

LAPORAN TUGAS AKHIR
PENERAPAN POAC *FRAMEWORK* UNTUK OPTIMALISASI
TIMELINE* PADA PROGRAM *FEATURE SPORT QUEST
OLEH PRODUSER

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk pelaksanaan Tugas Akhir



Disusun oleh :

DWI YANI NURJANAH

NIM. 2370405033

PROGRAM STUDI PENYIARAN
JURUSAN KOMUNIKASI
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2026

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Penerapan POAC *Framework* untuk Optimalisasi
Timeline pada Program *Feature Sport Quest* Oleh
Produser.

Penulis : Dwi Yani Nurjanah

NIM : 2370405033

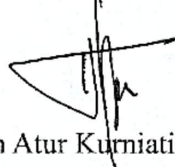
Program Studi : Penyiaran

Jurusan : Komunikasi

Tugas akhir ini telah dipertanggungjawabkan dihadapan Tim Penguji Tugas Akhir
di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada, 3. Juli 2026.

Disahkan oleh:

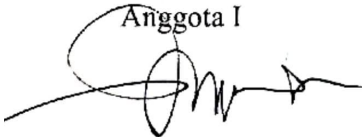
Ketua Penguji



Ifah Atur Kurniati, M.I.Kom.

NIP.198505182020122009

Anggota I



Sjamsul Ma'arif, M.Sn.

NIDN.008107008

Anggota II



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

NIP.197106062006041001

Mengetahui,
Ketua Jurusan Komunikasi



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

NIP.197106062006041001

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PENERAPAN POAC *FRAMEWORK* UNTUK
OPTIMALISASI *TIMELINE* PADA PROGRAM
FEATURE *SPORT QUEST* OLEH PRODUSER.

Nama : Dwi Yani Nurjanah
NIM : 2370405033
Program Studi : Penyiaran
Jurusan : Komunikasi
Tahun Akademik : 2025/2026

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di Jakarta, 8 Juli 2026

Pembimbing I

Pembimbing II



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



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

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 : Dwi Yani Nurjanah
NIM : 2370405033
Program Studi : Penyiaran
Jurusan : Komunikasi
Tahun Akademik : 2025/2026

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: **Penerapan POAC Framework Untuk Optimalisasi Timeline Pada Program Reality Show “Sport Quest”** 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, 12 Juni 2026

Yang menyatakan,



Dwi Yani Nurjanah
NIM. 2370405033

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Dwi Yani Nurjanah
NIM : 2370405033
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 POAC Framework Untuk Optimalisasi Timeline Pada 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 sebagaipemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Jakarta, 12 Juni 2026

Yang menyatakan,



Dwi Yani Nurjanah
NIM. 2370405033

ABSTRACT

The Sport Quest feature show faces potential scheduling disruptions due to various factors, such as diverse locations, athletes' schedules, and the coordination of a large crew. To minimize these time deviations, the POAC (Planning, Organizing, Actuating, Controlling) framework was implemented as a strategy to optimize production. Data were gathered through observation, interviews, questionnaires, and literature reviews to design the program format. Applying this method enabled the author to act as a producer and effectively manage production. The POAC framework was successfully implemented; its use across the pre-production, production, and post-production stages proved effective in minimizing time deviations. The study's primary contribution is a production management model for sports feature shows in Indonesia, which can be applied to enhance the competitiveness of national television content in the digital era.

Keywords: Feature, Sport Quest, Deviasi, POAC Framework, Timeline.

ABSTRAK

Program *feature Sport Quest* berpotensi mengalami deviasi waktu akibat berbagai faktor. Untuk meminimalisir, POAC (*Planning, Organizing, Actuating, Controlling*) Framework diterapkan sebagai strategi untuk mengoptimalkan waktu. Tujuan penulisan ini adalah mengetahui Penerapan POAC Framework oleh produser untuk optimalisasi *timeline* pada program *feature Sport Quest* berdasarkan teori yang dikembangkan oleh George R. Terry. Penulisan ini menggunakan metode pengumpulan data berupa observasi, wawancara, kuesioner, dan studi pustaka untuk merancang format program. POAC Framework berhasil diterapkan pada acara tersebut penggunaan metode ini di seluruh tahapan pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi terbukti dapat meminimalisir deviasi waktu. Kontribusi utama penelitian ini adalah model manajemen produksi untuk acara benar dan nyata olahraga di Indonesia yang dapat diterapkan guna meningkatkan daya saing konten televisi nasional di era digital.

Kata kunci: Feature, Sport Quest, Deviasi, POAC Framework, Timeline.

PRAKATA

Dengan memanjatkan puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas Rahmat dan Karunia-Nya sehingga penulis dapat mengembangkan Proposal Tugas akhir dengan judul: Peran Produser dalam penyusunan timeline pembuatan Program Tapping *feature Sport Quest*. Penyusunan proposal Tugas Akhir ini merupakan salah satu syarat yang harus dipenuhi untuk memperoleh Gelar Ahli Madya (D3) Program Studi Penyiaran, Jurusan Komunikasi, Politeknik Negeri Media Kreatif. Dalam selesainya penyusunan Tugas Akhir ini, tentunya banyak pihak yang telah memberikan bantuan baik moril maupun materil. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang telah membantu banyak dalam penulisan laporan tugas akhir ini.

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Praktik Industri ini dengan baik. Tujuan penulisan laporan Praktik Industri sebagai kewajiban bagi penulis yang telah melaksanakan Praktik di industri 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, selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Mawan Nugraha, S.Si., M.Acc., Ph.D. selaku Wakil Direktur bidang Akademik.
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, S.E, M.M. selaku Ketua Jurusan Komunikasi dan selaku Dosen Pembimbing II Tugas Akhir.
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. Reny Yulyati Br Lumban Toruan, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I Tugas Akhir.
10. Para keluarga penulis yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.
11. Kepada penulis yang sudah berjuang sampai sejauh ini, sudah melewati banyak rintangan, terimakasih sudah bertahan sampai dititik ini.
12. Kepada rekan satu tim penulis Roby Choiril Azis dan Muvthia Agisvia Salam yang sudah berusaha dan berjuang bersama dalam tugas akhir ini.
13. Kepada Tim *Athlura Production* yang sudah berjuang dan bekerja sama dari awal hingga selesai untuk tugas akhir ini.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam tugas akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk tugas akhir ini.

Jakarta, 8 Juli 2026

Penulis,



Dwi Yani Nurjanah

NIM. 2370405033

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah.....	3
D. Rumusan Masalah	3
E. Tujuan Penulisan	3
F. Manfaat Penulisan.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
A. Peran Kerja.....	6
D. Metode Pendekatan	9
E. Tinjauan Pustaka Karya Tugas Akhir	14
A. Objek Penulisan	16
B. Teknik Pengumpulan Data	19
C. Ruang Lingkup.....	23
D. Referensi Karya.....	24
E. Langkah Kerja.....	26
BAB IV PEMBAHASAN.....	27
A. Program <i>Feature</i> dalam <i>Sport Quest</i>	27
1. Pra-produksi	28
2. Produksi.....	38
3. Pasca-produksi	41
BAB V PENUTUP	44
A. Simpulan	44
B. Saran.....	45
DAFTAR PUSTAKA.....	48

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Poster Program Sport Quest	16
Gambar 3.2 Observasi Lapangan	20
Gambar 3.3 Usia Target Kuesioner	21
Gambar 3.4 Hasil Kuesioner	22
Gambar 3.5 Referensi Karya 1	25
Gambar 3.6 Referensi Karya 2	25
Gambar 4.1 Kru Hari Produksi	33
Gambar 4.2 Timeline Produksi Sport Quest	34
Gambar 4.3 Rundown Program Sport Quest.....	36
Gambar 4.4 Rencana Anggaran Biaya	37
Gambar 4.5 Koordinasi dengan vendor.....	38
Gambar 4.6 Koordinasi Dengan Kru Produksi	39
Gambar 4.7 Koordinasi Dengan Talent.....	40
Gambar 4.8 Pengawasan Proses Produksi	40
Gambar 4.9 Proses Editing Offline dan Online	42
Gambar 4.10 RAB Sport Quest Setelah Evaluasi	43

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Tim Produksi Sport Quest	30
Tabel 4.2 Nama Talent	31

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Biodata Mahasiswa.....	49
Lampiran 2 Salinan Lembar Bimbingan.....	50
Lampiran 3 Kontrak Kerja Talent	52
Lampiran 4 Dokumentasi Tugas Akhir.....	56
Lampiran 5 Desain Produksi (Sesuai Peran Kerja).....	57
Lampiran 6 Hasil Karya	73