

LAPORAN TUGAS AKHIR
PENGUNAAN TEKNIK *LOBBYING* OLEH PRODUSER UNTUK
MEMBANGUN KERJASAMA DENGAN PIHAK EKSTERNAL PADA
PROGRAM “ATMARASA”

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar

Ahli Madya



Disusun oleh :

ANNISA DYAH AYU PRAMESWARI

NIM : 2370405015

PROGRAM STUDI PENYIARAN
JURUSAN KOMUNIKASI
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA

2026

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PENGGUNAAN TEKNIK *LOBBYING* OLEH
PRODUSER UNTUK MEMBANGUN
KERJASAMA DENGAN PIHAK EKSTERNAL
PADA PROGRAM "ATMARASA"
Penulis : Annisa Dyah Ayu Prameswari
NIM : 2370405015
Program Studi : Penyiaran
Jurusan : Komunikasi

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari 14 Juli 2026

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



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

Anggota 1



Budi Utomo M. I. Kom.
NISN. 0024017504

Anggota 2



Aan Nursyam, M.Sn
NIP. 198609302024211016

Mengetahui,
Ketua Jurusan Komunikasi



Immanuel Ronald David Mungkau, S.E., MM
NIP. 197106062006041001

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Penggunaan Teknik Lobbying Oleh Produser
Untuk Membangun Kerja Sama Dengan Pihak
Eksternal Pada Program “Atmarasa”

Penulis : Annisa Dyah Ayu Prameswari

NIM : 2370405015

Program Studi : Penyiaran

Jurusan : Komunikasi

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta
Pada tanggal 26 Juni 2026

Pembimbing 1



Ifah Atur Kuniati, M.I.Kom.
NIP. 198505182020122009

Pembimbing 2



Aan Nursyam, M. Sn.
NIP. 198609302024211016

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 : Annisa Dyah Ayu Prameswari
NIM : 2370405015
Program Studi : Penyiaran
Jurusan : Komunikasi
Tahun Akademik : 2026

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: PENGGUNAAN TEKNIK LOBBYING OLEH PRODUSER UNTUK MEMBANGUN KERJASAMA DENGAN PIHAK EKSTERNAL PADA PROGRAM "ATMARASA"

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, 11 Juni 2026

Yang menyatakan,



Annisa Dyah Ayu Prameswari

NIM. 2370405015

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Annisa Dyah Ayu Prameswari
NIM : 2370405015
Program Studi : Penyiaran
Jurusan : Komunikasi
Tahun Akademik : 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: **PENGUNAAN TEKNIK LOBBYING OLEH PRODUSER UNTUK MEMBANGUN KERJASAMA DENGAN PIHAK EKSTERNAL PADA PROGRAM "ATMARASA"** 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, 11 Juni 2026

Yang menyatakan,



Annisa Dyah Ayu Prameswari

NIM. 2370405015

ABSTRAK

The magazine program “Atmarasa” is an audio-visual work that raises cultural symbols and values in the Wayang Kulit (shadow puppet) tradition as part of the preservation of Indonesian cultural heritage. In this final project, the writer acts as a producer who has the responsibility of organizing production planning, team coordination, and ensuring the production process runs in accordance with predetermined goals. To support the efficiency of teamwork and production management, the author utilizes proactive lobbying techniques as the main approach. This strategy is used to handle complex bureaucracy, secure filming permits in cultural institutions, negotiate with expert sources, and coordinate real-time production workflows. The data collection process was carried out through observation, interview, and literature study methods to keep the magazine content relevant, accurate, and based on factual data. The results show that the use of lobbying techniques not only helps maintain a neat and coordinated production workflow with external parties, but also strengthens the producer's role in making quick, strategic decisions in the field. Through this magazine program, it is hoped that the younger generation can understand and appreciate the meaningful values of traditional culture, and make digital media a space for education and cultural preservation.

Keywords: *Producer, Magazine Program, Lobbying Technique, Production, Wayang Kulit.*

ABSTRAK

Program magazine “Atmarasa” merupakan karya audio-visual yang mengangkat simbol dan nilai-nilai budaya dalam tradisi Wayang Kulit sebagai bagian dari pelestarian warisan budaya Indonesia. Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai produser yang memiliki tanggung jawab menyusun perencanaan produksi, koordinasi tim, serta memastikan proses produksi berjalan sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan. Untuk mendukung efisiensi kerja tim dan manajemen produksi, penulis memanfaatkan teknik *lobbying* proaktif sebagai pendekatan utama. Strategi ini digunakan untuk mengatasi birokrasi yang kompleks, mengamankan izin *shooting* di lembaga budaya, bernegosiasi dengan narasumber ahli, serta mengoordinasikan alur kerja produksi secara *real-time*. Proses pengumpulan data dilakukan melalui metode observasi, wawancara, dan studi pustaka agar konten magazine tetap relevan, akurat, dan berbasis data faktual. Hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan teknik *lobbying* tidak hanya membantu menjaga alur kerja produksi yang rapi dan terkoordinasi dengan pihak eksternal, tetapi juga memperkuat peran produser dalam pengambilan keputusan cepat serta strategis di lapangan. Melalui program magazine ini, diharapkan generasi muda dapat memahami dan menghargai nilai-nilai budaya tradisi yang sarat makna, serta menjadikan media digital sebagai ruang edukasi dan pelestarian budaya.

Kata Kunci: *Produser, Program Magazine, Teknik Lobbying, Produksi, Wayang Kulit.*

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Proposal tugas akhir ini dengan baik. Proposal Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Ahli Madya (D3) Program Studi Penyiaran, Jurusan Komunikasi, di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam karya Tugas Akhir ini, penulis mengambil peran sebagai produser dalam memproduksi program *magazine* edukatif "Atmarasa", sebuah karya audio-visual yang mengangkat eksplorasi kekayaan kebudayaan Nusantara sebagai upaya pengenalan jati diri bangsa kepada generasi muda. Melalui laporan ini, penulis memaparkan bagaimana penerapan strategi *lobbying* dan diplomasi komunikasi digunakan secara optimal untuk mendukung efisiensi manajemen, mengamankan perizinan lokasi situs budaya, membangun kerja sama dengan narasumber pakar, serta menjembatani koordinasi alur kerja produksi agar berjalan rapi, legal, dan terkoordinasi.

Penyelesaian Proposal Tugas Akhir ini tidak terlepas dari bimbingan, dukungan, dan motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan tulus penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Dwi Riyono ST. M.Ak. Ph.D. selaku Direktur Politenik 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 Akademik.
4. Dr. Dayu Sri Herti, S. Pd, M.Sn,selaku Wakil Direktur Bidang Kemahasiswaan dan Alumni.

5. Ronald Mongkau, MM., 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 Kharismatik Ula, M.Med.Kom. selaku Sekretaris Program Studi Penyiaran.
9. Ifah Atur Kuniati, M.I.Kom, selaku Pembimbing I Tugas Akhir.
10. Aan Nursyam, M.Sn., selaku Pembimbing II Tugas Akhir
11. Seluruh Dosen dan Staf Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah mendukung proses belajar penulis selama masa studi.
12. Kepada teman satu tim saya Abral Sepino dan Fanny Ardania, yang sudah mengerjakan Tugas Akhir dengan baik dan saling mendukung.
13. Seluruh Kru, Pihak Eksternal, dan Narasumber yang terlibat dan memberikan bantuan dalam proses produksi program magazine ini.
14. Keluarga yang tak henti–hentinya memberikan doa dan dukungan moral.

Demikian Proposal Tugas Akhir ini penulis susun. Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penulisan Proposal Tugas Akhir ini. Oleh karena itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun tugas akhir ini.

Jakarta, 15 Desember 2025

Penulis,

Annisa Dyah Ayu Prameswari

NIM 2370405015

DAFTAR ISI

LAPORAN TUGAS AKHIR.....	1
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR.....	iii
PERNYATAAN ORIGANALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRAK.....	vi
PRAKARTA	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
BAB I.....	xiii
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah.....	4
E. Tujuan Penulisan.....	4
F. Manfaat Penulisan.....	4
1. Manfaat Bagi Penulis	5
2. Manfaat Untuk Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.....	5
3. Manfaat Untuk Masyarakat	5
BAB II.....	7
TINJAUAN PUSTAKA	7
A. Terkait Peran.....	7
1. Peran Produser	7
B. Teknik Lobbying	9
1. Definisi Lobbying	9
2. Jenis-Jenis Lobbying.....	9
3. Tahapan Lobbying	10

C. Tentang Program	10
1. Definisi Magazine	10
2. Jenis Magazine	11
D. Platform Distribusi (Output)	12
1. Definisi Youtube	12
2. Keunggulan Youtube	12
3. Relevansi Output Terhadap Program	13
BAB III	14
METODE PELAKSANAAN	14
A. Objek Penulisan	14
B. Teknik Pengumpulan Data	18
C. Ruang Lingkup	22
D. Referensi Karya	23
1. Si Bolang (Bocah Petualang)	23
2. National Geographic Kids: Are We There Yet?	24
3. Indonesiaku	25
E. Langkah Kerja	26
BAB IV	28
PEMBAHASAN	28
A. Peran Lobbying Dalam Produksi	28
1. Pra Produksi	31
2. Produksi Produser	54
3. Pasca Produksi Produser	65
BAB V	71
PENUTUP	71
A. Simpulan	71
B. Saran	73
DAFTAR PUSTAKA	76

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 13 Episode	16
Tabel 3. 2 Tim Produksi	18
Tabel 4. 1 Tim Produksi	40
Tabel 4. 2 Tugas dan Tanggung Jawab Kru	41
Tabel 4. 3 Tabel Rancangan Anggaran Biaya	49
Tabel 4. 4 Tabel Timeline Produksi	50
Tabel 4. 5 Rundown hari pertama	51
Tabel 4. 6 Rundown hari kedua.....	51

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Logo Program	14
Gambar 3. 2 Hasil Pengisian Kuisisioner Pemilihan Format Program	19
Gambar 3. 3 Hasil Pengisian Kuisisioner Pemilihan Target Audiens.....	20
Gambar 3. 4 Observasi Kegiatan di Sanggar Nirmala Sari	21
Gambar 3. 5 Program Si Bolang (Bocah Petualang)	23
Gambar 3. 6 National Geographic Kids: Are We There Yet?	24
Gambar 3. 7 Program Ruangguru Clash of Champions	25
Gambar 4. 1 Brainstorming Ide dan Konsep Program	33
Gambar 4. 2 Wawancara Bersama Dekan Universitas ISBI	34
Gambar 4. 3 Riset Pertama ke Sanggar Nirmala Sari.....	34
Gambar 4. 4 Riset Kedua Sekretariat Nasional Pewayangan Indonesia	35
Gambar 4. 5 Temu janji melalui Personal Chat Ki Bimo Sinung Widagdo.....	36
Gambar 4. 6 Pertemuan Bersama Pak Rizki & Bagus.....	37
Gambar 4. 7 Pementasan Wayang saat Ulang Tahun Sanggar.....	38
Gambar 4. 8 Personal Chat dengan Mas Kevin dan Mba Ina.....	39
Gambar 4. 9 Surat Izin Lokasi.....	53
Gambar 4. 10 Suasana proses persiapan untuk Bagus perform.....	57
Gambar 4. 11 Proses shooting hari pertama	58
Gambar 4. 12 Shooting hari ke 2 di Kantor SENAWANGI dan PEPADI.....	61
Gambar 4. 13 Shooting hari ke 2 di Kantor SENAWANGI dan PEPADI.....	62
Gambar 4. 14 Breakdown Budget	68
Gambar 4. 15 Koordinasi Editing.....	69

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Penulis	73
Lampiran 2. Salinan Lembar Pembimbing TA	75
Lampiran 3. Surat Keterangan/Izin Penggunaan Data Perusahaan atau Surat Izin	77
Lampiran 4. Transkrip Wawancara	41
Lampiran 5. Bukti-Bukti Pekerjaan Secara Utuh (Naskah karya buku, Bukti penyuntinga naskah, Desain produksi karya, dan sejenisnya	80
Lampiran 6. Surat Keterangan/Sertifikat Magang Industri	144
Lampiran 7. Dokumentasi Foto Kegiatan terkait dengan TA	145