

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERAN EDITOR DALAM PEMANFAATAN SOFTWARE
ADOBE AFTER EFFECTS UNTUK MENGUATKAN VISUAL
PROGRAM FEATURE “JEJAK KAKI”

Diajukan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya



Disusun oleh:
MUHAMMAD YUSUF FADHIIL
NIM. 2370405088

PROGRAM STUDI PENYIARAN
JURUSAN KOMUNIKASI
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2026

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PERAN EDITOR DALAM PEMANFAATAN SOFTWARE ADOBE
AFTER EFFECTS UNTUK MENGUATKAN VISUAL PROGRAM
FEATURE "JEJAK KAKI"
Penulis : Muhammad Yusuf Fadhiil
NIM : 2370405088
Program Studi : Penyiaran
Jurusan : Komunikasi

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus
Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Kamis, tanggal 23 Juli 2026

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



Eben Ezer, S.Pd., M.I.Kom
NIP. 198704112025211047

Anggota 1



Elok Kharismanul Ula, M.Med.Kom.
NIP. 199612292025062011

Anggota 2



Azril, M.Sn.
NIP. 19721272025211016

Mengetahui,
Ketua Jurusan Komunikasi



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

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PERAN EDITOR DALAM PEMANFAATAN
SOFTWARE ADOBE AFTER EFFECTS UNTUK
MENGUATKAN VISUAL PROGRAM
FEATURE "JEJAK KAKI"
Penulis : Muhammad Yusuf Fadhiil
NIM : 2370405088
Program Studi : Penyiaran
Jurusan : Komunikasi

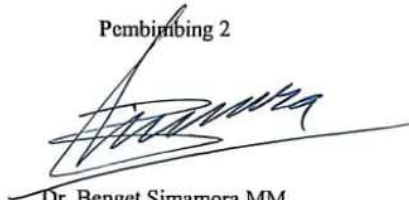
Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan. Ditandatangani di
Jakarta, 30 Juni 2026

Pembimbing 1



Azril, M.Sn
NIP 19721272025211016

Pembimbing 2



Dr. Benget Simamora, MM
NIP 195907061986031002

Mengetahui,
Koordinator Program Studi



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

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Muhammad Yusuf Fadhiil
NIM : 2370405088
Program Studi : Penyiaran
Jurusan : Komunikasi
Tahun Akademik : 2026

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: PERAN EDITOR DALAM PEMANFAATAN SOFTWARE ADOBE AFTER EFFECTS UNTUK MENGUATKAN VISUAL PROGRAM FEATURE “JEJAK KAKI” 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, 30 Juni 2026

Yang menyatakan.



Muhammad Yusuf Fadhiil

NIM. 2370405088

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Muhammad Yusuf Fadhiil
NIM : 2370405088
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 PEMANFAATAN SOFTWARE ADOBE AFTER EFFECTS UNTUK MENGUATKAN VISUAL PROGRAM FEATURE "JEJAK KAKI" 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, 30 Juni 2026

Yang menyatakan,




Muhammad Yusuf Fadhiil

NIM. 2370405088

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 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. Dwi Riyono, ST., M.Ak., Ph.D, Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Mawan Nugraha, S.Si., M.Acc., Ph.D., Wakil Direktur bidang Akademik dan Kerja Sama.
3. Imanuel Ronald David Mongkau Se, Mm., Ketua Jurusan Komunikasi.
4. Irpan Riana, M.Sn., Sekertaris Jurusan Komunikasi.
5. Putri Surya Cempaka S. Hum., M. Si., Koordinator Program Studi Penyiaran.
6. Elok Kharismatul Ula, M.Med Kom., sebagai Sekretaris Program Studi Penyiaran.
7. Azril, M.Sn sebagai Dosen Pembimbing Karya Tugas Akhir 1.
8. Dr. Benget Simamora., MM sebagai Dosen Pembimbing Laporan Tugas Akhir 2.
9. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah mendidik mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.

10. Keluarga penulis yang selalu memberikan dukungan dan meningkatkan semangat penulis selama mengerjakan tugas akhir hingga saat penulisan laporan.

11. Teman-teman Penyiaran 2023 yang telah mendukung penulis dalam proses penulisan laporan tugas akhir.

12. Terima kasih kepada Magnolia Celebration, Arctic Monkeys, Reality Club, dan Avenged Sevenfold yang telah membuat maha karya dalam bentuk lagu untuk menemani penulis dalam mengerjakan laporan tugas akhir ini.

Apabila terdapat kesalahan pada laporan tugas akhir ini, penulis siap menerima saran dan kritik yang bersifat membangun untuk kesempurnaan laporan tugas akhir ini. Semoga laporan tugas akhir ini dapat memberikan manfaat untuk semua kalangan masyarakat yang membaca laporan tugas akhir ini.

Jakarta, 30 Juni 2026
Penulis,



Muhammad Yusuf Fadhiil
NIM. 2370405088

ABSTRACT

The development of the broadcasting industry has encouraged editors to utilize supporting software in creating more informative and engaging visual presentations. Adobe After Effects is widely used to produce motion graphics, infographics, text animations, and other visual elements that enhance information delivery in audiovisual programs. Jejak Kaki is a feature program focusing on urban agriculture that requires clear and visually appealing information delivery. This final project aims to examine the editor's role in utilizing Adobe After Effects to strengthen the visual presentation of the Jejak Kaki feature program. The methods employed in this study include observation, literature review, and documentation. The results show that the utilization of Adobe After Effects supports the editor in creating motion graphics, infographics, lower thirds, and text animations that improve visual quality while making information delivery more communicative, structured, and easier for the audience to understand. Therefore, this final project is expected to serve as a reference for broadcasting students and audiovisual practitioners in utilizing Adobe After Effects to support post-production processes in information-based feature programs.

Keywords: Adobe After Effects, Editor, Feature Program, Motion Graphics, Post-production.

ABSTRAK

Perkembangan industri penyiaran mendorong editor untuk memanfaatkan software pendukung dalam menghasilkan penyajian visual yang lebih informatif dan menarik. Adobe After Effects merupakan salah satu software yang banyak digunakan untuk membuat motion graphic, infografis, animasi teks, serta berbagai elemen visual yang mendukung penyampaian informasi pada program audiovisual. Program feature "Jejak Kaki" merupakan program yang mengangkat tema agrikultur perkotaan sehingga memerlukan penyajian informasi yang jelas dan menarik secara visual. Penulisan tugas akhir ini bertujuan untuk mengetahui peran editor dalam pemanfaatan software Adobe After Effects untuk menguatkan visual pada program feature "Jejak Kaki". Metode yang digunakan meliputi observasi, studi pustaka, dan dokumentasi. Hasil pelaksanaan menunjukkan bahwa pemanfaatan Adobe After Effects membantu editor dalam menghasilkan motion graphic, infografis, lower third, serta animasi teks yang mampu meningkatkan kualitas visual sekaligus memperjelas penyampaian informasi sehingga menjadi lebih komunikatif, terstruktur, dan mudah dipahami oleh audiens. Oleh karena itu, tugas akhir ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi mahasiswa penyiaran maupun praktisi audiovisual dalam memanfaatkan Adobe After Effects sebagai perangkat pendukung pada proses pascaproduksi program feature berbasis informasi.

Kata Kunci: Adobe After Effects, Editor, Program Feature, Motion Graphics, Pascaproduksi.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	i
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
PRAKATA.....	v
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan.....	5
F. Manfaat	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
A. Peran Kerja.....	7
1. Definisi Editor	7
B. Adobe After Effects.....	8
1. Pengertian Adobe After Effects.....	8
2. Adobe After Effects sebagai <i>Software</i> Pendukung	9
C. <i>Motion Graphic</i>	11
D. <i>Feature</i>	13
E. OTT	15
F. Pendekatan	16
BAB III METODE PELAKSANAAN.....	19
A. Objek Penulisan	19
B. Teknik Pengumpulan Data	22
C. Ruang Lingkup.....	23
D. Referensi Karya.....	24

E. Langkah Kerja.....	29
BAB IV PEMBAHASAN.....	30
A. Pra Produksi	30
B. Produksi	42
C. Pascaproduksi.....	43
BAB V SIMPULAN	51
A. Simpulan	51
B. Saran.....	52
DAFTAR PUSTAKA.....	54
LAMPIRAN.....	55

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Tim Produksi "Jejak Kaki"	21
Tabel 4. 1 Penggunaan Font Pada Program Feature "Jejak Kaki"	33

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Logo Program "Jejak Kaki"	19
Gambar 3. 2 Thumbnail Video Pecah Telur	25
Gambar 3. 3 Screenshot Bumper Program Kelana Si Centil	26
Gambar 3. 4 Thumbnail Video Espos Indonesia	27
Gambar 3. 5 Thumbnail Video Inspirasi Tani	28
Gambar 4. 1 Proses Pengembangan Ide Program	30
Gambar 4. 2 Color Palette “Jejak Kaki”	31
Gambar 4. 3 Proses Menganimasikan Logo	35
Gambar 4. 4 Proses Menganimasikan Ikon Agrikultur	35
Gambar 4. 5 Proses Pembuatan Sunrays	36
Gambar 4. 6 Screenshot OBB “Jejak Kaki”	37
Gambar 4. 7 Screenshot OBB “Jejak Kaki”	37
Gambar 4. 8 Proses Menganimasikan Overlay	38
Gambar 4. 9 Contoh Pengaplikasian Overlay Pada Footage	39
Gambar 4. 10 Proses Pembuatan Lower Third	40
Gambar 4. 11 Proses Pembuatan Grafis Judul Program	41
Gambar 4. 12 Penulis Memantau Pengambilan Gambar Pada Saat Shooting	42
Gambar 4. 13 Draft Pembuatan Elemen Grafis	43
Gambar 4. 14 Proses Pembuatan Infografis Utama	44
Gambar 4. 15 Proses Pembuatan Infografis Utama	45
Gambar 4. 16 Proses Membuat Infografis Untuk Segmen 3	46
Gambar 4. 17 Penyelarasan Lower Third di Segmen 1	46
Gambar 4. 18 Penyelarasan Grafis Judul Episode di Segmen 1	47
Gambar 4. 19 Penyelarasan Infografis Dengan Footage di Segmen 2	48
Gambar 4. 20 Penyelarasan Infografis Dengan Footage di Segmen 3	48

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Biodata Mahasiswa	55
Lampiran 2 Lembar Bimbingan Pembimbing 1 Tugas Akhir	56
Lampiran 3 Lembar Bimbingan Pembimbing 2 Tugas Akhir	57
Lampiran 4 Lembar Sertifikat Valid News.....	58
Lampiran 5 Dokumentasi	59

