

LAPORAN TUGAS AKHIR
PENERAPAN TEKNIK GRAPHIC OVERLAY DALAM PENYAJIAN
GRAFIS INFORMASI PROGRAM LIVE SPORT COMPETITION
TINY ON RIDE

**Diajukan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya**



Disusun oleh :
LUTHFIA UTAMI
NIM 2370405062

PROGRAM STUDI PENYIARAN
JURUSAN KOMUNIKASI
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA

2026

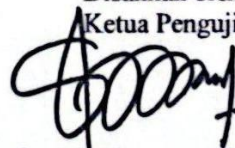
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Penerapan Teknik Graphic Overlay Dalam
Penyajian Grafis Informasi Pada Program *Live Sport Competition* "Tiny On Ride"
Penulis : Luthfia Utami
NIM : 2370405062
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, 15 Juli 2026.

Disahkan oleh:

Ketua Penguji,



Syahyuni Srimayasandy, S. Sn., M.A.
NIP 199006302019032012

Anggota 1



Freddy Yakob, M.H.Kom.
NIP 199011182019031009

Anggota 2



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

Disahkan oleh:

Ketua Jurusan Komunikasi,



Imanuel Ronald David Mongkau, M.M.
NIP. 197106062006041001

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Nama : Luthfia Utami
NIM : 2370405062
Program Studi : Penyiaran
Jurusan : Komunikasi
Tahun Akademik : 2025/2026

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di Jakarta, 10 Juni 2026

Pembimbing 1

Pembimbing 2



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

Dr. Rahmat Edi Irawan, M.I.Kom.
NIDN. 0327056905

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	: Luthfia Utami
NIM	: 2370405062
Program Studi	: Penyiaran
Jurusan	: Komunikasi
Tahun Akademik	: 2025/2026

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul **PENGGUNAAN TEKNIK GRAPHIC OVERLAY OLEH EDITOR DALAM PENYAJIAN GRAFIS INFORMASI PROGRAM LIVE COMPETITION TINY ON RIDE 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, 10 Juli 2026



Luthfia Utami

NIM. 2370405062

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama	: Luthfia Utami
NIM	: 2370405062
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: PENGGUNAAN TEKNIK GRAPHIC OVERLAY OLEH EDITOR DALAM PENYAJIAN GRAFIS INFORMASI PROGRAM LIVE COMPETITION TINY ON RIDE

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, 10 Juli 2026



Luthfia Utami

NIM. 2370405062

ABSTRACT

The live competition program “Tiny On Ride” is a children’s pushbike competition with a fast race flow, requiring clear, simple, and engaging visual information. This Final Project aims to describe the application of the Graphic Overlay technique by the editor in presenting information graphics for the program. Akbar (2020) explains that an editor processes visual material into a program with flow, continuity, and aesthetic value. Owens (2019) states that television graphics should be easy to read because on-screen information is viewed only briefly. The implementation method includes observation, literature study, and the application of Graphic Overlay. This technique is applied through Lower Third, Rider Profile, Track Map Graphic, Quiz Graphic, Trivia Graphic, and Winner Graphic. The result shows that Graphic Overlay helps deliver host and participant identities, track information, interactive and educational information, and competition results clearly without disturbing the main race visuals.

Keywords: *Tiny On Ride, Graphic Overlay, information graphics, editor, live competition*

ABSTRAK

Program live Competition “Tiny On Ride” merupakan program kompetisi pushbike anak dengan alur perlombaan yang cepat, sehingga memerlukan penyajian informasi visual yang jelas, sederhana, dan menarik. Tugas Akhir ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan teknik Graphic Overlay oleh editor dalam menyajikan informasi grafis pada program tersebut. Akbar (2020) menjelaskan bahwa editor mengolah materi visual menjadi tayangan yang memiliki alur, kesinambungan, dan nilai estetika. Owens (2019) menjelaskan bahwa grafis televisi perlu mudah dibaca karena informasi pada layar hanya dilihat dalam waktu yang singkat. Metode pelaksanaannya meliputi observasi, studi pustaka, dan penerapan teknik *Graphic Overlay*. Teknik ini diterapkan melalui *Lower Third, Rider Profile, Track Map Graphic, Quiz Graphic, Trivia Graphic, dan Winner Graphic*. Hasilnya menunjukkan bahwa *Graphic Overlay* membantu menyampaikan identitas host dan peserta, informasi lintasan, informasi interaktif dan edukatif, serta hasil kompetisi secara jelas tanpa mengganggu visual utama lomba.

Kata Kunci: *Tiny On Ride, Graphic Overlay, grafis informasi, editor, live competition*

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan laporan Tugas Akhir sebagai kewajiban bagi penulis yang telah melaksanakan Praktik Tugas Akhir yang diselenggarakan oleh program Studi Penyiaran di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Laporan Tugas Akhir ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari orang-orang yang berada di sekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada:

- 1.
2. Dwi Riyono, ST., M.Ak., Ph.D, Direktur Polimetode Negeri Media Kreatif
3. Mawan Nugraha, S.Si., M.Acc., Ph. D Wakil Direktur bidang Akadameik dan Kerja Sama.
4. Immanuel Ronald David Mongkau, M.M., Ketua Jurusan Komunikasi
5. Irpan Riana, M.Sn., Sekretaris Jurusan Komunikasi
6. Putri Surya Cempaka S.Hum., M. Si sebagai Koordinator Program Studi Penyiaran
7. Elok Kharisma M.Med Kom., Sekretaris Program Studi Penyiaran
8. Reny Yulyati Br Lumban Toruan M.Sn selaku Dosen Pembimbing Pertama
9. Dr. Rahmat Edi Irawan, S.Pd., M.I.Kom selaku Dosen Pembimbing Kedua
10. Kedua orang tua dan keluarga yang saya hormati dan cintai, telah memberikan perhatian, dorongan, dan semangat.
11. Tim yang telah terlibat dalam produksi Program *Tiny On Ride*.
12. Para sahabat serta rekan-rekan Angkatan XII Program Studi Penyiaran yang

telah berjuang bersama-sama selama ini.

13. Seluruh dosen Program Studi Penyiaran Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah memberikan ilmu, bimbingan, serta pengalaman berharga selama masa perkuliahan.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa karya ilmiah ini masih memiliki kekurangan dan belum sepenuhnya sempurna. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan penulis dalam hal pengetahuan, pengalaman, dan waktu selama proses penyusunan. 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 karya ilmiah ini dapat memberikan manfaat, menambah wawasan, serta menjadi bahan pembelajaran bagi pembaca, khususnya bagi mahasiswa dan pihak yang tertarik pada bidang penyiaran dan penulisan naskah media. Semoga karya ilmiah ini dapat digunakan sebagai referensi yang berguna di masa mendatang.

Jakarta, 10 Juli 2026

Luthfia Utami

NIM. 2370405062

DAFTAR ISI

ABSTRACT	vi
ABSTRAK	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penulisan.....	7
F. Manfaat Penulisan	7
1. <i>Manfaat Bagi Penulis</i>	7
2. <i>Manfaat Bagi Politeknik Negeri Media Kreatif</i>	8
3. <i>Manfaat Bagi Masyarakat</i>	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	1
A. Peran Kerja	1
1. Pengertian Editor	1
2. Tugas dan Tanggung Jawab Editor	2
B. Motion Graphic pada Program Televisi dan Olahraga	3
1. Definisi Motion Graphic.....	3
2. Bentuk <i>Motion Graphic</i>	5
3. Teknik, Metode, dan Cara Kerja <i>Motion Graphic</i>	6
4. Contoh Penerapan <i>Motion Graphic</i> pada Program Olahraga	8
5. Fungsi <i>Motion Graphic</i>	9
C. Grafis informasi	11
1. Definisi Grafis Informasi	11
2. Bentuk Grafis Informasi	12
3. Teknik, Metode, dan Cara Kerja Grafis Informasi.....	14
4. Contoh Penerapan Grafis Informasi.....	16
5. Fungsi Grafis Informasi	19
D. Elemen Grafis	20
1. Warna	21

2.	Tipografi	23
3.	Komposisi	25
E.	Teknik Graphic Overlay	28
1.	Definisi <i>Graphic Overlay</i>	28
2.	Bentuk Graphic Overlay	30
3.	Teknik atau Cara Kerja <i>Graphic Overlay</i>	32
4.	Contoh Penerapan <i>Graphic Overlay</i>	33
5.	Fungsi Graphic Overlay	34
BAB III	METODE PELAKSANAAN	36
A.	Objek Penulisan	36
1.	Spesifikasi Karya	36
2.	Segmentasi <i>Audiens</i>	37
B.	Judul Episode	38
C.	Tim Produksi	41
D.	Premis Program	43
E.	Sinopsis Program	43
F.	Teknik Pengumpulan Data	43
1.	Observasi	44
2.	Studi Pustaka	46
3.	Referensi Karya	47
G.	Ruang Lingkup	50
1.	Peran Penulis	50
2.	Kategori Karya	50
3.	Ide Kreatif	51
H.	Langkah Kerja	52
1.	Pra Produksi	53
2.	Produksi	53
3.	Pasca Produksi	54
BAB IV	PRODUKSI	56
A.	Gambaran Umum Penerapan Teknik Graphic Overlay	56
B.	Tahap Pra-Produksi	57
1.	Brainstorming Kebutuhan Grafis	57
2.	Menentukan Konsep Visual Grafis	58
3.	Pembuatan Aset Grafis	65
C.	Tahap Produksi	70
1.	<i>Input</i> Aset Grafis	70
2.	Penyesuaian Grafis dengan <i>Rundown</i> Program	77
3.	Koordinasi dengan Tim Produksi	78
D.	Tahap Pasca-Produksi	78
1.	<i>Review</i> Hasil Tayangan	79

2.	Evaluasi Grafis Informasi	79
3.	Backup Data	79
BAB V	PENUTUP	80
A.	Simpulan	80
B.	Saran	81
1.	Saran Untuk Mahasiswa	81
2.	Saran Untuk Politeknik Negeri Media Kreatif.....	82
3.	Saran Untuk Masyarakat.....	82
DAFTAR PUSTAKA		84
LAMPIRAN		86

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Judul 13 Episode dan Premis Program <i>Tiny On Ride</i>	38
Tabel 3.2 Tim Produksi	41

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Referensi Graphic Overlay pada Program Kompetisi Olahraga.....	45
Gambar 3.2 Program F1 Kids.....	48
Gambar 3.3 Poster Program NFL Slimetime Nickelodeon	49
Gambar 4.1 Palet Warna Program Tiny on Ride	60
Gambar 4.2 Desain Aset Lower Third pada Program Tiny on Ride.....	66
Gambar 4.3 Desain Aset Rider Profile pada Program Tiny on Ride	67
Gambar 4.4 Desain Aset Track Map Graphic pada Program <i>Tiny On Ride</i>	67
Gambar 4.5 Desain Aset Quiz Graphic pada Program Tiny on Ride	68
Gambar 4.6 Desain Aset Trivia Graphic pada Program Tiny on Ride	69
Gambar 4.7 Desain Aset Winner Announcement pada Program Tiny on Ride.....	70
Gambar 4.8 Desain Aset Lower Third pada Program Tiny on Ride.....	71
Gambar 4.9 Desain Aset Rider Profile pada Program Tiny on Ride	71
Gambar 4.10 Desain Aset Track Map Graphic pada Program <i>Tiny On Ride</i>	72
Gambar 4.11 Desain Aset Quiz Graphic pada Program Tiny on Ride	72
Gambar 4.12 Desain Aset Trivia Graphic pada Program Tiny on Ride.....	73
Gambar 4.13 Recap Data Hasil Perlombaan.....	74
Gambar 4.14 Proses Input Data Pemenang pada Website UNO	75
Gambar 4.15 Proses Input URL Pemenang pada vMix.....	76
Gambar 4.16 Tampilan <i>Winner Graphic</i> pada YouTube Live Di dalam vMix,	77

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Biodata Mahasiswa	86
Lampiran 2 Lembar Bimbingan Tugas Akhir	87
Lampiran 3 Lembar Bimbingan Tugas Akhir	88
Lampiran 4 QR Karya	89