

LAPORAN TUGAS AKHIR

PERAN PENATA ARTISTIK DALAM MEREALISASIKAN SET BERGAYA DESAIN Y2K PADA PROGRAM “BEYOND THE HYPE”

**Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Ahli Madya**



**POLITEKNIK NEGERI
Media Kreatif**

**Disusun Oleh
MUTIARA AFIFAH**

NIM: 2270405098

**PROGRAM STUDI PENYIARAN
JURUSAN KOMUNIKASI
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2025**

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Peran Penata Artistik Dalam Merealisasikan Set Bergaya Desain Y2k Pada Program Beyond The Hype

Penulis : Mutiara Afifah

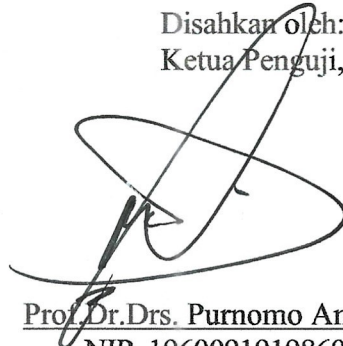
NIM : 2270405098

Program Studi : Penyiaran

Jurusan : Komunikasi

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Selasa, tanggal 15 Juli 2025.

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



Prof. Dr. Drs. Purnomo Ananto, M.M
NIP. 196009191986021001

Anggota 1



Dra. Lisa Indarsih Palindih

Anggota 2



Dr. Rahmat Edi Irawan, M.I.Kom
NIDN. 0327056905

Mengetahui,
Ketua Jurusan Komunikasi



Dr. Erlan Saefuddin, S.S., M.Hum
NIP. 197508072009121001

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Peran Penata Artistik Dalam Merealisasikan Set Bergaya
Desain Y2K Pada Program “Beyond The Hype”

Penulis : Mutiara Afifah

NIM : 2270405098

Program Studi : Penyiaran (Konsentrasi Televisi)

Jurusan : Komunikasi

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 7 Juli 2025.

Pembimbing 1



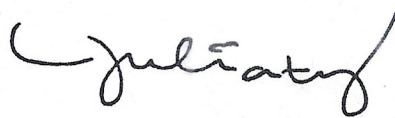
Ifah Atur Kurniati, M.I.Kom
NIP. 1985051820122009

Pembimbing 2



Dr. Rahmat Edi Irawan, M.I.Kom
NIDN. 0327056905

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Penyiaran



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

**PERNYATAAN ORIGINILATIAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS
PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Mutiara Afifah
NIM : 2270405098
Program Studi : Penyiaran
Jurusan : Komunikasi
Tahun Akademik : 2024/2025

Dengan, ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul :

Peran Penata Artistik Dalam Merealisasikan Set Bergaya Desain Y2k Pada
Program Beyond The Hype

Adalah original, belum pernah dibuat oleh pihak lain dan bebas dari
plagiarisme.

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan perntaraan ini,
saya bersedia dituntut dan proses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-
benarnya.

Jakarta, 30 Juni 2025

Yang Menyatakan,



Mutiara Afifah

NIM.2270405098

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Mutiara Afifah
NIM : 2270405098
Program Studi : Penyiaran
Jurusan : Komunikasi
Tahun Akademik : 2024/2025

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneklusif** (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

“Beyond The Hype” beserta perangkat yang ada (jika diperlukan)

Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam entuk 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, 30 Juni 2025

Yang menyatakan,



Mutiara Afifah

NIM. 2270405098

ABSTRAK

The program titled Beyond The Hype was created with the main goal of becoming a space for newcomer musicians from generation Z who are pursuing a career in the music industry. As an entertainment show, the program also serves as a platform that highlights the creative journey of young musicians, while also introducing their works to the audience. By providing a performance space that has not received many places to display works from newcomer musicians from Generation Z. The y2k concept is synonymous with the modern nostalgic feel, which is combined with the futuristic concept into the taste of generation z that is full of expression by realizing a set of y2k design styles that are in accordance with current popular culture trends, where generation z tends to be interested in bold visual appearances, digital nostalgia, and unique and striking design elements. This event will also feature live performances from guest stars who perform their original works with various music genres ranging from pop, indie, hip hop, rock to others.

Keywords : Variety Show, Generation Z, Y2k Design Style

Program berjudul Beyond The Hype ini dibuat dengan tujuan utama menjadi wadah ruang ekspresi bagi musisi pendatang baru dari generasi Z yang sedang meniti karier di industri musik. Sebagai tayangan hiburan, program ini juga berfungsi sebagai platform yang menyoroti perjalanan kreatif musisi muda, sekaligus memperkenalkan karya-karya mereka kepada khalayak. Dengan memberikan ruang tampil yang belum banyak mendapatkan wadah untuk menampilkan karya dari musisi pendatang baru dari generasi z. Konsep y2k yang identik dengan nuansa nostalgia modern, yang di padukan dengan konsep futuristic menjadi selera generasi z yang penuh ekspresi dengan merealisasikan set bergaya desain y2k gaya yang sesuai dengan tren budaya populer saat ini, dimana generasi z cenderung tertarik pada tampilan visual yang berani, nostalgia digital, serta elemen desain yang unik dan mencolok. Acara ini juga akan menampilkan performance langsung dari bintang tamu yang membawakan karya original mereka dengan genre musik yang beragam mulai dari pop, indie, hip hop, rock hingga lainnya.

Kata Kunci : Variety Show, Generasi Z, Gaya Desain Y2k

PRAKATA

Puji syukur ke hadirat Allah S.WT. yang Maha Esa, telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan karya tugas akhir ini. Penulisan Laporan Tugas Akhir ini adalah salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan pendidikan Diploma III Program Studi Penyiaran, Politeknik Negeri Media kreatif Jakarta.

Proses penyusunan tugas akhir ini tidak lepas dari kekuatan, keterampilan, dan kesabaran yang diberikan oleh-Nya kepada penulis, serta dukungan dari berbagai pihak yang telah membantu selama penyusunan laporan tugas akhir ini. Dalam tugas akhir ini, penulis menyusun laporan tugas akhir berjudul “Peran Penata Artistik Dalam Merealisasikan Set Bergaya Desain Y2K Pada Program “Beyond The Hype”. Laporan tugas akhir ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan dan dorongan dari orang-orang yang berada di sekitar penulis. Untuk itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, S.E., M.M., selaku Direktur Polimedia Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., selaku Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Dr. M. Yunus Fitriady, SE., M.M sebagai Wakil Direktur II Bidang Umum dan Keuangan.
4. Anindita Budi Astuti, S.E., M.M. sebagai Wakil Direktur III Bidang Kemahasiswaan.
5. Dr. Erlan Saefuddin, S.S., M.Hum., selaku Kepala Jurusan Komunikasi
6. R. Sulistiyo Wibowo, M.Sn., selaku Sekertaris Jurusan Komunikasi
7. Reny Yulyati Br Lumban Toruan, M.Sn., selaku Koordinator Program Studi Penyiaran
8. Ifah Atur Kurniati, M.I.Kom., selaku Sekertaris Program Studi Penyiaran dan selaku Pembimbing I
9. Dr. Rahmad Edi Irawan, M.I.Kom., selaku Pembimbing II
10. Para dosen dan tenaga kependidikan yang telah melayani mahasiswa menempuh Pendidikan disini.

11. Kedua Orang Tua penulis, Nurhayati selaku ibu kandung dan Teguh Cahyono Prasetiyo selaku ayah kandung.
12. Kakak dan Adik Saudara Kandung penulis, Nurul Alfiyyah Hasanah, Khairunnisa, Laila Nabila, Laili Nabila, Ahmad Afif Prasetiyo dan Ahmad Zakiy Prasetiyo.
13. Sahabat dan teman – teman Angkatan 11 Program Studi Penyiaran yang sudah berjuang bersama di Politeknik Negeri Media Kreatif.
14. Seluruh crew karya tugas akhir Beyond The Hype.

Jakarta, 30 Juni 2025

Penulis,

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Mutiara Afifah', with a long horizontal stroke extending to the right.

Mutiara Afifah

NIM. 2270405098

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG AKHIR.....	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	iv
PENYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penulisan	7
F. Manfaat Penulisan	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
A. Peran Kerja	9
B. Program Yang Dibuat	14
BAB III METODE PELAKSANAAN	16
A. Objek Penulisan.....	16
B. Teknik Pengumpulan Data.....	20
C. Ruang Lingkup.....	22
D. Langkah Kerja.....	24
BAB IV PEMBAHASAN	25
A. Pra Produksi.....	25
B. Produksi.....	39
C. Pasca Produksi.....	43
BAB V PENUTUP	45
A. Simpulan.....	45
B. Saran.....	46
DAFTAR PUSTAKA	48

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Organisasi Tim	20
Tabel 4.1 Breakdown Wadrobe	34
Tabel 4.2 Breakdown Wadrobe Guest Bagian 1	35
Tabel 4.3 Breakdown Wadrobe Guest Bagian 2	36

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Logo Program Beyond The Hype.....	16
Gambar 3.2 Program Dahsyat	18
Gambar 3.3 Program Breakout.....	19
Gambar 3.4 Hasil Riset	22
Gambar 4.1 Brainstorming Ide dan Konsep Artistik.....	25
Gambar 4.2 Riset Konsep Artistik.....	26
Gambar 4.3 Color Palette	27
Gambar 4.4 Mood Board Floorplan	28
Gambar 4.5 Floor Plan Set Beyond The Hype (3D).....	28
Gambar 4.6 Floor Plan Set Beyond The Hype (3D).....	29
Gambar 4.7 Floor Plan Segmen 1 dan Segmen 3 (3D)	29
Gambar 4.8 Floor Plan Segmen 2 (3D).....	29
Gambar 4.9 Suvei Lokasi Gedung	30
Gambar 4.10 Data Kebutuhan Artistik.....	31
Gambar 4.11 Membuat Set Background Panggung	37
Gambar 4.12 Membuat Kursi Krat Host	38
Gambar 4.13 Loading Set Art	39
Gambar 4.14 Penataan Set Art	40
Gambar 4.15 Penataan Set Art.....	40
Gambar 4.16 Persiapan Wardrobe dan Make up Talent	41
Gambar 4.17 Pemantauan Selama Produksi	42
Gambar 4.18 Proses Pembongkaran Set Studio	43
Gambar 4.19 Melakukan Clear Area	44

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Mahasiswa	49
Lampiran 2. Salinan Lembar Pembimbingan Tugas Akhir 1.....	51
Lampiran 3. Salinan Lembar Pembimbingan Tugas Akhir 2	52
Lampiran 4. Tabel Breakdown Penata Artistik.....	53
Lampiran 5. Barcode Finalisasi Link Gdrive Karya	55