

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERAN PENATA ARTISTIK *OUTDOOR* DALAM PROGRAM *LIVE*
ACARA TELEVISI *REALITY COMPETITION SHOW DANCE AKSI*
ANAK BANGSA (DANSA)

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Ahli Madya/ Sarjana Terapan



Disusun oleh:
FACHREZI ACHMAD ADRIAN
NIM: 21320047

PROGRAM STUDI PENYIARAN
JURUSAN KOMUNIKASI
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2024

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Peran Penata Artistik *Outdoor* Dalam Program *Live* Acara
Televisi *Reality Competition Show Dance Aksi Anak*
Bangsa (Dansa)

Nama : Fachrezi Achmad Adrian

NIM : 21320047

Program Studi : Penyiaran

Jurusan : Komunikasi

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji

Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta Pada hari

.....~~Senin~~....., Tanggal~~16~~.....~~12~~.....

Disahkan oleh :

Ketua Penguji



Syahyuni Srimayasandy, S.Sn., M.A

NIP. 199006302019032012

Anggota 1



Donny Achmad F, M.Ikom

Anggota 2



Ifah Atur Kurniati M.I.kom

NIP. 198505182020122009

Mengetahui,

Ketua Jurusan Komunikasi



Dr. Erlan Saefuddin, SS., M.Hum

NIP.-197508072009121001

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Penulisan : Peran Penata Artistik *Outdoor* Dalam Program *Live Acara*
Televisi *Reality Competition Show Dance* Anak Bangsa
(Dansa)
Nama : Fachrezi Achmad Adrian
NIM : 21320047
Program Studi : Penyiaran
Jurusan : Komunikasi

Tugas Akhir ini telah di periksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta. 15 Juli 2024

Pembimbing 1



Ifah Atur Kurniati M.I.kom
NIP. 198505182020122009

Pembimbing 2



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

Mengetahui

Koordinator Program Studi Penyiaran



Adryans, S.si.,M.sn.
NIP 198510012019031004

PERNYATAAN ORGINILITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Judul Penulisan : Peran Penata Artistik *Outdoor* Dalam Program *Live Acara*
Televisi *Reality Competition Show Dance Aksi Anak*
Bangsa (Dansa)
Nama : Fachrezi Achmad Adrian
NIM : 21320047
Program Studi : Penyiaran
Jurusan : Komunikasi
Tahun Akademik : 2023/2024

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul : Peran Penata Artistik *Outdoor* Dalam Program *Live Acara* Televisi *Reality Competition Show Dance Aksi Anak Bangsa (Dansa)* adalah **original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme**

Bila mana pada kemudian hari ditemukan ketidak sesuaian dengan pernyataan ini, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar- benarnya

Jakarta, 5 Juli 2024



Fachrezi Achmad Adrian

NIM 21320047

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas academica Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta, saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Fachrezi Achmad Adrian

NIM : 21320047

Program Studi : Penyiaran

Jurusan : Komunikasi

Tahun Akademik : 2023/2024

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Nonesklusif**

(**Non-Exclusive Royalty – Free Right**) atas karya ilmiah saya yang berjudul :
Peran Penata Artistik *Outdoor* Dalam Program *Live Acara Televisi Reality Competition Show Dance Aksi Anak Bangsa (Dansa)*

Dengan Hak Bebas Royalti Nonesklusif 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 dibawah ini saya buat dengan sebenarnya

Jakarta, 5 Juli 2024


Fachrezi Achmad Adrian
NIM 21320047

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 tugas akhir adalah memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan pendidikan Diploma Tiga (D3) atau Sarjana Terapan Program Studi Penyiaran di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai Penata Artistik telah menyunting karya Program Televisi Live Reality Competition Show. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan tugas akhir berjudul “DANSA”.

Penulis menyadari bahwa tanpa bimbingan dan dorongan dari semua pihak, maka penulisan Tugas Akhir ini tidak akan berjalan lancar. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya atas bantuan yang diberikan kepada penulis baik secara moril maupun materil kepada: Penulis menyadari bahwa tanpa bimbingan dan dorongan dari semua pihak, maka penulisan Tugas Akhir ini tidak akan berjalan lancar. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya atas bantuan yang diberikan kepada penulis baik secara moril maupun materil kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, S.E., M.M., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., selaku Wakil Direktur I, Bidang Akademik.
3. Dr. M.Yunus Fitriyadi, M.M., selaku Wakil Direktur II, Bidang Umum dan Keuangan
4. Suratni, S.Sos., M.Hum., selaku Wakil Direktur III Wakil Direktur III Bidang Kemahasiswaan
5. Dr. Erlan Saefuddin, SS., M.Hum., selaku Ketua Jurusan Komunikasi.
6. R. Sulistiyo Wibowo, M.Sn., selaku Sekretaris Jurusan Komunikasi.

7. Adryans, S.Si., M.Sn., selaku Koordinator Program Studi Penyiaran.
8. Ifah Atur Kurniati, M. I.kom., selaku Sekretaris Program Studi Penyiaran dan Dosen Pembimbing I.
9. Dr. Rahmat Edi Irawan, M.I.kom., selaku Dosen Pembimbing II.
10. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh Pendidikan di Politeknik Negeri Media Kreatif
11. Keluarga besar Nasan bin Madun yang selalu mendukung melalui finansial dan spiritual.
12. Keluarga karang taruna Kelurahan Menteng Dalam, atas sumber daya manusia
13. Teman kelompok Tugas Akhir yang mau berjuang bersama dengan maksimal untuk hasil karya tugas akhir, yaitu: Nabil Raihan, Fadia Ramaida Arifin, Elsa Fana Aprilia, Dandi Afdilah, Fachrezi Achmad, dan Fathin Hilmi Muyassad.
14. Seluruh teman – teman seangkatan 10, yang masih semangat sampai sekarang untuk mendukung satu sama lain.

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

Jakarta, 5 Juli 2024



Fachrezi Achmad Adrian

NIM 21320047

ABSTRAK

The television program "DANSA" is a live reality competition show that features contemporary dance performances set to Indonesian traditional music. The primary objective of this program is to reintroduce the richness of regional Indonesian music to a wider audience, especially to the youth aged 13 to 25. In this final project, the author assumes the role of an art director, responsible for creating the ambiance in an outdoor setting, encompassing stage design, wardrobe, and makeup. Outdoor art direction presents numerous challenges such as unpredictable weather, the need for durable materials, sufficient human resources, and infrastructure limitations. The overarching theme is to showcase Indonesian culture throughout the 13 episodes. Data collection methods include observation, literature review, surveys, and questionnaires. This final project aims to serve as a reference for implementing outdoor art direction in live program production.

Keywords: Television, Reality Competition Show, Artistic Director, Outdoor, Risk, Culture.

Program televisi "DANSA" merupakan sebuah tayangan *reality competition show* yang akan disiarkan secara live, mengompertisikan pertunjukan tari kontemporer dengan latar belakang lagu daerah Indonesia. Tujuan utama dari program ini adalah mengenalkan kembali kekayaan lagu daerah kepada seluruh khalayak, terutama kepada generasi muda berusia 13 hingga 25 tahun. Pada tugas akhir ini penulis berperan sebagai penata artistik yang merupakan orang yang bertanggung jawab dalam menciptakan suasana di lingkungan *outdoor*, mulai dari tata panggung, *wardrobe*, *make up*. Penata artistik outdoor juga memiliki banyak sekali tantangan seperti cuaca yang tidak menentu, penggunaan material yang kokoh, kebutuhan sumber daya manusia, dan keterbatasan infrastruktur. Unsur yang akan dibawa adalah kebudayaan Indonesia guna menciptakan suasana pada 13 episode, sistem pengumpulan data yang dilakukan adalah observasi, studi pustaka, survei dan kuisisioner. Diharapkan dengan adanya penulisan karya tugas akhir ini dapat menjadi refrensi untuk mengimplementasikan kerja penata artistik *outdoor* dalam membuat program live.

Kata Kunci : Televisi, Program Reality Competition Show, Penata Artistik, Outdoor, Tantangan, Budaya.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	II
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	III
PERNYATAAN ORGINILITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	IV
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	V
PRAKATA	VI
ABSTRAK	VIII
DAFTAR ISI	IX
DAFTAR TABEL	X
DAFTAR GAMBAR	XI
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah	3
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penulisan	4
F. Manfaat Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
A. Penata Artistik	6
B. Properti	6
C. Wardrobe	7
D. Make Up	7
E. Tata Panggung	8
E. Elemen Betawi	10
F. Elemen Toraja	10
BAB III METODE PELAKSANAAN	11
A. Objek penulisan	11
B. Teknik pengumpulan data	114
C. Ruang lingkup	11
BAB IV PEMBAHASAN	22
A. Orientasi Artistik <i>Outdoor</i>	22
B. Pra-produksi	22
C. Produksi	33
D. Pasca Produksi	33
BAB V PENUTUP	38
A. Kesimpulan	38
B. Saran	38
DAFTAR PUSTAKA	40

DAFTAR TABEL

<i>Tabel 1 Tim produksi.....</i>	<i>12</i>
<i>Tabel 2 List material.....</i>	<i>32</i>
<i>Tabel 3 List perkakas.....</i>	<i>32</i>

DAFTAR GAMBAR

<i>Gambar 1 Logo Program</i>	12
<i>Gambar 2 Rumah adat Betawi</i>	15
<i>Gambar 3 Ondel- ondel</i>	15
<i>Gambar 4 Kuisisioner</i>	16
<i>Gambar 5 Logo Coachella</i>	20
<i>Gambar 6 Panggung Coachella</i>	21
<i>Gambar 7 Hasil akhir panggung</i>	24
<i>Gambar 8 Floorplan skala 1:100</i>	25
<i>Gambar 9 Panggung rigging</i>	26
<i>Gambar 10 Dekorasi atas</i>	26
<i>Gambar 11 Dekorasi kiri dan kanan</i>	27
<i>Gambar 12 Color pallet</i>	27
<i>Gambar 13 Led Screen tipe P3.9</i>	29
<i>Gambar 14 Meja juri</i>	29
<i>Gambar 15 Wardrobe host</i>	30
<i>Gambar 16 Wardrobe juri</i>	30
<i>Gambar 17 Wardrobe peserta</i>	31
<i>Gambar 18 Make up beauty look</i>	31
<i>Gambar 19 Proses pemotongan</i>	33
<i>Gambar 20 Proses pengecatan</i>	33
<i>Gambar 21 Instalasi panggung</i>	34
<i>Gambar 22 GR uji coba</i>	34
<i>Gambar 23 Blocking panggung</i>	35
<i>Gambar 24 Pemasangan dekorasi tambahan</i>	35
<i>Gambar 25 Menata meja juri</i>	35
<i>Gambar 26 Laporan progres</i>	36
<i>Gambar 27 Persiapan penampilan</i>	36
<i>Gambar 28 Posisi saat live</i>	36

<i>Gambar 29 Evaluasi</i>	37
<i>Gambar 30 Check barang</i>	37

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Tata panggung dalam televisi adalah elemen visual yang sangat penting dalam menyampaikan pesan dan menciptakan atmosfer tertentu dalam sebuah program. Tata panggung tidak hanya berfungsi sebagai dekorasi, tetapi juga memiliki peran krusial dalam membingkai adegan, memandu perhatian penonton, serta mendukung narasi yang sedang disampaikan (Suprpto, 2006).

Penggunaan tata panggung sangat melekat dalam program televisi drama dan non-drama, seperti contoh pada program non-drama adalah “*Tonight Show*” memiliki tata panggung dapat berperan penting dalam menciptakan suasana yang santai dan menghibur dalam sebuah program bincang-bincang. Konsep yang minimalis namun elegan, dengan dominasi warna biru tua dan aksen lampu kuning hangat, berhasil menciptakan atmosfer yang nyaman dan intim.

Penerapan tata panggung televisi *indoor* dan *outdoor* memiliki karakteristik dan tantangan yang sangat berbeda. Menurut (Latief, 2020) tata panggung *indoor* memiliki kondisi lingkungan yang terkendali, memungkinkan tata artistik yang lebih detail dan presisi mulai dari unsur pencahayaan, suara, dan suhu dapat diatur secara optimal untuk menghasilkan visual yang diinginkan. Sedangkan, tata panggung *outdoor* di sisi lain menawarkan kebebasan yang lebih besar dalam hal ukuran dan kreatifitas tata artistik.

Pengerjaan tata panggung merupakan salah satu tugas unit kerja program televisi, penulis berperan sebagai penata artistik yang memiliki tanggung jawab menciptakan penataan dalam urusan properti, *wardrobe*, *make up*. Tata artistik memiliki fungsi penunjang dalam mendukung suasana yang diinginkan dalam suatu produksi televisi (Irwanto & Kusumawati, 2019).

Dalam program “Dansa” penulis mengambil peran spesifik yaitu peran penata artistik *outdoor*, yang memiliki banyak keunggulan berupa ruang berkreasi yang lebih luas serta dapat memanfaatkan kondisi *outdoor* dengan keindahan alam terbuka. Faktanya, penata artistik *outdoor* memiliki tantangan yang unik dibanding *indoor* berupa kondisi lingkungan seperti cuaca yang tidak menentu, penggunaan material yang cocok, butuh banyaknya sumber daya manusia, dan keterbatasan infrastruktur.

Program “Dansa” dikemas dalam bentuk kebudayaan. Fungsi penata artistik pada program “Dansa” adalah bagaimana menciptakan suasana bernuansa budaya di kondisi *outdoor*. Untuk itu penata artistik mengambil nuansa nusantara karena memiliki keunggulan untuk menyatu padukan beberapa kebudayaan Indonesia kedalam 13 episode yang punya edisi budaya berbeda, pengaplikasian akan dilakukan pada tata panggung, *wardrobe*, *make up*. Unsur budaya akan diterapkan pada tata panggung dan *wardrobe*, berupa budaya Betawi untuk tata panggung sedangkan *wardrobe* untuk *host* memakai kostum nuansa Toraja, juri nuansa Betawi, terakhir peserta dengan nuansa penari Jawa Barat.

Tidak ketinggalan fungsi tata artistik yang harus dicapai untuk mewujudkan hal tersebut penata artistik *outdoor* perlu memperhatikan banyaknya

tantangan serta mencari solusi untuk seluruh proses pra produksi hingga pasca produksi. Penulis berharap karya *audio visual* yang di dapat menghasilkan tayangan televisi yang baik, sehingga dengan adanya program ini lagu daerah dapat lebih banyak di kenal oleh masyarakat khususnya generasi anak muda Indonesia.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang penulis sebagai penata artistik dapat diidentifikasi kan masalah yaitu :

1. Sulitnya menentukan material properti, *make up*, dan *wardrobe* yang tahan terhadap kondisi *outdoor*.
2. Keterbatasan infrastruktur dan sarana lingkungan dalam membuat tata artistik *outdoor*.
3. Minimnya ide dalam menentukan suasana budaya yang diangkat dalam tata artistik.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan uraian identifikasi masalah yang sudah dijelaskan, maka batasan masalah dalam program *Reality Competition Show* “Dansa” yang diproduksi, yaitu:

Peran penata artistik outdoor dalam menghasilkan konsep artistik yang tahan terhadap kondisi luar ruangan bernuansa nusantara dalam produksi program *Reality Competition Show* “DANSA”.

D. Rumusan Masalah

Pada uraian identifikasi masalah, dengan mempertimbangkan batasan masalah dalam pelaksanaan program *Reality Competition Show* “DANSA” dapat dirumuskan sebagai berikut :

Bagaimana peran penata artistik *outdoor* dalam menghasilkan konsep artistik yang tahan terhadap kondisi luar ruangan bernuansa nusantara dalam produksi program *Reality Competition Show* “DANSA”?.

E. Tujuan Penulisan

Adapun tujuan dari penulisan tugas akhir ini, sebagai berikut:

1. Mengetahui peran penata artistik *outdoor* pada program *Reality Competition Show* “DANSA”
2. Mengimplementasikan pembelajaran yang dipelajari di kampus mulai dari pra produksi, produksi, hingga pasca produksi
3. Menyelesaikan syarat kelulusan dari D3 Penyiaran Politeknik Negeri Media Kreatif.

F. Manfaat Penulisan

Berikut manfaat laporan tugas akhir ini, sebagai berikut:

1. Penulis

Penulis dapat mengetahui peran penata artistik *outdoor* pada pembuatan program *reality competition show* televisi dalam tahapan pra produksi, produksi, paska produksi dan menambah wawasan dan pengetahuan di bidang penyiaran.

Mendapatkat pengalaman serta wawasan dalam menjalankan program menggunakan *outdoor*, serta meningkatkan *skill* dalam mengimplementasikan konsep yang dibuat.

2. Politeknik Negeri Media Kreatif

Dapat menjadi referensi kepada mahasiswa/mahasiswi ketika ditahap tugas akhir baik dari penata artistik atau pun dari program *reality Competition Show*.

Serta meningkatkan kualitas program televisi yang dihasilkan mahasiswa Politeknik Media Kreatif. Dan menghasilkan suatu produk yang berdampak bagi Politeknik Media Kreatif.

3. Masyarakat

Dapat menonton program acara yang layak tayang disertai dengan visual yang menarik dan menjadi sumber apresiasi masyarakat terhadap seni dan budaya.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Penata Artistik

Menurut Irwanto & Kusumawati (2019), penata artistik merupakan salah satu unit kerja pada stasiun televisi atau tim produksi film yang berfungsi sebagai penunjang acara siaran televisi atau produksi film. Sementara itu (Suprpto, 2006) penata artistik adalah seorang yang ahli dalam menata ruang atau lokasi pengambilan gambar sesuai dengan yang kehendaki dalam skenario dan bertanggung jawab untuk mendesain seluruh program produksi siaran televisi.

Latief (2020), juga berpendapat penata artistik adalah orang yang bertugas dalam menata, mendesain lokasi pengambilan gambar di *indoor* maupun *outdoor*. Sementara itu penata artistik juga bertugas mengawasi rancangan abstrak diatas kertas hingga pada tahap konstruksi, dan juga harus mempererat kerja sama antar *jobdesk* (Morissan, 2018).

Peran penata artistik sangat krusial dalam bertanggung jawab untuk memenuhi kebutuhan program televisi mulai dari pra produksi, produksi, hingga pasca produksi.

B. Properti

Set properti adalah orang yang bertugas membantu tugas-tugas penata artistik, menyiapkan properti yang dibutuhkan saat produksi program siaran televisi properti bekerja atas arahan dari penata artistik (Latief, 2020). Sedangkan menurut (Kasih, 2019) dalam setiap pementasan selalu membutuhkan properti

berfungsi untuk menghidupkan suasana, tergantung pada setting naskah yang dipentaskan.

Properti merupakan bagian penting dalam produksi program siaran televisi yang bertugas membantu penata artistik dalam mewujudkan ide-ide kreatifnya demi kelancaran dan kesuksesan produksi.

C. Wardrobe

Menurut Irwanto & Kusumawati (2019), *wardrobe* merupakan orang yang bekerja mengatur segala bentuk pakaian atau yang dikenakan pemain dalam melakukan adegan sesuai dengan tuntutan cerita atau skenario. Ditambahkan oleh (Rusman Latief, 2020) *wardrobe* adalah orang yang menyediakan busana atau kostum untuk pengisi acara. Penata wardrobe juga merangkap sebagai *costume designer* sesuai dengan tuntutan program siaran televisi.

Berbeda pendapat dari Kasih (2019), dalam teater wardrobe berfungsi menghidupkan tokoh yang dipentaskan dan juga menjadi informasi bagi penonton.

Wardrobe memiliki peran mempersiapkan pakaian yang sesuai dari arahan penata artistik yang tentunya sesuai dengan konsep program yang dikerjakan, dengan fungsi menggambarkan cerita atau tokoh sesuai konsep yang telah ditetapkan. Pada program “Dansa” *wardrobe* disediakan untuk *host*, juri, dan peserta.

D. Make Up

Make up kerap diartikan melukis dengan bahan dan alat kosmetik, jenis make up dalam televisi dapat digolongkan dalam:

1. *Corrective Make up*, adalah tata rias untuk menutupi kekurangan dan menonjolkan kelebihan demi mendapatkan kesempurnaan wajah.
2. *Character Make up*, diterapkan untuk mengubah penampilan seseorang dalam hal umur, sifat, wajah, suku, dan bangsa sehingga sesuai dengan tokoh diperankan.
3. *Style Make up*, dibuat dengan daya khayal atau imajinasi seseorang untuk menciptakan suatu tokoh sehingga menghasilkan suatu karya dalam bentuk rias wajah. (Paningkiran, 2013)

Menurut Latief (2020), penata *Make up* adalah orang yang melakukan kegiatan mengubah dan mengatur penampilan khususnya wajah dengan bantuan bahan dan alat kosmetik kepada orang yang ingin dipertunjukkan di depan kamera. Tambahan pendapat (Irwanto & Kusumawati, 2019) *make up* juga dikatakan sebagai segala sesuatu yang berhubungan dengan tata rias untuk pemain dalam melakukan adegan sesuai tuntutan naskah dan peran dalam cerita.

Make up merupakan proses rias wajah dengan bahan kosmetik yang memiliki hubungan dengan pakaian yang digunakan dan sesuai dengan konsep program. Pada program “Dansa” akan menerapkan *Corrective make up* guna menonjolkan kelebihan pada wajah, untuk *style* yang digunakan adalah *beauty look*.

E. Tata Panggung

Menurut Kasih (2019), penata panggung dalam dunia teater merupakan kemampuan untuk mengatur pemandangan yang ada di pementasan, dengan

tujuan agar penonton dapat menikmati penampilan para pemain teater sehingga dapat menangkap maksud dari drama. Perlu diketahui terdapat empat jenis dan bentuk panggung dalam teater, berikut:

1. Panggung *prosenium*, termasuk panggung konvensional yang tampak seperti bingkai yang berlapis-lapis . Tepi lubang berbentuk berupa garis lengkung atau garis lurus.
2. Panggung *portabel*, merupakan panggung tanpa layar terbuka yang memiliki podium yang kokoh dan mudah di dekorasi.
3. Panggung arena, adalah bentuk panggung yang paling sederhana dan sering kali digunakan dalam setiap pementasan teater. Seperti tapal kuda, arena 3/4, arena *full*, dan arena kereta.
4. Panggung terbuka, dibuat pada area terbuka yang memanfaatkan lapangan luas. Panggung ini tidak butuh biaya produksi yang tinggi karena perawatannya yang lebih mudah dan fleksibel.

Ditambahkan oleh Prasetya (2022), panggung merupakan arena untuk bermain drama, yang letaknya ada di depan tempat duduk penonton dengan tujuan agar penonton yang paling belakang masih dapat melihat apa yang ada di panggung.

Pada program “Dansa” penata artistik akan menggunakan panggung terbuka semi *rigging*, hal ini dikarenakan produksi yang akan dilakukan di *outdoor*. Tujuannya agar penata artistik dapat menerapkan unsur kebudayaan pada panggung dan untuk mendapatkan perhatian dari penonton.

F. Elemen Betawi

Dalam penerapan unsur nusantara pada panggung penulis akan menerapkan budaya Betawi berupa unsur rumah adat Betawi, boneka ondel-ondel, serta *wardrobe* juri. Menurut (Lahji & Warentina, 2018) rumah adat betawi memiliki unsur gotong royong dan kesederhanaan, rumah betawi digambarkan berwarna hijau pekat dan kuning serta dihiasi dengan gigi balang yang memiliki makna filosofis hijau melambangkan harmonis sedangkan kuning melambangkan kehangatan, untuk filosofis gigi balang adalah kejujuran, keseimbangan, dan pertahanan.

Penggunaan ondel-ondel juga memiliki filosofi berupa boneka sakral dan digunakan dalam pengorbanan kepada roh leluhur, dan pada awalnya ondel-ondel tercipta sebagai cara menangkal bala dengan penafsiran roh leluhur (Handayani & Hidayat, 2023). Ondel-ondel akan dipakai sebagai hiasan atas panggung, hanya bagian kepala saja yang digunakan.

G. Elemen Toraja

Pada *wardrobe host* akan memakai kostum dengan unsur Toraja, pewarnaan yang mencolok adalah merah maroon serta penggunaan kain dengan motif Pa'bannang berfilosofi kesetaraan dan harmonis. Selain itu, motif Pa'bannang juga dapat diinterpretasikan sebagai simbol perjalanan hidup manusia. Garis-garis lurus yang berkesinambungan dapat diartikan sebagai perjalanan tanpa akhir, yang mengisyaratkan bahwa kehidupan terus berputar dan berkembang (Ikramah & Puspitasari, 2022).

BAB III

METODE PELAKSANAAN

A. Objek Penulisan

1. Jenis Program

Dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir ini, program yang dijadikan objek penulisan oleh penulis adalah program DANSA. Program DANSA (*Dance Aksi Anak Bangsa*) merupakan program Reality Competition Show yang mengangkat budaya lagu daerah Indonesia dan ditayangkan secara live di televisi. Program ini bertujuan untuk memberikan kesempatan bagi generasi muda untuk menunjukkan bakat tari mereka dan melestarikan budaya bangsa.

2. Media

Media yang digunakan sebagai wadah pendistribusian siaran program talk show DANSA adalah televisi. Televisi dipilih sebagai media pendistribusian karena memiliki jangkauan yang luas dan mudah diakses oleh Masyarakat, sehingga program DANSA dapat menjangkau target penonton dengan lebih efektif.

3. Spesifikasi Karya



Gambar 1 Logo Program

DANSA adalah sebuah program hiburan non-drama dengan format *Reality Competition Show* yang ditayangkan secara *live*. Program ini dirancang untuk menampilkan berbagai talenta muda dalam bidang tari. Disiarkan setiap Sabtu dari pukul 19.00 hingga 19.30 selama 30 menit, DANSA bertujuan untuk menghibur sekaligus mendidik penontonnya melalui kompetisi yang meriah dan penuh kreativitas.

Segmentasi penonton DANSA mencakup demografis remaja atau pemuda berusia 13 hingga 25 tahun, baik pria maupun wanita, yang tinggal di wilayah JABODETABEK. Secara psikografis, program ini membidik generasi muda dengan gaya hidup aktif dan kreatif serta minat yang tinggi terhadap budaya dan kesenian tari. Kreasi Nusantara dirancang untuk menarik perhatian mereka yang berstatus pelajar SMP dan SMA, mahasiswa, dan masyarakat umum yang termasuk dalam kategori sosial ekonomi SES B-C.

Dengan total 13 episode, Kreasi Nusantara menawarkan sebuah panggung bagi anak muda untuk menampilkan bakat mereka dalam tari dan budaya, serta mendorong mereka untuk lebih mencintai dan melestarikan warisan budaya Indonesia. Program ini tidak hanya menghibur, tetapi juga menginspirasi dan memperkaya pengetahuan penonton mengenai kekayaan budaya Nusantara melalui kompetisi yang sehat dan inovatif.

1. Eps 1 : Edisi Jawa Barat
2. Eps 2 : Edisi Kalimantan Timur
3. Eps 3 : Edisi Sumatra Utara

4. Eps 4 : Edisi Gorontalo
5. Eps 5 : Edisi Nusa Tenggara Timur
6. Eps 6 : Spesial Sajojo Papua
7. Eps 7 : Edisi Naggroeh Aceh Darussalam
8. Eps 8 : Edisi Maluku
9. Eps 9 : Edisi Bali
10. Eps 10 : Spesial Poco-Poco Sulawesi Utara
11. Eps 11 : Edisi Jambi
12. Eps 12 : Edisi Sumatra Barat
13. Eps 13 : Spesial Kembalinya sang juara edisi DKI Jakarta

Tim Produksi program DANSA

Jobdesc	Nama
Producer	Fadia Ramaida Arifin
Assistant Producer	Bunga Yursili Salsabila
Program Directore	Elsa Fana Aprilia
Assistant Program Directotre	Muhammad Thariq Aziz
Floor Directore	Fatimah Azzahra
Creative Directore	Nur Azizah
Scrip Writer	Nayla Patricia Amaris
Camera Person	Nabil Raihan Muhammad Ilyas Endrico Alief Dwi Kurnia Athallah Ahmad Danendra
(VJ) Visual Jockey	Bambang Subiantoro
Technical Directore	Aufa Fadhil

Thecnical Support	Supriyadi Asep Kheron Mansyur Luthfi
Audioman	Dandi Afdila
Assistant Audioman	Kenau Adzka
Art Directore	Fachrezi Achmad Adrian
Assitant Art	Budi Priadi Erwin Adriansyah Endrik Kelana Adutya Khaykal
Wadrobe & Make Up	Zainab
Gaffer	Muhammad Adam
Editor	Fathin Hilmi Muyassar

Tabel 1 Tim produksi

B. Teknik Pengumpulan Data

Penulis menggunakan teknik pengumpulan data untuk mendapatkan informasi yang diperlukan untuk mengembangkan ide kreatif program ‘‘Dansa’’.

Penulis menggunakan teknik berikut :

1. Observasi

Metode pengumpulan data yang dikenal sebagai observasi adalah dengan melihat objek atau subjek yang relevan. Observasi dapat dilakuakn secara langsung atau tidak langsung. Dalam salah satu metode pengumpulan data, penulis menggunakan metode observasi tidak langsung untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam pengembangan ide kreatif. Dalam metode ini, penulis mencari data melalui tempat wisata Setu Babakan untuk mengamati ornamen betawi yang bisa dibawa ke

dalam unsur artistik, hasil yang didapat adalah gigi balang, ondel-ondel, dan *color pallet* hijau kuning.



Gambar 2 Rumah adat Betawi



Gambar 3 Ondel-ondel

2. Daftar Pustaka

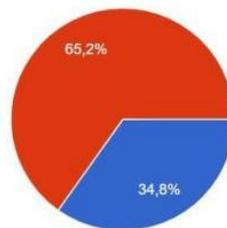
Metode pengumpulan data lainnya yang digunakan oleh penulis adalah studi pustaka. Dalam studi pustaka ini, penulis membaca dan mempelajari literatur yang berkaitan dengan peran penata artistik dan kebudayaan Indonesia. Jenis penelitian yang dilakukan penulis termasuk membaca buku, artikel, jurnal hingga laporan tugas akhir yang mengandung informasi yang diperlukan untuk mengembang ide kreatif dan juga untuk menyusun laporan tugas akhir penulis.

3. Wawancara

Teknik pengumpulan data berikutnya yang penulis gunakan adalah wawancara. Pada program DANSA, penulis dan kerabat kerja penulis bertanya kepada anak muda usia 13 hingga 25 tahun, terkait unsur artistik yang akan diterakan pada tata panggung seperti budaya yang akan diangkat dalam unsur nusantara.

4. Kuisisioner

Menggunakan jenis kuisisioner yang disediakan oleh Google dengan tujuan mengumpulkan data tentang minat dan pengetahuan yang dimiliki oleh penonton terkait program kompetisi menari dan pengetahuan tertakik lagu daerah. Selain itu, kami juga ingin mengetahui apakah penonton teratrik untuk menonton program acara televisi *reality competition show dance contemporary* yang menggunakan lagu daerah. Serta ketertarikan mereka terhadap artistik *outdoor* dengan tema kebudayaan .



Gambar 4 Kuisisioner

C. Ruang Lingkup

1. Peran Penulis

Pada karya tugas akhir yang berjudul “DANSA” penulis berperan sebagai penata artistik, Adapun yang penulis lakukan dalam proses pra produksi hingga pasca produksi yakni, penulis bertanggung jawab menyusun laporan tugas akhir secara keseluruhan dan juga bertanggung

jawab mengumpulkan data yang di perlukan untuk tugas akhir. Penulis di percayai oleh tim yang berperan sebagai penata artistik *outdoor*, yang di mana penulis harus bertanggung jawab menentukan ide konsep set up bersama tim setelah itu bertanggung jawab menentukan properti yang akan digunakan, penulis juga bertanggung jawab menentukan make up dan wardrobe, setelah konsep selesai penulis bertanggung jawab membuat *floorplan* dan desain 3 dimensi dan bertanggung jawab menentukan warna pada program lalu bertanggung jawab untuk membuat properti.

2. Kategori Karya

DANSA adalah program televisi *Reality Competiton Show* yang berfokus pada perlombaan *Dance Contemporary* yang lebih mengandalkan ekspresi melalui gerakan dengan eksplorasi gerak. Temanya adalah untuk mengenalkan kembali lau daerah, dan pesertanya berusia 13 hingga 8 tahun. Segmentasi audiennya berusia 13 hingga 25 tahun dengan status ekonomi sosial B (menengah). Adapun episode yang dibuat adalah episode 1 tentang lagu daerah Jawa Barat yaitu Manuk Dadali.

3. Ide Kreatif

Nusantara menghadirkan nuansa yang autentik, penata artistik menggabungkan elemen alam dan budaya secara harmonis. Bayangkan sebuah panggung utama yang menyerupai rumah adat, dengan ornamen-ornamen khas Betawi yang menawan. Di sekelilingnya, tata cahaya yang lembut menyoroti dekorasi motif batik, menciptakan suasana kreatif. Kostum para penampil pun dapat didesain dengan motif batik yang

beragam dan corak seorang penari. Beserta pemanfaatan material yang sederhana dalam membuat rangka yang kuat untuk dekorasi panggung.

4. Langkah Kerja

Sebagai Penatata artistik dalam program acara televisi *Reality Competiton Show* "Dansa", penulis melewati tahapan tahapan, pra produksi, produksi dan paska produksi.

1. Pra Produksi

- a. Brainstorming ide set properti Pada saat brainstorming ide untuk set properti, penulis melakukan pengumpulan ide yang dimana penulis bersama tim merembukan dan mencari ide konsep yang sesuai dengan unsur yang akan di angkat, ide – ide akan di kumpulkan dan di diskusikan bersama - sama hingga mendapatkan 1 konsep.
- b. Melakukan Riset Bersama karang taruna, penulis melakukan riset agar mendapat referensi yang akan di tuangkan pada saat produksi.
- c. Membuat *floorplan* dan Desain 3 Dimensi Penulis membuat *floorplan* dan 3 dimensi untuk menentukan letak properti yang akan di set pada saat produksi. Penulis membuat *floorplan* menggunakan aplikasi Autocad dan Sketchup.

- d. Menentukan breakdown Properti, *Make up* dan *Wardrobe*
Penulis melakukan breakdown properti, *make up*, serta *wardrobe* agar cocok pada tema yang sudah di tentukan.
- e. Membuat segala kebutuhan properti Pada tahap ini penulis melakukan segala pembuatan properti yang di butuhkan pada saat produksi dan yang sudah di tetapkan di *floorplan*.
- f. Mencatat dan mencari properti Penulis mencatat dan mencari segala kebutuhan properti agar sesuai dengan tema, penulis akan meminjam atau membeli properti.

2. Produksi

- a. Menata properti yang sesuai dengan *floorplan*, Pada tahap produksi awal penulis melakukan penataan sesuai *floorplan* agar tidak keluar dari tema yang sudah di tentukan.
- b. Menyiapkan *wardrobe* dan *make up*, Tahap selanjutnya penulis sebagai penata artistik harus menyiapkan *wardrobe* dan *MUA* agar *host* terlihat rapih di depan kamera dan sesuai dengan konsep
- c. Memastikan properti, *make up*, *wardrobe* sesuai konsep, Tahap akhir pada produksi penulis wajib memastikan properti, *make up*, *wardrobe* sesuai dengan konsep

3. Paska Produksi

- a. Melakukan *clear area* Penulis bersama seluruh kru melakukan pembersihan area agar tidak ada sampah yang berserakan.
- b. Pengecekan dan pengembalian properti Pengecekan dan pengembalian properti wajib penulis lakukan agar tidak ada barang yang tertinggal.
- c. Melakukan evaluasi Pada tahap akhir yaitu, evaluasi dilakukan agar penulis dan seluruh kru mengetahui kesalahannya dan menjadi pelajaran untuk kedepannya.

4. Referensi Program

Dalam Pembuatan *Reality Competition Show* DANSA penulis sebagai keratif memiliki referensi program yang dapat digunakan untuk sebagai gambaran program yang akan penulis produksi. Berikut referensi program:

Coachella



Gambar 5 Logo Coachella

Coachella telah menjadi ikon festival musik outdoor di dunia. Digelar di padang pasir California, festival ini menyuguhkan pengalaman musik yang tak terlupakan dengan latar belakang alam

yang menakjubkan. Panggung-panggung megah yang didirikan di tengah padang pasir, dihiasi dengan instalasi seni yang unik, menciptakan atmosfer magis yang membuat Coachella menjadi daya tarik bagi pencinta musik dari seluruh dunia.



Gambar 6 Panggung Coachella

BAB IV

PEMBAHASAN

A. Orientasi Artistik *Outdoor*

Pada program “Dansa” banyak pertimbangan yang dilakukan, penulis sebagai penata artistik berperan mencari solusi. Berikut permasalahan beserta solusinya:

1. Kondisi cuaca tidak menentu

Musuh utama yang dialami penata artistik *outdoor* merupakan cuaca, banyak aspek yang perlu diperhatikan mulai dari pra produksi hingga pasca produksi. Panggung memiliki dampak yang signifikan, solusi yang didapat dengan membuat struktur pondasi yang kuat pada dekorasi panggung agar tahan angin dan memberlakukan pengecatan berlapis agar warna terlihat *bold* dan tahan lama.

2. Infrastruktur kurang memadai

Program “Dansa” dilaksanakan di lapangan parkir Kelurahan Menteng Dalam, yang dimana kondisi teramat kurang memadai seperti rimbunnya pepohonan. Solusi yang didapat adalah dengan melakukan penebangan pohon supaya tidak menghalangi panggung. Program “Dansa” juga menyewa genset guna mendukung kelistrikan.

B. Pra-produksi

1. Brainstroming Konsep

Dalam penentuan konsep, Penulis bersama tim dan karang taruna melakukan perembukan untuk mencari ide dan satu konsep nusantara yang

terpilih adalah rumah adat dikarenakan rumah adat adalah tempat yang menggambarkan budaya kearifan lokal dan menunjukkan estetika yang fungsional dan kreatif. Maka dari itu konsep desain panggung yang digunakan pada program “Dansa” adalah konsep rumah adat dalam desain bangunan menawarkan banyak manfaat, mulai dari pelestarian budaya, estetika arsitektur, fungsionalitas, keberlanjutan, hingga peningkatan nilai ekonomis. Dengan mempertimbangkan berbagai alasan tersebut, penggunaan konsep rumah adat dapat menjadi pilihan yang tepat untuk menciptakan bangunan yang indah, ramah lingkungan, dan mencerminkan identitas bangsa.

Berikut dengan konsep *wardrobe* dibagi menjadi 3 yaitu *host*, juri, dan peserta akan menggunakan baju adat daerah sesuai konsep nusantara. Make up yang diaplikasikan adalah *beauty look* agar riasan wajah terlihat *bold*.

Dari ketiga hal tersebut panggung. *wardrobe*, *make up* harus memperhatikan SOP yang berlaku dikarenakan siaran dilakukan *outdoor* banyak pertimbangan seperti kondisi cuaca dan lingkungan yang tidak menentu.

2. Melakukan riset

Penulis melakukan riset melalui kondisi geografis tempat, dikarenakan penulis melakukan kolaborasi bersama Karang Taruna bisa diambil bahwa produksian akan dilakukan di luar studio atau *outdoor* yang berada di kelurahan Menteng Dalam. Penerapan rumah adat pada set

properti juga menjadi hasil riset kolaborasi bersama karang taruna tidak hanya itu penulis juga menambahkan unsur batik dan memakai warna-warna sesuai target *audience* yang ingin dicapai, maka dari itu penulis ingin membuat artistik berkonsep *outdoor* dengan membawakan tema nusantara dengan membawakan unsur sesuai target *audience* dan juga artistik ini akan diaplikasikan sesuai jumlah episode yang tayang.

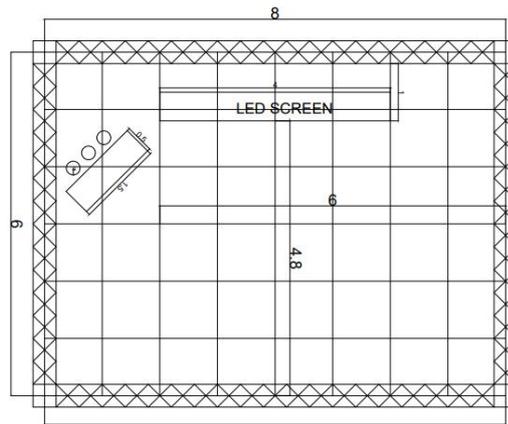
Penulis tidak lupa juga dengan melakukan riset harga, berupa harga sewa vendor panggung semi *rigging* dan *LED screen*. Beserta harga material yaitu papan triplek, kayu reng, cat tembok, d.l.l.



Gambar 7 Hasil akhir panggung

3. Membuat *Floorplan Design*

Penulis membuat *floorplan* 1:100 di aplikasi bernama Autocad dan Sketchup yang dimana aplikasi ini mempermudah penulis untuk membuat *floorplan* dan design konsep. Dikarenakan sudah dengan barang properti . Dan 3 dimensi di buat untuk dapat membuat gambaran set yang akan digunakan. Hal ini berguna untuk menentukan apa yang akan dibawakan kedalam set panggung demi mencapai kreatifitas dan fleksibilitas.

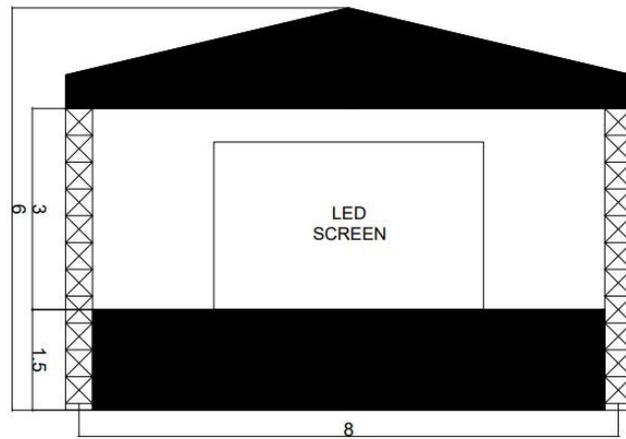


Gambar 8 Floorplan skala 1:100

4. Menentukan Dekorasi Panggung, Properti, *Make up*, *Wardrobe*

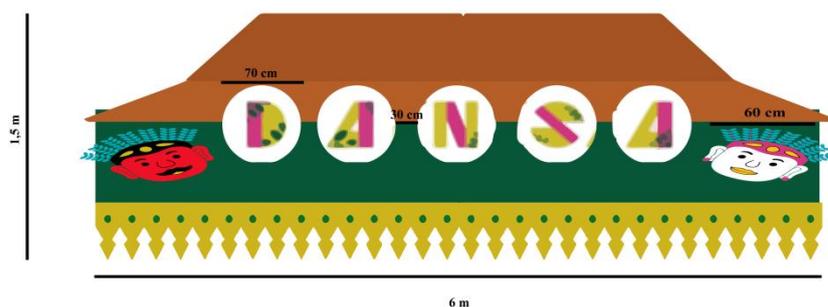
a. Dekorasi Panggung

Pada dekorasi panggung penulis menentukan beberapa opsi mulai dari warna, tema, serta ornamen yang mendukung jalannya program. Seperti *floorplan* yang dibuat posisi panggung akan berada di *outdoor*, jenis panggung yang digunakan adalah semi *rigging* yang dimana panggung ini terbuat dari rangka besi bongkar pasang yang dimana memiliki beberapa keuntungan seperti murah biaya, efisiensi, fleksibel, kokoh, dan mudah didekorasi. Tidak lupa panggung akan ditutup kain hitam pada bagian belakang dan kiri kanan agar visual tidak bocor. Ukuran yang dipakai adalah lebar 8 meter, panjang 6 meter, tinggi 6 meter, dan tinggi lantai 1,5 meter.



Gambar 9 Panggung rigging

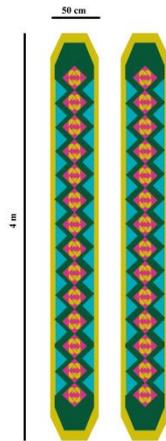
Panggung akan dihiasi pada bagian depan dengan menutup bagian atas puncak, tema yang akan di aplikasikan adalah rumah adat betawi dan juga kepala sepasang ondel- ondel hal ini berkaitan dengan geografis dan sebagai bentuk kolaborasi. rumah adat Betawi dipilih karena menggambarkan tujuan program ini dibuat yang berkaitan dengan lagu daerah unsur elemen yang dibawakan. Panjang 6 meter, Lebar 1 meter sampai bagian atas pucuk panggung.



Gambar 10 Dekorasi atas

Pada bagian tiang rigging kiri kanan bagian panggung akan dihiasi motif batik, batik dipilih karena merupakan bagian dari budaya dan bentuk pengaplikasikannya yang fleksibilitas dan efisien. Bentuk batik yang

dipakai berasal dari daerah Jakarta dengan menyatukan bentuk simetris segitiga dan belah ketupat juga motif flora. Memiliki panjang 4 meter dan lebar 50 centimeter untuk menutupi tiang kiri kanan panggung.



Gambar 11 Dekorasi kiri dan kanan

Warna yang akan diterapkan berupa warna ciri khas betawi yaitu hijau dan kuning, penulis juga menambahkan warna lain berupa merah muda dan biru. Hal ini berguna agar warna yang di tampilkan bersifat komplementer atau kontras, berikut pemilihan warna:



Gambar 12 Color pallet

Warna hijau dalam budaya Betawi punya makna yang kompleks dan kaya, melambangkan kesuburan, keharmonisan, kehidupan, spiritualitas, dan identitas. Penggunaan warna hijau dalam berbagai aspek kehidupan Betawi mencerminkan nilai-nilai dan filosofi hidup masyarakat Betawi yang menjunjung tinggi keseimbangan, keselarasan, dan kedekatan

dengan alam dan Tuhan. Warna hijau juga membawakan mood damai, segar, dan harmonis.

Budaya Betawi dalam warna kuning memiliki simbolis yang penting dalam budaya Betawi. Warna ini melambangkan kemuliaan, kehangatan, keberuntungan, kearifan lokal, identitas, dan kebanggaan. Penggunaan warna kuning dalam berbagai aspek kehidupan Betawi menunjukkan kekayaan budaya dan tradisi yang diwariskan turun-temurun. Warna kuning memiliki mood kemewahan, kehangatan, dan keberuntungan.

Merah muda juga diasosiasikan dengan cinta, kebaikan, dan kasih sayang. Ini adalah warna yang sering digunakan dalam situasi interpersonal, seperti kartu ucapan dan hadiah yang menyampaikan pesan cinta.

Warna biru bagai langit luas menyambut mata dengan ketenangan dan kedamaian yang menyejukkan. Warna biru juga merangsang rasa ingin tahu dan petualangan, mendorong untuk menemukan hal-hal baru.

b. Properti

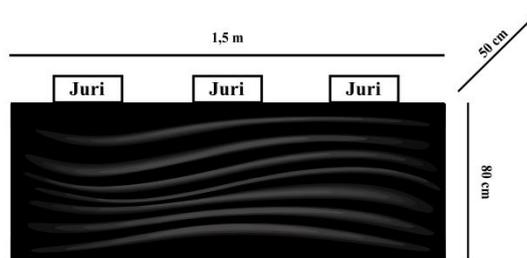
Pada properti panggung penulis akan menambahkan sebuah *LED screen* guna menunjang visual pada kamera serta untuk mengisi kekosongan pada bagian belakang panggung. *LED Screen* akan menampilkan aset-aset menyesuaikan konsep program yang akan dikerjakan oleh editor. *LED screen* menawarkan berbagai macam keuntungan yang menjadikannya pilihan ideal untuk berbagai keperluan.

Dengan kualitas visual yang menakjubkan, fleksibilitas, ketahanan, dan multifungsi, *LED screen* dapat membantu untuk mencapai tujuan lebih efektif. Untuk spesifikasi dan ukuran yang dipakai adalah *LED screen* adalah tipe P3.9 spesifikasi *outdoor* dengan ukuran panjang 4 meter dan tinggi 2 meter beserta dengan penyangga berukuran 50 centimeter.



Gambar 13 Led Screen tipe P3.9

Properti selanjutnya adalah meja panjang dan kursi berjumlah 3 buah, berfungsi sebagai tempat untuk juri duduk dan menyaksikan penampilan peserta, properti tersebut akan dihiasi dengan tema betawi juga.



Gambar 14 Meja juri

c. Wardrobe

Wardrobe dalam program “Dansa” akan dibagi menjadi tiga, paling utama adalah *host*, sisanya peserta dan juri. Pada kolaborasi ini peserta dan juri diberikan kebebasan tersendiri dalam *wardrobe* dengan

kata lain penata artistik tidak mengambil peran *wardrobe* pada juri dan peserta.

Untuk *host* akan menggunakan *wardrobe* dari bentuk kerja sama dengan prodi desain mode, *wardrobe* nya berupa dua set pasang kostum pria dan wanita, dengan warna dominan hitam dan merah maroon tidak hanya itu, terdapat motif Pa'Bannang asal Toraja yang menambah kesan nusantara.



Gambar 15 Wardrobe host

Pada juri akan memakai *wardrobe* tersendiri berupa kostum adat Betawi, juri terdiri dari tiga orang satu pria dan dua wanita. Bagi pria menggunakan kostum Betawi bangsawan seperti jas berwarna hitam dan celana pantolan berwarna senada tidak lupa dengan kain batik pada pinggang. Untuk wanita akan menggunakan kebaya beserta dengan hijab.



Gambar 16 Wardrobe juri

Wardrobe peserta akan menggunakan kostum penari yang disewakan oleh Sanggar Bintang. Kostum penari mengambil unsur Jawa Barat bisa dilihat dari penggunaan selendang sebagai alat penunjang tarian, kostum peserta dibagi dalam tiga kelompok yang masing-masing memiliki warna yang berbeda seperti ungu, merah muda, dan merah.



Gambar 17 Wardrobe peserta

d. Make up

Make up dalam program “Dansa” akan mengambil konsep *Beauty Look* yang tahan lama dikarenakan kondisi *outdoor* yang tidak menentu. Oleh karena itu digunakan lah alat *make up* yang tahan lama. *Beauty look* digunakan agar mecolok dan terlihat *bold*.



Gambar 18 Make up beauty look

5. Membuat Dekorasi Panggung

No.	Material	Jumlah
1.	Triplek polos	6 lembar
2.	Kayu reng	30 bilah
3.	Cat tembok	10 kilogram
4.	Paku kecil	3 kilogram
5.	Kawat sedang	5 Meter
6.	Lakban kertas	2 buah
7.	Lakban hitam	2 buah
8.	Cat minyak	1 kilogram
9.	Mata jigsaw	1 buah
10.	Tisu	4 buah

Tabel 2 List material

No.	Perkakas	Jumlah
1.	Gergaji manual	2 buah
2.	Gergaji mesin	1 buah
3.	Martil	4 buah
5.	Kuas	6 buah
6.	Penadah cat	4 buah
7.	Tang kawat	2 buah
8.	Tangga lipat	1 buah
9.	Alat tulis	5 buah
10.	Cutter	2 buah
11.	Meteran	2 buah

Tabel 3 List perkakas

Dalam membuat dekorasi panggung, hal pertama yang dilakukan adalah membuat sketsa berisi ukuran yang akan dipotong menyesuaikan ukuran panggung rigging. Selanjutnya, menyiapkan bahan material berupa kayu reng untuk dipotong menjadi kerangka penopang papan triplek dan di paku dengan kuat, mengikuti sketsa yang sudah dibuat.



Gambar 19 Proses pemotongan

Bila papan dekorasi sudah jadi, langkah selanjutnya melakukan pengecatan dasar warna putih lalu menimpanya dengan mengikuti warna yang ditentukan dan membuat garis motif dan corak batik. Hambatan yang dialami selama ini adalah buruknya cuaca disaat proses penjemuran dan pengecatan.



Gambar 20 Proses pengecatan

Saat dekorasi panggung sudah berdiri, barulah membawa semua dekorasi ke tempat produksi menggunakan mobil bak untuk

mempermudah dan efisiensi waktu saat pemasangan dekorasi ke panggung rigging. Total papan triplek yang dipakai 6 lembar, kayu reng berjumlah 21 buah, dan 10 kilogram cat.

C. Produksi

1. Mengawasi proses pemasangan panggung rigging dan *LED screen*, sembari menyesuaikan *floorplan* dengan dekorasi panggung.



Gambar 21 Instalasi panggung

2. Memperhatikan *lighting* yang dipakai agar tidak menimbulkan *backlight* objek yang ada diatas panggung.



Gambar 22 GR uji coba

3. Menentukan tanda *blocking* untuk *host*, peserta, dan juri menggunakan lakban agar tidak keluar *frame* dan mempermudah *campers* dalam *framing*.



Gambar 23 Blocking panggung

4. Menyiapkan dekorasi dan properti yang telah dibuat untuk langsung mengeset bila panggung sudah berdiri.



Gambar 24 Pemasangan dekorasi tambahan

5. Menata dekorasi panggung sesuai *floorplan* yang ada bersama dengan tim, hal ini harus diperhatikan agar penempatan dekorasi tidak meleset.



Gambar 25 Menata meja juri

6. Melaporkan kepada program direktur untuk kesiapan tata artistik



Gambar 26 Laporan progres

7. Menyiapkan *host* untuk *touch up* dan memastikan kostum yang dipakai sudah memenuhi standar.



Gambar 27 Persiapan penampilan

8. Penulis harus memastikan properti sudah sesuai dengan apa yang sudah di rencanakan atau belum. Saat syuting di mulai penulis harus 24 jam berada pada samping *Program director* dikarenakan se misalkan pada saat syuting di mulai ada barang yang tidak sesuai dengan di kamera seorang tata artistik harus sigap membenarkannya.



Gambar 28 Posisi saat live

D. Pasca Produksi

1. Pada saat pasca produksi penulis dan tim melakukan pembersihan area studio, dari mulai membersihkan sampah, dan membereskan properti .



Gambar 29 Evaluasi

2. Mengumpulkan barang dan mengecek Kembali barang apa saja yang akan di bawa untuk di kembalikan, penata artistik akan cheklist barang dan mengantarkannya ke orang yang sudah mau meminjamkan barangnya.



Gambar 30 Check barang

3. Tahap terakhir pada pasca produksi adalah evaluasi yang dimana semua kru akan di kumpulkan dan melihat kembali kejadian pada saat pra hingga pasca produksi, kesalahan tim akan di bahas pada tahap ini untuk dapat mempelajari dan tidak mengulangnya. Dan semua kru akan mengucapkan terima kasih atas kerjasamanya dan yang sudah membantu serta meluangkan tenaganya pada produksi ini.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Pada laporan tugas akhir ini, penulis berhasil mengembangkan dan merealisasikan program *reality competition show* berjudul "DANSA." Program ini menggabungkan elemen tari kontemporer dengan lagu-lagu daerah Indonesia, bertujuan untuk mengangkat dan memperkenalkan kembali kekayaan budaya nusantara kepada *audiens* muda.

Penata artistik memiliki peran penting dalam menciptakan visual yang menarik dan estetis untuk berbagai acara dalam program *outdoor*, proses terpentingnya adalah cara menciptakan *dekorasi*, *wardrobe*, *make up* di kondisi outdoor yang memiliki banyak hambatan dalam program *reality competition show* "Dansa"

B. Saran

1. Saran Untuk Penulis

Penulis harus lebih banyak mencari *referensi* dan bertanya kepada yang berpengalaman di bidang penata artistik dalam pembuatan properti, juga harus lebih meningkatkan ketepatan waktunya lalu lebih tegas dalam proses produksi, dan Penulis harus lebih bisa mengatur waktunya dalam pengerjaan laporan dan produksian.

2. Saran Untuk Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta

Penulis berharap penulisan dan karya ini dapat menambah wawasan dan bermanfaat bagi mahasiswa Politeknik Negeri Media Kreatif, dan Penulis berharap Politeknik Negeri Media Kreatif mempebanyak buku referensi.

3. Saran Untuk Masyarakat

Penulis berharap semoga bermanfaat bagi masyarakat yang ingin menjadi penata artistik dalam program reality competition show dan Penulis berharap minat masyarakat kembali menaik dengan adanya program *reality competition show* “Dansa”.

DAFTAR PUSTAKA

- Latif, R. (2020). *Panduan Produksi Acara Televisi Drama dan Non drama*. Jakarta: Kencana.
- Irwanto., & Kusumawati, N. (2019). *Tata Artistik TV*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Suprpto, T. (2006). *Berkarir di Bidang Broadcasting*. Yogyakarta: CAPS.
- Morissan. (2018). *Manajemen media penyiaran: Strategi mengelola radio & televisi*. Jakarta: Prenada.
- Kasih, O. (2020). *Mendalami Seni Bermain Teater*. Surabaya: Jepe Press Media Utama.
- Paningkiran, H. (2013). *Make Up Karakter Untuk Televisi dan Film*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Lahji, K, & Walaretina, R. (2018). *Keberlanjutan Material Konstruksi pada Pembangunan Rumah Betawi*. Jakarta: Jurnal Istivas.
- Ikramah, N., & Puspitasari, F. (2022). *Revitalisasi Penggunaan Kain Motif Toraja Sebagai Party Dress Feminim Romantic Style*. Jakarta: Jurnal Da moda.
- Prasetya, H. (2019). *Mengenal Drama dan Teater Modern*. Semarang: Mutiara Aksara.

Lampiran 1 Biodata Mahasiswa



Nama	Fachrezi Achmad Adrian
Tempat, Tanggal Lahir	Jakarta, 27 Maret 2003
Jenis Kelamin	Laki-laki
NIM	21320047
Prodi / Jurusan	Penyiaran / Komunikasi
No. HP	085772707262
Alamat	Jl. Taman sari 1 no. 11, RT 007/RW 003, Kelurahan Lebak Bulus, Kecamatan Cilandak, Kota Jakarta Selatan, DKI Jakarta. Kode pos 12440
Pendidikan Terakhir	SMK
Pengalaman Kerja	2020, Shoptify web design 2024, TVR Parlemen DPR RI
Portofolio Karya	Discaffè (Penata Artistik) Diskasemedia (Penata Artistik) What's on street (Penata Artistik) Puncak komedi (Penata Artistik)

Lampiran 1 Lembar Bimbingan Dosen Pembimbing I

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF JURUSAN KOMUNIKASI	Form TA-05
LEMBAR PEMBIMBINGAN TUGAS AKHIR		

Nama : Fachrezi Achmad Adrian
 NIM : 21320047
 Program Studi : Penyiaran
 Pembimbingan I : Ifah Atur Kurniati M.I.kom
 Judul Proposal : PERAN PENATA ARTISTIK OUTDOOR DALAM PROGRAM LIVE ACARA TELEVISI REALITY COMPETITION SHOW DANCE AKSI ANAK BANGSA (DANSA)

No	Waktu	Uraian Bimbingan	Paraf Pembimbing
1.	Selasa, 28 Mei 2024 pukul 14.00	IFAH ATUR KURNIATI Membahas Program Tugas Akhir	Disetujui
2.	Rabu, 29 Mei 2024 pukul 14.00	IFAH ATUR KURNIATI membahas latar belakang dan pedoman baru untuk penulisan	Disetujui
3.	Rabu, 12 Juni 2024 pukul 14.00	IFAH ATUR KURNIATI membahas isi dari bab 1 sampai bab 3	Disetujui
4.	Kamis, 4 Juli 2024 pukul 14.00	IFAH ATUR KURNIATI membahas penulisan dari bab 4 sampai bab 5	Disetujui
5.	Jumat, 5 Juli 2024 pukul 14.00	IFAH ATUR KURNIATI revisi penulisan online	Disetujui
6.	Minggu, 7 Juli 2024 pukul 12.00	IFAH ATUR KURNIATI Revisi Bab 4	Disetujui
7.	Senin, 8 Juli 2024 pukul 15.00	IFAH ATUR KURNIATI melengkapi lampiran lampiran	Disetujui
8.	Selasa, 9 Juli 2024 pukul 15.30	IFAH ATUR KURNIATI pendarangan laporan tugas akhir	Disetujui

Lampiran 2 Lembar Bimbingan Dosen Pembimbing II

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF JURUSAN KOMUNIKASI	Form TA-05
LEMBAR PEMBIMBINGAN TUGAS AKHIR		

Nama : Fachrezi Achmad Adrian
 NIM : 21320047
 Program Studi : Penyiaran
 Pembimbingan II : Dr. Rahmat Edi Irawan, M.I.Kom
 Judul Proposal : PERAN PENATA ARTISTIK OUTDOOR DALAM PROGRAM LIVE ACARA TELEVISI REALITY COMPETITION SHOW DANCE AKSI ANAK BANGSA (DANSA)

No	Waktu	Uraian Bimbingan	Paraf Pembimbing
1.	Jumat, 17 Mei 2024 pukul 20.50	RAHMAT EDI IRAWAN Membahas Program yang akan di produksi	Disetujui
2.	Jumat, 31 Mei 2024 pukul 18.00	RAHMAT EDI IRAWAN Membahas Teknis siaran	Disetujui
3.	Jumat, 21 Juni 2024 pukul 14.00	RAHMAT EDI IRAWAN Membahas konsep tata artistik	Disetujui
4.	Selasa, 25 Juni 2024 pukul 13.00	RAHMAT EDI IRAWAN Membahas isi konten untuk program DANSA	Disetujui
5.	Jumat, 28 Juni 2024 pukul 14.00	RAHMAT EDI IRAWAN Membahas konsep editing program	Disetujui
6.	Selasa, 2 Juli 2024 pukul 21.33	RAHMAT EDI IRAWAN Membahas progres siaran langsung untuk DANSA	Disetujui
7.	Jumat, 5 Juli 2024 pukul 14.00	RAHMAT EDI IRAWAN Pesiapan Aset - Aset dan kelayakan program	Disetujui
8.	Selasa, 9 Juli 2024 pukul 10.00	RAHMAT EDI IRAWAN Update terakhir dan Remainder persiapan serta TTD penulisan	Disetujui

Lampiran 3 Dokumentasi Sidang Proposal & Sidang TA



Lampiran 4 Dokumentasi pertemuan dengan Karang Taruna



Lampiran 5 Dokumentasi Bimbingan

