

LAPORAN TUGAS AKHIR
PENERAPAN *TEXT ANIMATION* MENGGUNAKAN
TIPOGRAFI OLEH EDITOR PADA PROGRAM LIVE
PERTUNJUKAN SENDRATARI “RUKESTRA BUDAYA”

Diajukan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya



Disusun oleh:
MUHAMMAD ADZHEEM
NIM. 2370405076

PROGRAM STUDI PENYIARAN
JURUSAN KOMUNIKASI
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2026

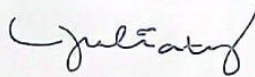
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Penerapan Text Animation Menggunakan
Tipografi Oleh Editor Pada Program
Live Pertunjukan Sendratari "Rukestra Budaya"
Penulis : Muhammad Adzheem
NIM : 2370405076
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 21 Juli 2026.

Disahkan Oleh:
Ketua Penguji,



Reny Yulyati Br Lumban Toruan, M. Sn.
NIP. 199107312019032022

Anggota 1



Mohammad Ismed, M.I.Kom.
NIDN. 008107008

Anggota 2



Adryans, S.Si., M. Sn.
NIP. 1985100120193100



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

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Nama : Muhammad Adzheem
NIM : 2370405076
Program Studi : Penyiaran
Jurusan : Komunikasi
Tahun Akademik : 2026

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di Jakarta, 12 juni 2026

Pembimbing 1



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

Pembimbing 2



Dra. Lisa Indarsih Palindih

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Penyiaran



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

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Muhammad Adzheem
NIM : 2370405076
Program Studi : Penyiaran
Jurusan : Komunikasi
Tahun Akademik : 2026

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: PERAN EDITOR DALAM
PENERAPAN TEXT ANIMATION MENGGUNAKAN TIPOGRAFI PADA PROGRAM
LIVE PERTUNJUKAN SENDRATARI "RUKESTRA BUDAYA"

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, 10 Juni 2026

Yang menandatangani



Muhammad Adzheem

NIM. 2370405076

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Muhammad Adzheem
NIM : 2370405076
Program Studi : Penyiaran
Jurusan : Komunikasi
Tahun Akademik : 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: PERAN EDITOR DALAM PENERAPAN TEXT ANIMATION MENGGUNAKAN TIPOGRAFI PADA PROGRAM LIVE PERTUNJUKAN SENDRATARI "RUKESTRA BUDAYA" 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, 10 Juni 2026

Yang menyatukan.



Muhammad Adzheem

NIM. 2370405076

ABSTRAK

in the middle of globalization, which has diminished the younger generation's interest in local culture, the live dance drama program "Rukestra Budaya" offers a solution through a contemporary and collaborative television format. The purpose of this paper is to apply text animation that supports the delivery of information in a way that is communicative, engaging, and easy for the audience to understand. During production, a problem was identified: the presentation of visual information in the live performance program did not fully support the delivery of information to the audience. This is in line with Isroni's (2022:2) theory of typography, which states that "typography is the art and technique of selecting and arranging letters in a visually appealing way, so that readers feel comfortable when viewing and reading the text." The data collection methods used in this study—including observation and a literature review of journals and books on the roles of editors and typography—aimed to strengthen the implementation of typography-based text animation. The results showed that the application of typography-based text animation successfully overcame these technical obstacles, ensuring that all visual elements ran smoothly during the real-time broadcast. Thus, the editor's role in implementing typography-based text animation has proven to contribute to the smooth running of the broadcast and the success of the "Rukestra Budaya" program in presenting dance-drama performances.

keywords: *Editor, Text Animation, Typography, Live Broadcast, Dance Drama, Vmix, Local Culture*

Di tengah arus globalisasi yang menurunkan minat generasi muda terhadap budaya lokal, program live pertunjukan sendratari "Rukestra Budaya" hadir sebagai solusi melalui kemasan televisi kontemporer dan kolaboratif. Tujuan penulisan ini untuk menerapkan text animation yang mendukung penyampaian informasi yang komunikatif, menarik, dan mudah dipahami oleh penonton. Dalam produksinya, ditemukan permasalahan yaitu dalam menyampaikan informasi visual pada program live pertunjukan belum sepenuhnya sebagai pendukung penyampaian informasi kepada penonton, dengan mengacu pada teori tipografi Isroni (2022:2) yang menyebutkan bahwa "tipografi adalah seni dan teknik memilih serta menata huruf secara visual menarik, sehingga pembaca merasa nyaman saat melihat dan membaca teks.". Melalui Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penulisan ini dengan observasi serta studi pustaka dari jurnal dan buku terkait peran editor dan tipografi guna memperkuat dalam menerapkan *text animation* berbasis tipografi Hasilnya, penerapan *text animation* berbasis tipografi berhasil mengatasi hambatan teknis tersebut sehingga seluruh aset visual berjalan stabil selama siaran *real-time*. Dengan demikian, peran editor dalam menerapkan *text animation* berbasis tipografi terbukti berkontribusi terhadap kelancaran siaran dan keberhasilan program "Rukestra Budaya" dalam menyajikan pertunjukan sendratari.

Kata Kunci: Editor, Text Animation, Tipografi, Live Broadcast, Sendratari, Vmix, Budaya Lokal

PRAKATA

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan Tugas Akhir ini adalah untuk memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan pendidikan Diploma 3 Program Studi Penyiaran di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam Tugas Akhir ini, penulis berperan sebagai Editor dalam produksi Program Live Pertunjukan Sendratari "Rukestra Budaya". Sebagai Editor, penulis bertugas melakukan aktivitas pembuatan asset yang mendukung penyampaian informasi serta memperkuat estetika visual pada program siaran langsung tersebut. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan Tugas Akhir yang berjudul Peran Editor dalam Penerapan Text Animation Menggunakan Tipografi pada Program Live Pertunjukan Sendratari "Rukestra Budaya".

Laporan Tugas Akhir ini tidak akan terselesaikan dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan 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.
3. Imanuel Ronald David Mongkau, M.M. selaku Ketua Jurusan Komunikasi Politeknik Negeri Media Kreatif.
4. Irpan Riana, S.Sn., M.Sn., selaku Sekretaris Jurusan Komunikasi Politeknik Negeri Media Kreatif.
5. Putri Surya Cempaka, S.Hum., M.Si., selaku Koordinator Program Studi Penyiaran Politeknik Negeri Media Kreatif.
6. Elok Kharismatul Ula, M.Med.Kom., selaku Sekretaris Program Studi Penyiaran

7. Adryans, S.Si, M.Sn., selaku Pembimbing I yang telah memberikan arahan, masukan, dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir.
8. Dra. Lisa Indarsih Palindih selaku Pembimbing II yang telah memberikan arahan, masukan, dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir.
9. Seluruh dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah memberikan ilmu, pengalaman, dan pelayanan selama penulis menempuh pendidikan.
10. Sanggar Wayang Orang Bharata yang telah memberikan kesempatan dan dukungan dalam pelaksanaan produksi Program Live Pertunjukan Sendratari “Rukestra Budaya”.
11. Kedua orang tua, keluarga dan kerabat yang senantiasa memberikan doa, dukungan, serta motivasi kepada penulis.
12. Seluruh kru produksi Program Live Pertunjukan Sendratari “Rukestra Budaya” yang telah bekerja sama dan berkontribusi dalam proses produksi.
13. Teman-teman Program Studi Penyiaran angkatan 2023 dan sahabat penulis yang telah memberikan semangat selama proses penyusunan Tugas Akhir.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam laporan Tugas Akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk laporan ini. Semoga laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat, baik bagi penulis sendiri maupun bagi pihak lain yang membutuhkan.

Jakarta, Juni 2026

Penulis,



Muhammad Adzheem
NIM: 2370405076

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	iii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR.....	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS	
PLAGIARISME	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	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.....	9
A. Peran Kerja	9
B. Program yang dibuat	14
BAB III METODE PELAKSANAAN	18
A. Objek Penulisan	18
B. Teknik Pengumpulan Data.....	22
C. Ruang Lingkup.....	25
D. Referensi Karya.....	28
E. Langkah Kerja.....	30
BAB IV PEMBAHASAN	32
A. Peran Editor Program “Rukestra Budaya”	32
1. Tahap pra produksi	33
2. Tahap Produksi.....	45
3. Tahap Pasca Produksi	48
BAB V PENUTUP	51
A. Simpulan	51
B. Saran.....	52
DAFTAR PUSTAKA.....	54
LAMPIRAN	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Poster program.....	18
Gambar 3.2 dengan Koreografer Tari (Agung Pandji)	23
Gambar 3.3 Screenshot tayangan Video YouTube.....	24
Gambar 3.4 Referensi Karya	29
Gambar 3.5 Referensi Karya	30
Gambar 4.1 perancangan logo dengan tipografi.....	34
Gambar 4.2 pembuatan logomark.....	35
Gambar 4. 3 hasil pembuatan logo	36
Gambar 4. 4 mencari referensi lower third	37
Gambar 4. 5 proses pembuatan lower third.....	37
Gambar 4. 6 mencari referensi membuat OBB	39
Gambar 4.7 proses pembuatan OBB.....	40
Gambar 4. 8 proses pembuatan bumper	41
Gambar 4.9 proses pembuatan credit title.....	42
Gambar 4.10 penempatan saat persiapan produksi.....	44
Gambar 4.11 proses penginputan asset visual kedalam vmix	45
Gambar 4.12 melakukan pengoprasian vMix.....	47

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 tim produksi	21
------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 – Biodata Mahasiswa	55
Lampiran 2 - Salinan Lembar Pembimbingan Tugas Akhir 1.....	56
Lampiran 3 - Salinan Lembar Pembimbingan Tugas Akhir 2.....	57