

**LAPORAN TUGAS AKHIR PERAN PENATA ARTISTIK DALAM  
PEMBUATAN PROGRAM GAME SHOW LIVE “INGAT INDONESIA ”**

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh  
Gelar Ahli Madya**



**Disusun oleh**

**TRI MONICA MAHARANI**

**NIM : 20320143**

**PROGRAM STUDI PENYIARAN**

**JURUSAN PENERBITAN**

**POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF**

**JAKARTA**

**2023**

## LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Peran Penata Artistik dalam Produksi Program Acara  
Televisi *Gameshow Live* "Ingat Indonesia"  
Penulis : Tri Monica Maharani  
NIM : 20320143  
Program Studi : Penyiaran  
Jurusan : Penerbitan

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir  
di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Sabtu, tanggal 1 Agustus 2023

Disahkan oleh :  
Ketua Penguji,



**Adryans, 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 Penerbitan



**Dr. Erlan Saefuddin, SS., M.Hum**  
NIP. 197508072009121001

## LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Peran Penata Artistik Dalam Program Gameshow Live “Ingat kembali Indonesia”  
Penulis : Tri Monica Maharani  
NIM : 20320143  
Program Studi : Penyiaran  
Jurusan : Penerbitan

Tugas akhir ini telah di periksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di Jakarta 31 Juli 2023

Pembimbing 1



**Eben Ezer, S.Pd.M.I., KOM**  
NIP

Pembimbing 2



**Donny Achmad F S, IP M. Ikom**

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Penyiaran



**Adryans, S.Si., M.Sn**  
NIP 198510012019031004

**PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR  
DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Tri Monica Maharani  
NIM : 20320143  
Program Studi : Penyiaran  
Jurusan : Penerbitan  
Tahun Akademik : 2023

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir Saya dengan judul:

“Peran Penata Artistik dalam Program Gameshow Live “Ingat Kembali Indonesia” 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 di proses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan sebenar-benarnya.

Jakarta, 26 Juli 2023

*Yang menyatakan,*



Tri Monica Maharani  
NIM: 20320143

## PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Tri Monica Maharani

NIM : 20320143

Program Studi : Penyiaran

Jurusan : Penerbitan

Tahun Akademik : 2023

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: ” Peran Penata Artistik Dalam Program Acara Televisi Gameshow Live “Ingat Kembali Indonesia”

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formaatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap cantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 26 Juli 2023



Tri Monica Maharani  
NIM: 20320143

## ABSTRAK

*In the making of this final project, the author as Art Director in the work of a live television program entitled "Ingat Indonesia" with the title episode Ojol vs Kurir. This program is a television program with a gameshow format that discusses quizzes about Indonesian national insight for each player. In this day and age there is still a lack of people who do not understand the understanding of national knowledge, because people have a lack of curiosity that triggers them not to have much knowledge related to nationality. So with this Indonesian nationality gameshow program aims to entertain as well as to provide education about nationality to the public. In this writing, the author uses the observation method through the Game Show program. Artistic stylists are important in creating the atmosphere of a production, artistic stylists can also support the atmosphere and character of the player as the attraction of an event (Irwanto, 2019). Artistic stylists are responsible for creating concepts that can be attractive in such a way that the room looks happy with the theme of the program to be made both from pre-production, production to post-production.*

**Keywords: *emember indonesia, Game Show , Artistic Style***

Pada pembuatan karya tugas akhir ini, penulis sebagai *Art Director* dalam karya program televisi live yang berjudul "Ingat Indonesia" dengan judul episode Ojol vs Kurir. Program ini merupakan sebuah program televisi dengan format *gameshow* yang membahas *Game Show* seputar wawasan kebangsaan Indonesia pada setiap pemain. Di zaman sekarang ini masih kurangnya masyarakat yang belum memahami pemahaman mengenai ilmu kebangsaan, karena masyarakat memiliki rasa yang kurang akan keingintahuan yang memicu mereka tidak memiliki banyak ilmu yang berkaitan dengan kebangsaan. Maka dengan adanya program *Game Show* kebangsaan Indonesia ini bertujuan untuk menghibur sekaligus untuk memberikan edukasi mengenai kebangsaan kepada masyarakat. Dalam penulisan ini penulis menggunakan metode pengamatan melalui program Kuis. Penata artistic merupakan hal yang penting dalam menciptakan suasana sebuah produksi, penata artistic juga dapat mendukung suasana dan karakter pemain sebagai daya tarik dari sebuah acara (Irwanto, 2019). Penata artistik bertanggung jawab dalam membuat konsep yang dapat

menjadi menarik sedemikian rupa agar ruangan terlihat gembira dengan tema program yang akan di buat baik itu dari pra produksi, produksi hingga pasca produksi.

**Kata Kunci:Ingat Indonesia, Permainan, Tata Artistik**

## PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan proposal tugas akhir adalah memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan pendidikan Diploma- 3/Sarjana Terapan Program Studi penyiaran di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai perancang tata artistik dalam program Game Show “Ingat Indonesia” Penyusunan program Peran tata artistik dalam Program “Ingat Indonesia” ini dapat tersusun dari awal hingga akhir. Tidak lupa kami mengucapkan banyak terima kasih atas bantuan dari banyak pihak yang telah ikut berkontribusi dengan membantu memberi masukan dan pemikirannya. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada banyak pihak-pihak yang telah membantu dalam penulisan laporan ini.

1. Dr. Tipri Rose Kartika, SE, M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Nova Darmanto, S.Sos., M.Si, Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Dr. Erlan Saefuddin, SS., M.Hum, Ketua Jurusan Penerbitan
4. R Sulistiyo Wibowo, S.Sn., M.Sn., Sekretaris Jurusan Penerbitan
5. Adryans, S.Si., M.Sn, koordinator Program studi Penyiaran
6. Renny Yulyati BR Lumban Toruan, S Sn., M.Sn, Sekretaris Program Studi Penyiaran
7. Eben Ezer, S.Pd, M.I.Kom Selaku Dosen Pembimbing I Tugas Akhir
8. Donny Achamd F, S.I.P., M.I.Kom Selaku Dosen Pembimbng II Tugas Akhir
9. Para staff Jurusan Penerbitan dan para karyawan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah memberikan layanan administrasi kepada penulis selama di Politeknik Negeri Media Kreatif.
10. Muhamad Ilham yang selalu memberikan semangat dan support dengan kebahagiaan, Terimakasih telah menjadi bagian dari perjalanan kuliah saya hingga sekarang ini. Terimakasih telah menjadi rumah yang membuat saya yakin masi ada tempat yang masi bisa saya singgahi.
11. Kedua orang tua penulis yang selalu memberikan bantuan moril, materil dan do'a hingga laporan ini selesai.



12. Rekan – rekan Angkatan 9 Program Studi Penyiaran yang telah berjuang bersama – sama selama tiga tahun.

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

Jakarta, 31 Juli 2023

Penulis,

A handwritten signature in black ink, appearing to be the initials 'TM' or 'mf', enclosed within a faint rectangular border.

Tri Monica Maharani

NIM.20320143

## DAFTAR ISI

ABSTRAK .....	v
PRAKATA .....	vi
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR TABEL .....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xi
LAMPIRAN .....	xii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	2
C. Batasan Masalah .....	2
D. Rumusan Masalah .....	2
E. Tujuan Penulisan .....	3
F. Manfaat Penulisan .....	3
BAB II .....	4
1. Penata Artistik .....	4
2. Tahap – Tahapan Penata Artistik .....	6
3. Tema Ruangan .....	6
B. Konsep Makeup dan Wadrobe .....	6
C. Program yang Dibuat .....	7
2. Program Siaran Televisi .....	7
D. Program Hiburan .....	8
1) Program Nondrama .....	8
2) Program Drama .....	11
3) Program Informasi .....	11
F. Program yang Diangkat .....	12
2. Jenis – Jenis <i>Game Show</i> .....	12
BAB III .....	14
METODE PELAKSANAAN .....	14

A. Objek Penulisan.....	14
B. Referensi Program .....	15
C. Manajemen Kerja .....	16
D. Teknik Pengumpulan Data .....	17
E. Ruang Lingkup .....	18
F. Langkah Kerja.....	19
BAB IV .....	20
PEMBAHASAN .....	20
A. Pra Produksi .....	20
1. Riset Refrensi Program .....	20
2. Floor plan .....	22
3. Konsep Set Studio .....	22
4. Properti.....	23
5. Warna .....	24
6. Wadrobe dan Makeup .....	25
B. Produksi.....	26
C. Pasca Produksi.....	27
BAB V.....	29
PENUTUP.....	29
A. Simpulan.....	28
B. Saran.....	28
DAFTAR PUSTAKA .....	31
LAMPIRAN .....	32

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Organisasi Tim dan Manajemen Kerja.....	16
Tabel 4.2 Wardrobe.....	25

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tema Ruangan.....	6
Gambar 3.2 Logo.....	13
Gambar 3.3 Bagan.....	14
Gambar 3.4 Refrensi Program Tes Wawasan Kembangan .....	15
Gambar 3.5 Refrensi Pprogram Main kata .....	15
Gambar 3.6 Refrensi program Rengking Satu .....	16
Gambar 4.7 Refrensi set studio Dream Boox.....	20
Gambar 4.8 Refrensi set studio Cak Lontong .....	21
Gambar 4.9 Refrensi Set Studio Game Zone .....	21
Gambar 4.10 Floor plan .....	22
Gambar 4.11 Set design .....	22
Gambar 4.12 Properti Set Studio .....	23
Gambar 4.13 Collor Pallette.....	24

## LAMPIRAN

Lampiran I, Biodata Penulis .....	31
Lampiran II, Lembar Bimbingan Tugas Akhir.....	32
Lampiran III, Dokumentasi Uji Proposal Tugas Akhir .....	33
Lampiran IV, Pendukung Penyusunan Tugas Akhir .....	36
Lampiran V, Dokumentasi Kegiatan Terkait dengan Tugas Akhir .....	43