

LAPORAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN

**KREATIVITAS PENATA ARTISTIK DALAM PROGRAM ACARA KUIS
CANTHAS DI TVRI D.I YOGYAKARTA**

**Laporan Praktik Lapangan Ini Disusun untuk Memenuhi Gelar Ahli Madya
(A.Md)**

dalam Bidang Komunikasi dengan Spesifikasi Broadcasting Radio – Televisi



Oleh:

MUHAMMAD ILHAM HIDAYATULLAH

2016/ BC/ 5110

PROGRAM STUDI D3 PENYIARAN RADIO TELEVISI

SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI (STIKOM)

YOGYAKARTA

2019

HALAMAN PERSETUJUAN

Dengan ini kami menyatakan bahwa laporan karya mahasiswa dengan:

Nama : Muhammad Ilham Hidayatullah

NIM : 2016/BC/5110

Jurusan : Broadcasting Radio- Televisi

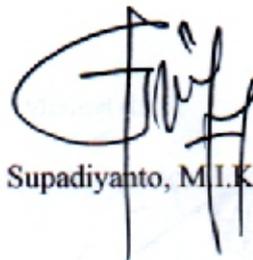
Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta

Telah selesai melakukan praktik kerja lapangan di TVRI D.I. Yogyakarta pada tanggal 28 maret 2019 sampai 30 April 2019 di tempatkan sebagai penata artistik dan telah menyelesaikan laporan dan siap di sidangkan dengan judul:

**KREATIVITAS PENATA ARTISTIK DALAM PROGRAM ACARA KUIS
CANTHAS DI TVRI D.I. YOGYAKARTA**

Yogyakarta, 28 Agustus 2019

Dosen Pembimbing



Supadiyanto, M.I.Kom

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Praktik Kerja Lapangan dengan judul KREATIVITAS PENATA ARTISTIK DALAM PROGRAM ACARA KUIS CANTHAS DI TVRI D.I. YOGYAKARTA karya:

Nama : Muhammad Ilham Hidayatullah

NIM : 2016/BC/5110

Telah disahkan dan dipersentasikan dihadapan dosen penguji/pembahasan jurusan/program studi broadcasting Radio-Televisi Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta pada:

Hari/tanggal : Jumat, 23 Agustus 2019

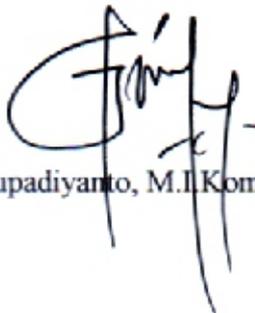
Waktu : Pukul 13.00 WIB

Tempat : Ruang Presentasi B.1.3 Kampus STIKOM Yogyakarta

Pembimbing/Penguji I,

Penguji II,

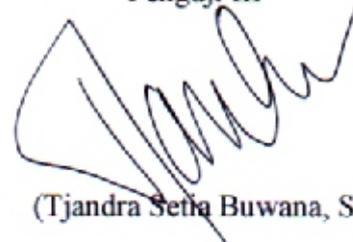
Penguji III



(Supadiyanto, M.I.Kom)



(Dra. Sudaru Murti, M.Si)



(Tjandra Setra Buwana, S.I.P)

Mengesahkan :

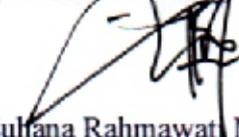
Ketua STIKOM Yogyakarta




R. Sumanta, M.Si

Mengetahui :

Kaprodi Broadcasting



Hanif Zulfana Rahmawati, M.Sn

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TULIS

NAMA : MUHAMMAD ILHAM HIDAYATULLAH
NIM : 2016/BC/5110
JUDUL LAPORAN : KREATIVITAS PENATA ARTISTIK DALAM
PROGRAM ACARA KUIS CANTHAS DI TVRI D.I.
YOGYAKARTA

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis yang saya buat berupa laporan ini bersifat orisinal, murni karya sendiri, merupakan deskripsi atas latihan kerja profesional selama saya menempuh kegiatan praktik kerja lapangan di TVRI D.I. Yogyakarta.
2. Karya ini bukan plagiasi karya serupa milik orang lain, kecuali saya kutip seperlunya untuk mendukung argumentasi yang saya buat dan kemudian saya mencantumkan sumbernya secara resmi dalam daftar pustaka dan daftar referensi sebagai rujukan ilmiah pada halaman tulisan.
3. Segala sesuatu yang terkait dengan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggung jawab saya pribadi.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Yogyakarta, 28 Agustus 2019



Muhammad Ilham Hidayatullah

MOTTO

- *Be as your self as you want*

Jadilah diri sendiri seperti yang anda inginkan

- *Telling the truth is a simple way to have a peacepul of life*

Berbicara jujur adalah jalan termudah untuk mendapatkan kedamaian hidup

- Pengalaman yang pahit dan kegagalan yang besar janganlah jadikan keterpurukan yang membuatmu jatuh namun jadikan itu sebagai pelajaran yang berharga untuk lebih kuat dalam menghadapi setiap tantangan yang menghadang

HALAMAN PERSEMBAHAN

Laporan Tugas Akhir ini saya persembahkan kepada :

1. Allah subhanahu wata'ala yang senantiasa dan selalu memberi berkat dan hidayahnya yang melimpah kepada penulis untuk dapat menyelesaikan tugas akhir ini di kampus STIKOM Yogyakarta.
2. Nabi Muhammad shallallahu'alaihi wa sallam yang telah menjadi suri teladan bagi seluruh umat manusia yang mengharap syafa'atnya di hari akhir.
3. Orang tua yang sangat saya cintai, Alm Bapak Nur Budi Yanto dan Alm Ibu Purnaya Adawi yang telah merawat dan membesarkan saya serta mendidik saya dengan penuh kasih dan sayang semasa hidupnya.
4. Seluruh keluarga besar saya khususnya buke saya purrozahrawi dan pakde purbahadi taufik yang telah membiayai kuliah dan seluruh kebutuhan saya.
5. Dosen pembimbing saya Bapak Supadiyanto M.I.Kom yang telah membimbing saya dengan penuh kesabaran dan meluangkan banyak waktunya untuk membimbing saya. Walaupun dalam keadaan yang kurang sehat namun beliau masih bersedia untuk membimbing saya.
6. Bapak Anang, Bapak Robert, Bapak riyoto, Bapak pras serta seluruh crew TVRI D.I Yogyakarta yang lainnya, yang telah menerima saya dan membimbing saya selama kegiatan praktik kerja lapangan.

7. Kepada seluruh dosen dan staf kampus STIKOM Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu kepada saya serta pelayanan yang baik selama saya berkuliah di STIKOM Yogyakarta saya ucapkan banyak terimakasih.
8. Teman-teman seperjuangan Angkatan 2016 Kevin Arjuna, Ibnu riyaldy, Euis, Adia dan seluruh teman-teman yang tidak bisa sebutkan satu persatu terimakasih atas kebersamaan dan motivasinya.
9. Teman kost sekaligus partner saya di Jogja Fauzen terimakasih sudah menjadi teman untuk berbagi cerita, teman makan, teman bahagia dalam hidup saya selama di Jogja ini, serta selalu membantu saya jika ada kesulitan dan membimbing saya menuju arah yang lebih baik.
10. Termakasih Nurwulan yang selalu memberikan semangat dan dukungannya.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan berkat dan rahmatnya serta shalawat dan salam penulis panjatkan kepada junjungan nabi besar Muhammad SAW yang menjadi suri teladan bagi seluruh umat manusia. Sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan ini dengan mengangkat judul “KREATIVITAS PENATA ARTISTIK DALAM PROGRAM ACARA KUIS CANTHAS DI TVRI D.I. YOGYAKARTA”

Pada kesempatan kali ini, penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada seluruh pihak yang telah membantu kelancaran dalam proses penyusunan laporan ini. Tidak lupa penulis mengucapkan terimakasih secara khusus kepada :

1. R. Sumantri Raharjo, M.Si selaku ketua STIKOM Yogyakarta
2. Supadiyanto, M.I.Kom selaku dosen pembimbing dalam penulisan laporan praktik kerja lapangan
3. Drs. Prasetyo Puji Utama kepala penata artistik di TVRI D.I Yogyakarta yang telah membimbing saya selama kegiatan praktik kerja lapangan di TVRI D.I. Yogyakarta

Penulis menyadari bahwa laporan praktik kerja lapangan ini, masih sangat jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, segala kritik dan saran yang sifatnya membangun akan diterima dengan senang hati. Semoga laporan praktik kerja lapangan ini dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu penegetahuan

Yogyakarta, 28 Agustus 2019

Penulis

Muhammad Ilham Hidayatullah

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERSETUJUAN.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TULIS	iii
MOTTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
ABSTRAKSI	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Praktik Kerja Lapangan	4
1.3.1 Tujuan	4
1.3.2 Manfaat	5
1.4 Waktu dan Tempat Praktik Kerja Lapangan.....	6
1.5 Metode Penelitian PKL	7
1.5.1 Paradigma Penelitian	7
1.5.2 Pengumpulan Data	8
1.5.3 Analisis Data.....	13
BAB 2 TINJAUAN TEORI.....	14
2.1 Penegasan Judul.....	14
2.1.1 Kreativitas.....	14
2.1.2 Penata Artistik	14
2.1.3 Program Acara.....	14
2.1.4 Kuis Canthas.....	14
2.2 Kreativitas	15
2.3 Sejarah Televisi.....	17

2.4 Program Televisi	17
2.4.1 Proses penyiaran.....	22
2.4.2 Teknik Sutradara Televisi	25
2.5 Penata Artistik.....	28
2.5.1 Fungsi Tata Artistik	28
2.5.2 Tugas Tata Artistik.....	30
BAB III DESKRIPSI TVRI D.I YOGYAKARTA	34
3.1 Logo TVRI D.I Yogyakarta	34
3.1.1 Sejarah TVRI D.I Yogyakarta.....	35
3.1.2 Program Kerja TVRI D.I Yogyakarta.....	37
3.1.3 Fungsi Publik dan Otobursa TVRI D.I Yogyakarta.....	38
3.2 Visi TVRI D.I Yogyakarta.....	39
3.3 Misi TVRI D.I Yogyakarta	39
3.4 Struktur Organisasi TVRI D.I Yogyakarta	40
3.4.1 Daftar kepala TVRI D.I Yogyakarta.....	41
3.4.2 Kondisi Pegawai TVRI D.I Yogyakarta	42
3.5 Prestasi TVRI D.I Yogyakarta	43
3.6 Program Acara TVRI D.I Yogyakarta	50
3.6.1 Program Unggulan TVRI D.I Yogyakarta.....	51
3.6.2 Ruang Lingkup	51
BAB IV PEMBAHASAN.....	54
4.1 Deskripsi Program Acara Kuis Canthas.....	54
4.1.1 Bentuk dan Materi Acara	54
4.1.2 Tujuan Program.....	54
4.1.3 Lingkup Program	55
4.1.4 Komponen Program	55
4.1.5 Deskripsi Program.....	56
4.2 Nilai Kreativitas Artistik Dalam Produksi Program Kuis Canthas	58
4.3 Jadwal Kegiatan Praktik Kerja Lapangan	62
4.4 Proses Kerja Tata Artistik	67
4.4.1 Tahap Pra Produksi	68

4.4.2 Produksi	69
4.4.3 Pasca Produksi	73
BAB V PENUTUP.....	75
5.1 Kesimpulan	75
5.1.2 Konsep Program Acara Kuis Canthas.....	75
5.1.3 Pra Produksi	76
5.1.4 Produksi	76
5.1.5 Pasca Produksi	77
5.2 Saran.....	78
DAFTAR PUSTAKA	80
DAFTAR REFERENSI	81
LAMPIRAN.....	82

DAFTAR GAMBAR

Gambar I.1 Denah Lokasi Perusahaan	7
Gambar III.1 Logo TVRI	34
Gambar III.2 Detail Logo	45
Gambar III.3 Struktur Organisasi TVRI D.I Yogyakarta	40
Gambar III.4 Program Acara TVRI D.I. Yogyakarta	50
Gambar IV.1 Background Dekorasi	58
Gambar IV.2 Banner	59
Gambar IV.3 Properti	60
Gambar IV.4 Kostum	61
Gambar IV.5 Menata Panggung	70
Gambar IV.6 Menyiapkan Properti	71
Gambar IV.7 Menata property yang sudah disiapkan	72

DAFTAR TABEL

Tabel III.1 Daftar Kepala TVRI D.I Yogyakarta	41
Tabel III.2 Kondisi Pegawai TVRI D.I Yogyakarta	42
Tabel III.3 Prestasi TVRI D.I Yogyakarta	43
Tabel III.4 Program Unggulan TVRI D.I Yogyakarta	51
Tabel III.5 Jangkauan Siaran TVRI D.I. Yogyakarta	52
Tabel IV.1 Jadwal Kegiatan Praktik Kerja Lapangan	62

ABSTRAKSI

Kemajuan teknologi memberikan dampak yang cukup signifikan khususnya dalam bidang pertelevisian. Perkembangan ini membuat persaingan yang cukup ketat dalam stasiun televisi di Indonesia. Terlepas dari itu stasiun televisi di Indonesia tidak boleh melupakan pelopor berdirinya stasiun televisi yaitu TVRI. Tulisan ini berisi kajian tentang salah satu program acara di TVRI D.I Yogyakarta yaitu program kuis canthas khususnya bagian penata artistik. Bagaimana kreativitas penata artistik dalam program acara kuis canthas? Penulis menggunakan metode kualitatif dengan pengumpulan data dengan cara melakukan observasi, wawancara, dan dokumentasi sehingga mendapatkan hasil kajian pentingnya penata artistik. Dalam penata artistik hasil yang didapatkan yaitu kreativitas penata artistik dalam program acara kuis canthas. Tata artistik harus memiliki kreativitas yang menggabungkan seni dan teknis. Sebuah acara bisa dikatakan sukses sangat bergantung pada kreativitas dan peran penata artistik.

Kata kunci: TVRI D.I. Yogyakarta, kreativitas, penata artistik, program kuis.

ABSTRACTION

The advances in technology have a significant impact especially in the field of television. This development made the competition quite tight in television stations in Indonesia. Apart from that, television stations in Indonesia must not forget the pioneers of the establishment of television stations, namely TVRI. This paper contains a study of one of the programs on TVRI Yogyakarta, namely the canthas quiz program, especially in the artistic stylist section. How is the artistic stylist's creativity in the canthas quiz program? The researchers used qualitative methods by observing, interviewing, and documenting to obtain the results of studies on the importance of artistic stylists. The results of this study are related to how the creativity of artistic stylists in the canthas quiz program. The artistic style must have creativity that combines art and technique. An event can be said to be successful depending on the creativity and artistic stylist's role.

Keywords: TVRI D.I. Yogyakarta creativity, artistic stylist, quiz program.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Permasalahan

Perkembangan televisi pada kenyataannya adalah proses yang jauh lebih lama dibandingkan dengan yang disadari oleh kebanyakan orang sekarang. Rintisan dan ciri-ciri dominannya bias di telusuri sampai ke tahun 1830-an dan pada penemuan-penemuan fotografi serta telegraf listrik yang hampir bersamaan itu. Selama hampir setengah abad, masing-masing telah berkembang pada jalur yang sangat berbeda tetapi lama-kelamaan menjadi bertemu (Roger Fidler, 1997, 139). Ketika kedua teknologi itu menjadi lebih baik dan lebih murah, dengan cepat tersebar memasuki segala kehidupan publik dan pribadi. Kovergensi teknologi telegrafi dan fotografi yang akhirnya membawa pada kelahiran televisi dan sistem faksimile terjadi pada tahun 1884 ketika Paul Nipkow membuat metode mekanis sederhana untuk mengubah gambar menjadi sinyal-sinyal listrik. Meskipun diketahui kelemahan-kelemahannya, piringan Nipkow terus dipakai dalam percobaan televisi awal. Pada tahun 1920-an, penemu dan pengusaha bangsa Scott, Jhon Baird memakai sebuah versi piringan penggilas mekanis dalam pengembangan televisi untuk *British Broadcasting Corporation* atau di singkat BBC (Pintoko dan Umbara, 2010:15).

Menjelang akhir tahun 1930-an televisi tampaknya berada di ambang perkembangan komersial, tetapi kontroversi tentang standar teknis, alokasi spektrum dan penggunaan medium baru, semua mengakibatkan pengoperasian televisi secara komersial menjadi tertunda. Kurang setahun setelah Radio

Corporation of America/RCA memperkenalkan televisi hitam putih, CBS mendemonstrasikan sistem televisi warna praktis yang pertama (Roger Fidler,1997,142). Puluhan tahun teknologi televisi menggunakan teknologi analog,pesatnya teknologi pada abad 21 telah mengubah segalanya, teknologi analog lambat laut tergantikan oleh teknologi digital. Salah satu kelemahan dari teknologi analog adalah terbatasnya frekuensi yang tersedia. Begitu pula dengan kualitas gambar yang dihasilkan, teknologi digital memiliki kelebihan yang jauh dibandingkan teknologi analog. Teknologi televisi digital sudah dimulai sejak tahun 2003 yang dipelopori oleh negara yang memiliki perkembangan teknologi pesat, Jerman (Pintoko dan Umbara, 2010:15). Kemajuan teknologi khususnya dalam bidang televisi nasional membuat persaingan antara stasiun televisi milik pemerintah dengan stasiun televisi swasta. Perkembangan teknologi ini mengalami dampak yang membuat stasiun televisi pemerintah mengalami penurunan audiens. Stasiun televisi pemerintah yang menjadi sorotan dalam laporan ini adalah TVRI.

Seperti yang kita ketahui TVRI merupakan stasiun televisi yang pertama mengudara di Indonesia tepatnya 24 agustus 1962 untuk menyiarkan secara langsung pembukaan Asian Games 1962 yang berlangsung di stadion utama Gelora Bung Karno (GBK) Jakarta. Keberadaan televisi dianggap penting untuk menyiarkan pertandingan Asian Games 1962 yang berlangsung di Indonesia ke seluruh penjuru tanah air. Akhirnya terbit keputusan (SK) Menteri Penerangan no 20/SK/M/1961 tentang pembentukan Panitia Persiapan Televisi (P2T). Sk tersebut diperkuat oleh arahan Soekarno untuk segera mempersiapkan proyek televisi dengan membangun studio di Senayan, membangun dua pemancar watt dan 10 kw

dengan tower 80 meter, dan mempersiapkan program terkait pertelevisian. Pada 12 November 1962, TVRI mulai menyiarkan program rutin setiap hari dari studio.

Pada tahun 1964 dirintis pembangunan stasiun penyiaran daerah dimulai dengan TVRI Yogyakarta, yang melakukan siaran percobaan. Setelah di Yogyakarta, Stasiun TVRI Medan, Surabaya, Makassar, Manado, Denpasar, dan Balikpapan menyusul dibangun. Oleh karena itu stasiun televisi TVRI merupakan cikal bakal lahirnya beragam stasiun televisi yang ada di Indonesia hingga saat ini. Sehingga dapat dikatakan sebagai pelopor televisi nasional. Stasiun televisi TVRI D.I. Yogyakarta memiliki beragam program acara antara lain: Panggur jenggleng, angkringan, pendopo kang tejo, canthas, sosialika dan masih banyak lagi. Laporan memfokuskan pembahasan menyangkut program acara canthas, yaitu program acara tentang *Game show* kuis.

Mungkin kita sering melihat program acara *game show* kuis seperti: Komunikata, Indonesia pintar, kuis *family 100*, dan masih banyak lagi. Namun yang menjadi perbedaan karakteristik program acara canthas dengan program acara *game show* kuis yang lain adalah program acara Canthas dikhususkan untuk kaum perempuan saja yang menjadi peserta kuis tersebut. Karena sesuai dengan namanya canthas yaitu cantik dan cerdas. Program acara Canthas juga bertema untuk memperingati hari-hari besar yang terjadi di Indonesia dan juga memadukan seluruh budaya nusantara kedalam *game show* kuis tersebut. Beberapa episode dalam Canthas memiliki tema tentang kebudayaan jawa seperti pembawa acara yang menggunakan pakaian adat Jawa yaitu Surjan dan pendamping peserta kuis yang memakai Kebaya. Bukan hanya itu, dalam program acara Canthas juga TVRI

D.I. Yogyakarta ingin menunjukkan bahwa perempuan mempunyai peran penting dalam memberi kontribusi terhadap perkembangan generasi bangsa. Oleh karena itu penulis ingin lebih menggali lagi informasi tentang program acara Kuis Canthas.

Dibalik kesuksesan sebuah program acara salah satunya tidak terlepas dengan dekorasi yang menarik yang memberikan ciri khas pada program acara tersebut. Disinilah seorang penata artistik harus mampu menerjemahkan skenario dan konsep ke dalam bentuk artistik yang nyata. Melihat program acara tersebut menimbulkan ide pemikiran tentang pentingnya kreativitas penata artistik dalam sebuah program acara.

1.2 Rumusan Masalah

Praktik Kerja Lapangan dilaksanakan di salah satu stasiun televisi negeri yaitu TVRI (Televisi Republik Indonesia). Stasiun televisi tersebut mempunyai banyak program acara *Talk Show*. Program tersebut menarik untuk dijadikan sebagai bahan untuk dikaji sebagai Tugas Akhir, sehingga merumuskan masalah sebagai berikut:

Bagaimana kreativitas penata artistik dalam program acara kuis Canthas di TVRI D.I. Yogyakarta?

1.3 Tujuan Praktik Kerja Lapangan

Praktik Kerja Lapangan mahasiswa diploma *broadcasting* Radio dan TV di Stasiun TVRI meliputi beberapa tujuan dan manfaat:

1.3.1 Tujuan:

1. Mengetahui sistem kerja bidang profesional di Stasiun TVRI khususnya yang bergerak di bidang penata artistik.

2. Memperluas wawasan dan pengetahuan dalam bidang artistik agar dapat mengembangkan ilmu yang telah diperoleh dari lembaga pendidikan pada dunia kerja.
3. Mempraktekkan ilmu yang telah didapat selama menempuh studi di STIKOM Yogyakarta.
4. Memberikan gambaran tentang *broadcasting* di dalam dunia kerja.

1.3.2 Manfaat:

a). Bagi Mahasiswa

1. Menjadi bekal pengalaman bagi mahasiswa dalam menghadapi dunia kerja kelak, untuk mempraktikkan secara mandiri bekal ilmu yang diperoleh dari lembaga pendidikan.
2. Salah satu sarana pematapan keahlian dalam bidang *broadcasting*.
3. Memantapkan profesi di bidang tertentu yakni sebagai penata artistik.
4. Mahasiswa mendapatkan pengalaman dan pengenalan di dunia lapangan kerja untuk suatu proses yang terjadi dalam produksi acara.
5. Tolak ukur kemampuan mahasiswa di dunia *brodcasting*.

b). Bagi Lembaga Pendidikan

1. Sebagai tolak ukur lembaga untuk proses pengajaran teori maupun praktik selama menempuh masa studi sehingga mampu di terapkan dalam dunia kerja dengan profesional.
2. Dapat mewakili eksistensi lembaga.

3. Memperoleh informasi dari industri atau perusahaan tentang kualitas kerja yang dibutuhkan serta kebutuhan yang akan di peroleh di bidang yang sesuai.

c). Bagi Perusahaan atau Industri di Masyarakat

1. Memperoleh tenaga kerja di bidang yang sesuai dengan perusahaan.
2. Sebagai salah satu jalan untuk pengabdian kepada masyarakat didalam dunia pendidikan.
3. Sebagai sarana untuk mendidik sumber daya manusia yang siap digunakan di dalam dunia kerja sesuai dengan bidangnya.
4. Sebagai masukan yang bermanfaat sehingga dapat digunakan untuk meningkatkan produktivitas perusahaan sesuai dengan pengamatan terhadap manusia selama melaksanakan Praktik Kerja Lapangan.

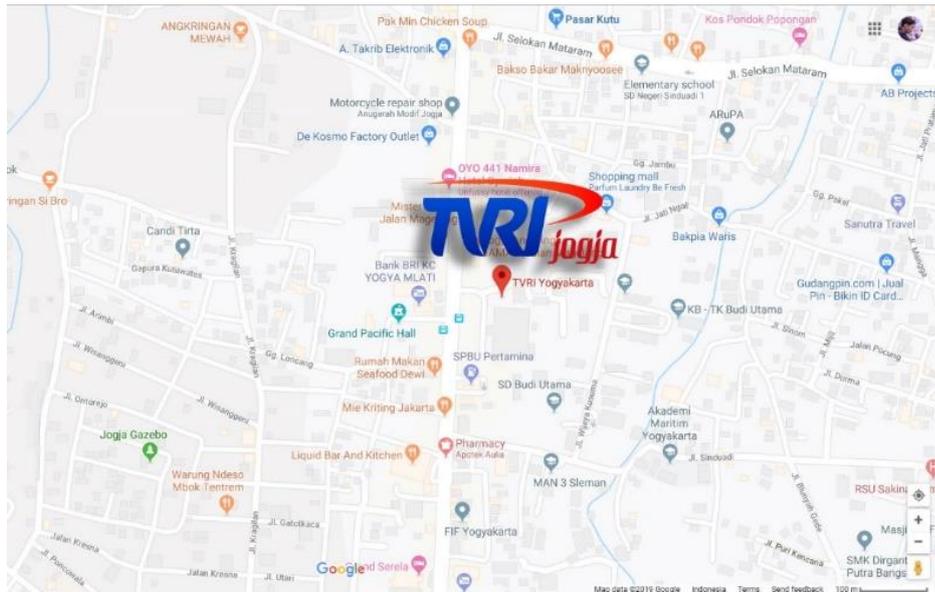
1.4 Waktu dan Tempat Praktik Kerja Lapangan

Kerja Profesi dilaksanakan di:

Nama perusahaan : Televisi Republik Indonesia (TVRI) Yogyakarta

Bidang usaha : Stasiun Televisi

Alamat : Jalan Magelang Km 4,5 Yogyakarta 55284



Gambar 1. Denah Lokasi Perusahaan
Sumber: Dokumen Pribadi

Jenis kegiatan/pekerjaan : Penata Artistik

Tanggal pelaksanaan : 28 Maret 2019 sampai dengan 30 Mei 2019

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Paradigma Penelitian

Paradigma atau jenis penelitian yang digunakan dalam laporan ini yaitu menggunakan metode penelitian kualitatif. Penelitian Kualitatif merupakan suatu cara yang digunakan untuk menjawab masalah penelitian yang berkaitan dengan data berupa narasi yang bersumber dari aktivitas wawancara, pengamatan, penggalan dokumen. Untuk dapat menjabarkan dengan baik tentang pendekatan dan jenis penelitian, kehadiran peneliti, lokasi penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, analisis data dan pengecekan keabsahan temuan dalam suatu proposal dan/atau laporan penelitian diperlukan pemahaman yang baik tentang masing-masing konsep tersebut. Hal ini penting

untuk memastikan bahwa jenis penelitian sampai dengan pengecekan keabsahan temuan yang dituangkan dalam proposal dan laporan penelitian telah sesuai dengan kaidah penulisan karya ilmiah yang dipersyaratkan. Pada artikel ini disajikan contoh-contoh riil pemaparan pendekatan dan jenis penelitian sampai dengan analisis data penelitian kualitatif.

1.5.2 Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah berbagai cara yang digunakan untuk mengumpulkan data, menghimpun, menghimpun, mengambil, atau menjanging data penelitian. Kita mengenal metode wawancara, pengamatan, angket, pengetasan, arsip, dan dokumen. Yang disebutkan dua terakhir lebih mengacu kepada sumber data. Cara-cara ini dipilih bukan tanpa alasan. Pertimbangan utama adalah kemampuan cara yang dipilih dalam menggali informasi. Kadang hanya diperlukan satu cara. Namun, Kadang cara tunggal dinilai kurang mampu menjanging data secara lengkap, sehingga dibutuhkan metode lain sebagai metode sekunder. Dalam hal ini saya menggunakan metode yaitu:

1. Observasi

Cara ini sangat sesuai untuk mengkaji proses dan perilaku. Menggunakan metode ini berarti menggunakan mata dan telinga sebagai jendela untuk merekam data. Dilihat dari sejauh mana keterlibatan peneliti/pengumpul data dalam *event* yang diamati, observasi dibagi menjadi dua, Yaitu observasi partisipan dan observasi non partisipan.

a. Observasi partisipan

Dalam observasi jenis ini peneliti adalah bagian dari apa yang diamati. Seseorang peneliti bisa menjadi anggota suatu kelompok atau organisasi tertentu dan mengamatinya serta menghimpun data darinya. Kelebihan pengamatan jenis ini adalah kemampuannya dalam menjaga kealamiahannya. Selain itu penelitian ini dapat memperkecil peluang munculnya pertanyaan dari individu yang diamati, seperti alasan kenapa seseorang tak dikenal hadir di situ, rasa curiga, atau terganggu. Bila kondisi seperti ini terbangun dan tidak ada lagi “tembok” pemisah antara yang mengamati dan yang diamati maka tipis kemungkinan orang-orang yang diamati berperilaku tidak sewajarnya. Kelemahan pengamatan partisipan adalah dibutuhkan tenaga terlatih dan berpengalaman. Pastilah tidak gampang berada atau terlibat di dalam suatu kegiatan sekaligus merekam kegiatan itu sendiri. Ketika berada atau terlibat di dalam kegiatan anda tidak boleh terlena bahwa anda punya misi merekam proses atau peristiwa. Jenis pengamatan ini sesuai untuk penelitian yang bersifat etnografis, seperti penelitian-penelitian sosial dan budaya, di dalamnya termasuk Bahasa.

b. Observasi nonpartisipan

Dalam pengamatan ini peneliti tidak berada di dalam atau melakukan keterlibatan dalam kegiatan yang diamati. Dengan kata lain, pengamatan berada di luar kegiatan yang diamati. Sebagian menilai hal ini yang menyebabkan ketidakalamiahannya proses peristiwa atau perilaku orang-orang yang diamati. Mungkin, hanya sedikit bias menekan bias dengan cara

memperbanyak kehadiran, yang meningkatkan keterbiasaan orang yang diamati terhadap kehadiran pengamat.

2. Wawancara

Dikutip dalam buku Suwartono (2014:48) Wawancara adalah cara menjaring informasi atau data melalui interaksi verbal/lisan. Wawancara memungkinkan kita menyusup kedalam “alam” pikiran orang lain, tepatnya hal-hal yang berhubungan dengan perasaan, pikiran, pengalaman, pendapat, dan lainnya yang tidak bias diamati. Memang perilaku kadang mencerminkan pikiran seseorang, tetapi tidak selamanya benar. Orang menangis belum tentu karena susah. Malu-malu bias berarti mau. Diam bias berarti lapar, sakit gigi, atau tidak suka.

Wawancara berdasarkan tingkat formalitasnya, dibedakan menjadi (a) wawancara tidak terstruktur (unstructured interview), (b) wawancara semi-terstruktur dan (c) terstruktur. Dua yang disebut pertama, menurut Rubin dan Rubin (1995) sering digunakan dalam penelitian etnografi.

a. Wawancara tidak terstruktur

Sebagaimana Namanya, dalam wawancara jenis ini peneliti (pengumpul data) memberikan sedikit sekali kendali atas pembicaraan jalannya pembicaraan lebih diarahkan oleh respon dari responden daripada agenda yang dimiliki oleh peneliti. Oleh karena itu, arah pembicaraan relative tidak bias diramalkan. Moleong (1999) menyebutnya dengan istilah wawancara pembicaraan informal. Keuntungan wawancara ini antara lain: wawancara bias lebih spontan dalam pembicaraan, lebih kecil terhalangi mengalirnya

informasi, lebih besar peluang bias menjajaki berbagai aspek permasalahan. Sedangkan kelemahan utamanya adalah bila diwawancarai lebih dari satu orang kemampuan untuk membandingkan data/informasi yang diperoleh dari satu orang ke orang berikutnya perlu diperhatikan tersendiri kemudian kurangnya kendali pembicaraan berpeluang menyita waktu lebih lama.

b. Wawancara semi-terstruktur

Dalam wawancara jenis ini, pewawancaralah yang lebih mengarahkan pembicaraan. Seperti halnya dengan wawancara tidak terstruktur, dalam wawancara semi-terstruktur ini pewawancara tidak mengajukan persoalan berdasarkan daftar pertanyaan yang telah disiapkan. Topik atau isu-isulah yang menentukan arah pembicaraan. Wawancara jenis ini lebih terarah. Maka dari itu, ada yang menyebutnya dengan istilah wawancara format fokus. Moleong (1999) menyebutnya dengan istilah wawancara berdasarkan petunjuk umum. Oleh karena itu, instrument paling praktis dan umum digunakan pada saat mengadakan wawancara berupa petunjuk umum wawancara (*general interview guide* atau *interview protocol*). Karena formatnya yang tidak terlalu lentur sekaligus tidak kaku sehingga cukup efisien waktu dan cukup efektif untuk menjaring data, wawancara jenis ini paling umum digunakan. Dowsett (didalam Rubin dan Rubin 1995) mengatakan bahwa wawancara semi terstruktur memiliki “*power*” yang luar biasa, yang tidak dimiliki wawancara jenis lain atau angket, sebarang terbuka angket itu.

c. Terstruktur

Wawancara jenis ini paling kaku. Wawancara ini berangkat dari serangkaian pertanyaan yang telah disiapkan dan dinyatakan menurut urutan yang telah ditentukan. Tentu saja waktu yang dibutuhkan jauh lebih singkat. Namun, hingga taraf tertentu paling rentan terhadap bias, dangkal, dan tertutup kemungkinan terhadap temuan-temuan “yang mengejutkan”. Mengenai pencatatan informasi hasil wawancara belum ada prosedur yang memuaskan. Ada yang menulis dan berkomentar tentang hal-hal tertentu pada saat wawancara sedang berlangsung. Ada pula yang melakukannya sesuai wawancara. Umumnya pencatatan yang dilakukan pewawancara mengganggu responden, dan juga kurang memberi kesempatan bagi pewawancara untuk melihat isyarat-isyarat nonverbal (gerak-gerik, ekspresi, nuansa dan lain-lain. Untuk membantu perekaman kadang digunakan alat bantu elektronik yang tidak mengganggu jalannya komunikasi yaitu tape recorder.

3. Dokumentasi

Pada bagian ini dikemukakan alasan dokumentasi, selanjutnya dikemukakan nama-nama dokumen yang diperkirakan data yang akan dicari. Berdasar rambu-rambu yang telah diuraikan secara terperinci dan operasional akan sangat membantu peneliti untuk mencari data dilapangan. Setidaknya ia telah memiliki rambu-rambu tentang aktivitas apa saja yang akan dilakukan. Siapa yang akan ia temui dan wawancarai, peristiwa apa

saja yang akan ia amati, dan dokumen-dokumen apa saja yang ia butuhkan. Namun demikian apa yang peneliti tuliskan dalam bagian ini dapat berkembang atau bertambah selama pengumpulan data dilakukan, untuk itu bagian ini harus direvisi kembali pada saat penulisan laporan penelitian.

1.5.3 Analisis Data

Proses analisis data penelitian dalam penelitian kualitatif berbeda dengan proses analisis data dalam penelitian kuantitatif yang menggunakan program statistik; proses analisis data dalam pendekatan kuantitatif dapat dilakukan jika seluruh data penelitian berhasil dikumpulkan, sedangkan dalam pendekatan kualitatif proses analisis data dilakukan selama proses pengumpulan data dilakukan sampai laporan penelitian selesai dikerjakan (Suyuthi, 2003:597).

Pengumpulan data dan analisis data dilakukan secara terpadu, artinya analisis telah dikerjakan sejak di lapangan, yakni dengan penyusunan data atau bahan empiris menjadi pola-pola dan berbagai kategori secara tepat. Bahan empiris yang terhimpun dianalisis dengan menggunakan tiga langkah analisis yang disarankan Miles dan Huberman dalam Dencim dan Lincoln, 1994 yaitu reduksi data, pemaparan bahan empiris dan penarikan kesimpulan verifikasi.

BAB II

TINJAUAN TEORI

2.1 Penegasan Judul

2.1.1 Kreativitas

Sebuah ide tidak akan pernah penting jika tidak disertai dengan merealisasikannya. Kreativitas tidak semata pikiran menerawang, sebagaimana anggapan sebagian orang. Kreativitas tetap membutuhkan disiplin dan kerja sungguh-sungguh (Ananda, 2014:1)

2.1.2 Penata Artistik

Penata artistik juga sering disebut sebagai *Art Director*, seseorang yang ahli dalam menata ruang atau lokasi pengambilan gambar sesuai dengan yang dikehendaki dalam skenario atau naskah (Suprpto, 2006: 69-70).

2.1.3 Program Acara

Sebagai penonton, kita disugahi berbagai acara televisi dari waktu ke waktu. Acara-acara itu silih berganti, dari pagi sampai malam dan seterusnya. Beberapa stasiun televisi bahkan bersiaran selama dua puluh empat jam dalam sehari, jadi sebetulnya “tidak bisa dilihat” kapan sebetulnya acara tersebut dimulai. Pengaturan schedule acara tidak dilakukan begitu saja tanpa perencanaan serta evaluasi setelahnya. Yang mengatur itu semua dilakukan di satu departemen yakni *programming department* (Pintoko dan Umbara, 2010: 205).

2.1.4 Kuis Canthas

Program acara canthas merupakan kuis yang bersifat mendidik namun sekaligus menghibur dan pesertanya hanya dimainkan oleh kaum perempuan saja karena

sesuai dengan namanya Canthas yaitu cantik dan cerdas. Dalam kerangka itulah, TVRI sebagai tv publik mengambil peranannya, bukan untuk menempatkan perempuan sebagai obyek yang pasif, namun justru mengapresiasi dan membina kaum perempuan lewat program kuis yang mendidik sekaligus menghibur. Perempuan juga mempunyai peran penting dalam memberi kontribusi terhadap perkembangan generasi bangsa. Perkembangan dunia pengetahuan dan keterbukaan informasi, harus disertai dengan upaya secara terus menerus terhadap kemajuan perempuan dalam membuka wawasan ilmu pengetahuannya. (Sumber TVRI)

2.2 Kreativitas

Menurut David Campbell yang disadur oleh Mangunhardjana dalam bukunya kreativitas adalah kegiatan yang mendatangkan hasil yang sifatnya:

1. Baru (*novel*): inovatif, belum ada sebelumnya, segar, menarik, aneh, mengejutkan.
2. Berguna (*useful*): lebih enak, lebih praktis, mempermudah, memperlancar, mendorong, mengembangkan, mendidik, memecahkan masalah, mengurangi, hambatan, mengatasi kesulitan, mendatangkan hasil lebih baik/banyak.
3. Dapat dimengerti (*understandable*): hasil yang sama dapat dimengerti dan dapat dibuat di lain waktu. Peristiwa-peristiwa yang terjadi begitu saja, tak dapat dimengerti, tak dapat diramalkan, tak dapat di ulangi mungkin saja baru dan berguna, tetapi lebih merupakan hasil keberuntungan (*luck*) bukan kreativitas.

Memaparkan definisi kreativitas sehingga membutuhkan tahap-tahap untuk mengkaji kreativitas antara lain:

1. Persiapan (*preparation*): meletakkan dasar. Mempelajari latar belakang perkara, seluk-beluk dan problematiknya.
2. Konsentrasi (*concentration*): sepenuhnya memikirkan, masuk luluh, terserap dalam perkara yang dihadapi.
3. Inkubasi (*incubation*): mengambil waktu untuk meninggalkan perkara, istirahat, waktu santai. Mencari kegiatan-kegiatan yang melepaskan diri dari kesibukkan pikiran mengenai perkara yang sedang dihadapi.
4. Iluminasi (*illumination*): Mendapatkan ide gagasan, pemecahan, penyelesaian, cara kerja, jawaban baru.
5. Verifikasi/produksi (*verification/production*): menghadapi dan memecahkan masalah-masalah praktis sehubungan dengan perwujudan ide, gagasan, pemecahan, penyelesaian, cara kerja, jawaban baru. Seperti menghubungi, menyakinkan dan mengajak orang, menyusun rencana kerja, dan melaksanakannya.

Dikutip dalam buku Aris Ananda (2014: 4) Kreativitas sebagai bagian dari faktor produksi. Katakanlah kreativitas itu memang menghasilkan imbalan langsung dan nyata, tapi apakah ada pendekatan teori yang menjelaskan bahwa kreativitas itu memang bernilai ekonomi. Dari sedikit bahkan bisa disebut langka. Romer memandang kreativitas sebagai elemen yang penting dalam mengkombinasikan berbagai elemen lain untuk memproduksi teknologi dan produk baru. Pada saatnya, hal tersebut akan menyebabkan pertumbuhan ekonomi.

Kreativitas memunculkan modal dan produk kreatif yang dilindungi oleh hukum hak kekayaan intelektual.

2.3 Sejarah Televisi

Puluhan tahunan teknologi televisi menggunakan teknologi analog, pesatnya teknologi pada abad 21 telah mengubah segalanya, teknologi analog lambat laun tergantikan oleh teknologi digital. Salah satunya kelemahan dari teknologi analog adalah terbatasnya frekuensi yang tersedia. Begitu pula dengan kualitas gambar yang dihasilkan, teknologi digital memiliki kelebihan yang jauh disbanding teknologi analog. Teknologi televisi digital sudah dimulai sejak tahun 2003 yang dipelopori oleh negara yang memiliki perkembangan teknologi pesat, Jerman (Pintoko dan Umbara, 2010: 16)

Bicara tentang program televisi yang booming tentu tidak bisa dilepaskan dari perkembangan industri penyiaran televisi di Indonesia. Sejak tahun 1962 TVRI sudah siaran sampai akhir 2000, ada lebih dari 395 unit pemancar TVRI dengan wilayah jangkauan 23 provinsi. Pada 1990, Rajawali Citra Televisi (RCTI) menemani TVRI. Awalnya mereka menggunakan decoder sebagai alat penangkap siaran, namun kemudian berubah dalam hitungan bulan, dan siarannya bisa dinikmati publik tanpa decoder (Ananda 2014: 173)

2.4 Program Televisi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia III (2005), kuis adalah ujian lisan atau tertulis yang singkat; acara hiburan dalam radio atau televisi yang berupa 2 perlombaan adu cepat menjawab pertanyaan; cepat tepat; cerdas cermat; (dalam majalah) daftar pertanyaan sederhana yang berhadiah (kadang-kadang mengandung

promosi dagang). Dalam Pedoman Perilaku Penyiaran Pasal 1 Ayat 17 disebutkan: “Program kuis, undian berhadiah, dan permainan berhadiah lainnya adalah program siaran berupa perlombaan, adu ketangkasan, adu cepat menjawab pertanyaan, undian, dan permainan lain yang menjanjikan hadiah.”

Program televisi ialah bahan yang telah disusun dalam satu format sajian dengan unsur video yang ditunjang unsur audio yang secara teknis memenuhi persyaratan layak siar serta telah memenuhi standar estetik dan artistik yang berlaku (Azhar Arsyad, 2006: 51). Alan Wurtzel menjelaskan tentang prosedur baku dalam memproduksi program siaran televisi yang disebut *Standard Operation Procedure* (SOP), mencakup (Sastro Subroto. D, 1994:157-160):

1. *Pre Production Planning*

Tahapan ini merupakan proses awal dari seluruh kegiatan yang akan datang, atau sering disebut sebagai tahapan perencanaan. Bermula dari timbulnya sebuah gagasan atau ide yang menjadi tanggungjawab seorang produser, tetapi tidak berarti ide datangnya harus dari produser, boleh jadi ide datangnya dari luar, hanya tanggungjawab ide tadi diambil alih oleh produser dari acara yang bersangkutan, produser yang bersangkutan segera memulai berbagai kegiatan untuk mengumpulkan data-data yang diperlukan, selanjutnya produser meminta kepada penulis naskah untuk merangkai dan menentukan format serta durasi tayangan. Apabila naskah dinilai telah memenuhi syarat, maka produser menyelenggarakan *planning meeting*, dengan mengumpulkan kerabat kerja inti (*key member*) yang terdiri dari pengarah acara, pengarah teknik, pengarah audio, pengarah lampu, dan penata artistik, pada tahapan *planning meeting*

produser melakukan pendekatan produksi (*production approach*) tentang rencana produksi dan seluruh anggota inti memberikan berbagai masukan yang diperlukan, sehingga rencana produksi akan dapat direalisasikan atas kesepakatan bersama. Selanjutnya produser menyiapkan berbagai hal yang bersifat pendukung, seperti melakukan *casting* artis pendukung, merencanakan anggaran yang diperlukan dan sebagainya, sedangkan para anggota inti dengan selesainya *planning meeting* berarti mempunyai bahan-bahan sebagai rencana kerja, sehingga mampu bertanggungjawab atas tugastugasnya.

2. *Set-up and Rehearsal*

Set-up merupakan tahapan persiapan-persiapan yang bersifat teknis dan dilakukan oleh anggota inti bersama kerabat kerja, mulai dari menyiapkan peralatan yang akan digunakan baik untuk keperluan di dalam maupun di luar studio, menyiapkan denah untuk setting lampu, mikrofon, maupun tata dekorasi. Masalah latihan (*rehearsal*) tidak hanya berlaku bagi artis pendukung, tetapi sangat penting juga bagi anggota kerabat kerja, mulai dari penata gambar (*switcher*), penata lampu, penata suara, pengarah kamera (*floor director*), *cameraman* sampai ke pengarah acara, dalam latihan ini dipimpin oleh pengarah acara. Selama latihan produser dengan cermat mengamati monitor program, bertindak sebagai wakil pemirsa atau penonton dan membuat catatan tentang perubahan-perubahan yang disarankan untuk memperbaiki kualitas estetika dan teknis dari produksi. Selama waktu istirahat, catatan tersebut dibahas bersama pengarah acara, pengisi acara, dan kerabat kerja produksi.

Adapun langkah-langkah latihan (rehearsal) dapat dilakukan dengan tahapan sebagai berikut (Heriyanto, 2006:71):

- a. *Read through*: pengisi acara melakukan latihan dengan membaca naskah secara lengkap, selanjutnya pengarah acara memberikan petunjuk tentang tanda baca, vokal, *acting*, dan penafsiran peran yang dibawakan. Keberhasilan dalam latihan ini akan membantu tahap latihan berikutnya.
- b. *Walk through*: pengisi acara dalam melakukan latihan dialog tidak lagi menggunakan naskah.
- c. *Blocking*: latihan ini dapat dimulai di luar studio, kemudian di dalam studio. Dalam tahap ini dilakukan *blocking* kamera dan pengisi acara menyiapkan diri pada posisinya.
- d. *Dry rehearsal*: latihan ini dikenal dengan gladi kotor dimana pengisi acara belum mengenakan tata rias dan busana sebenarnya, tetapi pengisi acara dituntut untuk melakukan sesuai yang diarahkan oleh pengarah acara.
- e. *General rehearsal*: dalam latihan ini seluruh anggota yang terlibat produksi sudah harus disiapkan seperti pelaksanaan sebenarnya.

3. *Production*

Production adalah upaya merubah bentuk naskah menjadi bentuk audio-visual untuk televisi, dengan demikian karakter produksi acara televisi pada umumnya lebih ditentukan oleh karakter naskah atau karakter acara. Produksi acara televisi secara umum dapat ditinjau dari beberapa segi, antara lain:

- a. Penyiaran

1. Produksi siaran langsung (*live production*), maksudnya siaran yang dilakukan melalui *broadcasting house*
 2. Produksi acara tidak langsung (*live on tape production*).
- b. Lokasi
1. *In door* adalah proses produksi yang dilakukan di dalam studio
 2. *Out door* adalah proses produksi yang dilakukan di luar studio
 3. *In-out door* adalah proses produksi yang dilakukan di dalam dan di luar studio (gabungan).
- c. Karakteristik kamera
1. *Single camera production* adalah proses produksi dengan menggunakan satu kamera
 2. *Multi camera production* adalah proses produksi dengan menggunakan banyak kamera.
- d. Karakteristik sound
1. *Live sound production* adalah proses produksi dengan suara langsung
 2. *Play back sound production* adalah proses produksi dengan pemutar ulang rekaman suara
 3. *Live and play back sound production* adalah proses produksi dengan perpaduan antara suara dengan pemutar ulang rekaman suara.
4. *Post production*
- Post production* merupakan tahap penyelesaian atau penyempurnaan dari bahan pita audio-visual. Tahap penyelesaiannya meliputi:
- a. Melakukan *editing* baik suara maupun gambar.

- b. *Insert* visualisasi (memasukkan gambar yang sudah jadi untuk diedit).
- c. *Dubbing* (mengganti suara asli dengan rekaman).
- d. Pengisian narasi (alur cerita waktu dan tempat kejadian).
- e. Pengisian *sound effect* dan ilustrasi agar hasil produksi menjadi lebih menarik.
- f. Melakukan evaluasi terhadap hasil produksi, dalam evaluasi ini hasil produksi masih diberikan catatan misalnya, masalah ilustrasi, *sound effect*, *editing* gambar, dan sebagainya, sehingga masih dilakukan perbaikan.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia III (2005), kuis adalah ujian lisan atau tertulis yang singkat: acara hiburan dalam radio atau televisi yang berupa 2 perlombaan adu cepat menjawab pertanyaan; cepat tepat; cerdas cermat; (dalam majalah) daftar pertanyaan sederhana yang berhadiah (kadang-kadang mengandung promosi dagang). Dalam Pedoman Perilaku Penyiaran Pasal 1 Ayat 17 disebutkan: “Program Kuis, undian berhadiah, dan permainan berhadiah lainnya adalah program siaran berupa perlombaan, adu ketangkasan, adu cepat menjawab pertanyaan, undian, dan permainan lain yang menjanjikan hadiah.”

2.4.1 Proses Penyiaran

Penyiaran merupakan kegiatan penyelenggaraan menyebarkan informasi melalui pemancar atau biasa disebut dengan siaran, yaitu rangkaian mata acara dalam bentuk sinyal suara dan gambar yang baik melalui udara (satelit), darat (terrestrial) maupun melalui kabel atau serat optik yang dapat diterima oleh pesawat televisi (Suprpto, 2006:10).

Dalam produksi Informasi, studio sebagai penyuplai program acara dibagi dalam dua kategori, yaitu :

1. *Live Event*, misalnya program *music*, *variety show*, berita (*news*) dan lain sebagainya.
2. *Recording Event*, program acara yang direkam lebih dahulu baik program acara non-drama seperti *music*, olahraga dan *news* maupun program acara drama (Suprpto, 2006: 7-8)

Transmitter merupakan salah satu unsur dalam proses penyiaran yang berfungsi mengantarkan gambar dan suara dari studio berupa gelombang Elektromagnetik yang membawa muatan informasi untuk di pancarkan atau disalurkan melalui kabel atau serat *optic*. *System* pemancaran (transmisi) dapat dilakukan melalui *system* terrestrial (pancaran diatas tanah) dan *system* satelit menggunakan jasa satelit komunikasi), *system* DBS (*direct broadcasting satellite*). Dan *system* gabungan (terrestrial, penyaluran dan satelit).

Pesawat penerima merupakan alat yang berfungsi mengubah gelombang elektromagnetik yang membawa muatan informasi berupa signal suara dan signal gambar proyeksi menjadi bentuk pesan yang dapat dinikmati. Pancaran gelombang elektromagnetik yang membawa muatan signal suara yang terbentuk melalui *microphone*, kemudian pancaran ini diterima oleh *system* antenna untuk diteruskan ke pesawat penerima, dan signal suara diubah kembali menjadi suara/audio didalam *audio/loudspeaker*. Proses ini menghasilkan siaran radio. Sedangkan pancaran gelombang elektromagnetik yang membawa muatan signal suara, yang dihasilkan oleh *microphone* dan *signal* gambar proyeksi, yang dihasilkan oleh *system* lensa

dan kemudian di ubah menjadi *signal* gambar dalam tabung pengambil gambar maka proses ini menghasilkan siaran televisi (Suprpto, 2006: 8-9).

Produksi siaran dibagi menjadi dua kategori karya produksi, yaitu karya produksi Artistik dan Karya Produksi Jurnalistik (Wahyu, 1994). Perbedaannya adalah sebagai berikut:

a. Karya Artistik

1. Sumber Ide/ Ide gagasan
2. Mengutamakan keindahan
3. Isi pesan bisa fiksi dan nonfiksi
4. Penyajian tidak terikat waktu
5. Sasaran kepuasan khalayak
6. Memenuhi rasa kagum
7. Improvisasi tidak terbatas
8. Isi pesan terikat kode moral
9. Penggunaan Bahasa bebas
10. Refleksi daya kayal kuat
11. Isi pesan tentang realitas sosial

b. Karya Jurnalistik

1. Sumber permasalahan hangat
2. Mengutamakan kecepatan aktual
3. Isi pesan harus faktual
4. Penyajian terikat waktu
5. Sasaran kepercayaan/kepuasaan

6. Memenuhi rasa ingin tahu improvisasi terbatas
7. Isi pesan terikat kode etik
8. Penggunaan Bahasa jurnalistik
9. Refleksi penyajian kuat
10. Isi pesan menyerap realitas/faktual

2.4.2 Teknik Sutradara TV

Menurut Naratama dalam bukunya “Menjadi Sutradara Televisi” menjelaskan bahwa penyutradaraan sebuah *game show* tidak lepas dari tujuh Teknik (Naratama, 2006:166) antara lain sebagai berikut:

1. Kekuatan Ide Orisinil

Carilah ide-ide orisinil yang baru dan tidak dimiliki oleh orang lain. Caranya? Lakukanlah riset tentang berbagai jenis permainan tradisional di berbagai daerah. Pelajari Teknik permainannya, lalu galilah ide untuk menciptakan permainan sendiri. Ingat jangan pernah anda menjiplak. Kalaupun ide anda mirip dengan permainan yang sudah ada, ada baiknya anda mencamtumkan asal-muasal permainan tersebut. Cara lain, bukalah mata dan telinga. Perhatikan kehidupan disekitar anda secara detail. Lalu, cobalah modifikasi dengan trik-trik yang segar dari ide anda sendiri.

2. Kreativitas trik jebakan

Berusahalah untuk membuat trik/jebakan yang berbeda dalam setiap penayangan. Bila durasi acara memakan waktu 24 menit, sebaiknya anda sudah menyiapkan 24 trik/jebakan yang berbeda. Bila akhirnya anda hanya menggunakan 6 trik saja, anda sudah mempunyai 18 trik lain yang belum

diketahui penonton. Selain itu anda harus super kreatif untuk menciptakan trik-trik yang menantang. Jangan sampai mudah ditebak.

3. *Ambience*-suara Respon dari penonton studio/lokasi

Tepukan, teriakan, protes, tertawa, dan kesedihan penonton adalah bagian dari *game show*. Jangan pernah anda meninggalkan ekspresi wajah, mimik, dan suara mereka. Biarkanlah seluruh suara direkam secara natural, jangan beri embel-embel yang tidak perlu. Hanya dengan dukungan spontanitas suara, karya *game show* menjadi utuh dan sempurna. Bila anda menambahkan dengan efek suara penonton bertepuk tangan atau bersorak-sorak dari *sound library*, hasilnya tidak akan membantu banyak bahkan cenderung mengganggu suasana dan emosi penonton dilayar kaca.

4. *Sound Effect*

Berbeda dengan *ambience*, *sound effect* adalah jenis efek suara yang sengaja ditambahkan kedalam *game show*. Misalnya, untuk penilaian skor. Bila skor keluar, segera terdengar efek suara yang hanya 2 detik. Misalnya, ketika waktu permainan usai, dikeluarkanlah efek suara yang menggeberak. Pilihan nada, jenis suara, *instrument*, *Belanced Sound ritme* acara yang disesuaikan dengan emosi yang ingin diciptakan oleh Sutradara televisi.

5. *Jumping Shot*

Sebenarnya dalam sebuah adegan, kita harus menghindari *jumping shot* yang tidak perlu. Tetapi untuk *game show*, lupakan sejenak aturan itu. *Jumping shot* diperbolehkan asalkan *Content Continuity dan Movement Continuity* selalu terjaga. Bila sebuah permainan membutuhkan 5 orang peserta untuk bermain

Bersama maka yang dibutuhkan oleh Sutradara Televisi adalah kejelian merekam *moment* walaupun kondisi gambar dalam posisi *jump shot* masih sah saja.

6. Kuis dalam *Game Show*

Ibarat makan rujak, kuis dalam *game show* adalah bumbu kacang penyedap rasa. Pertanyaan kuis bebas, bias apa saja. Bila pertanyaan tersebut berhubungan dengan tema permainan akan lebih baik, tetapi pengetahuan umum pun boleh-boleh saja. Yang pasti, jangan membuat pertanyaan yang terlalu Panjang dan rumit. Buatlah pertanyaan yang singkat dan padat. Kalau perlu, jawabannya juga singkat dan padat misalnya, “Sulawesi” atau “400” atau “Lontong Paris”. Kalimat pertanyaan juga harus jelas dan mudah diingat, misalnya “siapakah Bapak Pandu Dunia? Jawabannya, “Lord Baden Powell”. Selipkanlah kuis di antara permainan untuk menjaga *ritme* acara agar tidak selalu tegang.

7. *Clip Hanger*

Berikanlah pancingan seperti dialog, klip dan cuplikan trik permainan pada saat *clip hanger*. Berikanlah *cue* pada *score*/angka yang diraih setiap peserta, buatlah seakan-akan permainan bertambah seru dan menengangkan. “Setelah komersil berikut anda akan menyaksikan uji ketangguhan lewat permainan pedang salju! Jadi, jangan kemana-mana atau anda akan menyesal”, Begitu kira-kira *clip hanger* dalam bentuk naskah.

2.5 Penata Artistik

Tata artistik merupakan salah satu unit kerja pada stasiun televisi atau tim produksi yang berfungsi sebagai penunjang acara siaran tv atau produksi film. Penataan artistik merupakan suatu hal yang penting dalam menciptakan suasana dalam sebuah proses produksi acara drama tv, film maupun program non drama. Penataan artistik juga dapat mendukung suasana dan karakter pemain dalam layer dan termasuk juga sebagai daya tarik sebuah acara. (Irwanto dkk, 2014:193)

Tata rias Seni menggunakan bahan kosmetik untuk mewujudkan peranaan atau disebut tata rias. Tata rias mampu memberikan kesan yang lebih fantastik dengan dandanan yang mumpuni untuk membentuk karakter yang sesuai dengan naskah yang akan diproduksi. Dengan tata rias seorang pemain mampu memerankan dengan sempurna dengan bantuan tata rias.

Wardrobe (tata busana) tata busana adalah segala sesuatu busana yang diperlukan dalam pementasan untuk pemain yang memerankan tokoh dalam naskah. Dengan tata busana akan melengkapi pementasan dengan sempurna. Untuk melengkapi tata busana pada pemain seperti:

1. Pakaian dasar
2. Pakaian kaki
3. Pakaian tubuh
4. Pakaian kepala
5. Aksesoris

2.5.1 Fungsi Tata Artistik

1. Mendukung penampilan artis atau memperkuat karakter tokoh

2. Membentuk suasana: siang hari, malam hari, semarak, indah (*art*).
3. Menambah kuat karakter tokoh dengan melihat sifat kegiatan dan orientasinya maka dapat didefinisikan bahwa tata artistik adalah: perencanaan, pelaksanaan, pengadaan lingkungan fisik dari sebuah paket produksi (dekorasi, properti, kostum dll). Tugas utama bagi penata artistik pertama-tama adalah memvisualisasikan konsep yang terdapat dalam naskah/*scenario*. Seseorang penata artistik (*art director*) dituntut mampu memahami dan menguasai setiap area yang berbeda dari produksi acara. Secara mutlak harus menguasai bidang-bidang yang berkaitan dengan tata artistik (Subroto, 1992: 166), antara lain:
 - a. Dekorasi
 - b. *Property*
 - c. *Makeup*
 - d. Kostum
 - e. Grafis
 - f. *Effect*

Nilai artistik sebuah produksi acara televisi ditentukan oleh

- a. Dekorasi
- b. *Property*
- c. *Makeup*
- d. Kostum
- e. *Effect* tata cahaya
- f. *Camera angle*
- g. Ilustrasi

h. *Editing/mixing* (pasca produksi)

Disamping hal-hal diatas sebagai penentu nilai artistik sebuah produksi acara televisi harus didukung adanya :

1. Sumber daya manusia yang memiliki kemampuan di bidangnya
2. Bekerja secara *professional*
3. Kerja sama yang erat semua *crew* produksi
4. Fasilitas peralatan
5. Suasana yang nyaman

2.5.2 Tugas Tata Artistik

Yang termasuk tugas tata artistik (Suprpto, 2006: 71) yaitu:

1. Menggambarkan dan mengawasi dalam memutuskan semua elemen visual meliputi topografi, desain artistik dan animasi.
2. Menggambarkan *storyboard*, tata letak dan sketsa kasar untuk produksi televisi, bahan cetakan dan produksi film.
3. Melakukan konsultasi dengan produser, pengarah acara, dan semua kerabat kerja produksi serta tim teknis desain grafis untuk mendukung pelaksanaan produksi
4. Melakukan pengawasan terhadap desain dari bangunan dekorasi televisi serta memodifikasi sesuai dengan kebutuhan dan menentukan elemen dekorasinya.
5. Mengembangkan dan mengurus anggaran artistik serta mengalokasikan dana untuk proyek yang khusus
6. Memasang, menginstalasi, mengoperasikan semua peralatan terutama artistik serta mewujudkannya.

A. Tata Artistik Sebagai Seni dan Kerajinan (*craft*)

menurut Aritama dan Mushlisiun, (2008:111)

1. Yang termasuk di dalam seni tata artistik:
 - a. Merancang desain-desain sesuai *scenario* dan konsep sutradara.
 - b. Menciptakan *look* dan *style*
 - c. Menghadirkan karakter melalui penciptaan lewat *makeover* elemen artistik.
2. Yang termasuk di dalam kerajinan (*craft*):
 - a. Pemilihan material untuk menetapkan *look* dan *style*.
 - b. Pemilihan tekstur sesuai kondisi lokasi dan periode.
 - c. Koordinasi dengan personel tata artistik dan anggota produksi film lainnya.
3. Perancang tata artistik

Seseorang *production designer* (perancang tata artistik) diharapkan mampu menerjemahkan *scenario* dan konsep cerita ke dalam bentuk artistik yang nyata (kasat mata). Kolaborasi sutradara, penata fotografi (DOP) dan *production designer* sudah dilaksanakan jauh sebelum *shooting* dimulai. Tata Artistik berarti penyusunan segala sesuatu yang melatar belakangi cerita film, yakni menyangkut pemikiran tentang setting. Yang dimaksud dengan setting adalah tempat dan waktu berlangsungnya cerita film. Setting harus memberi informasi lengkap tentang peristiwa-peristiwa yang sedang disaksikan penonton yaitu:

- a. Setting menunjukkan tentang waktu atau masa berlangsungnya cerita. Apakah dahulu, sekarang, atau di masa mendatang.

- b. Tentang tempat terjadinya peristiwa. Di kota, desa, di dalam ruangan, atau di tempat-tempat terbuka.

B. Bidang Kerja Departemen Tata Artistik

a. Praproduksi

1. Membuat sketsa-sketsa awal
2. Menuangkan sketsa menjadi rancangan desain-desain
3. Menentukan *color*/warna
4. Menentukan konsep artistik secara integral
5. Merancang biaya tata artistik

b. Produksi

1. Menjadwalkan pembagian artistik
2. Membuat setting dan property
3. Menjaga kontinuitas artistik

c. Pascaproduksi (pertanggungjawaban tata artistik).

C. Hak-hak Tata Artistik (*Art Director*)

1. Mendapatkan jumlah dan kualitas kru produksi yang profesional, sarana peralatan kerja dan fasilitas sesuai dengan produksi, serta memenuhi standar mutu.
2. Mengajukan rancangan tata artistik kepada sutradara dan produser dengan harapan agar pengajuannya disetujui mengingat akan berkaitan erat dengan rancangan biaya tata artistik.

3. Manakala ada perubahan konsep awal, perancang tata artistik wajib diberitahukan perubahan tersebut sebelumnya
4. Berhak menolak bentuk tata artistik dan merancang tata artistik dengan sutradara

D. Regulasi Penata Artistik

Sesuai dengan keputusan menteri tenaga kerja dan transmigrasi republik Indonesia nomor 76 tahun 2014 tentang penetapan standar kompetensi kerja nasional indonesia kategori kesenian, hiburan dan rekreasi, golongan pokok kegiatan hiburan, kesenian dan kreativitas, profesi penata artistik film. Batasan variabel pada Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI) Artistik Film, dirumuskan dalam bentuk uraian yang menggambarkan:

- a. Konteks variabel atau kondisi dimana elemen kompetensi dilaksanakan dan kriteria unjuk kerja dihasilkan, baik dalam konteks lokasi, situasi maupun sifat pekerjaan.
- b. Peralatan dan perlengkapan yang diperlukan, seperti peralatan, bahan atau fasilitas dan materi yang digunakan sesuai dengan persyaratan yang harus dipenuhi untuk melaksanakan kegiatan elemen-elemen unit kompetensi
- c. Peraturan yang menjadi dasar dan/atau acuan dalam melaksanakan kegiatan unit Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI) Artistik Film, meliputi peraturan dan ketentuan Usaha Artistik Film baik yang bersumber dari pemerintah maupun swasta.

BAB III

DESKRIPSI TVRI D.I YOGYAKARTA

3.1 Logo TVRI D.I Yogyakarta



Gambar 1. Logo TVRI

Sumber: TVRI

Dibanding Logo-logo sebelumnya Logo baru TVRI ini memang terlihat sangat elegan dan *simple*. Logo ini bias dibilang sangat kekinian karena *trend* logo dunia sekarang ini memang mengutamakan simplisitas namun dengan filosofi yang dalam. Simplisitas logo TVRI ini terlihat dari bentuk logo yang masih menggunakan *Logotype* yang menggunakan huruf sans serif atau huruf tak berkait. Bentuk huruf seperti ini memang menimbulkan kesan sederhana dan modern. Selain itu penggunaan warna juga sangat minim yaitu menggunakan warna *Blue Navy*. Yang paling menarik dari logo ini yaitu dengan adanya bentuk lingkaran biru yang mengitari inisial RI. Bentuk lingkaran ini sebagaimana yang dilansir dilaman Online TVRI (tvri.go.id) adalah bahwa TVRI bertujuan untuk menjadikan Indonesia semakin mendunia dan harum dimata dunia.

Salah satu yang berkesan dari logo ini juga pada bagian *Logotype* TVRI yang pada dasarnya dibuat seperti 2 inisial yang terpisah namun tetap terhubung yaitu TV dan RI. Penggunaan konsep ini adalah untuk mempertegas dari Slogan

TVRI yaitu sebagai “Media Pemersatu Bangsa”. Untuk memahami tentang makna logo terbaru TVRI 2019 ini maka silahkan lihat gambar berikut:

Makna Brandmark

TVRI adalah media penyiaran publik dengan peran sebagai pemersatu bangsa Indonesia, yang akan menampilkan konten-konten positif TVRI ke kancah Internasional



Gambar 2. Detail Logo

Sumber: TVRI

3.1.1 Sejarah TVRI D.I Yogyakarta

Sebagai stasiun televisi daerah yang pertama kali mengudara yakni tahun 1965. TVRI Yogyakarta pertama berdiri berlokasi di Jalan Hayam Wuruk, tepatnya saat TVRI Yogyakarta dipimpin oleh kepala stasiun yang pertama yakni IR. Dewabrata. Konon, untuk mendirikan Menara Pemancar, dibangun dari bahan bambu. Selanjutnya, setelah mendapat bantuan lahan dari Gubernur DIY, Sri Sultan Hamengku Buwono IX, maka menara pemancar TVRI Yogyakarta menempati lokasi baru di Jalan Magelang Km. 4,5 Yogyakarta, seluas 4 hektar, sampai dengan saat ini. Siaran perdana TVRI Stasiun DIY pada tanggal 17 Agustus 1965 adalah menyiarkan acara pidato peringatan Hari Proklamasi

Kemerdekaan RI ke-20 oleh Wakil Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta, Sri Paduka Paku Alam VIII.

Sejak awal dioperasikannya TVRI Stasiun D.I Yogyakarta, pola siaran yang mengacu pada pola siaran TVRI Nasional, di sebut pola acara terpadu. Hal ini di karenakan TVRI dibawah salah satu manajemen penyiaran, sehingga stasiun TVRI daerah harus mengikuti pola acara terpadu dari Pusat. Acara yang di produksi TVRI Stasiun D.I.Y di sebut pola acara harian. Pola acara harian disusun berdasarkan pola acara tahunan dari TVRI Pusat Jakarta. Setelah di terima oleh TVRI Stasiun D.I.Y pola acara tersebut disebut pola acara tahunan. Hal ini berarti pola acara tahunan TVRI Stasiun D.I.Y merupakan hasil kombinasi antara pola acara Pusat dengan daerah. Karena sistematis ini wajib, maka siaran *relay* dari Pusat pasti selalu ada. Disamping itu apabila terjadi kekosongan produksi siaran, stasiun TVRI daerah bisa langsung di *relay* dari TVRI Nasional. Jangkauan siaran TVRI stasiun D.I.Y meliputi seluruh provinsi DIY dan sebagian wilayah provinsi Jawa Tengah, yakni Kabupaten Magelang, Kota Magelang, Temanggung, Wonosobo, Sebagian Klaten, sebagian Purworejo, sebagian Karanganyar.

Pada awalnya TVRI Stasiun D.I. Yogyakarta mengudara tiga kali dalam satu minggu yang masing-masing berdurasi dua jam. Pada saat itu jangkauan siaran masih terbatas pada area yang dapat dijangkau pemancar VHF berkekuatan 10 Kwatt, begitu pula format siarannya masih hitam putih. Namun pada tahun 1973, TVRI Stasiun D.I. Yogyakarta telah mulai melakukan siaran setiap hari. Siaran produksi lokal TVRI Stasiun D.I. Yogyakarta tiap harinya

mencapai 2,5 hingga 3 jam, setelah di akumulasikan dengan penyiaran terpadu dari TVRI pusat Jakarta. Karena faktor topografis berupa pegunungan di daerah Gunungkidul maupun di Kulonprogo, sebelum tahun 2009 terdapat beberapa daerah yang belum dapat menerima siaran TVRI Stasiun D.I. Yogyakarta, Untuk memberikan layanan yang optimal, maka pada awal November 2008 dibangun tower pemancar di daerah Bukit Patuk, Gunung Kidul guna memperluas jangkauan siarannya.

Sebagai stasiun televisi yang visi budaya, pendidikan dan kerakyatan, maka TVRI Yogyakarta berusaha untuk ikut lebur bersama dinamika kehidupan masyarakat. Untuk itu, selain melalui acara-acara *talkshow* yang memberi ruang luas bagi pemirsa untuk ikut menyuarakan aspirasinya, kita juga memberikan kesempatan kepada masyarakat untuk memanfaatkan fasilitas di TVRI D.I. Yogyakarta untuk kegiatan pendidikan, seni budaya, serta kegiatan ekonomis.

3.1.2 Program Kerja TVRI D.I Yogyakarta

1. Pembenahan Struktur Organisasi.
2. Pembenahan Citra TVRI dan Budaya kerja organisasi.
3. Re-evaluasi menyeluruh terhadap acara berita maupun non berita.
4. Peningkatan acara-acara baru menjadi tontonan yang menarik.
5. Promosi program-program unggulan.
6. Peningkatan pelayanan kepada mitra melalui promosi dan pemasaran.
7. Peningkatan kualitas SDM di bidang Teknik, marketing, program, berita, keuangan, dan pelayanan.

8. Kerjasama produksi dan penyiaran dengan berbagai Departemen.Lembaga Pemerintah dan non Pemerintah.
9. Peningkatan sistem dan prosedur tata kelola perusahaan.
10. Peningkatan tertib administrasi pengelolaan penerimaan dan pengeluaran dana.
11. Peningkatan daya pemancar.
12. Revitalisasi sarana dan prasarana yang ada terutama di daerah Perbatasan NKRI.
13. Peningkatan kemampuan Stasiun Penyiaran daerah.

3.1.3 Fungsi Publik dan Otobursa TVRI D.I Yogyakarta

1. Fungsi Publik

Sebagai stasiun yang bervisikan budaya Pendidikan dan pariwisata, maka TVRI Stasiun D.I Yogyakarta berusaha untuk ikut lebur Bersama dinamika kehidupan masyarakat. Untuk itu, selain melalui acara-acara talkshow yang memberi ruang luas bagi pemirsa untuk ikut menyuarakan aspirasinya, kita juga memberikan kesempatan kepada masyarakat untuk memanfaatkan fasilitas di TVRI Stasiun D.I Yogyakarta untuk kegiatan Pendidikan, Seni budaya, serta kegiatan ekonomis.

2. Otobursa TVRI

Kegiatan jual beli mobil bekas ini dilaksanakan di halaman TVRI Stasiun D.I Yogyakarta, Jl. Magelang Km.4,5 Yogyakarta setiap hari Minggu. Kegiatan ini diawali bulan Maret 2002, saat itu hanya diikuti oleh 21 mobil. Minggu selanjutnya naik menjadi 41 mobil dan saat ini, dengan luas tanah

45.435 m² serta fasilitas parkir hampir 3 hektar, mampu menampung 900 mobil, dan bulan November 2004 masuk Museum Rekor Indonesia sebagai penyelenggara incidental Jual beli mobil bekas terbesar.

3.2 Visi TVRI D.I Yogyakarta

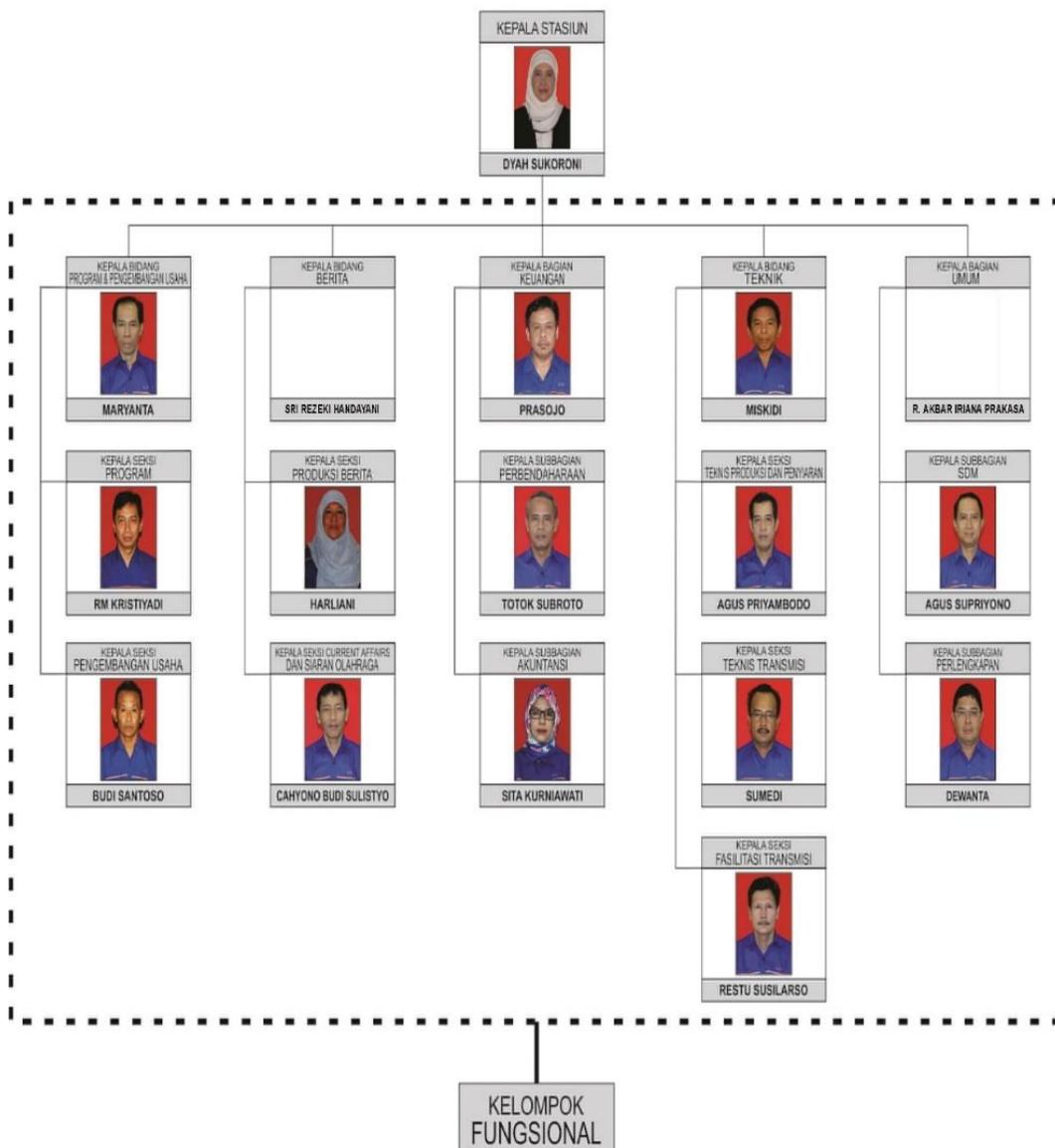
Terwujudnya TVRI Stasiun D.I Yogyakarta sebagai media Televisi Publik yang independen, profesional, terpercaya dan pilihan masyarakat DIY , dalam keberagaman usaha dan program yang ditujukan untuk melayani kepentingan masyarakat dalam upaya memajukan kesejahteraan umum, mencerdaskan kehidupan masyarakat, dan melestarikan nilai budaya yang berkembang di DIY dalam rangka memperkuat kesatuan nasional melalui jejaring TVRI Nasional.

3.3 Misi TVRI D.I Yogyakarta

- a. Mengembangkan TVRI Stasiun D.I. Yogyakarta menjadi media perekat sosial sekaligus media kontrol sosial yang dinamis.
- b. Mengembangkan TVRI Stasiun D.I. Yogyakarta menjadi pusat layanan informasi yang utama serta menyajikan hiburan yang sehat dengan mengoptimalkan potensi daerah dan kebudayaan yang tumbuh dan berkembang di DIY.
- c. Memberdayakan TVRI Stasiun D.I. Yogyakarta menjadi pusat pembelajaran demokratisasi dan transparansi informasi dalam rangka mewujudkan masyarakat madani.
- d. Memberdayakan TVRI Stasiun D.I Yogyakarta sebagai Televisi Publik yang bertumpu pada keseimbangan informasi dengan tetap memperhatikan komunitas terabaikan.

- e. Memberdayakan TVRI Stasiun D.I Yogyakarta menjadi media untuk membangun citra positif DIY sebagai pusat budaya, Pendidikan dan pariwisata ditingkat nasional, regional maupun dunia internasional melalui jejaring TVRI Nasional.

3.4 Struktur Organisasi TVRI D.I Yogyakarta



Gambar 3. Struktur Organisasi TVRI D.I Yogyakarta
Sumber: TVRI

3.4.1 Daftar Kepala TVRI D.I Yogyakarta

Tabel 1. Daftar Kepala TVRI D.I Yogyakarta

Sumber : TVRI

NO	Nama	Periode
1	Ir. Dewabrata	1965-1971
2	R.M Soenarto	1971-1975
3	Drs. Darjoto	1975-1983
4	M. Djaslan. B.A	1983-1985
5	Drs. Ishadi SK, M.Sc	1985-1988
6	Drs. Semyon Sinulingga	1988-1990
7	Drs. Suryanto	1990-Juli 1995
8	Drs. Bakaroni A.S	Agustus-Desember 1995
9	Sunjoto Suwanto	1996-1998
10	Drs. Pudjatmo	1998-2000
11	Drs. Sutrimo MM, M.Si	2000
12	Drs. Sudarto HS	2000-2003
13	Drs. Bambang Winarso M.Sc	2003-2007
14	Drs. Tribowo Kriswinarso	2007-2009
15	Drs. Tri Wiyono Somahardja, MM	2009-2010
16	Made Ayu Dwie Mahenny SH.M.Si	2010-2012
17	Drs. Eka Muchamad Taufani, ME.Sy	2012-2014
18	Dra. Dyah sukroni	2015-Sekarang

3.4.2 Kondisi Pegawai TVRI D.I Yogyakarta

Pegawai TVRI Stasiun D.I Yogyakarta terdiri dari 2 bagian besar, yaitu Pegawai Negeri Sipil (PNS), Pegawai LPP TVRI dan Pegawai Kontrak. Adapun sampai dengan 1 November 2017 kondisinya seperti terungkap di tabel berikut:

Tabel 2. Kondisi Pegawai TVRI D.I Yogyakarta
Sumber: TVRI

No	Bidang/ Bagian	PNS	PBPNS	Kontrak	Koresponden/ Penyiar	Jumlah
1	Kepala Stasiun	1				1
2	Program & PU	50	2	2		54
3	Berita	34	12		15	61
4	Keuanga n	15	2			17
5	Teknik	53	12			65
6	Umum	34	4	9		47
					Total	245

3.5 Prestasi TVRI D.I Yogyakarta

Tabel 3. Prestasi TVRI D.I Yogyakarta
Sumber: TVRI

No	Tahun	Nama Penghargaan	Prestasi	Kategori	Judul
1	1984	Gatrakencana	Juara II	Siaran Pendidikan	
2	1985	Gatrakencana	Juara III	Siaran Pendidikan	
3	1986	Gatrakencana	Juara III	Siaran Kesenian Tradisional	
4	1986	Gatrakencana	Juara III	Siaran Pendidikan	
5	1987	Gatrakencana	Juara III	Siaran Kesenian Tradisional	
6	1989	Gatrakencana	Juara III	Siaran spotprogram	
7	1990	Festival Sinetron Indonesia	Unggulan	Video On Cerita	Musik Tradisional

8	1990	Festival Film Indonesia	Unggulan	Sinema Elektronik	
9	1992	Gatrakencana	Juara III	Dokumenter Feature	
10	1993	Gatrakencana	Juara II	Siaran Negeri Tercinta Nusantara	
11	1993	Gatrakencana	Juara II	Cerita Anak	
12	1995	FSI Vidia Widya		Semi Dokumenter	Sinetron non cerita
13	1996	Gatrakencana	Juara II	Siaran Pariwisata	
14	1996	FSI Vidia Widya	Terbaik	Produser Sinetron non Cerita	Budaya
15	1996	FSI Vidia Widya	Terbaik	Produser Non Cerita	Pariwisata
16	1996	FSI Vidia Widya	Terbaik	Produser Sinetron Non Cerita	Semi Dokumenter

17	1996	FSI Vidia Widya	Terbaik	Sutradara Sinetron Non Cerita	Budaya
18	1996	FSI Vidia Widya	Terbaik	Sutradara Sinetron Non Cerita	Semi Dokumenter
19	1996	FSI Vidia Widya	Terbaik	Sutradara Sinetron Non Cerita	Semi Dokumenter
20	1996	FSI Vidia Widya	Terbaik	Sinetron Non Cerita	Budaya Tenun Lurik
21	1996	Gatrakencana	Juara II	Siaran Karya Tepat Guna	
22	1996	Gatrakencana	Juara III	Cakrawala Budaya	
23	1996	Gatrakencana	Juara III	Siaran Video Klip	
24	1998	Gatrakencana	Juara III	Acara Pedesaan	
25	1999	Gatrakencana	Penghargaan	Administrasi Terbaik	

26	2000	Gatrakencana	Juara II	Paket Acara Drama	
27	2002	Museum Rekor Indonesia	Penyelenggara	Bursa Insidental Mobil Bekas	Peserta Terbanyak
28	2005	Japan Prize/NHK	Nomine	Feature Dukementry	Korban Tsunami
29	2006	Indonesia Wow	Juara I	Pakete Acara Budaya	
30	2007	Gubernur DIY		Siaran Kebencanaa n	Bencana Alam Gempa DIY
31	2009	Gatrakencana	Juara I	Pelangi Desa	
32	2010	Gatrakencana	Juara I	Daerah Membangun	
33	2013	Gatrakencana	Terbaik	Fanfare	Padamu Negeri
34	2013	Gatrakencana	Terbaik	Pelangi Nusantara	Lestari lautku lestari lobseterku

35	2013	Gatrakencana	Juara III	Film Cerita Anak	Berlibur
36	2014	Kepala BNNP DIY	Penghargaan	Sisialisasi	Penyalahgunaan Narkoba(P4 GN)
37	2015	Gatrakencana	Juara I	Iklan Layanan Masyarakat	Apapun Gaya Kita Hati tetap satu
38	2015	Gatrakencana	Juara II	Kuliner Indonesia	Geblek & Sengek Ekspedisi Gatut Kaca
39	2015	Gatrakencana	Juara II	Anak Indonesia	Cerita Di Joglo Persahabatan
40	2015	Gatrakencana	Juara III	Indonesia Membangun	Tanah Manusi merdeka
41	2015	Gatrakencana	Juara III	Cerita Anak	Tembang Anak Karang

42	2015	Gatrakencana	Terbaik	Semangat Pagi Indonesia	
43	2015	KPI Award	Terbaik	Iklan Layanan Masyarakat	Apapun Gaya Kita Hati Tetap Satu
44	2016	Gatrakencana	Juara I	Kuliner	Nasi Megono Kedu
45	2016	Gatrakencana	Juara II	Iklan Layanan Masyarakat	Alien Gagal Plesir
46	2016	Gatrakencana	Juara III	Anak Indonesia	Bersahabat Dengan Alam
47	2016	Gatrakencana	Juara III	Indonesia Membangun	Kami Hidup Di Tanah Merdeka
48	2017	Anugerah Penyiaran KPID DIY 2017	Terbaik	Program Talkshow	Plengkung Gading
49	2017	Anugerah Penyiaran	Terbaik	Program Berita	Yogyakarta

		KPID DIY 2017			
50	2017	Anugerah Penyiaran KPID DIY 2017	Terbaik	Penyiar Non Berita	Ferry Anggara
51	2017	Anugerah Penyiaran KPID DIY 2017	Terbaik	Program Berbahasa Jawa	Canthing
52	2017	Anugerah Penyiaran KPID DIY 2017	Terbaik	Program Seni Dan Tradisi	Kethoprak “Raden Rangga”

3.6.1 Program Unggulan TVRI D.I Yogyakarta

Tabel 4. Program Unggulan TVRI D.I Yogyakarta
Sumber: TVRI

No	Nama Program	Rata rata penonton	Rating %	Sharing%
1	Pangkur Jenggleng	121,987	5.1	24.0
2	Pendopo Kang Tedjo	47,621	2.0	9.9
3	Angkringan	38,851	1.6	8.4
4	Penutupan	34,340	1.4	6.5
5	Kethoprak Sanepo	34,266	1.4	7.6
6	Upacar Penurunan Bendera	22,031	0.9	8.5
7	Secangkir Wedang Uwuh	19,655	0.8	5.2
8	Dialog Sembada	11,495	0.5	2.7
9	Gelar Budaya Kulonprogo	10,838	0.5	2.3
10	Saba Desa	10,778	0.5	5.4

3.6.2 Ruang Lingkup

1. Jangkauan Siaran

Jangkauan siaran TVRI Stasiun D.I Yogyakarta meliputi seluruh propinsi DIY dan sebagian wilayah propinsi Jawa Tengah, yakni Kabupaten Magelang, kota Magelang, Temanggung, Wonosobo, sebagian Klaten, Sebagian Purworejo,

sebagian karanganyar. Tempat dan jumlah penduduk di Jawa Tengah dan DIY pada April 2010 yang bias menangkap dengan baik siaran TVRI Stasiun D.I Yogyakarta adalah sebagai berikut :

Tabel 5. Jangkauan Siaran TVRI D.I. Yogyakarta
Sumber: TVRI

No	Tempat	Jiwa
1	Kota Magelang	120.000
2	Kab. Magelang	1.440.000
3	Temanggung	696.000
4	Purworejo	709.000
5	Batang	694.000
6	Wonosobo	760.000
7	Banjarnegara	885.000
8	Purbalingga	777.650
9	Banyumas	1.752.846
10	Blora	884.490
11	Boyolali	935.768
12	Karanganyar	813.000
13	Sragen	860.000
14	Wonogiri	1.005.000
15	Surakarta	534.540
16	Sukoharjo	810.000

17	Kodya Yogyakarta	536.409
18	Kab. Bantul	855.115
19	Kab. Sleman	953.849
20	Kab. Kulon Progo	393.067
21	Gunung Kidul	719.050

2. Target Audiens

Acara-acara stasiun televisi ditujukan kepada seluruh lapisan masyarakat propinsi DIY dan sebagian masyarakat Jawa Tengah yang bercakup dalam jangkauan siaran TVRI Stasiun D.I Yogyakarta. Oleh karenanya desain program TVRI Stasiun D.I Yogyakarta tidak mengenal istilah *Prime Time*, sebab dari realita di lapangan, kapanpun suatu acara ditayangkan, asalkan bagus dan berkualitas, ia akan tetap mendapat tempat dihati pemirsa. Sehingga kenyataan ini mematahkan anggapan bahwa pukul 7 hingga 9 malam adalah waktu Prime Time penayangan acara unggulan suatu acara Televisi.

BAB IV

PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Program Acara Kuis Canthas

4.1.1 Bentuk dan Materi Acara

Nama Program : CANTHAS

Format Program : Kuis

Durasi : 30 Menit

Isi : Menyapa dan menghibur penonton

Jam siar/Tayang : 16:30 Tiap Hari Senin

Format Produksi : *Taping* dengan Multi Kamera / Produksi Studio

Target Audiens : Kaum Perempuan (Dewasa)

4.1.2 Tujuan Program

- a. Menjadi media sekaligus mitra pemerintah untuk mensosialisasikan berbagai materi dan nilai-2 pembangunan, baik yang bernuansa budaya, ekonomi ataupun kesehatan, khususnya yang terkait langsung dengan keberadaan fungsi dan tanggungjawab kaum perempuan.
- b. Sebagai alat pengukur sejauh mana tingkat pemahaman kaum perempuan (sebagai obyek strategis pembangunan) terhadap berbagai fenomena dan program-program pembangunan.
- c. Menjadi ajang silaturahmi antar komunitas ataupun profesi kaum perempuan.
- d. Mengembangkan sifat *sportif* lewat kompetisi yang sehat kaum perempuan.
- e. Memicu kreativitas dan membuka wawasan kaum perempuan.

4.1.3 Lingkup Program

- a. Masalah Kesehatan Masyarakat
- b. Masalah Budaya
- c. *Civil Educations*
- d. Musik, Kuliner dan Keterampilan
- e. Gaya hidup, Lingkungan dan Pariwisata

4.1.4 Komponen Program

- 1. *Presenter/Master Kuis* : 2 orang
- 2. Abal-abal : 2 orang
- 3. Peserta : 2 tim (masing-masing terdiri dari 7 orang)
- 4. Juri/Pencatat nilai : 1 orang
- 5. Pengatur waktu : 1 orang
- 6. Operator *computer* : 2 orang
- 7. Tim pembuat soal : 3 orang
- 8. Tim kreatif : 6 orang
- 9. Penyanyi : 1 orang
- 10. Pengiring/musik : 1 orang
- 11. Pemandu Gerak : 1 orang
- 12. Pembantu umum : 2 orang
- 13. *Marketing* : 1 orang
- 14. Kru : 15 orang
- 15. Dekorasi : Futuristik

16. *Property* : Menyesuaikan kebutuhan

17. Meja penulis : 2 buah

4.1.5 Deskripsi Program

Program acara Canthas merupakan kuis yang bersifat mendidik namun sekaligus menghibur dan pesertanya hanya dimainkan oleh kaum perempuan saja karena sesuai dengan namanya Canthas yaitu cantik dan cerdas. Dalam kerangka itulah, TVRI sebagai tv publik mengambil peranannya, bukan untuk menempatkan perempuan sebagai obyek yang pasif, namun justru mengapresiasi dan membina kaum perempuan lewat program kuis yang mendidik sekaligus menghibur. Perempuan juga mempunyai peran penting dalam memberi kontribusi terhadap perkembangan generasi bangsa. Perkembangan dunia pengetahuan dan keterbukaan informasi, harus disertai dengan upaya secara terus menerus terhadap kemajuan perempuan dalam membuka wawasan ilmu pengetahuannya.

Kuis Canthas bukan hanya bersifat mendidik namun juga menghibur karena bukan hanya soal kuis tentang pengetahuan umum namun terdapat game yang harus dimainkan oleh peserta dan juga menebak judul lagu dari yang dibawakan oleh pemandu lagu. *Host/Master* Kuis ada 2 orang (Lelaki dan Perempuan) dibantu pula oleh 2 personil abal-abal atau pendamping peserta sebagai pencair suasana dan pendorong peserta untuk lebih dinamis, sportif, dan kreatif. Dalam satu permainan terdiri atas 2 kelompok perempuan (masing-masing beranggotakan 5-7 orang) yang berasal dari berbagai komunitas, profesi dan latar belakang pendidikan seperti pegawai negeri, dokter, perawat, pedagang, mahasiswa dan lain-lain.

Yang menarik dalam Kuis Canthas ini selain pesertanya hanya dimainkan oleh kaum perempuan namun Kuis Canthas juga bertema tentang hari-hari besar nasional seperti : hari guru maka Kuis Canthas akan mengambil tema guru dan peserta kuis di ambil dari profesi seorang guru dan siswa serta tema kuis canthas juga memadukan budaya nusantara kedalam program acara kuis canthas. Dalam beberapa episode Kuis Canthas menggunakan tema budaya jawa dengan pembawa acara yang laki-laki menggunakan pakaian jawa yaitu surjan dengan menggunakan blankon dan yang perempuan menggunakan kebaya oleh karena itu tidak terpaku pada satu tema. Selain itu semua peserta dan juga penonton diwajibkan melebur dan berjoged bersama dalam satu irama lagu yang dipandu oleh seorang pemandu gerak dan dituntut untuk tetap energik. Selain itu, kuis ini juga tidak terlalu menonjolkan siapa yang kalah dan siapa yang menang, karna semua tim/peserta akan mendapat piala diakhir acara.

4.2 Nilai Kreativitas Artistik Dalam Produksi Program Kuis Canthas

1. Dekorasi



Gambar 1. Background dekorasi

Sumber: pribadi

Warna-warna yang terdapat pada dekorasi background terlihat warna orange, pink, ungu, dan biru. Warna-warna tersebut menggambarkan dekorasi yang ngepop dengan memadukan warna-warna yang ceria. Kemudian bentuk-bentuk dari ukiran *background* dibentuk sedemikian rupa karena ingin menunjukkan bentuk yang milenial. Karena disitu juga mewakili konsep dari acara yang harus ceria, energik, dan menghibur.



Gambar 2. Banner

Sumber: data pribadi

Dari segi fontnya berjenis type energik yang menunjukkan simbol-simbol kecerdasan kemudian terdapat gambar siluet wayang yaitu wayang perempuan srikandi. Mengapa harus ditunjukkan siluet wayang perempuan karena sesuai dengan judulnya canthas yaitu cantik dan cerdas.

Wayang dibuat siluet karena filsafat wayang disebut sebuah bayang-bayang dan tidak tampak nyata seperti manusia. Bahwa wayang juga menggambarkan perilaku dan kehidupan manusia. Visualisasi Srikandi seringkali digambarkan lengkap dengan panahnya, selalu menjadi sebutan bagi siapapun perempuan yang tampak kuat dan mandiri. Banyak orang yang kagum pada Srikandi dan ingin menirunya dalam berbagai hal, tentang kemandiriannya dan kecantikkannya di waktu yang sama. Ia berhasil menjadi teladan bukan hanya untuk para wanita tapi juga pria, tentang bagaimana menjadi kuat tapi juga lembut, mandiri tapi juga menghargai. Oleh karena itu sesuai dengan konsep bahwa program canthas ingin

menunjukkan bahwa perempuan bukan hanya objek pasif namun juga berperan dalam berbagai aspek.

2. Properti



Gambar 3. properti

Sumber: data pribadi

Properti terdapat 2 podium untuk peserta kuis yang digunakan untuk memencet bel setelah pertanyaan selesai di sebutkan selain itu digunakan untuk identitas dari masing-masing peserta karena di podium tersebut dituliskan nama team dari masing-masing peserta grup dan sebagai penghitung skor dalam kuis. Selain podium tersebut terdapat kursi-kursi untuk penonton program acara kuis canthas yang dimana penontonya terdiri dari teman-teman profesi dari peserta kuis. Kemudian pada segmen berikutnya juga terdapat meja yang akan digunakan untuk bermain game.

3.Kostum



Gambar 4. Kostum

Sumber data pribadi

Kostum yang digunakan oleh pembawa acara ialah tergantung tema pada hari itu. Karena kuis canthas memiliki tema yang beragam dan sesuai dengan hari-hari besar nasional. Pada episode kali ini tema yang di tujukan ialah budaya jawa. Oleh karena itu pembawa acara yang laki-laki memakai pakaian adat jawa dengan menggunakan surjan dan blankon sedangkan pembawa acara yang perempuan menggunakan kebaya. Peserta kuis pun juga ikut menggunakan pakaian yang bertema budaya jawa.

4.3 Jadwal Kegiatan Praktik Kerja Lapangan

Laporan kegiatan magang di TVRI D.I Yogyakarta pada Tanggal 28 maret sampai dengan 30 April 2019

Hari / tanggal	Kegiatan penata artistik	Komunikasi	Teknik	kebijakan
Jumat, 28 maret 2019	Pembekalan dan briefing ketentuan pkl dan tugas yang harus dilaksanakan	✓	✓	
Senin, 1 April 2019	Briefing diberikan arahan dan diberikan naskah dan konsep dekorasi pangkur jenggleng dan mengamati proses setting acara pangkur jenggleng	✓	✓	
Selasa, 2 April 2019	Membongkar setting acara pangkur jenggleng lalu dilanjutkan mensetting acara angkringan	✓	✓	
Rabu, 3 April 2019	Membongkar setting angkringan dan dilanjutkan mensetting program kuis canthas di studio 1 serta mensetting	✓	✓	

		program sentuhan qolbu di studio 2			
Kamis, April 2019	4	Membongkar setting kuis canthas dilanjutkan mensetting tekno tani di studio 1	✓	✓	
Jumat, April 2019	5	Membongkar setting tekno tani dan setting tower di studio 1 dan dilanjutkan membongkar sentuhan qolbu dan setting sosialika di studio 2	✓	✓	
Senin, April 2019	8	Membongkar setting tower dan setting pangkur jenggleng di studio 1	✓	✓	
Selasa, April 2019	9	Membongkar setting pangkur jenggleng di studio 1 dan mengamati program berita pada studio 3	✓	✓	
Rabu, April 2019	10	Mensetting angkringan di studio 1	✓	✓	

	mendokumentasikan kegiatan produksi			
Kamis, 11 April 2019	Membongkar setting angkringan dan setting taman paseban di studio 1	✓	✓	
Jumat, 12 April 2019	Hanya membongkar setting taman paseban	✓	✓	
Senin, 15 April 2019	Setting pangkur jenggleng di studio 1	✓	✓	
Selasa, 16 April 2019	Membongkar setting sosialika dan dilanjutkan setting sentuhan qolbu di studio 2	✓	✓	
Rabu, 17 April 2019	Libur pemilu			
Kamis, 18 April 2019	Libur pemilu			
Jumat, 19 April 2019	Libur pemilu			
Senin, 22 April 2019	Setting angkringan di studio 1	✓	✓	
Selasa, 23 April 2019	Membongkar setting angkringan di studio 1	✓	✓	

Rabu, 24 April 2019	Setting kuis canthas di studio 1	✓	✓	
Kamis, 25 April 2019	Membongkar kuis canthas dan dilanjutkan setting tekno tani di studio	✓	✓	
Jumat, 26 April 2019	Membongkar setting tekno tani dan dilanjutkan setting tower di studio 1	✓	✓	
Senin, 29 April 2019	Membongkar setting tower dan dilanjutkan setting angkringan di studio 1	✓	✓	
Selasa, 30 April 2019	Membongkar setting angkringan dan dilanjutkan setting taman paseban di studio 1	✓	✓	
Selasa, 30 April 2019	Perpisahan	✓		✓
Selasa, 30 April 2019	Evaluasi	✓	✓	
Jumlah		22	21	1
Persentase		50%	48%	2%

Keterangan : K= Komunikasi

T= Teknik

KJ= Kebijakan

Dari data di atas dapat ditarik kesimpulan yaitu:

Sebagai seorang Penata Artistik yang menjalankan tugasnya dalam produksi, dapat ditarik hasil persentase kerja yaitu komunikasi sebanyak 22 atau setara dengan 50%, Teknik sebanyak 21 atau setara 48%, dan kebijakan sebanyak 1 atau setara dengan 2%. Jumlah kegiatan atau persentase paling banyak terdapat pada komunikasi, yang mana 48% dari seluruh persentase kegiatan.

Berdasarkan komposisi tiga aspek tersebut, performa kerja dari seorang penata artistik perbandingan antara komunikasi dan Teknik tidak terpaut jauh hampir dibilang hampir sama karena dalam setiap produksi program acara penata artistik harus mampu berkomunikasi dengan baik saat melakukan setting studio dan juga harus mengerti teknik dalam melakukan kegiatan setting studio serta membaca konsep naskah dengan baik agar tidak terjadi kesalahan dalam setting studio.

Maka dari itu penulis menyimpulkan bahwa kendala-kendala yang terjadi selama proses PKL lebih besar terjadi pada aspek komunikasi walaupun dalam praktiknya berjumlah banyak namun kualitasnya tidak sebanding. Karena arahan yang diberikan kurang detail pada saat produksi sehingga penulis sendiri yang harus aktif untuk bertanya saat produksi berlangsung. Dan pada persentase kebijakan pada saat PKL pihak penata artistik tidak memberikan kebebasan dalam memberikan ide atau konsep sehingga persentase pada kebijakan sangat kurang.

4.4 Proses Kerja Tata Artistik

Dalam pembuatan sebuah program acara, produser merancang bentuk acara dalam bentuk desain program, kemudian menyerahkan desain program acara tersebut kepada tim penata artistik. Apabila produser telah mempunyai konsep dekorasi atau tata artistiknya maka penata artistik hanya menyediakan elemen-elemen yang dibutuhkan dalam acara tersebut. Dalam tata artistik panggung dan tata artistik televisi memiliki kesamaan yang sama, tata artistik panggung modern memiliki bagian-bagian atau ruang-ruang yang secara mendasar dibagi menjadi tiga, yaitu: bagian panggung, auditorium (tempat penonton), ruang depan. Panggung adalah tempat berlangsungnya sebuah pertunjukan dimana interaksi antara kerja penulis lakon, sutradara, dan aktor ditampilkan di hadapan penonton. Penataan panggung disesuaikan dengan tuntutan cerita, kehendak artistik sutradara, dan panggung tempat pementasan dilaksanakan.

Dalam proses kerja penata artistik tidak hanya mencakup penataan semata, tetapi seseorang penata artistik harus memiliki pengetahuan yang luas untuk membandingkan dengan yang lain, karena seorang penata artistik bekerja pada proses pembuatan hingga hasil. Dalam melakukan pekerjaan sebagai penata artistik, seorang penata artistik mempunyai proses-proses menuju produksi. Untuk awal proses kerja tata artistik yaitu melakukan pengamatan dan daya kreativitas untuk membuat satu pola suatu obyek melalui media gambar dan kemudian dilanjutkan pencetakan ke dalam media yang akan digunakan proses penataan. Setelah proses pencetakan kemudian dengan proses penyusunan media

hias/pembuatan karya artistik dan kemudian disusun satu persatu untuk dirangkai dengan pola yang sudah dibuat sebelumnya.

Dalam menyatukan itu biasanya di lakukan dengan penyesuaian tema warna yang sudah di tentukan sebelumnya dan juga sesuai dengan program acara yang di produksi

4.4.1 Tahap Pra Produksi

Pada saat Pra Produksi sebagai seorang penata artistik bersama seluruh anggota tim melakukan briefing dan diberikan arahan sebelum melakukan setting program acara dan diberikan naskah atau konsep dekorasi untuk program acara. Setelah itu tata tim penata artistik menentukan lokasi studio yang akan di setting atau di dekorasi setelah mengetahui lokasi studio sesuai dengan surat permintaan dari produser kami menyiapkan properti dan hal tapa saja yang akan digunakan dalam program Kuis Canthas. Pada tahap ini penata artistik, fasilitas artistik yang akan digunakan seperti : Dekorasi, Properti, Grafik, dan Aksesoris yang disesuaikan dengan konsep atau tema yang akan dibawakan dan telah disepakati oleh seluruh kerabat kerja yang lain. Selanjutnya penata artistik menyiapkan alat atau bahan yang akan digunakan,persiapan alat/bahan ini akan membantu kelancaran dan memudahkan produksi nanti. Persiapan bahan dan elemen-elemen dekorasi sudah tersedia di gudang tinggal membawa masuk kedalam studio yang akan di dekorasi. Walaupun elemen-elemen dekorasi sudah terdapat digudang namun pihak penata artistik juga harus selalu mengecek apakah elemen-elemen tersebut masih lengkap dan tidak ada yang hilang karena jika ada elemen-elemen yang hilang akan menjadi masalah dalam

berlangsungnya produksi. Selain mengecek apakah elemen-elemen sudah lengkap dan tidak ada yang hilang pihak penata artistik juga harus mengecek elemen-elemen yang terdapat rusak atau sudah usang untuk segera diperbaiki dan dibuat yang baru demi kelancaran saat produksi nanti.

4.4.2 Produksi

Pada tahap produksi ini penata artistik mempunyai tanggung jawab dalam hal pelaksanaan set dekorasi dan mengkoordinasikan pelaksanaan penyediaan unsur tata *visual* artistik yang dibutuhkan oleh staf tata artistik. Sebelum acara dimulai penata artistik menyediakan dan melengkapi elemen-elemen dekorasi yang akan dibutuhkan, setelah semua elemen dekorasi tersedia mulailah penata artistik memasang set dekorasi yang telah dibuat pada tahap pra produksi tadi.

Pada saat produksi penata artistik memiliki beberapa poin yang dilakukan sebagai penata artistik, sebagai berikut:

- a. Set panggung program kuis canthas
- b. Menata tanaman
- c. Menata background belakang
- d. Memasang aksesoris yang dibutuhkan program canthas
- e. Mengatur segala macam properti seperti yang ada di naskah
- f. *Stand by* di studio pada saat produksi berlangsung



Gambar 5 Menata Panggung
Sumber: Data pribadi

Pemasangan set dekorasi dimulai dengan lantai atau membuat stage atau panggung. Panggung dibuat sesuai dengan naskah dan konsep yang ditetapkan oleh seluruh pihak. setelah lantai dekorasi tersebut selesai di tata selanjutnya menyiapkan elemen-elemen yang dibutuhkan dalam artistik.

Pembuatan rancangan set dekorasi harus mempertimbangkan ruang gerak, ruang gambar, perputaran *sound system* dan lampu juga harus diperhatikan. Awal memulai *setting* studio yaitu dibuat tanda tertentu pada lantai studio, guna penempatan masing-masing perangkat set.



Gambar 6. Menyiapkan properti

Sumber: Data pribadi

Kemudian menyiapkan elemen-elemen dari artistik yang dibutuhkan dalam program acara seperti :

1. Dinding *background* belakang
2. Pilar-pilar untuk memperkuat dinding *background*
3. Banner judul untuk program canthas
4. Podium untuk kuis canthas
5. Tanaman-tanaman dan,
6. Aksesori lainnya



Gambar 7. Menata properti yang sudah disiapkan

Sumber: Data pribadi

Setelah semua elemen-elemen dari artistik telah siap barulah menata elemen-elemen yang ada mulai dari dinding background yang berwarna pink di tempatkan sesuai dengan naskah dan dinding-dinding background yang lainnya serta aksesoris yang dibutuhkan tidak lupa untuk menambah keindahan dari panggung yang dibuat, dibutuhkan elemen dekorasi pendukung seperti: Karpet, Tanaman, Lampu hias, dan lain-lain untuk menambah keindahan suatu program acara, elemen-elemen pendukung tersebut juga berfungsi untuk menutupi cela-cela panggung atau *stage* yang kurang rapat.

4.4.3 Pasca Produksi

Setelah shooting selesai kemudian proses penyusunan gambar menjadi sebuah cerita yang padu dan berkesinambungan sesuai konsep naskah. Dalam tahap editing ini yang pertama dilakukan adalah:

1. *Editing offline*

Memilah materi yang dianggap bagus sesuai catatan selama produksi berlangsung. Kemudian dilakukan capturing atau digitizing yaitu mengubah hasil gambar pita menjadi data file. Dalam *editing offline* ini gambar disusun mengikuti urutan adegan manapun mungkin dari tengah awal baru akhir, baru kemudian disusun berurutan.

2. *Editing online*

Tahap ini adalah penyempurnaan dari *editing offline* yaitu penambahan insert, pemberian efek gambar, suara, transisi, *music*, *credit title* dan penyesuaian durasi tayang.

3. *Mixing*

Setelah semua komponen gambar dan suara selesai disusun selanjutnya adalah *mixing* audio sesuai standar penyiaran. Disini proporsi suara diatur mana suara yang perlu dominan dan mana yang yang dijadikan background jangan sampai suara saling mengganggu. Setelah semua selesai maka selanjutnya adalah *print to tape* atau diubah kembali kedalam pita kualitas *broadcast*.

Setelah itu sebelum program diprint untuk disiarkan maka dilakukan *preview* oleh produser untuk memastikannya program sudah benar-benar *fix* tidak

ada kesalahan maupun perlu dikurangi atau ditambah sesuatu maka dilakukan revisi kembali. setelah revisi selesai barulah *print on tape* dan siap tayang.

Disini peran penata artistik sangat dibutuhkan dalam setiap paket produksi. Tata artistik harus memiliki kreativitas yang menggabungkan seni dan teknis. Sebuah acara bisa dikatakan sukses sangat bergantung pada kreativitas dan peran penata artistik. Dibutuhkan kerja sama yang baik antara tim dan pihak produksi yang lain supaya menghasilkan karya yang sesuai dengan konsep dan naskah serta layak untuk tayang di televisi.

BAB V

PENUTUP

2.3 Kesimpulan

Dari berbagai data yang telah diperoleh penulis selama melakukan praktik kerja lapangan di TVRI D.I. Yogyakarta sebagai berikut :

2.3.3 Konsep program acara Kuis Canthas

Sesuai dengan nama programnya yaitu Kuis Canthas yang berarti cantik dan cerdas sehingga berisi tentang kuis yang dimana pesertanya berjumlah 5 hingga 6 orang terdiri dari seorang perempuan saja entah itu seseorang yang berprofesi pedagang, pegawai negeri, perawat, dokter, mahasiswa, dan lain-lain. Program Kuis Canthas tidak hanya tentang soal pengetahuan akademik saja namun soal-soal juga berisi tentang pengetahuan tentang musik dengan menebak judul lagu yang dinyanyikan oleh pemandu lagu. Selain itu peserta juga diasah keterampilannya dengan memainkan game seperti memasukkan bola pingpong kedalam gelas yang berisi air, meniup balon hingga meletus dan lain-lain. Dari penjelasan tersebut bahwa program Kuis Canthas ingin menunjukkan bahwa perempuan juga bisa bersaing dalam ilmu pengetahuan dan keterampilan bukan hanya kaum laki-laki.

Program Kuis Canthas sebagai acara hiburan yang memberikan wawasan yang luas pada masyarakat Jawa dan sekitarnya. Dan acara ini juga memperlihatkan unsur budaya-budaya yang ada di nusantara, beberapa episode dalam Kuis Canthas bertema Budaya Jawa dimana pembawa acara memakai pakaian Adat Jawa yaitu Surjan dan Kebaya serta peserta diminta juga menggunakan pakaian Kebaya. Program acara Kuis Canthas ini diproduksi sendiri oleh TVRI D.I Yogyakarta

dengan mengembangkan ide kreatif bernuansa budaya nusantara. Oleh karena itu TVRI D.I Yogyakarta harus terus mengeluarkan ide-ide kreatif karena persaingan dalam memperebutkan jumlah pemirsa semakin ketat.

5.1.2 Pra Produksi

Kegiatan-kegiatan yang dilakukan dalam tahapan pra produksi adalah perencanaan interpretasi produksi, stage desain, tata cahaya, tata suara, make up, wardrobe, dan fasilitas Teknik. Kemudian menentukan tema apa yang akan dibawakan dan peserta-peserta yang akan hadir. Setelah semua telah terpenuhi kemudian melakukan briefing kepada seluruh pihak yang terkait dalam produksi dan *reading* kepada peserta yang dipimpin oleh sutradara atau pengarah acara. Baru di lakukan *rehearsel* studio mulai dari *blocking* kamera, tata cahaya, *setting* studio kemudian dilakukan proses penataan *setting* dekorasi dan pada tahap akhir pemasangan properti dan elemen-elemen yang dibutuhkan.

5.1.3 Produksi

Setelah perencanaan dan persiapan matang, maka pelaksanaan produksi dimulai. Pengarah acara memimpin jalannya produksi bekerja sama dengan kru dan pemain yang terlibat. Masing-masing kru melaksanakan tugasnya seperti *rehearsal* yang dilakukan sebelumnya dan sesuai naskah maupun rundown yang ada. Pada saat produksi penulis ikut menyediakan semua peralatan pada saat produksi Kuis Canthas. Dan saat produksi berlangsung penulis *stand by* dalam studio jika terdapat properti yang dibutuhkan pada segmen-segmen berikutnya sehingga bisa cepat bergerak dan menyiapkan properti yang dibutuhkan tersebut.

5.1.4 Pasca Produksi

Setelah *shooting* selesai kemudian proses penyusunan gambar menjadi sebuah cerita yang padu dan berkesinambungan sesuai konsep naskah. Dengan melakukan *editing offline* yaitu memilah materi yang dianggap bagus sesuai catatan selama produksi berlangsung. Kemudian dilakukan *capturing* atau *digitizing* yaitu mengubah hasil gambar pita menjadi data file. Dalam *editing offline* ini gambar disusun mengikuti urutan adegan manapun mungkin dari tengah awal baru akhir, baru kemudian disusun berurutan. Dilanjutkan dengan *editing online* penyempurnaan dari *editing offline* yaitu penambahan *insert*, pemberian efek gambar, suara, transisi, *music*, *credit title* dan penyesuaian durasi tayang semua komponen gambar dan suara selesai disusun selanjutnya adalah *mixing* audio sesuai standar penyiaran. Disini proporsi suara diatur mana suara yang perlu dominan dan mana yang dijadikan *background* jangan sampai suara saling mengganggu. Setelah semua selesai maka selanjutnya adalah *print to tape* atau diubah kembali kedalam pita kualitas *broadcast*. Setelah itu sebelum program diprint untuk disiarkan maka dilakukan *preview* oleh produser untuk memastikannya program sudah benar-benar *fix* tidak ada kesalahan maupun perlu dikurangi atau ditambah sesuatu maka dilakukan revisi kembali. Setelah revisi *fix* barulah *print on tape* dan siap tayang.

Salah satu bagian penting dari kerja produksi acara siaran di televisi yaitu tata artistik. Tata artistik mempunyai tugas dan tanggung jawab dalam mengolah dan menciptakan suasana yang sesuai dengan suatu penampilan acara televisi sehingga acara tersebut secara visual menarik untuk ditonton. Oleh karena itu,

semua acara televisi yang diproduksi diharapkan sesempurna mungkin. Kuis Canthas adalah acara kuis *game show* yang ditayangkan agar penonton terus tertarik mengikuti acara tersebut selain dari tema yang beragam yaitu tentang budaya nusantara, kreativitas penata artistik juga menjadi sangat utama untuk menentukan jumlah banyaknya pemirsa yang mengikuti program acara Kuis Canthas.

5.2 Saran

Saran untuk TVRI D.I Yogyakarta adalah sebagai berikut:

1. Kekompakan dalam *team work* agar lebih ditingkatkan lagi guna mempermudah kegiatan saat pra produksi, produksi, maupun pasca produksi. sehingga dalam menghadapi tantangan atau kendala yang terjadi saat produksi pun dapat diatasi dengan baik.
2. Meningkatkan kualitas sumber daya manusia khususnya mahasiswa yang melakukan praktik kerja lapangan di TVRI D.I Yogyakarta untuk mengikut sertakan dalam pelatihan-pelatihan audio visual.
3. Selalu memberikan kesempatan bagi mahasiswa yang sedang melaksanakan praktik kerja lapangan di TVRI D.I Yogyakarta untuk berdiskusi dan menyumbangkan ide-ide dalam *setting* dekorasi untuk salah satu program acara.
4. Untuk jam kerja lebih diperjelas agar mahasiswa yang sedang melaksanakan praktik kerja lapangan di TVRI D.I Yogyakarta lebih mengerti.
5. Sebelum melakukan kegiatan produksi sebaiknya seluruh kegiatan produksi program acara dilakukan *briefing* dan arahan agar lebih mateng dalam melakukan pekerjaan saat produksi.

6. Menjaga kebersihan dalam ruangan kerja demi kenyamanan saat melakukan pekerjaan
7. Memberikan tips dan wawasan dalam dunia pekerjaan pertelevisian agar mahasiswa mempunyai bekal saat terjun di dunia pekerjaan khususnya pertelevisian

DAFTAR PUSTAKA

- A.M. Mangunhardjana. 1992. *Mengembangkan Kreativitas*. Yogyakarta: KANISIUS
- Ananda. 2014. *Kreativitas untuk booming*. Jakarta: GRASINDO
- Naratama. 2006. *Menjadi Sutradara Televisi*. Jakarta: GRASINDO
- Pintoko dan Umbara. 2010. *How To Become A Cameraman*. Yogyakarta: Interprebook
- Suprpto. 2006. *Pengantar Teori Komunikasi*. Yogyakarta: Media Pressindo
- Suwartono. 2014. *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: CV ANDI OFFSET

DAFTAR REFERENSI

- Ardi Candra. Tata Artistik Televisi. http://repository.isi-ska.ac.id/3136/1/Nur%20Rahmat%20Ardi%20Candra_Tata%20Artistik%20Televisi.pdf diakses pada tanggal 3 agustus 2019 pukul 07.00 WIB.
- Marselli Sumarno. Perancang tata artistik. <http://www.filmpelajar.com/2017/05/17/perancang-tata-artistikproduction-designer/> diakses pada tanggal 27 Juli 2019 pukul 09.00 WIB.
- Ristia Kadiasti. Tata Artistik. <https://docplayer.info/75038188-Tata-artistik-ristia-kadiasti.html> diakses pada tanggal 27 juli 2019 pukul 12.00 WIB.
- Keputusan Menteri Tenaga Kerja dan Transmigrasi tentang SKKNI. https://jdih.kemnaker.go.id/data_puu/SKKNI%202014-076.pdf diakses pada tanggal 15 agustus 2019 pukul 10.00 WIB.
- Aswab Nanda. Hari ini dalam sejarah: Pertama mengudara, TVRI siarkan pembukaan Asian Games 1962. <https://nasional.kompas.com/read/2018/08/24/17005411/hari-ini-dalam-sejarah-pertama-bmengudara-tvri-siarkan-pembukaan-asian-games?page=all> diakses pada tanggal 15 Juli 2019 pukul 07.00 WIB.
- Rizky. Cameramen. <https://rizkybroadcaster.wordpress.com/05-cameraman/> diakses pada tanggal 28 juli 2019 pukul 08.00 WIB.
- Wulan Ardianti. Lembar Kerja Artistik. <https://www.slideshare.net/WulanArdianti/lembar-kerja-artistik> diakses pada tanggal 28 juli 2019 pukul 10 WIB

LAMPIRAN

Program berita studio 3



Produksi program pangkur jenggleng



Produksi program angkringan kedatangan artis papan atas



Kegiatan harian selama PKL

No	Hari tanggal	jam	Kegiatan	Keterangan
1	Senin, 1 April 2019	08.00-16.00	-Tiga hari sebelum pkl dilakukan pembekalan terlebih dahulu yaitu berkumpul di suatu ruangan dan pertama-tama disuruh untuk melakukan perkenalan agar satu sama lain saling mengenal.	Studio 1

			<ul style="list-style-type: none"> -Kemudian diberikan arahan dan dijelaskan peraturan-peraturan yang ada di TVRI. -Kemudian diberikan informasi orang yang akan menjadi pembimbing selama pkl -Diajak berkeliling untuk pengenalan lokasi di TVRI D.I Yogyakarta. - Pada hari pertama pkl kegiatan yang dilakukan yaitu briefing dan diberikan arahan. -Diberikan naskah untuk art apa saja yang dibutuhkan dalam program acara pangkur jenggleng. -Mengamati proses setting acara pangkur jenggleng dari mulai menata panggung seperti apa sampai property apa saja yang dibutuhkan dalam acara panggung jenggleng. 	
--	--	--	---	--

			-Diberikan tips untuk mengangkat/membawa property-property yang memiliki bobot yang berat.	
2	Selasa, 2 April 2019	08.00-16.00	<p>-Kegiatan yang dilakukan adalah membongkar set pangkur jenggleng.</p> <p>-Dilanjutkan dengan mensetting program angkringan mulai dari menata panggung dan background program angkringan.</p> <p>-Menyiapkan dan menata tanaman hias pada program angkringan.</p> <p>-Memasang aksesoris yang dibutuhkan program angkringan.</p> <p>-Menyiapkan dan menata property untuk program angkringan.</p> <p>-Mengikuti dan mengamati produksi program angkringan.</p>	Studio 1

3	Rabu, 3 April 2019	08.00- 16.00	<p>-Kegiatan yang dilakukan adalah membongkar set angkringan.</p> <p>-Dilanjutkan dengan mensetting program kuiz canthas mulai dari menata panggung dan background program kuiz canthas.</p> <p>-Menyiapkan dan menata property</p> <p>-Diminta oleh pengarah acara canthas untuk menjadi penonton dalam program kuiz canthas.</p> <p>-Stand by di studio untuk menyiapkan property meja pada segmen ke 3. Karena meja tersebut akan digunakan untuk game show seperti: meniup balon hingga pecah, memasukkan bola pingpong kedalam gelas yang berisi air dan lain-lain.</p>	<p>-Studio 1</p> <p>- Studio 2</p>
---	-----------------------	-----------------	--	------------------------------------

			-Dilanjutkan mensetting acara sentuhan qolbu mulai dari menata panggung dan background.	
4	Kamis, 4 April 2019	08.00-16.00	<p>-Kegiatan yang dilakukan adalah membongkar set kuis canthas.</p> <p>-Dilanjutkan dengan mensetting program tekno tani mulai dari menata panggung dan background.</p> <p>-Menyiapkan property yang dibutuhkan program tekno tani.</p> <p>-memamasang aksesoris program tekno tani.</p> <p>-Mengikuti dan mengamati produksi program tekno tani.</p>	Studio 1
5	Jumat, 5 April 2019	08.00-16.00	<p>-Membongkar set tekno tani</p> <p>-Dilanjutkan mensetting program tower mulai dari menata panggung.</p>	<p>-Studio 1</p> <p>-Studio 2</p>

			<p>-Pada program tower tidak menata background karena setting background dibuat hitam dengan memainkan lighting.</p> <p>-Hanya menyiapkan meja dan kursi hitam.</p> <p>-Pembimbing memberikan masukan tentang lighting program tower.</p> <p>-Siangnya membongkar sentuhan qolbu</p> <p>-Dilanjutkan mensetting sosialika di studio 2 mulai dari menata panggung dan background.</p> <p>-Menyiapkan properti program sosialika</p> <p>-Mengikuti produksi program sosialika</p>	
6	Senin, 8 April 2019	08.00-16.00	<p>-Membongkar program tower</p> <p>-Dilanjutkan mensetting pangkur jenggleng mulai dari</p>	<p>-Studio 1</p> <p>-Studio 2</p>

			<p>menata panggung dan background program pangkur jenggleng.</p> <p>-Menyiapkan dan menata property program pangkur jenggleng</p> <p>-Memasang aksesoris panggung pangkur jenggleng.</p> <p>-Siangnya membongkar sosialika di studio 2</p>	
7	Selasa, 9 April 2019	08.00-16.00	<p>-Membongkar set pangkur jenggleng</p> <p>-Karena hari itu tidak ada produksi setelah selesai membongkar set pangkur jenggleng setelah itu diminta untuk mengamati studio 3 yaitu khusus untuk program berita.</p> <p>-Pada studio 3 set dekorasinya sudah permanent jadi tim penata artistik tidak mensetting di studio 3 kecuali ada property yang kurang maka produser</p>	Studio 1

			akan memberitahukan kepada tim artistik untuk disiapkan property yang kurang tersebut.	
8	Rabu, 10 April 2019	08.00-16.00	-Karena kemarin sudah membongkar set jadi hari ini hanya mensetting artistik angkringan mulai dari menata panggung dan background. -Menata property tambahan dalam program angkringan.	Studio 1
9	Kamis, 11 April 2019	08.00-16.00	-Membongkar set angkringan dan mensetting program taman paseban mulai dari menata panggung dan background. -Menyiapkan dan menata property namun bukan hanya dari tim penata artistik yang menyiapkan set namun ada beberapa dari makelar ikut membantu. -Mengikuti dan mengamati produksi taman paseban.	Studio 1

10	Jumat, 12 April 2019	08.00- 16.00	-Hanya membongkar set taman paseban karena hari itu tidak ada produksi program acara.	Studio 1
11	Senin, 15 April 2019		-Karena kemarin sudah membongkar set taman paseban jadi hari ini langsung mensetting set pangkur jenggleng mulai dari menata panggung dan background. -Menyiapkan dan memasang aksesoris tambahan pada panggung pangkur jenggleng. -Menyiapkan dan menata tanaman hias pada program pangkur jenggleng. -Menyiapkan dan menata property pangkur jenggleng.	
12	Selasa, 16 April 2019		-Membongkar set sosialika -Selanjutnya mensetting sentuhan qolbu mulai dari menata panggung dan background.	Studio 2

			-Menyiapkan properti berupa kursi dan meja untuk pembawa acara dan penonton.	
13	Rabu, 17 April 2019		Libur pemilu	
14	Kamis, 18 April		Libur pemilu	
15	Jumat, 19 April 2019		Libur pemilu	
16	Senin, 22 April 2019		-Mensetting program angkringan mulai dari menata panggung dan background -Menyiapkan dan menata property program angkringan -Memasang aksesoris program angkringan -Siangnya membantu tim penata artistik membersihkan ranting pohon untuk dibuat properti.	Studio 1

17	Selasa, 23 April 2019		Hanya membongkar set angkringan karena hari itu tidak ada produksi acara	Studio 1
18	Rabu, 24 April 2019		-Mensetting kuis canthas mulai dari menata panggung dan background -Menyiapkan dan menata property program canthas -memasang aksesoris program canthas -Stand by di studio karena pada segmen 3 disuruh untuk menyiapkan property meja untuk game show	Studio 1
19	Kamis, 25 April 2019		-Membongkar set kuis canthas -Selanjutnya mensetting tekno tani mulai dari menata panggung dan background -Menyiapkan dan menata property program tekno tani	Studio 1
20	Jumat, 26 April 2019		-Membongkar set tekno tani -Selanjutnya mensetting tower hanya menyiapkan meja dan	Studio 1

			kursi karena konsep dekorasi dari tower yang hanya memainkan latar hitam sebagai background dan lebih memainkan lighting.	
21	Senin, 29 April 2019		<ul style="list-style-type: none"> -Membongkar set tower -Selanjutnya mensetting angkringan mulai dari manata panggung dan background -Menyiapkan dan menata property program angkringan -Memasang aksesoris program angkringan 	Studio 1
22	Selasa, 30 April 2019		<ul style="list-style-type: none"> -Membongkar set angkringan -Selanjutnya mensetting taman paseban mulai dari menata panggung dan background. -Menyiapkan dan menata property program taman paseban 	Studio 1

BIDANG PROGRAM DAN PU

Seksi Produksi

Hal : Permintaan Dekorasi & Property

Kepada Yth.
Sdr. Penanggung Jawab Dekorasi & Property
TVRI Stasiun D.I. Yogyakarta

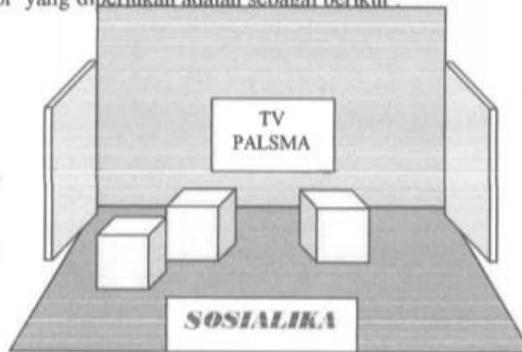
Dengan hormat,

Dengan ini kami mohon bantuan saudara untuk menyediakan dekorasi dan property yang akan dipergunakan pada :

REKAMAN STUDIO 2

A c a r a : SOSIALIKA
Hari/Tanggal : RABU 10 April 2019
Keterangan : VTR Jam : 09.00-wib

Adapun dekor yang diperlukan adalah sebagai berikut :



Dan property yang digunakan a.l. :
- Satu set meja dan kursi bar, utk 2 narasumber & 1 MC

Demikian permohonan kami, atas bantuan dan kerjasama yang baik kami ucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 9 April 2019
Pengarah Acara

M. Rofiq

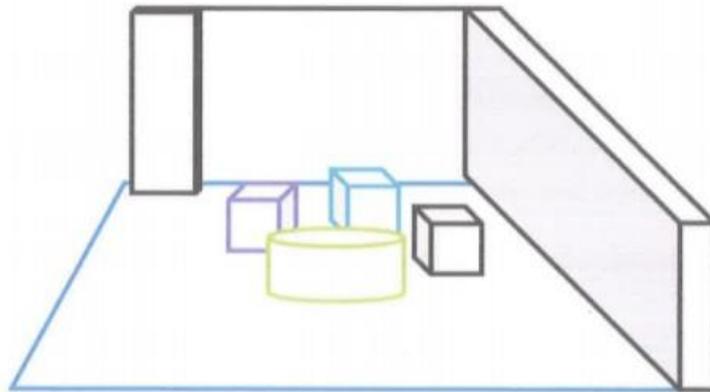
Hal : Permintaan Dekorasi & Property

Kepada Yth.
Sdr. Penanggung Jawab Dekorasi & Property
TVRI Stasiun D.I. Yogyakarta

Dengan hormat,
Mohon bantuan, Saudara untuk menyediakan dekorasi dan property yang akan
dipergunakan pada :

A c a r a : PIJAR BUDDHA (2) & KRISTEN (2 Paket/ VTR)
Hari/Tanggal : SELASA, 9 APRIL 2019
Keterangan : JAM 10.00 WIB – SELESAI
L o k a s I : STUDIO II

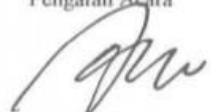
Adapun dekor yang diperlukan adalah sebagai berikut :



Demikian permohonan kami, atas bantuan dan kerjasama yang baik kami
ucapkan terima kasih.

Dan property yang digunakan a.l. :
- Sofa hijau untuk 3 orang dan 1 meja,
- dan property lain yang mendukung

YOGYAKARTA, 9 APRIL 2019,
Pengarah Acara


ANTONI SAMURI

LPP TELEVISI RI STASIUN YOGYAKARTA
SEKSI PRODUKSI

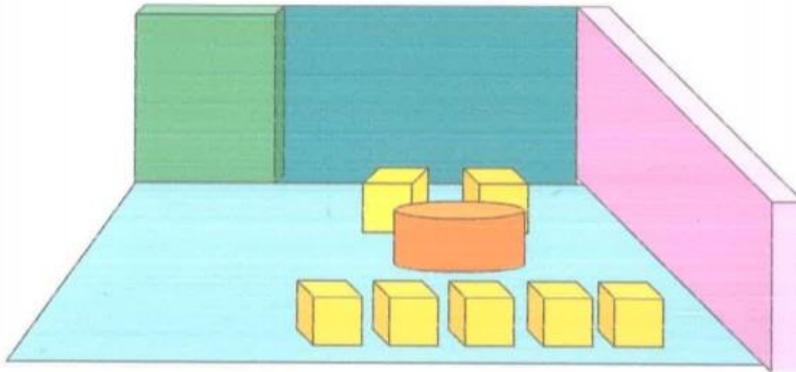
Hai : Permintaan Dekorasi & Property

Kepada Yth.
Sdr. Penanggung Jawab Dekorasi & Property
TVRI Stasiun D.I. Yogyakarta

Dengan hormat,
Mohon bantuan, Saudara untuk menyediakan dekorasi dan property yang akan dipergunakan pada :

A c a r a : SENTUHAN QOLBU (2 pkt/ VTR)
Hari/Tanggal : Selasa, 2 April 2019
Keterangan : Jam 10.00 WIB - SELESAI
L o k a s i : Studio 2

Adapun dekor yang diperlukan adalah sebagai berikut :



Demikian permohonan kami, atas bantuan dan kerjasama yang baik kami ucapkan terima kasih.

Dan property yang digunakan a.l. :
- 2 Kursi, Uk Nanasumber dan MC
- kursi untuk jamaah jumlah 20 buah,
- dan property lain yang mendukung

Yogyakarta, 29 Maret 2019
Pengarah Acara


Dani S.



SURAT KETERANGAN

No : 201/II.9/PKL/TVRI/2019

Yang bertanda tangan di bawah ini, menerangkan bahwa :

Nama : **Muhammad Ilham Hidayatullah**
N I M : 2016/BC/5110
Program Studi : Broadcasting Radio & Televisi
Perguruan Tinggi : STIKOM Yogyakarta

Benar - benar telah melaksanakan Praktek Kerja Lapangan di Bidang Program & Pengembangan Usaha TVRI Yogyakarta, waktu pelaksanaan tanggal 1 - 30 April 2019.

Demikianlah surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 12 Juni 2019
PLH Kepala Stasiun,

Rezeki Handayani, M.Si
NIK 19620204 198803 2002

No. : 143 /II.9/PKL/TVRI/2019
Hal : Ijin Praktek Kerja Lapangan (PKL)

Kepada Yth.
Direktur STIKOM Yogyakarta
di
Yogyakarta

Dengan hormat,

Menjawab surat Saudara No : 45/STI/Ket/BC/PKL/II/2019 tanggal 28 Januari 2019,
tentang Permohonan Ijin PKL atas nama :

Muhammad Ilham H

NIM : 2016/BC/5110

Pada prinsipnya kami tidak keberatan dan dapat membantu program tersebut. PKL dapat dilaksanakan pada 1 – 30 April 2019 di Bidang Program dan Pengembangan Usaha TVRI Stasiun D.I. Yogyakarta. Selanjutnya peserta diminta memperhatikan hal – hal sbb :

1. Mematuhi tata tertib dan ketentuan yang berlaku.
2. Bersikap sopan dan beretika, baik dalam berpakaian maupun perilaku.
3. Membuat laporan sesuai arahan yang diberikan Pembimbing.
4. TVRI Stasiun D. I. Yogyakarta hanya menyediakan data
5. Bisa menjaga diri sehingga terhindar dari kecelakaan kerja.
6. Kecelakaan kerja yang terjadi akibat kelalaian Peserta, bukan tanggungjawab TVRI Stasiun D. I. Yogyakarta.

Demikian surat ini kami sampaikan, atas perhatiannya diucapkan terima kasih dan semoga kegiatan ini dapat memberikan wacana dan wawasan baru bagi peserta tentang dunia pertelevisian di Indonesia.

Yogyakarta, 29 Januari 2019
Kepala Stasiun,


Tri Widhiarto, SE, MM
NIP. 19630825 198402 1003



**PENILAIAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN
TVRI STASIUN YOGYAKARTA**

Yang bertanda tangan di bawah ini Pembimbing Praktek Kerja Lapangan mahasiswa atas nama :

Nama : **Muhammad ilham hidayatullah**
N I M : 2016/BC/5110
Program Studi : Broadcasting Radio & Televisi
Perguruan Tinggi : STIKOM Yogyakarta
Lokasi : Bidang Program & Pengembangan Usaha
Mulai : 01 April 2019
Selesai : 30 April 2019

Dengan hasil sebagai berikut :

NO	ASPEK PENILAIAN	NILAI
1	Kedisiplinan	80
2	Kreativitas	75
3	Produktivitas	80
4	Etika	80
5	Kerjasama	81
6	Komunikasi	80
7	HasilKarya	80
	Jumlah	556
	Rata - Rata	79.43

A : Sangat Baik (81 - 100)
B : Baik (71 - 80)
C : Cukup (61 - 70)
D : Kurang (51 - 60)
E : Sangat Kurang (40 - 50)

Saran-saran : *Tingkatkan kreativitas dan produkstivitas untuk menunjang inovasi..*

Mengetahui
Kepala Bidang Program & PU,



Maryana SP, MIM
Nip. 19420400198302 1005

Yogyakarta, 02 Mei 2019
Pembimbing PKL,

Drs. Prasetya Puji Utomo
Nip. 196312281992031001

LEMBAGA PENYIARAN PUBLIK
TELEVISI REPUBLIK INDONESIA
STASIUN YOGYAKARTA

Jalan Magelang Km. 4,5
Yogyakarta 55284
Indonesia
Telp.: (0274) 514402
Fax.: (0274) 514909
Website : www.tvrijogja.com