

**PENCIPTAAN PROGRAM TELEVISI MAGAZINE “AFTER
SCHOOL EPISODE 3 BERJUDUL: LET’S SKATE”
MENGUNAKAN STRATEGI PESAN BERBASIS TEORI
ACTION ASSEMBLY JOHN O’GREENE**

SKRIPSI PENCIPTAAN

Diajukan untuk Memenuhi Syarat Memperoleh Gelar Jenjang Strata 1 untuk
Sarjana Seni pada Program Studi Film dan Televisi



Diajukan Oleh:

FAISHAL AFIF ABDUR RAFI

NIM. 2102566

**PROGRAM STUDI FILM DAN TELEVISI
FAKULTAS PENDIDIKAN SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

2025

**PENCIPTAAN PROGRAM TELEVISI MAGAZINE “AFTER
SCHOOL EPISODE 3 BERJUDUL: LET’S SKATE”
MENGUNAKAN STRATEGI PESAN BERBASIS TEORI
ACTION ASSEMBLY JOHN O’GREENE**

Oleh:
Faishal Afif Abdur Rafi

Sebuah skripsi untuk memenuhi syarat memperoleh Gelar Sarjana Seni pada
Program Film dan Televisi

© Faishal Afif Abdur Rafi
Universitas Pendidikan Indonesia
2025

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak
ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin penulis.

LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI

**PENCIPTAAN PROGRAM TELEVISI MAGAZINE “AFTER SCHOOL
EPISODE 3 BERJUDUL: LET’S SKATE” MENGGUNAKAN STRATEGI
PESAN BERBASIS TEORI ACTION ASSEMBLY JOHN O’GREENE**

Oleh:
FAISHAL AFIF ABDUR RAFI
NIM. 2102566

Penguji I,



Dr. Yana Setiawan, S.Pd., M.M.
NIP. 198401082019031007

Penguji II,



Dr. Askolani, SE., M.M.
NIP. 197507042003121001

Penguji III,



Dedi Warsana, S.Pd., M.Sn.
NIPT. 920200810730209101

LEMBAR PENGESAHAN

**PENCIPTAAN PROGRAM TELEVISI MAGAZINE “AFTER SCHOOL
EPISODE 3 BERJUDUL: LET’S SKATE” MENGGUNAKAN STRATEGI
PESAN BERBASIS TEORI ACTION ASSEMBLY JOHN O’GREENE**

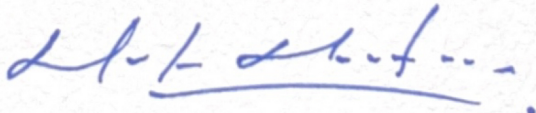
Oleh :
FAISHAL AFIF ABDUR RAFI
NIM. 2102566

Disetujui dan Disahkan oleh :
Pembimbing I,



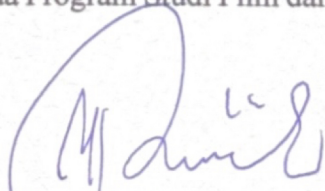
Dr. Harry Tjahjodiningrat, M.Pd.
NIP. 197207222000121002

Pembimbing II,



Dr. Nala Nandana Undiana, S.Pd., M.A.
NIPT. 920190219850916101

Mengetahui,
Ketua Program Studi Film dan Televisi



Dr. Hery Supiarza, M.Pd.
NIP. 197207212014091004

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAAN TULISAN DAN KARYA PENCIPTAAN

Saya yang bertanda di bawah ini:

Nama : Faishal Afif Abdur Rafi

NIM : 2102566

Menyatakan bahwa penulisan skripsi penciptaan dengan judul *“Penciptaan Program Televisi Magazine “After School Episode 3 Berjudul: Let’s Skate” Menggunakan Strategi Pesan Berbasis Teori Action Assembly John O’greene”* adalah benar hasil karya cipta saya sendiri, tidak ada tindakan plagiarisme atau peniruan dari karya orang lain dengan cara yang tidak etis secara akademik. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa saya melakukan pelanggaran etika penulisan ilmiah, maka saya siap mempertanggung jawabkannya sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Bandung, 28 Mei 2025

Pencipta,

Faishal Afif Abdur Rafi

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi penciptaan yang berjudul “*Penciptaan Program Televisi Magazine “After School Episode 3 Berjudul: Let’s Skate” Menggunakan Strategi Pesan Berbasis Teori Action Assembly John O’greene*” untuk memenuhi salah satu syarat akhir jenjang Strata 1 Program Studi Film dan Televisi Fakultas Pendidikan Seni dan Desain Universitas Pendidikan Indonesia.

Proses penciptaan program ini tentunya melalui berbagai tahap, mulai dari pra produksi, produksi, hingga pasca produksi. Juga penulisan skripsi penciptaan ini disusun berdasarkan penciptaan program tersebut dan analisis mendalam yang pencipta lakukan. Berbagai sumber literatur telah dikaji untuk memastikan keakuratan informasi yang disajikan, baik dalam penciptaan program maupun dalam penulisan skripsi penciptaan ini.

Pencipta menyadari bahwa dalam proses penulisan dan penciptaan program masih terdapat banyak kekurangan dan keterbatasan, sehingga penciptaan program dan penulisan ini masih jauh dari kata sempurna, penulis juga memohon maaf apabila ada kesalahan baik dalam penulisan dan penciptaan program. Namun, diharapkan penciptaan program dan penulisan skripsi penciptaan ini dapat memberikan inspirasi dan wawasan baru bagi para penonton atau pembaca.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Bandung, 25 Juni 2025
Penulis,

Faishal Afif Abdur Rafi
NIM. 2102566

UCAPAN TERIMAKASIH

Pencipta ucapkan terimakasih dan rasa syukur sebesar besarnya atas karunia, ilmu, dan kesempatan yang telah diberikan oleh Allah SWT, serta rasa syukur dan terimakasih kepada junjungan nabi besar Muhammad SAW atas ilmu dan ajaran Beliau. Pencipta juga mengucapkan terimakasih kepada kedua orang tua pencipta atas bantuan perhatian dan dukungannya selama ini.

Bersama ini pula pencipta mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. phil Yudi Sukmayadi, M.Pd. selaku dekan fakultas Universitas Pendidikan Indonesia beserta jajarannya, atas kebijakan dan dukungan institusional yang memungkinkan terciptanya karya ini.
2. Dr. Hery Supiarza, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Film dan Televisi Universitas Pendidikan Indonesia, atas dukungan akademik dan semangat yang senantiasa diberikan kepada mahasiswa.
3. Bapak Dr. Harry Tjahjodiningrat, M.Pd. selaku penggagas dan pendukung utama terciptanya program ini, atas arahan dan inspirasinya yang luar biasa.
4. Bapak Dr. Harry Tjahjodiningrat, M.Pd. dan Bapak Dr. Nala Nandana Undiana, S.Pd., M.A. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, saran, serta masukan berharga selama proses penyusunan skripsi ini.
5. Bapak Dr. Nala Nandana Undiana, S.Pd., M.A. atas bimbingan dan pengarahannya selama masa pembelajaran dan pengembangan kompetensi produksi di studio televisi.
6. Seluruh Dosen dan Tenaga Kependidikan Program Studi Film dan Televisi Fakultas Pendidikan Seni dan Desain Universitas Pendidikan Indonesia, yang telah membekali pengetahuan dan keterampilan Kaprodi Film dan Televisi, atas dukungan akademik dan semangat yang senantiasa diberikan kepada mahasiswa. selama

masa studi.

7. Ibu Apsari Azimat Pertiwi, selaku staff Pendidikan yang telah membantu pencipta dalam proses administrasi.
8. Tim Produksi, yang telah bekerja keras dan berdedikasi tinggi dalam proses pembuatan program ini.
9. Zaidhar Maulana Ibrahim dan bapak Adhi Handiyana, yang telah bersedia membagikan pengetahuan, pengalaman, dan waktunya demi kelengkapan informasi program.
10. Pihak FYC Footwear, yang telah mendukung secara material maupun moral selama proses produksi berlangsung.
11. Teman-teman dari Silentmarry Creative, yang telah memberikan dukungan penyediaan perlengkapan, dan bantuan tenaga professional dalam proses produksi program.
12. Teman-teman seangkatan Lakshaditya Kala, atas kebersamaan, dukungan, dan semangat yang saling menguatkan selama masa studi.
13. Qois, Jonatan, Athar, Hakim, Asha, Naufal, dan Syaima Atas kebersamaan dukungan moril dan semangat telah membantu dalam proses penyusunan skripsi ini.
14. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, namun telah memberikan bantuan secara langsung maupun tidak langsung dalam penyelesaian karya ini.

Akhir kata, semoga karya ini dapat memberikan kontribusi positif bagi dunia pendidikan, khususnya dalam penyampaian pesan edukatif melalui media televisi anak.

Bandung, 26 Juni 2025

Faishal Afif Abdur Rafi

ABSTRAK

Program televisi anak yang bersifat edukatif masih tergolong minim di Indonesia, padahal media televisi memiliki potensi besar dalam membentuk karakter dan mengembangkan minat serta bakat anak. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan sebuah program televisi magazine berjudul “*After School: Let’s Skate*”, yang mengangkat dunia *skateboard* anak-anak di Kota Bandung sebagai tema utamanya. Penciptaan ini menggunakan teori *Action Assembly* karya John O’Greene sebagai teori utama dalam menyusun strategi pesan yang terbagi dalam tiga tahapan, yaitu *activation*, *assembly*, dan *behavioral output*. Selain itu, penciptaan juga didukung oleh teori produksi televisi, teori televisi, dan teori program televisi *magazine* dalam menyusun naskah, menentukan gaya visual, merancang segmen, serta memilih musik dan *voice over* yang sesuai dengan target audiens. Penciptaan ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi lapangan, dokumentasi, dan refleksi kreatif. Proses produksi dilakukan dalam tiga tahap, yaitu pra-produksi, produksi, dan pascaproduksi, dengan lokasi pengambilan gambar di Kota Bandung dan melibatkan komunitas *skateboard* anak-anak sebagai subjek utama. Waktu produksi berlangsung selama satu bulan. Hasil dari penciptaan ini adalah sebuah program televisi *magazine* anak yang tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga menyampaikan pesan edukatif secara terstruktur melalui penerapan teori *Action Assembly*. Program ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam pengembangan tayangan edukatif berbasis minat dan komunitas anak di ruang publik.

Kata kunci: Program televisi *magazine*, teori *action assembly*, *after school*.

Abstract

Educational children's television programs are still relatively minimal in Indonesia, even though television media has great potential in shaping character and developing children's interests and talents. This study aims to create a television magazine program entitled "After School: Let's Skate", which highlights the world of children's skateboarding in Bandung City as its main theme. This creation uses John O'Greene's Action Assembly theory as the main theory in developing a message strategy that is divided into three stages, namely activation, assembly, and behavioral output. In addition, the creation is also supported by television production theory, television theory, and television magazine program theory in compiling scripts, determining visual styles, designing segments, and selecting music and voice-overs that are appropriate to the target audience. This creation uses data collection techniques in the form of field observation, documentation, and creative reflection. The production process is carried out in three stages, namely pre-production, production, and post-production, with the shooting location in Bandung City and involving the children's skateboard community as the main subject. The production time lasts one month. The result of this creation is a children's television magazine program that not only provides entertainment, but also conveys educational messages in a structured manner through the application of the Action Assembly theory. This program is expected to be a reference in developing educational shows based on children's interests and communities in public spaces.

Keywords: Magazine television programs, action assembly theory, after school

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	1
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAAN TULISAN DAN KARYA PENCIPTAAN.....	2
KATA PENGANTAR	3
UCAPAN TERIMA KASIH	4
ABSTRAK.....	6
DAFTAR ISI	8
DAFTAR GAMBAR	11
DAFTAR TABEL	14
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Penciptaan.....	1
1.2 Batasan dan Rumusan Masalah Penciptaan	3
1.2.1 Batasan Penciptaan	3
1.2.2 Rumusan Masalah Penciptaan	4
1.3 Tujuan Penciptaan	4
1.4 Manfaat Penciptaan	4
1.5 Alur Proses Kreasi.....	6
1.6 Sistematika Pengantar Karya Penciptaan	7
BAB II LANDASAN KARYA DAN PENCIPTAAN.....	8
2.1 Kajian Teori dan Kajian Literatur.....	8
2.1.1 Kajian Teori	8
2.1.2 Kajian Literatur.....	12
2.2 Kaji Empirik.....	19

2.3 Kaji Banding Program	20
2.3.1 Trans 7: Si Bolang Bocah Petualang.....	20
2.3.2 20detik: Sosok	21
2.3.3 Netflix: <i>Street Food Asia</i>	22
2.4 Tinjauan Karya Sebelumnya	23
2.5 Kerangka Pemikiran	25
BAB III PROSES BERKARYA.....	26
3.1 Konsep Karya.....	26
3.1.1 Gagasan Audio Visual	26
3.1.2 Gagasan Narasi Cerita, dan Sinematik	31
a. Shot Size.....	33
b. Rasio.....	35
c. <i>Movement</i>	36
d. Pencahayaan.....	38
3.2 Langkah-langkah penciptaan.....	38
3.2.1 Pra-Produksi	38
3.2.2 Produksi.....	46
3.2.3 Pasca Produksi	46
BAB IV PEMBAHASAN DAN PRESENTASI KARYA	55
4.1 Bentuk penciptaan program televisi feature magazine After School episode 3 berjudul: Let's Skate	55
4.1.1 Audio dan Visual.....	55
4.1.2 Unsur naratif cerita, dan sinematik	64
4.2 Strategi Pesan Berbasis Teori Action Assembly John O'Greene Dalam Program Televisi "After School: Let's Skate!"	76

4.2.1 Proses <i>action assembly</i> pada tahap pra produksi.....	77
4.2.2 Proses <i>action assembly</i> pada tahap produksi.....	84
4.2.3 Proses <i>action assembly</i> pada tahap pasca produksi.....	94
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	103
5.1 Kesimpulan	103
5.2 Saran.....	105
DAFTAR PUSTAKA.....	107
LAMPIRAN.....	109

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Poster Program Si Bolang	21
Gambar 2. 2 Poster Program Sosok	21
Gambar 2. 3 Poster Street Food Asia	23
Gambar 2. 4 Grab still program Stay Young Journal.....	23
Gambar 2. 5 Grab still program Stay Young Journal.....	24
Gambar 2. 6 Grab Still program Stay Young Journal.....	24
Gambar 2. 7 Tokoh Zaidhar atlet cilik berprestasi.....	32
Gambar 2. 8 Lokasi Pasupati skatepark	33
Gambar 3. 1 Clip On Sennheiser G3 EWP 112-P.....	28
Gambar 3. 2 Gambar contoh color pallete	29
Gambar 3. 3 Contoh Referensi Montase	30
Gambar 3. 4 Contoh referensi montase trick	30
Gambar 3. 5 Contoh wide shot.....	34
Gambar 3. 6 Shot close up untuk mengambil detail	35
Gambar 3. 7 Contoh medium shot	35
Gambar 3. 8 Resolusi HDTV 1920x1080	36
Gambar 3. 9 Movement Tracking	37
Gambar 3. 10 Movement Panning	37
Gambar 3. 11 Naskah Program	40
Gambar 3. 12 Timeline Project	41
Gambar 3. 13 Rancangan Biaya Produksi.....	42
Gambar 3. 14 Gambar referensi style wardrobe host.....	44
Gambar 3. 15 Gambar Kaos Oversize Putih	44
Gambar 3. 16 Gambar Celana Cargo	45
Gambar 3. 17 Gambar Jaket Denim	45
Gambar 3. 18 Gambar Skateboard	45
Gambar 3. 19 Gambar layout judul.....	47
Gambar 3. 20 Gambar layout lower third	47
Gambar 3. 21 Gambar logo program	48
Gambar 3. 22 Gambar font Hawaiian Kids.....	49
Gambar 3. 23 Gambar Font Danger Agenda	49
Gambar 3. 24 Gambar contoh produk fashion	52
Gambar 3. 25 Gambar contoh shot product placement.....	53
Gambar 4. 1 Gambar proses rekaman voice over	57
Gambar 4. 2 Gambar proses noise reduction	58
Gambar 4. 3 Gambar bagian program yang diberi usic Cool Cats by Family Kush	59
Gambar 4. 4 Bagian program yang diberi music Happy Food by Infraction.....	59
Gambar 4. 5 Bagian Program yang diberi usic I'm Not There	59

Gambar 4. 6 Gambar proses pembuatan jingle	60
Gambar 4. 7 Gambar color pallete program.....	61
Gambar 4. 8 Gambar contoh montase dalam program	62
Gambar 4. 9 Contoh montase dalam program	62
Gambar 4. 10 Contoh montase dalam program	63
Gambar 4. 11 Pengambilan gambar detail dalam program.....	63
Gambar 4. 12 Pengambilan gambar detail dalam program.....	63
Gambar 4. 13 Pengambilan shot detail dalam program	63
Gambar 4. 14 Gambar tokoh putri sebagai host.....	65
Gambar 4. 15 Tokoh Esa, Kamil, dan Bagas	66
Gambar 4. 16 Tokoh Zaidhar Maulana Ibrahim sebagai atlet cilik berprestasi	67
Gambar 4. 17 Tokoh Adhi Handiyana sebagai pelatih	67
Gambar 4. 18 Bagian konflik dalam program.....	68
Gambar 4. 19 Bagian konflik dalam program.....	68
Gambar 4. 20 Bagian konflik dalam program.....	69
Gambar 4. 21 Setting tempat yang digunakan dalam program.....	69
Gambar 4. 22 Setting tempat yang digunakan dalam program.....	70
Gambar 4. 23 Penggunaan medium shot dalam program.	71
Gambar 4. 24 Penggunaan medium shot dalam program.	71
Gambar 4. 25 Penggunaan medium shot dalam program	71
Gambar 4. 26 Penggunaan shot Close Up dalam program	72
Gambar 4. 27 Penggunaan shot Close Up dalam program	72
Gambar 4. 28 Penggunaan shot Close Up dalam program	72
Gambar 4. 29 Penggunaan wide shot dalam program.....	73
Gambar 4. 30 Penggunaan wide shot dalam program.....	73
Gambar 4. 31 Penggunaan wide shot dalam program.....	73
Gambar 4. 32 Rasio yang digunakan program.....	74
Gambar 4. 33 Penggunaan panning dalam program	75
Gambar 4. 34 Penggunaan Tracking dalam program.....	75
Gambar 4. 35 Penggunaan Pedestal dalam program.....	75
Gambar 4. 36 Pencahayaan dalam program.....	76
Gambar 4. 37 Awalan naskah program.....	81
Gambar 4. 38 Narasi voice over di dalam naskah segmen 2	82
Gambar 4. 39 Naskah segmen 1 program	85
Gambar 4. 40 Proses pengambilan gambar untuk segmen 1	85
Gambar 4. 41 Footage hasil proses pengambilan gambar segmen 1	86
Gambar 4. 42 Footage wawancara hasil proses pengambilan gambar segmen 1 .	86
Gambar 4. 43 Naskah segmen 2 program	87
Gambar 4. 44 Proses pengambilan gambar untuk segmen 2	87
Gambar 4. 45 Footage wawancara hasil proses pengambilan gambar segmen 2 .	87
Gambar 4. 46 Footage hasil proses pengambilan gambar untuk segmen 2	88
Gambar 4. 47 Naskah segmen 3 program	88
Gambar 4. 48 Proses pengambilan gambar untuk segmen 3	88
Gambar 4. 49 Footage hasil proses pengambilan gambar untuk segmen 3	89
Gambar 4. 50 Gambar kegiatan berlatih bersama untuk menunjukkan solidaritas.	90
Gambar 4. 51 Gambar Zaidhar Maulana sebagai narasumber inspiratif	91

Gambar 4. 52 Insert shot Zaidhar cidera.....	91
Gambar 4. 53 Gaya wawancara kasual dengan host.....	92
Gambar 4. 54 Gaya wawancara kasual dengan host.....	92
Gambar 4. 55 Contoh penggunaan montase dinamis.....	93
Gambar 4. 56 Contoh visual training	93
Gambar 4. 57 Proses sortir footage pada aplikasi davinci resolve.....	96
Gambar 4. 58 Proses editing program.....	97
Gambar 4. 59 Proses editing audio program.....	97
Gambar 4. 60 Proses penambahan motion graphic pada program.....	97
Gambar 4. 61 Grab Still segmen 1 program	97
Gambar 4. 62 Grab still segmen 2 program	98
Gambar 4. 63 Grab still segmen 3 program	98
Gambar 4. 64 Gaya editing program.....	98
Gambar 4. 65 Bumper program	99
Gambar 4. 66 Penambahan motion grafis program	99
Gambar 4. 67 Penambahan motion grafis	99

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Tabel list alat produksi	42
Tabel 3. 2 Tabel Lokasi shooting program	43
Tabel 3. 3 Tabel Kriteria sponsorship	52
Tabel 3. 4 Tabel Format sponsorship	53
Tabel 3. 5 Tabel Daftar episode lanjutan	53
Tabel 4. 1 Lagu yang digunakan dalam program	58
Tabel 4. 2 Tabel unsur visual program	61
Tabel 4. 3 Tabel unsur sinematik	71
Tabel 4. 4 Tabel camera movement program	75
Tabel 4. 5 proses action assembly pada segmen 1	85
Tabel 4. 6 Proses action assembly pada segmen 2	86
Tabel 4. 7 Proses action assembly pada segmen 3	88
Tabel 4. 8 Proses action assembly pada tahap pasca produksi	96
Tabel 4. 9 Strategi pesan pada tahap pasca produksi	98

DAFTAR PUSTAKA

- Alexander, P., & Tarmedi, D. (2013). *ANALISIS NARATIF: SEBUAH METODE HERMENEUTIKA KRISTIANI KITAB SUCI*.
- Artosa, O. A. (2022). Skateboard, Subculture, and Industry: A Study About Young Skate Workers in Indonesia | Odam Asdi Artosa 45 SKATEBOARD, SUBCULTURE, AND INDUSTRY: A STUDY ABOUT YOUNG SKATE WORKERS IN INDONESIA. In *Jurnal Dimensia* | (Vol. 11, Issue 1).
- Aufa, A. A. (2020). Kajian Pengaruh Dan Dampak Televisi Terhadap Manusia Modern. *Jurnal Humaniora*, 4(2), 12–29.
- Cutting, J. E., & Armstrong, K. L. (2016). Facial expression, size, and clutter: Inferences from movie structure to emotion judgments and back. *Attention, Perception, and Psychophysics*, 78(3), 891–901. <https://doi.org/10.3758/s13414-015-1003-5>
- Drupadi, S., & Banderas, H. (2021). *REPRESENTASI DUNIA ANAK DALAM PENCIPTAAN PROGRAM TELEVISI MAGAZINE “KIDSPEDIA” EPISODE DONGENG ANAK DENGAN PENDEKATAN NARATIF*.
- Fox, J. R. (2004). A signal detection analysis of audio/video redundancy effects in television news video. *Communication Research*, 31(5), 524–536. <https://doi.org/10.1177/0093650204267931>
- Gayatri Puspitasari, D., Sabana, S., & Azis Ahmad, H. (2016). *Narasi Cahaya Kearifan Lokal Dalam Film Sang Pencerah Karya Hanung Bramantyo*.
- Greene, J. O. (1984). A COGNITIVE APPROACH TO HUMAN COMMUNICATION: AN ACTION ASSEMBLY THEORY. *COMMUNICATION MONOGRAPH*, 290–306. <https://doi.org/DOI:10.1080/03637758409390203>
- Greene, J. O. (2006). Have i got something to tell you: Ideational dynamics and message production. *Journal of Language and Social Psychology*, 25(1), 64–75. <https://doi.org/10.1177/0261927X05284481>
- Herry Kuswita. (2014). Perencanaan Dan Produksi Program Televisi Pendidikan Di Televisi Edukasi. *Jurnal Komunikologi*, 11, 85–95. <https://komunikologi.esaunggul.ac.id/index.php/KM/article/view/142/142>
- Hisham, M. F., Md Dawam, Z. A., & Achin, I. A. (2019). SEMIOTIC ANALYSIS ON CHARACTERS “TERBAIK DARI LANGIT.” *International Journal of Heritage, Art and Multimedia*, 124–144. <https://doi.org/10.35631/ijham.250010>
- Insandi, G. N., Pauhrizi, M. E., Faza Atqiya, M., Shafwan, Y. N., Romero, A., & Fikri A’lwani, M. (2022). *Factors Affecting Street Skateboarding in Bandung*.
- Jain, A. (2020). PSYCHOLOGICAL EFFECTS OF COLOR ON CHILDRENS CREATIVITY: DO COOL COLORS HAVE STRONGER IMPACT? *International Journal of Advanced Research*, 8(7), 673–682. <https://doi.org/10.21474/IJAR01/11325>
- Lantai, U., Wetan, B., Bandung, K., Barat, J., Mustikasari, R., Yuningsih, A., Noor Rosyad, U., Studi Magister Ilmu Komunikasi, P., & Ilmu Komunikasi, F. (2018). STRATEGI KOMUNIKASI PESAN KREATIF RECIPROCITY PRINCIPLE DALAM PROMOSI PRODUK DI MEDIA SOSIAL TIKTOK. In *Jurnal Ilmu Komunikasi* (Vol. 12, Issue 2).
- Malikhah. (2013). *Korelasi pengaruh tayangan televisi terhadap perkembangan perilaku negatif anak usia dini*. 2–7. <http://lib.unnes.ac.id/17237/1/1601908022.pdf>
- Morissan. (2008). *Manajemen Media Penyiaran: Strategi Mengelola Radio & Televisi*. Kencana Prenada.
- O’Toole, K. J., & Kannass, K. N. (2021). Background television and distractibility in young children: Does program content matter? *Journal of Applied Developmental*

- Psychology*, 75. <https://doi.org/10.1016/j.appdev.2021.101280>
- Putri, A. (2018, July 23). *Anak-Anak Kita Perlu Tayangan Berkualitas di Televisi*. <https://Uzone.Id/Anak-Anak-Kita-Perlu-Tayangan-Berkualitas-Di-Televisi?>
- Rahmadani Ansori, D., & Perdini Putri, I. (2021). *ANALISIS PRODUKSI PROGRAM TELEVISI DI TVONE (PROSES PRODUKSI PROGRAM TELEVISI “AYO HIDUP SEHAT” DI PT. LATIVI MEDIA KARYA PULO GADUNG JAKARTA TIMUR)*.
- Restu Pramudita, D. (2025). *DINAMIKA KONFLIK DALAM STRUKTUR NARATIF PADA NOVEL CANTIK ITU LUKA KARYA EKA KURNIAWAN*. <https://journal.uniku.ac.id/index.php/FON/index>
- Ristiyani, V. (2022). *PRODUKSI PROGRAM NEWS FEATURE TELEVISI “IS IT YOU?” DIVISI PENULIS NASKAH*. 16(1), 1–23.
- Rizqianthi, Y., Nandana, N., & Undiana. (2021). Pengaruh Menonton Tayangan Televisi Terhadap Perkembangan Perilaku Anak Kelas 4 Di Sdn 3 Gesik. *Cinematology: Jour Nal Anthology of Film and Television Studies*, 1(3), 55–73.
- Sagar, E. (2024, February 27). *What Thriller teaches us about advertising audibility*. <https://Uk.Themedialleader.Com>.
- Said, A. A. (2020). *Mendesain Logo*.
- Shafwan, Y. N. (2023). Relationship Between Street Skateboards and Pedestrians in The City of Bandung. *Cinematology: Journal Anthology of Film and Television Studies*, 3(1), 62–70. <https://doi.org/10.17509/ftv-upi.v3i1.55428>
- Sukma Wijaya, B. (2011). *Kajian Produksi Pesan Iklan Ambient Media*. www.komunikasiana.com,
- Susanti, S., & Ratmita, R. A. (2020). *MANAJEMEN PRODUKSI PROGRAM BERITA DI iNEWS TV BANDUNG*.
- Syuhada, A. I. S., & Zahraini, D. A. (2022). Analisis Perkembangan Olahraga Extreme Skateboard Di Kabupaten Batang. *Jurnal Spirit Edukasia*, 2(1), 151–161.
- Wibowo, F. (2007). *TEKNIK PRODUKSI PROGRAM TELEVISI* (A. Maya, Ed.; 1st ed.). PINUS BOOK PUBLISHER.
- Wurtzel, A., & Rosenbaum, J. (1995). *Television Production* (H. McGraw, Ed.; Vol. 749). Michigan University.
- Zulkarnain. (2015). *Psikologi dan Komunikasi Massa*. 13(1), 45–58.