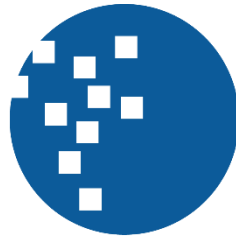


**PROGRAM TELEVISI FUNTIONAL DENGAN TOPIK
“DAMPAK PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP
TUMBUH KEMBANG MENTAL DAN FISIK ANAK”**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Skripsi Berbasis Karya

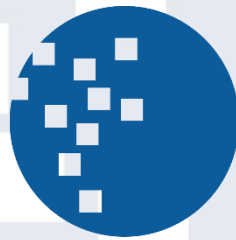
Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk
Memperoleh Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom.)

Audrey Indrianti Lesmana

00000042566

**PROGRAM STUDI JURNALISTIK
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2024**

**PROGRAM TELEVISI FUNTIONAL DENGAN TOPIK
“DAMPAK PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP
TUMBUH KEMBANG MENTAL DAN FISIK ANAK”**



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Skripsi Berbasis Karya

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom.)

Audrey Indrianti Lesmana

00000042566

PROGRAM STUDI JURNALISTIK

FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Audrey Indrianti Lesmana

Nomor Induk Mahasiswa : 00000042566

Program studi : Jurnalistik

Skripsi berbasis karya dengan judul:

Program Televisi Funtional dengan Topik “Dampak Permainan Tradisional Terhadap Tumbuh Kembang Mental dan Fisik Anak”

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas Akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 28 Mei 2024



(Audrey Indrianti Lesmana)

N U S A N T A R A

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi berbasis karya dengan judul

PROGRAM TELEVISI FUNTIONAL DENGAN TOPIK “DAMPAK
PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP TUMBUH KEMBANG MENTAL
DAN FISIK ANAK”

Oleh

Nama : Audrey Indrianti Lesmana

NIM : 00000042566

Program Studi : Jurnalistik

Fakultas : Ilmu Komunikasi

Telah disetujui untuk diajukan pada

Sidang Ujian Skripsi Berbasis Karya Universitas Multimedia Nusantara

Tangerang, 3 Juni 2024

Pembimbing



Dr. Rony Agustino Siahaan, S.Sos., M.Si.

0309087205

Ketua Program Studi Jurnalistik



Samiaji Bintang Nusantara, S.T., M.A.

0324037702

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Berbasis Karya dengan judul

PROGRAM TELEVISI FUNTIONAL DENGAN TOPIK “DAMPAK
PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP TUMBUH KEMBANG MENTAL
DAN FISIK ANAK”

Oleh

Nama : Audrey Indrianti Lesmana

NIM : 00000042566

Program Studi : Jurnalistik

Fakultas : Ilmu Komunikasi

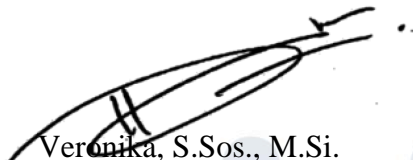
Telah diujikan pada hari Rabu, 12 Juni 2024

Pukul 15:30 s.d 17:00 dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



Veronika, S.Sos., M.Si.
0317028703

Penguji




Rossalyn Ayu Asmarantika, S.Hum., M.A.
0320058905

Pembimbing



Dr. Rony Agustino Siahaan, S.Sos., M.Si.
0309087205

Ketua Program Studi Jurnalistik



Samiaji Bintang Nusantara, S.T., M.A.

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

KARYA ILMIAH MAHASISWA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Audrey Indrianti Lesmana

NIM : 00000042566

Program Studi : Jurnalistik

Jenjang : S1

Judul Karya Ilmiah : PROGRAM TELEVISI FUNTIONAL DENGAN TOPIK
“DAMPAK PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP TUMBUH
KEMBANG MENTAL DAN FISIK ANAK”

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia (pilih salah satu):

- ✓ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial. Saya tidak akan mencabut kembali izin yang telah saya berikan dengan alasan apapun.
- Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: Dalam proses pengajuan penerbitan ke dalam jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan letter of acceptance)*.

Tangerang, 6 Juni 2024



(Audrey Indrianti Lesmana)

* Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/HKI, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk dipublikasikan ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas selesainya skripsi berbasis karya ini dengan judul: “PROGRAM TELEVISI FUNTIONAL DENGAN TOPIK “DAMPAK PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP TUMBUH KEMBANG MENTAL DAN FISIK ANAK”” dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat mendapatkan gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom.) Jurusan Jurnalistik Pada Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Multimedia Nusantara. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan tugas akhir ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan tugas akhir ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

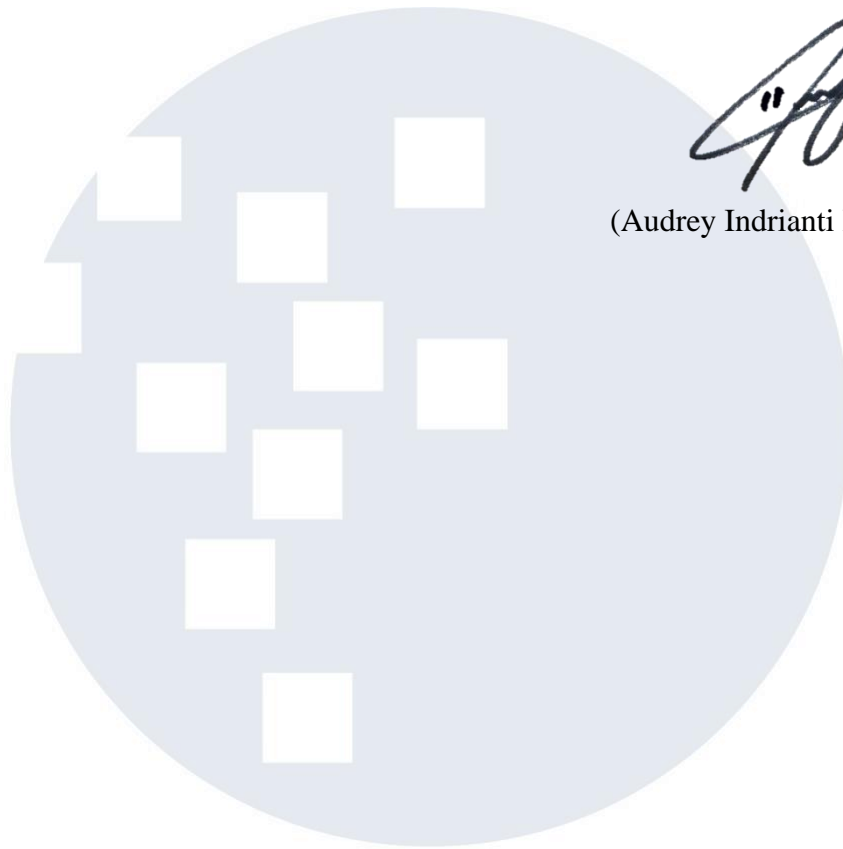
1. Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Ir. Andrey Andoko, M.Sc., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Multimedia Nusantara.
3. Samiaji Bintang Nusantara, S.T., M.A., selaku Ketua Program Studi Jurnalistik, Universitas Multimedia Nusantara.
4. Dr. Rony Agustino Siahaan, S.Sos., M.Si., sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Keluarga saya, terutama Mama yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Marissa Amran selaku rekan penulis dalam program *Funtional* yang telah mengerjakan tugas akhir ini bersama-sama dengan penuh dukungan.
7. Geraldi dan Christopher Louis selaku teman dekat penulis yang memberikan dukungan selama mengerjakan tugas akhir ini.
8. SD Vianney, Tiga Generasi, dan Dr. Amelia, SpA.

Semoga karya ilmiah ini dapat berguna bagi penulis, universitas, dan mahasiswa lainnya yang akan atau sedang melaksanakan skripsi berbasis karya. Selain itu, penulis berharap agar karya ilmiah ini dapat membantu perkembangan program televisi dan juga sistem edukasi jurnalisme televisi atau video.

Tangerang, 3 Juni 2024



(Audrey Indrianti Lesmana)



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PROGRAM TELEVISI FUNTIONAL DENGAN TOPIK “DAMPAK PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP TUMBUH KEMBANG MENTAL DAN FISIK ANAK”

Audrey Indrianti Lesmana

ABSTRAK

Televisi merupakan salah satu media yang hingga sekarang masih ramai ditonton oleh masyarakat, terutama di Indonesia. Salah satu alasannya adalah karena televisi menyampaikan pesan dengan menggunakan audio dan visual. Televisi juga berfungsi sebagai sumber informasi, untuk mendidik, dan bahkan menghibur penontonnya. Di Indonesia terdapat 85% generasi milenial dan 82% generasi Z yang masih menonton televisi konvensional pada 2022. Pada zaman sekarang televisi tidak hanya tersedia dalam versi analog atau konvensional saja, tetapi sudah dikonvergensi menjadi televisi digital yang membuat masyarakat lebih mudah mengaksesnya dan juga mengikuti perkembangan zaman. Agar penonton dapat mendapatkan pesan melalui televisi, maka program televisi perlu untuk dibentuk. Program televisi Funtional adalah program televisi *feature* yang juga memadukan *variety show* atau *game show* karena memiliki segmen *games* di dalamnya. Program Funtional membahas dampak positif yang diberikan oleh permainan tradisional Indonesia kepada anak-anak. Episode pertama yang dikerjakan oleh penulis akan membahas dari segi dampak permainan tradisional terhadap tumbuh kembang mental dan fisik anak. Permainan tradisional sendiri sudah dapat dianggap punah karena semakin jarang dimainkan karena hadirnya permainan modern. Dengan begitu, anak-anak lebih memilih bermain permainan modern yang dapat diakses melalui *smartphone*, tablet, PC, atau bahkan komputer. Padahal permainan tradisional juga merupakan bentuk budaya yang diturunkan ke antar generasi. Oleh karena itu, penulis membuat episode pertama program Funtional untuk mendukung dan sebagai bentuk melestarikan permainan tradisional Indonesia, serta untuk menghibur penonton. Episode pertama Funtional total berdurasi 60 menit yang dibagi menjadi 5 segmen akan dipublikasikan melalui YouTube, dengan segmentasi audiens anak dan keluarga.

Kata kunci: permainan tradisional, budaya, tumbuh kembang anak, kesehatan anak, program televisi

Klaster Skripsi Berbasis Karya: *Programming Based*

FUNTIONAL TELEVISION PROGRAM WITH THE TOPIC OF "THE IMPACT OF TRADITIONAL GAMES ON THE MENTAL AND PHYSICAL DEVELOPMENT OF CHILDREN"

Audrey Indrianti Lesmana

ABSTRACT (English)

Television is a media that is still widely watched by the public, especially in Indonesia. One reason is that television can convey messages using audio and visuals. Television is used to educate, entertain, and even as a source of information for the audience. In Indonesia, 85% of the millennial generation and 82% of the Z generation are watching conventional television in 2022. Nowadays, television is not available analog or conventional only but has been converted into digital television, so it is easier for people to access and is also a form of following technological developments. Television programs are needed so viewers can get messages or information through television. Funtional television program is a feature television programs that also combine variety shows or game shows because it has a game segment. The Funtional program discusses the positive impact of traditional Indonesian games on children. The first episode will discuss the effect of traditional games on children's mental and physical growth and development. Nowadays, traditional games are considered extinct because they are played less and less due to the presence of modern games. That way, children prefer to play modern games that are accessed via smartphone, tablet, PC, or even computer. Traditional games are also a form of culture that is passed down between generations. Therefore, the author created the first episode of the Funtional program to educate and as a form of preserving traditional Indonesian games, as well as to entertain the audience. The first episode of Funtional has a total duration of 60 minutes which is divided into 5 segments and will be published via YouTube, with an audience segmentation of children and family.

Keywords: *traditional games, culture, child development, child healthy, television program*

Work-Based Thesis Cluster: *Programming Based*

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK.....	viii
<i>ABSTRACT (English)</i>	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Karya.....	1
1.2 Tujuan Karya.....	8
1.3 Kegunaan Karya.....	9
BAB II KERANGKA KONSEP.....	10
2.1 Karya Terdahulu.....	10
2.1.1 Program Televisi Karya Terdahulu.....	10
2.1.1.1 Program Televisi “Sisi Lain”.....	10
2.1.1.2 Kanal YouTube Traditional Games Returns.....	14

2.1.1.3 Program Televisi Si Bolang Bocah Petualang.....	16
2.1.2 Karya Segmen Terdahulu.....	18
2.1.2.1 Segmen <i>Talkshow</i> Dalam “Catatan Najwa”.....	18
2.1.2.2 Segmen <i>Voxpop</i> Dalam Program “ <i>Indonesia Morning Show</i> ”.....	19
2.1.2.3 Ilustrasi Dalam Program Siniar “ <i>지금은 K-Culture</i> ”.....	20
2.2 Konsep yang Digunakan.....	23
2.2.1 Jurnalistik Televisi.....	23
2.2.2 Program Televisi <i>News Feature</i>	26
2.2.3 <i>Video On Demand</i>	30
2.2.3.1 Kanal YouTube Sebagai Bentuk Implementasi <i>Video on Demand</i>	31
2.2.4 Teknik Pengambilan Gambar.....	32
2.2.5 Permainan Tradisional.....	33
2.2.6 Dampak Permainan Tradisional Terhadap Tumbuh Kembang Mental dan Fisik Anak.....	34
BAB III RANCANGAN KARYA.....	37
3.1 Tahapan Pembuatan.....	37
3.1.1 Tahap Praproduksi.....	38
3.1.1.1 Mencari Ide.....	39
3.1.1.2 Menulis Naskah.....	44
3.1.1.3 Memilih <i>Talent</i>	45

3.1.1.4	Menyiapkan Lokasi.....	46
3.1.1.5	Menyiapkan Peralatan.....	48
3.1.1.6	Linimasa Pembuatan.....	49
3.1.2	Tahap Produksi.....	51
3.1.2.1	Mengambil Gambar atau <i>Shooting</i>	49
3.1.3	Tahap Pascaproduksi.....	52
3.1.3.1	Proses <i>Editing</i>	60
3.1.3.1.1	Penyusunan Gambar.....	61
3.1.3.1.2	Pemilihan Efek Suara dan <i>Dubbing</i>	62
3.1.3.1.3	Proses <i>Mixing</i>	64
3.2	Anggaran.....	65
3.3	Target Luaran/ Publikasi.....	67
BAB IV	HASIL KARYA.....	69
4.1	Pelaksanaan.....	69
4.1.1	Tahap Praproduksi.....	70
4.1.1.1	Mencari Ide.....	70
4.1.1.2	Menulis Naskah.....	72
4.1.1.3	Memilih <i>Talent</i>	74
4.1.1.4	Menyiapkan Lokasi.....	77
4.1.1.5	Menyiapkan Peralatan.....	78
4.1.2	Tahap Produksi.....	79
4.1.2.1	<i>Shooting</i> Hari Pertama.....	79

4.1.2.2 <i>Shooting</i> Hari Kedua.....	86
4.1.2.3 <i>Shooting</i> Hari Ketiga.....	90
4.1.2.4 <i>Shooting</i> Hari Keempat.....	96
4.1.2.5 <i>Shooting</i> Episode Ketiga.....	102
4.1.3 Tahap Pascaproduksi.....	104
4.1.3.1 <i>Editing</i>	105
4.1.3.1.1 Penyusunan Gambar.....	112
4.1.3.1.2 Pemilihan Efek Suara dan <i>Dubbing</i>	114
4.1.3.1.3 <i>Mixing</i>	117
4.1.3.2 Konsultasi.....	118
4.1.3.3 Publikasi.....	120
4.1.3.4 Promosi.....	124
4.1.4 Anggaran.....	125
4.2 Evaluasi.....	127
4.2.1 Evaluasi Audiens.....	127
4.2.2 Evaluasi Analitik Publikasi Karya.....	129
4.2.3 Evaluasi Ahli.....	133
BAB V SIMPULAN SARAN.....	137
5.1 Kesimpulan.....	137
5.2 Saran.....	139
DAFTAR PUSTAKA.....	141
LAMPIRAN.....	153



UMN

**UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA**

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rincian Pembagian Episode.....	37
Tabel 3.2 Rincian Pembagian Segmen.....	41
Tabel 3.3 Linimasa Inisiasi Projek.....	50
Tabel 3.4 Linimasa Praproduksi.....	50
Tabel 3.5 Linimasa Produksi.....	50
Tabel 3.6 Linimasa Pascaproduksi.....	51
Tabel 3.7 <i>Rundown</i> Episode.....	55
Tabel 3.8 Anggaran Program Televisi Funtional Episode “Dampak Permainan Tradisional Terhadap Tumbuh Kembang Mental dan Fisik Anak”.....	65
Tabel 4.1 Pembagian Segmen Program <i>Funtional</i>	69
Tabel 4.2 Realisasi Anggaran Program Televisi Funtional Episode “Dampak Permainan Tradisional Terhadap Tumbuh Kembang Mental dan Fisik Anak”....	125



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tangkapan Layar Episode “Bermain ternyata ada dampak positif bagi perkembangan jiwa anak SISI LAIN”.....	10
Gambar 2.2 Kumpulan Episode Program “Sisi Lain”.....	11
Gambar 2.3 Kanal YouTube Traditional Games Returns.....	14
Gambar 2.4 Program Televisi Si Bolang Bocah Petualang.....	16
Gambar 4.1 Penerapan <i>Two Shot</i> dan <i>Knee Shot</i> Saat <i>Shooting</i> Wawancara Pada Hari Pertama.....	81
Gambar 4.2 Penerapan <i>Close Up</i> Untuk <i>Insert Shot</i> Saat <i>Shooting</i> Hari Pertama.....	82
Gambar 4.3 Penerapan <i>Group Shot</i> Untuk <i>Insert Shot</i> Saat <i>Shooting</i> Hari Pertama.....	83
Gambar 4.4 Penerapan Teknik <i>Group Shot</i> Saat <i>Shooting</i> Hari Pertama.....	85
Gambar 4.5 Penerapan Teknik <i>Close Up</i> Saat <i>Shooting</i> Hari Pertama.....	85
Gambar 4.6 <i>Medium Shot</i> di Taman Pada Segmen Pertama.....	87
Gambar 4.7 Penerapan <i>Close Up</i> Untuk <i>Insert Shot</i> Saat <i>Shooting</i> Hari Kedua.....	89
Gambar 4.8 Penerapan <i>Over The Shoulder</i> Untuk <i>Insert Shot</i> Saat <i>Shooting</i> Hari Kedua.....	89
Gambar 4.9 Penerapan <i>Long Shot</i> Untuk <i>Insert Shot</i> Saat <i>Shooting</i> Hari Kedua.....	90
Gambar 4.10 Penggunaan Teknik <i>Two Shot</i> dan <i>Knee Shot</i> Saat <i>Shooting</i> Hari Ketiga.....	93

Gambar 4.11 Penggunaan Teknik <i>Medium Close Up</i> Saat <i>Shooting</i> Hari Ketiga.....	93
Gambar 4.12 Penerapan <i>Long Shot</i> Saat <i>Shooting</i> Hari Ketiga.....	94
Gambar 4.13 Penerapan <i>Close Up</i> Saat <i>Shooting</i> Hari Ketiga.....	95
Gambar 4.14 Penggunaan Teknik <i>Two Shot</i> dan <i>Knee Shot</i> Saat <i>Shooting</i> Hari Keempat.....	98
Gambar 4.15 Penggunaan Teknik <i>Medium Close Up</i> Saat <i>Shooting</i> Hari Keempat.....	98
Gambar 4.16 Penerapan <i>Medium Close Up</i> Narasumber Saat <i>Shooting</i> Hari Keempat.....	99
Gambar 4.17 Penerapan <i>Close Up</i> Untuk <i>Insert Shot</i> Saat <i>Shooting</i> Hari Keempat.....	100
Gambar 4.18 Penerapan <i>Long Shot</i> Untuk <i>Insert Shot</i> Saat <i>Shooting</i> Hari Keempat.....	100
Gambar 4.19 Penerapan <i>Medium Close Up</i> Untuk <i>Insert Shot</i> Saat <i>Shooting</i> Hari Keempat.....	101
Gambar 4.20 Logo Program Televisi <i>Funtional</i>	106
Gambar 4.21 Skema Warna Ilustrasi dan Grafis Program.....	107
Gambar 4.22 Ilustrasi <i>Bumper In</i> dan <i>Bumper Out</i> Program.....	108
Gambar 4.23 Ilustrasi Transisi <i>Footage</i>	108
Gambar 4.24 Ilustrasi <i>After Credit</i> Program.....	109
Gambar 4.25 <i>Lower Third</i> Program <i>Funtional</i>	110
Gambar 4.26 Contoh Grafis Program <i>Funtional</i>	110
Gambar 4.27 Proses <i>Editing</i> Segmen Pertama Oleh Penulis.....	111

Gambar 4.28 Proses <i>Editing</i> Segmen Kedua Oleh Penulis.....	111
Gambar 4.29 Proses <i>Editing</i> Segmen Ketiga Oleh Penulis.....	112
Gambar 4.30 Proses <i>Editing</i> Segmen Keempat Oleh Penulis.....	112
Gambar 4.31 Dokumentasi Sesi Konsultasi Ahli.....	119
Gambar 4.32 Akun YouTube Program <i>Funtional</i>	120
Gambar 4.33 Publikasi Episode Pertama Program <i>Funtional</i>	121
Gambar 4.34 Hasil Analitik Segmen Pertama.....	121
Gambar 4.35 Hasil Analitik Segmen Kedua.....	122
Gambar 4.36 Hasil Analitik Segmen Ketiga.....	122
Gambar 4.37 Hasil Analitik Segmen Keempat.....	123
Gambar 4.38 Promosi Episode Pertama di Akun Instagram Penulis.....	124
Gambar 4.39 Dokumentasi Sesi Evaluasi Audiens.....	129
Gambar 4.40 Hasil Analitik Penonton Segmen Pertama.....	130
Gambar 4.41 Hasil Analitik Penonton Segmen Kedua.....	130
Gambar 4.42 Hasil Analitik Penonton Segmen Ketiga.....	131
Gambar 4.43 Hasil Analitik Penonton Segmen Keempat.....	132
Gambar 4.44 Sesi Evaluasi Ahli.....	134

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Tautan Karya.....	143
Lampiran B Hasil Cek Plagiasi Turnitin.....	144
Lampiran C Lembar Pernyataan Persetujuan Partisipasi Pembuatan Karya Kepada Setiap Narasumber.....	145
Lampiran D Naskah Episode Pertama Program <i>Funtional</i>	148
Lampiran E Tautan <i>Backsound</i> yang Digunakan.....	168
Lampiran F Beberapa Foto Pada Saat Produksi.....	179

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA