

**LAPORAN TUGAS AKHIR
PENERAPAN TEKNIK *STORYTELLING* OLEH PENULIS
NASKAH PADA PROGRAM *FEATURE SPORT QUEST***

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk
memperoleh gelar Ahli Madya



Disusun oleh:
MUVTHIA AGISVIA SALAM
NIM 2370405092

**PROGRAM STUDI PENYIARAN
JURUSAN KOMUNIKASI
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2026**

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PENERAPAN TEKNIK *STORYTELLING* OLEH
PENULIS NASKAH DALAM PRODUKSI
PROGRAM *FEATURE SPORT QUEST*
Penulis : Muvthia Agisvia Salam
NIM : 2370405092
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,



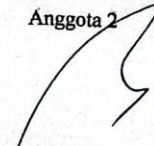
Ifah Atur Kurniati, M.I.Kom.
NIP. 198505182020122009

Anggota 1



Sjamsul Ma'arif, M.Sn.
NIDN. 008107008

Anggota 2



Imanuel Ronald David Mongkau, S.E, M.M.
NIP. 19710606200604100

Mengetahui,
Ketua Jurusan Komunikasi



Imanuel Ronald David Mongkau, S.E., M.M.
NIP. 19710606200604100

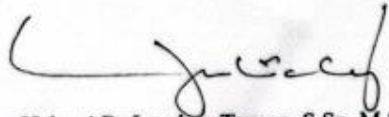
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PENERAPAN METODE NATURALISTIK
DALAM PRODUKSI PROGRAM REALITY
SHOW "SPORT QUEST"
Penulis : Muvthia Agisvia Salam
NIM : 2370405092
Program Studi : Penyiaran
Jurusan : Komunikasi

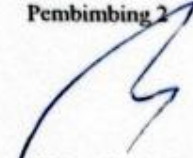
Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 12 Juni 2026

Pembimbing 1



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

Pembimbing 2



Imanuel Ronald David Mongkau, S.E.,M.M
NIP. 19710606200604100

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Penyiaran



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

LEMBAR ORIGINALITAS DAN BEBAS PLAGIARISME

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muvthia Agisvia Salam
NIM : 2370405092
Program Studi : Penyiaran
Jurusan : Komunikasi
Tahun Akademik : 2025/2026

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

**Penerapan Metode Naturalistik Dalam Produksi Program Reality Show
“Sport Quest”**

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

Yang menyatakan

A red official stamp from the Indonesian Ministry of Education, Culture, and Higher Education (Kemendikbudristek) is visible. The stamp contains the text 'KEMENDIKBUDRISTEK', 'METERAN TEMPEL', and a unique code '6DA0X013853615'. A handwritten signature in black ink is written over the stamp.

Muvthia Agisvia Salam
NIM. 2370405092

LEMBAR PUBLIKASI KARYA ILMIAH

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Muvthia Agisvia Salam
NIM : 2370405089
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 Metode Naturalistik Dalam Produksi Program Reality Show "Sport Quest"

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

Yang menyatakan



Muvthia Agisvia Salam
NIM. 2370405092

ABSTRAC

A feature program is a television format that presents in depth factual information while highlighting human-interest elements through compelling storytelling. In the production of the Sport Quest feature program, the scriptwriter is responsible for structuring the storyline so that it is conveyed fully to the audience. However, the challenges faced include the inability of the storytelling in feature programs to build a coherent narrative flow, a lack of personal narrative elements from sources, and a narrative focus that is predominantly on achievements without highlighting the emotional journey. To address these issues, the writer applies storytelling techniques by weaving facts, interviews, and observations into the narrative flow. In the journal article by I Made Fendy Agus Gunawan and I Nyoman Laba Jayanta (2024:355) titled "Innovative Learning Media Development: Improving Elementary Student Speaking Skills with Storytelling-Based Audiovisual Tools," audiovisual-based storytelling is described as an effective medium for conveying information. The application of storytelling techniques results in a more coherent narrative and is able to foster the audience's emotional engagement without compromising the authenticity of the information presented.

Keywords: *Scriptwriter, Feature Program, Sport Quest, Storytelling Techniques, Human Interest*

ABSTRAK

Program feature merupakan format program televisi yang menyajikan informasi faktual secara mendalam dengan menonjolkan unsur human interest melalui penyampaian cerita yang menarik. Dalam produksi program feature Sport Quest, penulis naskah berperan menyusun alur cerita agar dapat tersampaikan secara utuh kepada penonton. Namun, permasalahan yang dihadapi meliputi penyampaian cerita dalam program feature belum mampu membangun alur yang runtut, minimnya unsur naratif personal dari narasumber, serta fokus narasi yang dominan pada prestasi tanpa menonjolkan proses perjalanan emosional. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penulis menerapkan teknik storytelling dengan menyusun fakta menjadi cerita, wawancara, dan observasi ke dalam alur cerita. Dalam jurnal I Made Fendy Agus Gunawan dan I Nyoman Laba Jayanta (2024:355) yang berjudul "Innovative Learning Media Development: Improving Elementary Student Speaking Skills with Storytelling Based Audiovisual Tools", storytelling berbasis audiovisual merupakan media yang efektif untuk menyampaikan informasi. Penerapan teknik storytelling menghasilkan penyajian cerita yang lebih runtut dan mampu membangun keterlibatan emosional penonton tanpa mengurangi keaslian informasi yang disampaikan.

Keyword: *Penulis naskah, Program Feature, Sport Quest, Teknik Storytelling, Human Interest*

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan kemampuan, kemudahan, dan kelancaran kepada penulis, sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik. Adapun isi dari penulisan tugas akhir ini, yaitu penjelasan mengenai Penerapan Teknik *Storytelling* Oleh Penulis Naskah Dalam Produksi Program *Feature Sport Quest*. Tujuan penulisan tugas akhir ini dibuat adalah sebagai salah satu persyaratan menyelesaikan pendidikan Diploma 3 Program Studi Penyiaran di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.

Penulis sadari bahwa Laporan Tugas Akhir ini tidak akan selesai dengan baik tanpa ada bantuan dan dorongan secara langsung ataupun tidak dari orang-orang sekitar penulis, maka dari itu penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Dwi Royono, 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. Dr. 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, juga selaku Pembimbing II
6. Irpan Riana, S.Sn., 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. Reny Yulyati Br Lumban Toruan, S.Sn., M.Sn, selaku Pembimbing I
10. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta yang telah membantu memberikan pembelajaran dan ilmu kepada penulis.
11. Orang tua dan keluarga yang selalu memberikan support dengan materi, waktu, dan doa.

12. Teman Diksi Production dan juga kerabat kerja Athlura Production sebagai support dan penyemangat saat menyelesaikan penulisan.

Penulis menyadari bahwa masih ada kekurangan dalam penjelasan dan penyajian data pada Laporan Tugas Akhir ini. Oleh karena itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk dapat menyempurnakan Laporan Tugas Akhir ini.

Jakarta, 8 Juli 2026



Muvthia Agisvia Salam

NIM. 22370405092

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG	ii
LEMBAR ORIGINALITAS DAN BEBAS PLAGIARISME.....	iii
LEMBAR PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	iv
ABSTRAC	v
PRAKATA	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
BAB I	1
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.....	8
TINJAUAN PUSTAKA.....	8
A. Referensi Peran.....	8
B. Program Yang Dibuat	10
C. Teknik Storytelling	13
BAB III.....	14
METODE PELAKSANAAN	14
A. Objek Penulisan.....	14
B. Teknik Pengumpulan Data	17
C. Ruang Lingkup	22
D. Referensi Karya	24
E. Langkah Kerja	28
BAB IV	29

PEMBAHASAN.....	29
A. Pra Produksi	29
1. Brainstorming	29
2. Observasi dan Riset Lapangan.....	30
3. Pembuatan Premis dan Sinopsis	31
4. Pembuatan Treatment.....	32
5. Penyusunan Pertanyaan Talking Head	34
6. Pembuatan Naskah	35
7. Bedah Naskah dengan Tim Produksi	37
8. Revisi Naskah	38
B. Produksi	39
1. Briefing Naskah Pada Talent	39
C. Pascaproduksi.....	40
1. Preview Scene	40
2. Pelengkapan Revisi Akhir pada Point Tertentu.....	41
BAB V.....	43
PENUTUP	43
A. Simpulan	43
B. Saran	44
DAFTAR PUSTAKA	47
LAMPIRAN	48

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Poster Program Sport Quest	14
Gambar 3. 2 Observasi Lokasi	18
Gambar 3. 3 Hasil Kuesioner	19
Gambar 3. 4 Wawancara Narasumber	22
Gambar 3. 5 Program Orang Pinggiran	25
Gambar 3. 6 Program Jejak Petualang	26
Gambar 3. 7 Program Indonesia Bagus	27
Gambar 4. 1 Observasi Lokasi	30
Gambar 4. 2 Menyusun Premis	31
Gambar 4. 3 Menyusun Sinopsis	32
Gambar 4. 4 Perancangan Treatment Naskah	33
Gambar 4. 5 Pembuatan Pertanyaan Talking Head	34
Gambar 4. 7 Briefing Talent.....	40
Gambar 4. 9 Revisi Naskah.....	41

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Tim Produksi Program Sport Quest	17
---	----

