

LAPORAN TUGAS AKHIR
PENERAPAN IDENTITAS VISUAL PADA KOSTUM HOST DAN
KARAKTER PENDUKUNG PROGRAM "JEJAK FLONA"

Diajukan sebagai salah satu persyaratan
untuk pelaksanaan tugas akhir



Disusun oleh :

Revalina Ramadhania Permana

NIM : 2370405122

PROGRAM STUDI PENYIARAN

JURUSAN KOMUNIKASI

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

JAKARTA

2026

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Penerapan Identitas Visual Pada Kostum Host dan Karakter Pendukung Program "Jejak Flona"
Penulis : Revalina Ramadhania Permana
NIM : 2370405125
Program Studi : Penyiaran
Jurusan : Komunikasi

Tugas Akhir ini telah dipertanggung jawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Selasa, 21 Juli 2026.

Disahkan Oleh:
Ketua Penguji



Handini Rahmawati, M.A.
NIP. 199102162024062001

Anggota 1



Budi Utomo, M.I.Kom.
NIDN. 0024017504

Anggota 2



Donny Achmad F, M.I.Kom.

Mengetahui
Ketua Jurusan Komunikasi



Imanuel Ronald David-Mongkaü, S.E., M.M.
NIP. 197106062006041001

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Nama	: Revalina Ramadhania Permana
NIM	: 2370405122
Program Studi	: Penyiaran
Jurusan	: Komunikasi
Tahun Akademik	: 2025/2026

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di Politeknik negeri media kreatif Jakarta 11/06/26

Pembimbing 1

Pembimbing 2



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



Dony Ahmad, M.I.Kom.

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Penyiaran



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

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Revalina Ramadhania Permana
NIM : 2370405122
Program Studi : Penyiaran
Jurusan : Komunikasi
Tahun Akademik : 2025/2026

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul penerapan identitas visual pada kostum host dan karakter pendukung program "jejak flona"

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, 11 Juni 2026

Pemohon



Revalina Ramadhania Permana

NIM. 2370405122

HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama	: Revalina Ramadhania Permana
NIM	: 2370405122
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 identitas visual pada kostum host dan karakter pendukung program "jejak flona"

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, 11 Juni 2026

Pemohon



Revalina Ramadhania Permana

NIM. 2370405122

ABSTRAC

The rapid distribution of children's programs on digital platforms has not been accompanied by the optimization of artistic design, particularly in the application of visual identity through costumes. In fact, children aged 6–9 rely heavily on visual associations to understand meaning. Many current children's programs still emphasize decorative aesthetics without consistent identity, which weakens character differentiation and hinders the delivery of educational messages. This report examines the application of visual identity through costumes in the variety show “Jejak Flona.” The main issue addressed is the underutilization of costumes as a nonverbal communication medium in conveying character traits and roles. The purpose of this study is to explain the costume design process that can build behavioral associations in children. The method used involves the application of specific character concepts, namely Bimo (a bee) representing firmness and Lilly (a lily flower) representing gentleness, supported by other flora and fauna characters applied consistently. The results indicate that a strong visual identity in costumes effectively helps children recognize role patterns and character values. Thus, costumes function not only as aesthetic elements but also as communication media that support the delivery of educational messages.

Keywords: *visual identity, costume design, character representation, educational media, Jejak Flona*

ABSTRAK

Pesatnya distribusi program anak di platform digital belum diiringi dengan optimalisasi tata artistik, khususnya dalam penerapan identitas visual pada kostum. Padahal, anak usia 6–9 tahun sangat bergantung pada asosiasi visual dalam memahami makna. Banyak program anak saat ini masih menonjolkan aspek estetika dekoratif tanpa konsistensi identitas, sehingga melemahkan diferensiasi karakter dan menghambat penyampaian pesan edukatif. Laporan ini membahas penerapan identitas visual melalui kostum dalam program variety show “*Jejak Flona*”. Permasalahan utama yang diangkat adalah belum optimalnya pemanfaatan kostum sebagai media komunikasi nonverbal dalam menyampaikan sifat dan peran karakter. Tujuan penulisan ini adalah menjelaskan proses perancangan kostum yang mampu membangun asosiasi perilaku pada anak. Metode yang digunakan adalah penerapan konsep karakter spesifik, yaitu Bimo (lebah) yang merepresentasikan sifat tegas dan Lilly (bunga lili) yang merepresentasikan kelembutan, serta didukung oleh karakter flora dan fauna lainnya secara konsisten. Hasil menunjukkan bahwa identitas visual yang kuat pada kostum efektif membantu anak mengenali pola peran dan nilai karakter, sehingga fungsi kostum tidak hanya sebagai elemen estetika, tetapi juga sebagai media komunikasi yang mendukung penyampaian pesan edukatif.

Kata kunci: *identitas visual, desain kostum, program anak, representasi karakter, media edukasi, Jejak Flona*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat, hidayah, dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik. Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat mutlak untuk memperoleh gelar kelulusan pada Program Studi Penyiaran Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam proses pelaksanaan penelitian hingga penyusunan laporan Tugas Akhir ini, penulis menyadari bahwa hasil yang dicapai tidak lepas dari bantuan, bimbingan, arahan, serta motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala ketulusan hati, penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya 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. Imanuel Ronald Mongkau, M., MM., selaku Ketua Jurusan Komunikasi.
4. Irpan Riana, S.Sn., M.Sn. selaku Sekretaris Jurusan Komunikasi.
5. Putri Surya Cempaka, S.Hum., M.Si., selaku Koordinator Program Studi Penyiaran sekaligus pembimbing I Akhir.
6. Dony Ahmad, M.I.Kom., Selaku pembimbing II Tugas Akhir.
7. Elok Kharisma, M.Med.Kom., Selaku Sekretaris Program Studi Penyiaran.
8. Seluruh dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah memberikan ilmu, pelayanan, dan dukungan kepada penulis selama menempuh pendidikan.

9. Kedua orang tua, Bapak Rully Syafri Permana, Ibu Rimaylianti, serta adik-adik Renata Syafira Permana, Muhammad Rafie Febrian Permana, Renata Syafira Permana, Raisya Putri Permana, yang senantiasa memberikan doa, dukungan, motivasi, serta bantuan baik moral maupun material selama pelaksanaan tugas akhir dan penyusunan laporan ini.
10. Tim Imagine Production (Zahara, Nafiah, Ibra, Yoga, Zidan, Dylan), yang telah kebersamai penulis sejak awal pembentukan program hingga seluruh rangkaian produksi selesai. Terima kasih atas kebersamaan, dukungan, kerja sama , semangat, dan dedikasi yang telah diberikan sehingga proses penyusunan dan produksi Program “Jejak Flona” dapat berjalan dengan baik.
11. Tim Artistik (Dafa Putra, Reza, Kevin, Faiq, Kenzie, Asep, Bagas, Inne, Nisa, Bela) yang telah membantu penulis dalam pencarian ide dalam artistik. Terima kasih atas waktu, tenaga yang telah diberikan selama proses pra produksi, produksi dan pasca produksi.
12. Teman-teman tim produksi program Jejak Flona, atas kerja sama, kerja keras, dedikasi, selama proses pra-produksi, produksi, hingga pasca-produksi.
13. “UNO SIDANG” (Recha, Awal, Cimin, Nadya, Manda, Zahra, Inne, Jola, dan Lulu) yang telah memberikan semangat, bantuan, serta menemani penulis selama proses penyusunan laporan hingga persiapan sidang Tugas Akhir.

14. Dhiyaul'haq Variza dan Bagus Wicaksana, terima kasih telah menemani, memberikan dukungan, semangat, serta menjadi tempat cerita bagi penulis selama penyusunan tugas akhir ini.

15. Semua pihak yang tidak saya tuliskan namanya satu – persatu, tanpa mengurangi rasa hormat saya, yang telah memberikan dukungan berupa materiil maupun nonmateriil dalam membantu menyelesaikan program ini.

Penulis menyadari bahwa penulisan Laporan Tugas Akhir ini masih jauh sempurna dan memiliki berbagai kekurangan, baik dari segi penyajian maupun isi pembahasan. Oleh karena itu, penulis dengan segala kerendahan hati sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari berbagai pihak. Masukan tersebut diharapkan dapat menjadi bahan evaluasi serta perbaikan.

Jakarta, 20 Mei 2026

Penulis,

Revalina Ramadhania Permana

NIM. 2370405122

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	iv
HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	v
ABSTRAC	vi
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah.....	3
D. Rumusan Masalah	3
E. Tujuan Penulisan	3
F. Manfaat Penulisan	3
BAB II	6
TINJAUAN PUSTAKA	6
A. Peran Artistik	6
1. Definisi Penata Artistik	6
B. Identitas Visual.....	7
1. Kostum	7
2. Karakter.....	8
3. Variety Show.....	9
4. Output Program.....	10
BAB III	12
METODE PENELITIAN.....	12

A.	Objek Penelitian	12
1.	Spesifikasi Karya	12
2.	Segmentasi Audiens	13
3.	Episode Program	14
4.	Premis Program	14
5.	Sinopsis Program	14
B.	Teknik Pengumpulan Data	16
1.	Metode Observasi	16
2.	Wawancara	19
3.	Studi Pustaka	20
C.	Ruang Lingkup	20
1.	Penulis	20
2.	Kategori Karya	21
3.	Ide Karya	21
A.	Referensi Karya	22
B.	Langkah Kerja	24
1.	Pra Produksi :	24
2.	Produksi	24
3.	Pasca Produksi	24
BAB IV		26
PEMBAHASAN		26
A.	Pra Produksi	26
1.	Pencarian Referensi	27
A.	Referensi Kostum	28
B.	Referensi Aksesoris	29
2.	Perencanaan Karakter	30
3.	Koordinasi dengan Tim Produksi dan Talent	31
4.	Penentuan Konsep Visual Kostum	33
5.	Pemilihan bahan dan aksesoris kostum	33
a.	Kostum Lebah	34
b.	Kostum Bunga Lilly	34
c.	Kostum Stroberi	35
d.	Kostum Gajah	36

e. Kostum Anak	37
B. Produksi	38
C. Pasca Produksi	40
A. Analisis Karakter dan Kostum Berdasarkan Teori Tiga Dimensi Karakter	
41	
1. Matriks Tiga Dimensi Kostum dan Aksesoris Karakter Lebah (Bimo)	42
2. Matriks Tiga Dimensi Kostum dan Aksesoris Karakter Bunga Lilly	
(Lilly).....	45
3. Matriks Tiga Dimensi Kostum dan Aksesoris Karakter Stroberi	49
4. Matriks Tiga Dimensi Kostum dan Aksesoris Karakter Gajah.....	53
5. Matriks Tiga Dimensi Kostum dan Aksesoris Karakter Anak anak	57
BAB V.....	62
PENUTUP.....	62
A. Simpulan	62
B. Saran.....	63
DAFTAR PUSTAKA	65
LAMPIRAN.....	67

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Tim Produksi Jejak Flona	15
Tabel 2 Referensi Kostum Host dan Karakter Pendukung	28
Tabel 3 Referensi Aksesoris Host dan Karakter Pendukung	29
Tabel 4 Matriks Tiga Dimensi Karakter Bimo	42
Tabel 5 Matriks Tiga Dimensi Karakter Lilly.....	45
Tabel 6 Matriks Tiga Dimensi Karakter Stroberi	49
Tabel 7 Matriks Tiga Dimensi Karakter Gajah.....	53
Tabel 8 Matrisk Tiga Dimensi Karakter Anak-anak.....	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Logo Program Jejak Flona	12
Gambar 3. 2 Program Dora the Exproler dan GO, Diego, GO!.....	17
Gambar 3. 3 Program Blippi Indonesia	18
Gambar 3. 4 Program Domikado	22
Gambar 3. 5 Program Jalan Sesama.....	23
Gambar 4. 1 Koordinasi dengan tim produksi	32
Gambar 4. 2 Ukuran talent	33
Gambar 4. 3 Pencarian Bahan Kostum	34
Gambar 4. 4 Proses pembuatan aksesoris	38
Gambar 4. 5 Kostum	39
Gambar 4. 6 Pemeriksaan kostum ke talent	40
Gambar 4. 7 Kostum Bimo	42
Gambar 4. 8 Kostum Lilly	45
Gambar 4. 9 Kostum Stroberi	49
Gambar 4. 10 Kostum Gajah.....	53
Gambar 4. 11 Kostum Anak anak	57

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Biodata Mahasiswa.....	67
Lampiran 2 Lembar Pembimbing I Tugas Akhir.....	68
Lampiran 3 Lembar Bimbingan II Tugas Akhir	69
Lampiran 4 Dokumentasi Bersama Tim	70
Lampiran 5 Dokumentasi Kostum Host dan Karakter Pendukung.....	71
Lampiran 6 Wawancara Bersama Guru SD	72
Lampiran 7 Wawancara Bersama Orang Tua	73
Lampiran 8 Tautan Karya	74