

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERAN PROGRAM DIRECTOR DALAM PENERAPAN
TEKNIK SPLIT SCREEN DALAM MENGHADIRKAN MOOD
FUN DAN INTERAKTIF PADA PROGRAM MAGAZINE
“GAME START!”

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Ahli Madya



Disusun oleh:
NAYLA AZIZAH PUTRI
NIM 2370405101

PROGRAM STUDI PENYIARAN
JURUSAN KOMUNIKASI
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2026



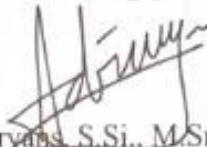
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PERAN PROGRAM DIRECTOR DALAM
PENERAPAN TEKNIK SPLIT SCREEN DALAM
MENGHADIRKAN MOOD FUN DAN
INTERAKTIF PADA PROGRAM MAGAZINE
"GAME START!"

Penulis : Nayla Azizah Putri
NIM : 2370405101
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 2025

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,


Adrians S.Si., M.Sn.

NIP. 198510012019031004

Anggota 1


Drs. Rusman Latief, M.I.Kom.
NIDN. 0307076402

Anggota 2


Eben Ezer S.Pd., M.I.Kom.
NIDN. 0011048706

Mengetahui,
Ketua Jurusan Komunikasi


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

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Penerapan Teknik Split Screen dalam Menghadirkan
Mood Fun dan Interaktif pada Program Magazine "Game
Start!"

Nama Mahasiswa : Nayla Azizah Putri

NIM : 2370405101

Jurusan : Komunikasi

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di Jakarta, 11 Juni 2026

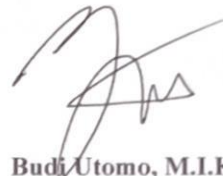
Pembimbing I



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

NIDN. 001148706

Pembimbing II

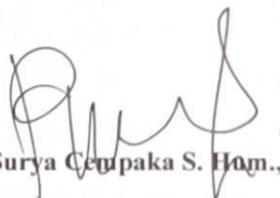


Budi Utomo, M.I.Kom

NIDN. 0024017504

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 : Nayla Azizah Putri
NIM : 2370405101
Program Studi : Penyiaran
Jurusan : Komunikasi
Tahun Akademik : 2025/2026

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

Penerapan Teknik Split Screen dalam Menghadirkan Mood Fun dan Interaktif pada Program Magazine 'Game Start!'

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, 12 Juni 2026




Nayla Azizah Putri
NIM 23704051

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama	: Nayla Azizah Putri
NIM	: 2370405101
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 Teknik Split Screen dalam Menghadirkan Mood Fun dan Interaktif pada Program Magazine 'Game Start!' 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, 12 Juni 2026

vatakan



Nayla Azizah Putri
NIM 2370405101

ABSTRAK

The rapid development of gaming content has not been balanced by age-appropriate shows due to the prevalence of toxic speech. This phenomenon led to the creation of a magazine show program titled “Game Start!” on Youtube as a safe viewing alternative for teenagers aged 13-17. This Final Project aims to determine the role of the Program Director in implementing the Split-screen technique to build a fun and interactive mood. The method used is media production visual analysis, with data collection through Mini Theater Test observations, questionnaires to 75 respondents, and literature study. As the Program Director, the author was responsible for managing the visual aesthetics and technical aspects across all production phases. In pre-production, the author designed the geometric aspects of the screen split, rundown, and studio floorplan. During production, the author took operational command to direct camera framing and execute real-time retakes for language filtering. In post-production, the author directed the editor to combine talent expressions and gameplay video tracks into five functional frame layouts. The results show that precise Split-screen application effectively provides dynamic visual stimuli and successfully eliminates audience boredom among teenagers.

Keywords: *Program Director, Split Screen, Magazine Show, Game Start!, Youtube.*

Pesatnya perkembangan konten *gaming* belum diimbangi tayangan ramah usia akibat maraknya *toxic speech*. Fenomena ini melatarbelakangi terciptanya program *magazine show* “Game Start!” di *Youtube* sebagai alternatif tontonan aman bagi remaja usia 13-17 tahun. Tugas Akhir ini bertujuan untuk mengetahui peran *Program Director* dalam menerapkan teknik *split screen* untuk membangun *mood fun* dan interaktif. Metode yang digunakan adalah analisis visual produksi media dengan pengumpulan data melalui observasi *Mini Theater Test*, kuesioner kepada 75 responden, serta studi pustaka. Sebagai *Program Director*, penulis bertanggung jawab mengawal aspek estetika dan teknis visual pada seluruh fase produksi. Pada pra-produksi, penulis merancang aspek geometris pembagian layar, *rundown*, dan *floorplan*. Memasuki fase produksi, penulis mengambil komando operasional untuk mengarahkan pembingkai kamera serta melakukan *retake* untuk penyaringan bahasa secara *real-time*. Pada pasca-produksi, penulis mengarahkan editor menggabungkan jalur video ekspresi talenta dan visual *gameplay* ke dalam lima variasi *layout* bingkai fungsional. Hasil karya menunjukkan penerapan *split screen* secara presisi efektif memberikan stimulus visual dinamis serta berhasil mengatasi titik jenuh penonton remaja.

Kata Kunci: *Pengarah Acara, Layar Terbagi, Acara Majalah Udara, Game Start!, Youtube.*

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir yang berjudul **“Penerapan Teknik Split Screen dalam Menghadirkan Mood Fun dan Interaktif pada Program Magazine 'Game Start!'** Laporan Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Ahli Madya pada Program Studi Penyiaran, Jurusan Komunikasi, Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.

Dalam proses penyusunan Laporan Tugas Akhir ini, penulis menyadari sepenuhnya bahwa keberhasilan ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dwi Riyono, S.T., M.Ak., Ph.D. selaku Direktur Politeknik Negeri Media
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 Koordinator Program Studi Penyiaran.
8. Elok Kharismatul Ula, M.Med.Kom. selaku Sekretaris Program Studi Penyiaran.
9. Eben Ezer, S.Pd., M.I.Kom. selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir I
10. Budi Utomo, M.I.Kom. selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir II
11. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan.
12. Keluarga penulis, yang senantiasa memberikan doa, dukungan moral, bantuan materi, serta semangat dan perhatian kepada penulis selama proses penyusunan

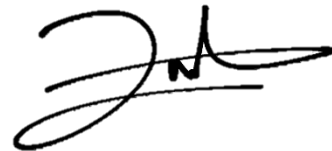
Laporan Tugas Akhir hingga selesai.

13. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah memberikan semangat, dukungan, dan saran dalam membantu menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa Laporan Tugas Akhir ini masih memiliki kekurangan dan belum sepenuhnya sempurna. Hal tersebut disebabkan oleh keterbatasan penulis dalam pengetahuan, pengalaman, serta waktu selama proses penyusunan laporan. 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 laporan ini dapat memberikan manfaat, menambah wawasan, serta menjadi bahan pembelajaran bagi pembaca. Semoga karya ilmiah ini dapat digunakan sebagai referensi yang berguna di masa mendatang.

Jakarta, 12 Juni 2026

Penulis,



Nayla Azizah Putri

NIM: 2370405101

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR.....	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME.....	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penulisan	5
F. Manfaat Penulisan.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
A. Peran Kerja.....	8
B. Produk yang Dihasilkan	12
BAB III METODE PELAKSANAAN	18
A. Data/Objek Pengerjaan	18
B. Teknik Pengumpulan Data	27
C. Ruang Lingkup.....	31
BAB IV PEMBAHASAN	33
A. Proses Pra Produksi.....	33
B. Proses Produksi	55
C. Proses Pasca Produksi	60
BAB V PENUTUP	68
A. Kesimpulan	68
B. Saran.....	69
DAFTAR PUSTAKA.....	73

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Logo Program "Game Start!"	18
Gambar 3.2 Poster Good Game	21
Gambar 3.3 Poster On The Spot	22
Gambar 3.4 Opening Youtube BeaconCream.....	24
Gambar 3.5 Poster Weekend List	25
Gambar 3.6 Hasil Survei.....	29
Gambar 4.1 Dokumentasi Brainstroming Ide Kreatif.....	33
Gambar 4.2 Mini Theater Test bersama SMP Perguruan Rakyat 1	34
Gambar 4.3 Rundown	36
Gambar 4.4 Floorplan	38
Gambar 4.5 Shotlist	38
Gambar 4.6 List Alat.....	45
Gambar 4.7 Studio ROW TV.....	45
Gambar 4.8 Technical Meeting Sebelum Produksi.....	54
Gambar 4.9 Behind The Scene Produksi	56
Gambar 4.10 Split Screen Voxpop Vertikal	61
Gambar 4.11 Split Screen Voxpop Horizontal	62
Gambar 4.12 Split Screen Multi-Frame Asimetris Gameplay	63
Gambar 4.13 Split Screen Multi-Frame Asimetris Obrolan	64
Gambar 4.14 Split Screen Horizontal Asimetris Bertingkat.....	65
Gambar 4.15 Preview Hasil Editing	66

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Biodata Penulis	74
Lampiran 2 Lembar Pembimbingan Tugas Akhir	75
Lampiran 3 Dokumentasi	77