

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERAN PENATA ARTISTIK DALAM MEMBUAT ELEMEN ARTISTIK
PADA PROGRAM *LIVE* DRAMA PERTUNJUKAN “MENGUKIR
KEMENANGAN”

Diajukan sebagai salah satu persyaratan
untuk pelaksanaan Tugas Akhir



Disusun oleh:

FATURRACHMAN SYAUQI ALFIRANSYAH

21320049

PROGRAM STUDI PENYIARAN
JURUSAN KOMUNIKASI
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA

2024

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Peran Penata Artistik Dalam Membuat Elemen Artistik Pada Program Live Drama Pertunjukan "Mengukir Kemenangan"
Penulis : Faturrachman Syauqi Alfiransyah
NIM : 21320049
Program Studi : Penyiaran
Jurusan : Komunikasi

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Senin, 22 Juli 2024

Disahkan oleh:
Ketua Penguji



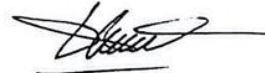
Adryans, S.Si., M.Sn.
NIP. 198510012019031004

Anggota 1



Sjamsul Ma'arif, M.Sn

Anggota 2



Dony Ahmad, M.Ikom

Mengetahui,

Ketua Jurusan Komunikasi



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

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG AKHIR

LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

Judul : Peran Penata Artistik Dalam Membuat Elemen Artistik
Pada Program Live Opera “ Mengukir Kemenangan”
Penulis : Faturrachman Syauqi Alfiransyah
NIM : 21320049
Program Studi : Penyiaran
]]Jurusan : Komunikasi

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di Jakarta, 12 Juli 2024

Pembimbing 1



Syahyuni Srimayasandi S.Sn.,M.A
NIP 199006302013052012

Pembimbing 2



Dony Ahmad, M.Ikom

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Penyiaran



Adryans, S.Si., M.Sn
19850012019031004

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Faturrachman Syauqi Alfiransyah

NIM : 21320049

Program Studi : Penyiaran

Jurusan : Komunikasi

Tahun Akademik : 2023/2024

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

Peran Penata Artistik Dalam Membuat Elemen Artistik
Pada Program Live Opera “ Mengukir Kemenangan”

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 Juli 2024



Faturrachman Syauqi Alfiransyah

21320049

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Faturrachman Syauqi Alfiransyah
NIM : 21320049
Program Studi : Penyiaran
Jurusan : Komunikasi
Tahun Akademik : 2023/2024

demikian 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:

Peran Penata Artistik Dalam Membuat Elemen Artistik Pada Program Live Opera “ Mengukir Kemenangan”

Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif 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 sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Jakarta, 12 Juli 2024



Faturrachman Syauqi Alfiransyah

21320049

ABSTRAK

Television is a medium that can convey information and provide entertainment to the public. Television has programs, namely drama and non-drama programs. Drama programs are shows that present stories about the life or character of one or several people played by actors that involve conflict and emotions. Thus, drama programs usually feature several actors playing certain characters. The drama will follow the life of a character who will be played by the actors. A live broadcast program is a program where the entire content of the activity is recorded and broadcast live or in real time. Mengukir Kemenangan is a television drama program featuring the struggle of Laksamana Keumalahayati. In this program the author acts as artistic director. This final writing aims to determine the role of an artistic director in creating artistic elements for this program, and the methods used by the author are observation, questionnaires and literature study. As an artistic director, you have an important role in a television program, starting from determining all the elements that will be used. Starting from creating artistic elements, however, not all artistic directors can create artistic elements that are suitable for the program they are creating. Therefore, the author is interested in becoming an artistic director because he can determine all the elements that are suitable for the program that the author will create, namely the drama program Mengukir Kemenangan.

Keywords: Drama Program, Live Program, and Artistic Director.

Televisi adalah media yang dapat menyampaikan informasi dan memberikan hiburan kepada masyarakat. Televisi memiliki program acara yakni program acara drama dan non drama, Program drama merupakan pertunjukan yang menyajikan cerita mengenai kehidupan atau karakter seorang atau beberapa orang yang diperankan oleh para lakon yang melibatkan konflik dan emosi. Dengan demikian, program drama biasanya menampilkan beberapa pemain yang memerankan tokoh-tokoh tertentu. Drama akan mengikuti kehidupan dari seorang tokoh yang akan diperankan para lakon. Program siaran langsung merupakan program yang seluruh isi kegiatannya direkam dan disiarkan secara *live* atau *real time*. Mengukir Kemenangan merupakan program drama televisi yang menampilkan perjuang Laksamana Keumalahayati. Dalam program ini penulis berperan sebagai penata artistik. Penulisan akhir ini bertujuan untuk mengetahui peran seorang penata artistik dalam membuat elemen artistik untuk program ini, dan metode yang digunakan penulis adalah observasi, kuisioner dan studi pustaka. Sebagai penata artistik, memiliki peran penting dalam sebuah program televisi, mulai dari menentukan semua elemen yang akan digunakan. Mulai dari membuat elemen artistik, akan tetapi tidak semua penata artistik dapat membuat elemen artistik yang cocok untuk program yang dia buat. Oleh karena itu penulis tertarik untuk menjadi penata artistik karena dapat menentukan semua elemen yang cocok untuk program yang akan di buat oleh penulis yaitu program drama Mengukir Kemenangan.

Kata Kunci : Program Drama, Program Langsung, dan Penata Artistik.

PRAKATA

Dengan memanjatkan puji dan syukur kepada Tuhan Ynag Maha Esa atas Rahmat dan Karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan pembuatan Tugas Akhir dengan judul “Peran Penata Artistik Dalam Membuat Elemen Artistik Pada Program Live Drama Televisi Mengukir Kemenangan”. Shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Besar Muhammad SAW beserta seluruh keluarga, sahabat, dan para pengikutnya.

Penyusunan Tugas Akhir ini merupakan salah satu syarat yang harus dipenuhi untuk memperoleh Gelar Ahli Madya (D3) Program Studi Penyiaran Politeknik Negeri Media Kreatif. Dalam penyusunan Tugas Akhir ini, tentunya banyak pihak yang telah memberikan bantuan baik moril maupun materil. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang telah membantu banyak dalam penulisan Tugas Akhir ini:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, S.E., M.M., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.si., M.si., selaku Wakil Direktur I.
3. Dr. Erlan Saefuddin, SS., M.Hum., selaku Ketua Jurusan Komunikasi.
4. R. Sulistiyo Wibowo, M.Sn., selaku Sekretaris Jurusan Komunikasi.
5. Adryans, S.Si., M.Sn., selaku Koordinator Program Studi Penyiaran.
6. Ifah Atur Kurniati, M.I.Kom., selaku Sekretaris ProgramStudi Penyiaran.
7. Syahyuni Srimayasandy, S. Sn., M. A., selaku Pembimbing I tugas akhir.
8. Dony Ahmad, M.Ikom., selaku Pembimbing II tugas akhir.
9. Seluruh dosen di Program Studi Penyiaran yang telah memberi saran, dan dorongan untuk menjalankan tugas akhir ini.
10. Kedua orang tua dan keluarga yang saya hormati dan cintai yang telah memberikan kasih sayang, perhatian, dorongan dan semangat.
11. Anisah Indah Nurcahyani yang membantu dan menemani dalam pembuatan penulisan tugas akhir.
12. Teman-teman kelompok tugas akhir yang telah berjuang bersama untuk menyelesaikan tugas akhir ini.

13. Teman-teman angkatan 11 dan 12 yang ikut berkontribusi pengerjaan proposal Tugas Akhir. Teman – teman yang telah membantu, menemani, dan memberikan banyak pengalaman di masa perkuliahan.
14. Sahabat-sahabat serta teman-teman angkatan 10 Program Studi Penyiaran yang telah berjuang bersama selama tiga tahun.
15. Untuk semua pihak yang tidak dapat penulis sebut satu-persatu.

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

Jakarta, 20 Juni 2024

Penulis,



Faturrachman Syauqi Alfiransyah

NIM.21320049

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	i
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG AKHIR	ii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR	iii
DAN BEBAS PLAGIARISME	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
ABSTRAK	v
PRAKATA	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penulisan	4
F. Manfaat Penulisan	4
BAB II	6
TINJAUAN PUSTAKA	6
A. Tinjauan Pustaka terkait Peran.....	6
B. Tinjauan Pustaka terkait Karya Tugas Akhir	11
BAB III.....	14
METODE PELAKSANAAN	14
A. Objek Penulisan	14
1. Objek Penulisan.....	14
2. Spesifikasi Karya.....	14
B. Tokoh yang diangkat.....	16
C. Tim Produksi.....	17

D. Teknik Pengumpulan Data.....	18
1. Observasi	18
2. Studi Pustaka	19
3. Wawancara	19
E. Ruang Lingkup.....	20
F. Langkah Kerja.....	22
BAB IV	24
PEMBAHASAN	24
A. Pra Produksi	24
1. Brainstorming.....	24
2. Konsep Artistik.....	26
3. Memilih Tim Artistik	27
BAB V.....	48
PENUTUP.....	48
A. Kesimpulan	48
B. Saran.....	49
DAFTAR PUSTAKA	51

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tim Produksi	17
Tabel 4.1 Daftar Tim Artistik.....	27
Tabel 4.1 Daftar Wardrobe yang digunakan dalam pertunjukan	37
Tabel 4.2 Daftar tata rias setiap pemain	41
Tabel 4.3 Daftar Properti Dermaga	43
Tabel 4.4 Daftar Properti Armada Lamreh.....	44
Tabel 4.5 Daftar Properti Kapal	45

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Logo Mengukir Kemenangan.....	14
Gambar 3.2 Referensi setting program “Mengukir Kemenangan”	22
Gambar 4.1 Menentukan Ide Bersama Tim	24
Gambar 4.2 Referensi Program Di Tepi Sejarah.....	25
Gambar 4.3 Dermaga	27
Gambar 4.4 Warna yang digunakan	29
Gambar 4.5 Survei Lokasi.....	30
Gambar 4.6 Denah dan ukuran panggung	31
Gambar 4.7 Elemen yang dibutuhkan	32
Gambar 4.8 Elemen yang dibutuhkan	32
Gambar 4.9 Kapal yang akan dibuat	33
Gambar 4.10 Membuat Elemen yang akan digunakan.....	33
Gambar 4.11 Membuat Elemen yang akan digunakan.....	34
Gambar 4.12 Floorplan.....	34
Gambar 4.13 Design 3 Dimensi	35
Gambar 4.14 Seting Segment 1 sampai 2.....	36
Gambar 4.15 Seting Segment 3	36
Gambar 4.16 Referensi Makeup.....	40
Gambar 4.17 Referensi Makeup.....	41
Gambar 4.18 Set Dermaga	43
Gambar 4.19 Set Armada Lamreh.....	44
Gambar 4.20 Set Kapal	45

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.1 Biodata Mahasiswa	52
Lampiran 1.2 Lembar Pembimbing Tugas Akhir	53
Lampiran 1.3 Pelunasan	55
Lampiran 1.4 Dokumen Pendukung Penyusunan TA	56
Lampiran 1.5 Desain Produksi Artistik	57
Lampiran 1.6 Dokumentasi Drama Pertunjukan “Mengukir Kemenangan”	67