

**LAPORAN TUGAS AKHIR
PENGUNAAN TEKNIK KINETIC TYPOGRAPHY OLEH
EDITOR UNTUK MENCIPTAKAN EFEK DINAMIS PADA
PROGRAM LIVE “BERPESTRA”**

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



**Disusun oleh :
RIZKY WAHYU RAMADHAN
NIM. 2370405128**

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

LEMBAR PENGESAHAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PENGGUNAAN TEKNIK KINETIC TYPOGRAPHY OLEH EDITOR
UNTUK MENCIPTAKAN EFEK DINAMIS PADA PROGRAM LIVE "BERPESTRA"

Penulis : Rizky Wahyu Ramadhan
NIM : 2370405128
Program Studi : Penyiaran
Jurusan : Komunikasi

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus
Politeknik Negeri Media Kreatif pada 11 Juni 2026

Disahkan oleh:
Ketua Penguji

Immanuel Ronald David Mongkau, S.E., M.M
NIP. 97106062006041001

Anggota 1



Donny Achmad F, M.I.Kom.

Anggota 2



Hapsoro Pandu Buwono, M.I.Kom.
ID. 0704050041

Mengetahui,
Ketua Jurusan Komunikasi

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

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Penggunaan Teknik Kinetic Typography oleh Editor untuk menciptakan efek dinamis pada program live "Berpestra"
Nama Mahasiswa : Rizky Wahyu Ramadhan
NIM : 2370405128
Jurusan : Komunikasi

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di Jakarta, 11 Juni 2026

Pembimbing I



Ifah Atur Kuniati, M.I.Kom.

NIP. 198505182020122009

Pembimbing II



Hapsoro Pandu-Buwono, M.I.Kom.

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Penyiaran



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

NIP. 199312202019032026

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Rizky Wahyu Ramadhan
NIM : 2370405128
Program Studi : Penyiaran
Jurusan : Komunikasi
Tahun Akademik : 2026

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: Penggunaan Teknik Kinetic Typography oleh Editor untuk menciptakan efek dinamis pada program live “Berpestra” **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, 30 Juni 2026

Yang menyatakan,



Rizky Wahyu Ramadhan
NIM. 2370405128

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama	: Rizky Wahyu Ramadhan
NIM	: 2370405128
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: Penggunaan Teknik Kinetic Typography oleh Editor untuk menciptakan efek dinamis pada program live "Berpestra" 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 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,



Rizky Wahyu Kamadhan
NIM. 2370405128

ABSTRAK

This study examines the editor's role in applying kinetic typography in the live-broadcast mini orchestral program "BERPESTRA" (Episode: Popular in Symphony). Using Adobe After Effects, vMix, and a Videotron media server, the author serving as both Motion Graphic Designer and Head of Pre-Production designed text motion (Scale, Position, Timing) to reflect musical emotion and rhythm in real time. The workflow spanned pre-production (concept design, Alpha Channel-based Lower Thirds, graphic guidelines, workflow mapping), live execution (asset loading, dress rehearsal testing, cue-based display via intercom), and post-production (team evaluation, dual-archiving). Results show that effective kinetic typography conveyed information and engaged audiences without obscuring the live performance. Despite challenges from a dense rundown and playback latency risks, adopting RGB + Alpha Channel standards ensured success. This report serves as a technical reference for motion graphics practice in live music broadcast pre-production.

Keywords: Editor, Kinetic Typography, Mini Live Music Show, Motion Graphics, Pre-production.

Penelitian ini mengkaji peran editor dalam penerapan tipografi kinetik pada program orkestra mini siaran langsung "BERPESTRA" (Episode: Popular in Symphony). Dengan menggunakan Adobe After Effects, vMix, dan server media Videotron, penulis yang bertindak sebagai Desainer Grafis Gerak sekaligus Kepala Praproduksi merancang pergerakan teks (Skala, Posisi, Waktu) untuk mencerminkan emosi dan ritme musik secara real time. Alur kerja mencakup praproduksi (desain konsep, Lower Thirds berbasis Alpha Channel, pedoman grafis, pemetaan alur kerja), pelaksanaan siaran langsung (pemuatan aset, pengujian gladi resik, tampilan berbasis isyarat melalui interkom), dan pascaproduksi (evaluasi tim, pengarsipan ganda). Hasil menunjukkan bahwa tipografi kinetik yang efektif berhasil menyampaikan informasi dan melibatkan penonton tanpa menghalangi pertunjukan langsung. Meskipun menghadapi tantangan dari jadwal yang padat dan risiko latensi pemutaran, penerapan standar RGB + Saluran Alfa memastikan keberhasilan. Laporan ini berfungsi sebagai referensi teknis untuk praktik grafis gerak dalam praproduksi siaran musik langsung.

Kata kunci: Editor, Grafis gerak, pertunjukan musik langsung skala kecil, Pra-produksi, Tipografi kinetik.

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat, taufik, serta hidayah-Nya, sehingga penulisan Laporan Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan baik dan tepat waktu. Laporan ini disusun sebagai bentuk pertanggungjawaban ilmiah sekaligus salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan pada Program Studi Penyiaran, Politeknik Negeri Media Kreatif.

Penyusunan Laporan Tugas Akhir yang mengangkat topik mengenai penerapan teknik *Kinetic Typography* pada program siaran langsung “BERPESTRA” ini tentu tidak terlepas dari dukungan, bimbingan, serta kerja sama dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan penuh rasa hormat penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dwi Riyono ST. M.Ak Ph.D. Selaku Wakil Direktur Politeknik 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 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
6. Irpan Riana, M. Sn. Selaku Sekretaris Jurusan Komunikasi
7. Putri Surya Cempaka S. Hum, M. Si selaku kepala Prodi Penyiaran di Politeknik Negeri Media Kreatif

8. Adryans, S.Si., M.Sn., sebagai Pembimbing Akademik Penyusunan laporan praktik industri
9. Elok Kharismatul Ula, M.Med.Kom. selaku Sekretaris Program Studi Penyiaran
10. Ifah Atur Kurniati, M.I.Kom. sebagai Dosen Pembimbing I Tugas Akhir.
11. Hapsoro Pandu Buwono, M.I.Kom. sebagai Dosen Pembimbing II Tugas Akhir.
12. Rekan-rekan Batavia Chamber Orchestra atas penampilan yang luar biasa
13. Rekan-rekan satu kelompok Tugas Akhir atas sinergi, kerja keras, dan perjuangan bersama dalam menyelesaikan karya produksi ini.
14. Orang Tua & keluarga yang telah mensupport penulis dalam menjalani perkuliahan dan praktik industri

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penyusunan laporan ini masih jauh dari kesempurnaan akibat keterbatasan ilmu pengetahuan serta pengalaman yang penulis miliki. Oleh karena itu, kritik dan saran yang konstruktif sangat penulis harapkan demi perbaikan di masa mendatang. Akhir kata, semoga laporan tugas akhir ini dapat memberikan wawasan baru bagi para pembaca, khususnya adik-adik tingkat di bidang desain komunikasi visual dan penyiaran.

Jakarta, 29 Juni 2026



Rizky Wahyu Ramadhan
NIM. 2370405128

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN SIDANG TUGAS AKHIR.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR.....	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan.....	5
F. Manfaat Penulisan.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
A. Peran kerja Editor.....	8
B. Program yang Dibuat	14
C. <i>Output</i>	16
BAB III METODE PELAKSANAAN.....	18
A. Objek Penulisan	18
B. Teknik Pengumpulan Data	21
C. Referensi Karya.....	23
D. Ruang lingkup	26
BAB IV PEMBAHASAN.....	29
B. Pra Produksi	30
C. Produksi Editor	42
D. Pasca-Produksi Editor	44
BAB V PENUTUP	46
A. Simpulan	46
B. Saran.....	47
DAFTAR PUSTAKA.....	49
DAFTAR LAMPIRAN	51

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Tim Produksi.....	21
Tabel 4. 1 Timeline Editing	32

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Logo Program	18
Gambar 3. 2 Kuesioner	22
Gambar 3. 3 Referensi Program London Symphony Orchestra	23
Gambar 3. 4 Referensi Program London Symphony Orchestra	24
Gambar 3. 5 Referensi Program Jazz Goes To Campus	25
Gambar 4. 1 Progress Membentuk Kelompok Program Live	31
Gambar 4. 2 Color Pallete	34
Gambar 4. 3 Title safe area	36
Gambar 4. 4 Penggunaan Font	36
Gambar 4. 5 After Effects	37
Gambar 4. 6 Merancang Bumper	38
Gambar 4. 7 Merancang Lower Third	39
Gambar 4. 8 Proses Rendering	41
Gambar 4. 9 Penguncian Pixel Mapping	42
Gambar 4. 10 Alpha Channel	42

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Daftar Riwayat Hidup	51
Lampiran 2 Lembar Bimbingan Penguji 1	52
Lampiran 3 Lembar Bimbingan Penguji 2	53
Lampiran 4 Lampiran Hasil Kuesioner	54
Lampiran 5 Aset Editing	57
Lampiran 6 Dokumentasi.....	59