

Perancangan Artistik Talkshow Reptil “Inkubasi” Bergaya Visual *Pop Art*

Ghifari Alief Nugroho, Riana Safitri dan Nia Emilda

Prodi Kriya Seni D3, Fakultas Seni Rupa dan Desain

Institut Seni Budaya Indonesia Bandung

ghifarialief98@gmail.com

ABSTRACT

Youtube merupakan suatu sarana edukasi yang bisa dimanfaatkan di mana saja, konten-konten Youtube yang berisikan *talkshow* khususnya reptil sangat minim dari segi penerapan artistiknya. Hal itu bisa membuat penonton lebih mudah bosan untuk menontonnya hingga usai. Dalam hal ini khususnya fungsi dalam pendidikan tata pentas adalah membuat perancangan artistik sehingga memberikan efek positif bagi para penonton, Menurut FFTV IKJ (2008, hlm. 115) “Penata artistik merupakan koordinator lapangan yang melaksanakan eksekusi atas semua rancangna desain tata artistik/gambar kerja yang menjadi tanggung jawab pekerjaan *production designer*. Seluruh proses penyediaan artistik sejak persiapan hingga berlangsungnya perekaman gambar dan suara saat produksi menjadi tanggung jawab penata.” Metode praktik pembuatan karya ini, dilakukan melalui tiga tahapan: proses, perancangan, dan penyajian. Perancangan artistik talkshow reptil ini menggunakan gaya visual Pop Art dan mengambil salah satu referensi seniman Pop Art yaitu Roy Lichtestein yang akan disajikan kedalam bentuk video.

Kata Kunci: Pop Art, Artistik *Talkshow* reptil, Tata Laksana Pentas

ABSTRAK

Youtube is an educational tool that can be used anywhere, YouTube content containing talk shows, especially reptiles, is very minimal in terms of its artistic application. This can make the audience more easily bored to watch it until it's over. In this case, especially the function in stage layout education is to make artistic designs so as to have a positive effect on the audience. According to FFTV IKJ (2008: 115) "Artistic stylists are field coordinators who carry out the execution of all artistic designs / work drawings that become the job responsibility of a production designer. The whole process of artistic provision from preparation to recording of images and sound during production is the responsibility of the designer". The practical method of making this work is carried out in three stages: Process, design, and presentation. The artistic design of this reptile talkshow uses a Pop Art visual style and takes one of the references of a Pop Art artist, Roy Lichtestein, which will be presented in the form of a video.

Keywords: Pop Art, Artistik *Talkshow* reptile, Performance Management

PENDAHULUAN

Hobi memelihara reptil belakangan ini menjadi salah satu tren di Indonesia. Bukan hanya masyarakat umum, beberapa selebritis juga ikut memelihara reptil yang bernama latin

reptilian, ditambah dengan adanya pandemi covid-19 yang memaksakan masyarakat melakukan seluruh aktivitas di rumah. Pengetahuan dasar tentang reptil dibutuhkan sebelum memelihara reptil itu sendiri. Oleh

karena itu mulai banyak konten yang bermuatan pengetahuan tentang reptil di media sosial salah satunya adalah *Youtube* tetapi sangat minim dari segi penerapan artistiknya.

Youtube merupakan sebuah website yang memfasilitasi penggunaanya untuk berbagi video yang mereka miliki, atau sebatas menikmati berbagai video klip yang diunggah oleh berbagai pihak. Terdapat berbagai macam video yang dapat diunggah ke situs ini, seperti misalnya video klip musik dari musisi tertentu, film pendek, film televisi, trailer film, video edukasi, video blog milik para vlogger, video tutorial berbagai macam aktivitas, dan masih banyak lagi.” (<https://www.nesabamedia.com/pengertian-Youtube/>) Diakses Sabtu, 13 Februari 2021).

Salah satu channel *Youtube* yang bisa menjadi sarana edukasi untuk mengetahui dasar dasar tentang memelihara reptil adalah channel *Youtube* panji petualang. Disana ada beberapa konten yang berbentuk talkshow mengenai reptil, Namun penerapan artistik tidak menjadi salah satu pertimbangan dalam membuat konten tersebut.

Talkshow merupakan acara berupa perbincangan atau diskusi yang sering kita lihat dan dengar baik di televisi, radio maupun media sosial. Biasanya, talkshow mengundang tamu untuk membahas suatu topik atau beragam topik. Melalui talkshow kita dapat memberikan informasi yang penting, bermanfaat dan bersifat edukatif kepada masyarakat.

Mengenai pengertian talkshow Morissan (2008, hlm. 28) juga berpendapat bahwa “program talkshow atau perbincangan adalah program yang menampilkan satu atau beberapa orang untuk membahas suatu topic tertentu yang dipandu oleh seorang pembawa acara (host)”.

Selain itu, menurut Freed Wibowo (2007, hlm. 8) program talkshow diskusi adalah program pembicaraan tiga orang atau lebih

mengenai suatu permasalahan. Dalam program ini masing-masing tokoh yang diundang dapat saling berbicara mengemukakan pendapat dan presenter bertindak sebagai moderator yang kadang-kadang juga melontarkan pendapat atau membagi pembicara

Berangkat dari permasalahan ini, penulis bekerja sama dengan Sektor Reptile untuk membuat perancangan artistik *talkshow* reptil “Inkubasi” menggunakan gaya visual *Pop Art* yang cenderung lebih mudah diterima masyarakat.

Mengenai pengertian *Pop Art* Prawira (2016, hlm. 113) bahwa “*Pop Art* adalah *Popular Art*, namun yang dimaksudkan bukan seni yang populer, melainkan seni yang menggunakan objek/benda yang populer sebagai *subject-matter* dan berhubungan dengan imaji kebendaan di lingkungan sehari-hari”.

Konsep dasar dari “*Inkubasi*” adalah memberikan edukasi mengenai dunia reptil dengan pembawaan yang hangat dan santai sesuai dengan topik yang dibicarakan. Artinya, baik anak-anak maupun dewasa bisa sama-sama menikmati sajian informasi di dalamnya, tanpa adanya kekhawatiran soal konten yang tidak sesuai segmen usia. Diskusi yang terjadi pun akan dipaparkan secara ringan, dengan pembawaan yang santai.

METODE

Perancangan artistik talkshow reptil ini menggunakan beberapa teknik, pertama mencari referensi *Pop Art* dengan acuan seniman Roy Lichstenstein, setelah itu menggambar sketsa lalu mengaplikasikan ke dalam bentuk 2 dimensi menggunakan *software* Photoshop. Setelah itu, penulis melakukan survey lapangan untuk memastikan ukuran ruangan yang akan dibuat dan membuat gambar kerja

menggunakan aplikasi AutoCad lalu membuat 3 dimensi menggunakan *software* SketchUp dan di *render* menggunakan *software* Enscape. Dilanjut membuat maket setelah itu membuat properti dengan skala 1:1.

1. Studi Literatur

Penulis melakukan studi literatur untuk mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan proses perancangan artistik panggung. Informasi bersumber dari buku, majalah, dan internet sebagai bahan kajian.

2. Studi Piktorial

Studi piktorial dilakukan agar mendapatkan gambaran/ inspirasi baik dalam bentuk, warna, dan teknik yang berkaitan dengan karya. Sebagian pencarian data dalam studi piktorial ini dengan melakukan pencarian melalui internet.

3. Studi Wawancara

Dalam perancangan ini penulis melakukan wawancara kepada beberapa ahli dalam bidangnya masing-masing. Diantaranya:

- a. Eko Bambang Wisnu – Seniman (salah satu seniman Pop Art Bandung)
- b. M. Syarih – Alumni Tata Laksana Pentas ISBI Bandung (Proses penggarapan artistik talkshow berbasis video)
- c. Yudistira Wididarma – Alumni Tata Laksana Pentas ISBI Bandung (Teknis pembuatan artistik panggung)

4. Studi Lapangan

Penulis melakukan perbandingan dari berbagai channel Youtube yang memuat konten talkshow reptil, contohnya

channel Panji Petualang, Iqbalizda dan Hamsbear. Dari hasil perbandingan penulis menemukan kekurangan yang dapat dikembangkan dari segi artistik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sumber Penciptaan

Setiap pertunjukan, konsep setting panggung selalu diperhatikan. Dalam hal ini, pertunjukan yang akan digarap adalah sebuah pertunjukan talkshow. Sumber penciptaan pada garapan pertunjukan talkshow ini yaitu:

1. Perancangan artistic

Definisi artistik adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan bentuk seni. Lukisan, musik, sastra, akting, menari dsb itu semua bisa masuk kedalam definisi artistik. Selain itu pengertian artistik adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan kreasi artistik, ekspresi emosi, ekspresi diri dan kegiatan individualistic. Contoh pekerjaan yang melibatkan unsur artistik yaitu artis, musisi, eksekutif periklanan, dsb. (Marihata Efendi, hlm. 2002).

Art director secara teknis adalah koordinator lapangan yang melaksanakan eksekusi atas semua rancangan desain tata artistik/ gambar kerja yang menjadi tanggungjawab pekerjaan production designer. Seluruh proses penyediaan material artistik sejak persiapan hingga berlangsungnya perekaman gambar dan suara saat produksi menjadi tanggungjawab seorang *art director*.

Dalam sistem produksi yang diterapkan di Eropa biasanya diperlukan seorang art director untuk mengeksekusi semua rancangan tata artistik karena seorang production designer berkonsentrasi penuh terhadap tata artistik

secara menyeluruh. Production designer menginstruksikan art director dan timnya tentang tata letak seluruh elemen-elemen artistik, baik di dalam set maupun untuk persiapan adegan selanjutnya (Anwar, Syaeful dalam Job Description Pekerja Film (versi 01). 2008, hlm. 115).

2. Talkshow

Talkshow adalah suatu jenis acara televisi atau radio yang berupa perbincangan atau diskusi seorang atau sekelompok orang "tamu" tentang suatu topik tertentu (atau beragam topik) dengan dipandu oleh pemandu gelar wicara. Tamu dalam suatu gelar wicara biasanya terdiri dari orang-orang yang telah mempelajari atau memiliki pengalaman luas yang terkait dengan isu yang sedang diperbincangkan. Suatu gelar wicara bisa dibawakan dengan gaya formal maupun santai.

Menurut Eva Arifin (2010, hlm. 64) dalam bukunya yang berjudul *Broadcasting to be Broadcaster*, mengatakan bahwa program Talkshow adalah acara program interaktif, atau dialog di mana brocasting televisi menghadirkan seorang tokoh masyarakat, dibidang politik, kesehatan, ekonomi, psikologi yang berkaitan dengan tema acara yang disajikan pada talk show tersebut.

Sedangkan, menurut Naratama (2006, hlm. 147) Talkshow atau dialog atau debat atau argumentasi atau blak-blakan atau apalah namanya. Sang pembicara bebas membantah, sang moderator boleh mengkritik, sang bintang tamu boleh menangis, bila memang perlu. Pokoknya bicara menjadi menu primer.

Saat ini, *talkshow* tidak hanya berkembang di televisi ataupun radio, sudah banyak media sosial yang menayangkan talkshow itu sendiri.

Salah satunya yaitu Youtube.

Youtube merupakan situs website sosial media berbasis video yang memungkinkan para penggunanya membagikan edukasi, hiburan dan lainnya melalui channel Youtube. Channel Youtube merupakan brand/ nama saluran yang berisikan konten video video yang dapat diatur oleh pemilik channel youtube itu sendiri. Sedangkan konten adalah salah satu penyampaian melalui media atau produk elektronik yang dapat di identifikasikan berbagai format dan genre.

3. Reptil; bergaya visual Pop Art

Reptil yaitu jenis hewan vertebrata atau hewan yang memiliki tulang belakang berdarah dingin dan memiliki sisik di semua bagian tubuhnya. Di masa pandemi seperti ini, hobi memelihara reptil sedang menjadi tren, tetapi kebanyakan masyarakat umum memandang reptil itu terkesan menyeramkan, berbisa dan berbahaya. Maka dari itu perlu sentuhan visual Pop Art yang memiliki karakteristik menarik, fun, dan santai dengan harapan bisa mengubah pandangan masyarakat. Mengenai pengertian Pop Art Menurut Oxford Dictionary, Pop Art merupakan kepanjangan dari "Popular Art" adalah seni yang didasari oleh budaya populer modern dan media masa, terutama sebagai sebuah komentar kritis atau ironis pada seni tradisional. Menurut Cambridge Dictionary, Pop Art adalah salah satu jenis seni modern dimulai pada tahun 1960-an dan memaknai gambar dan objek dari kehidupan nyata.

Konsep Perwujudan

1. Tema

Tema perancangan penataan artistik Inkubasi ini adalah edukasi nonformal yang

berfungsi mengembangkan potensi para penonton pada penguasaan pengetahuan tentang reptil.

2. Gaya Visual

Gaya yang digunakan dalam perancangan penataan artistik Inkubasi ini adalah gaya popart dengan salah satu seniman yang menjadi sumber referensi yaitu Roy Lichhtenteins.

- a) Bentuk yang digunakan dalam perancangan artistik "Inkubasi" ini adalah bentuk seperti geometrik, simbolik, dan komik.
- b) Pemilihan warna primer dan sedikit warna komplementer sebagai mana seperti gaya popart referensi Roy Lichtenstein terkesan fun, hangat dan santai.

3, Strategi Visual

Setting perancangan artistik pada acara inkubasi ini adalah bergaya pop art. Konsep dibuat karena visual pop art cenderung lebih mudah diterima di masyarakat hal itu bisa mengubah persepsi masyarakat akan itu sendiri yang terkesan menyeramkan dan berbahaya. Sehingga dengan adanya artistik bergaya visual pop art persepsi itu akan terlihat lebih fun, menarik dan hangat. Nantinya gaya pop art akan ditonjolkan melalui warna backdrop dan pemilihan properti mengambil referensi seniman pop art yaitu Roy Lichtenstein .

4. Bahan

Gambar berikut merupakan material yang digunakan sebagai kerangka untuk pembuatan *backdrop* dan media untuk menempelkan visual ilustrasi referensi gaya Roy Lichtenstein pada *backdrop*.

Properti yang dibuat pada backdrop berbahan dasar multiplek 0,6mm, menggunakan ilustrasi bergaya Roy lichstentein, properti



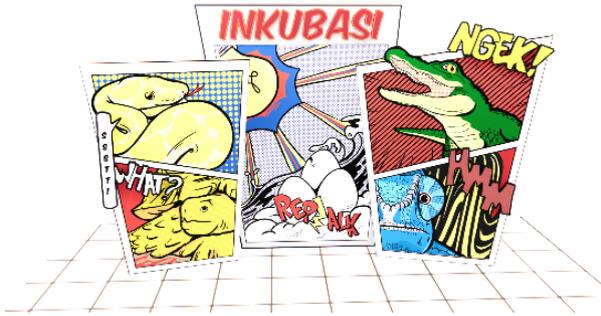
Gambar 1. Multipleks 6mm

(Sumber: aroraindustries.business.site diakses pada 2 Februari 2021)

pendukung lighting yang akan menghiasi tulisan di backdrop-nya menggunakan led flex yang menjadi outline tulisanya.

Backdrop Segmen 1

Backdrop dibuat menjadi 3 panel. Panel kiri berukuran 120cm x 160cm, panel tengah berukuran 160cm x 200cm dan panel kanan berukuran 140cm x 180cm. Material utama yang dipakai yaitu multiplek 9mm, *LED flex* menjadi pendukung dalam nilai estetik juga memberi kesan timbul pada gambar ilustrasi yang ada pada backdrop selain berfungsi sebagai pencahayaan. Ilustrasi dibuat dengan referensi warna dan gaya visual Roy Lichtenstein yang berbentuk komik. Dari ilustrasi tersebut penulis memilih 4 reptil utama sesuai dengan ordo reptil yang ada. Pertama ordo crocodilian yang di ilustrasikan buaya, kedua ordo Rhynchocephalia yang di ilustrasikan bunglon, ketiga Ordo Squamata yang di ilustrasikan ular, keempat ordo Testudines yang di ilustrasikan kura kura. Ilustrasi tersebut dicetak. Selain menjadi pendukung dalam nilai estetik, juga



Gambar 2. Backdrop Segmen 1
(Sumber: Ghifari Alief N., 2021)



Gambar 4. Meja Segmen 1
(Sumber: Ghifari Alief N., 2021)



Gambar 3. Alas Segmen 1
(Sumber: Ghifari Alief N., 2021)



Gambar 5. Properti Hook
(Sumber: Ghifari Alief N., 2021)

memberi kesan timbul pada gambar ilustrasi yang ada pada *backdrop* selain berfungsi sebagai pencahayaan. menggunakan bahan flexi korea, pemilihan bahan sudah dipertimbangkan dan disepakati oleh pihak pertama.

Alas Segmen 1

Alas yang dibuat berukuran 200cm x 300cm dengan material utama busa ati. Lalu alas dilapisi gambar ilustrasi dari referensi *brush stroke* Roy Lichtenstein yang dicetak dengan bahan spanduk *flexi* jerman.

Meja Segmen 1

Meja segmen 1 dibuat dengan bentuk menyerupai roket bagian bawah, bentuk tersebut diambil dari salah satu karya Roy Lichtenstein. Meja ini mempunyai ukuran tinggi 30cm dan diameter 60cm. Meja ini menggunakan material

utama multiplek 6mm lalu di cat memakai merk *mowilex* yang berwarna oren dan biru. Pemilihan merk cat sudah dipertimbangkan karena kualitasnya sudah sesuai yang penulis harapkan. Fungsi utama dari meja ini selain untuk kebutuhan konten tetapi menjadi pemisah jarak antara presenter dan narasumber untuk *social distancing* yang dianjurkan oleh pemerintah.

Property Hook

Penyimpanan *hook* biasanya dengan metode gantung, dari sini penulis memiliki ide untuk membuat *cover hook*, karena belum ada tempat penyimpanan *hook* selama ini. Bentuk yang dibuat di adaptasi dari bentuk visual petir. Ukuran dibuat 90cm x 25cm x 40cm bermaterialkan multiplek 6mm.



Gambar 6. Backdrop Segmen 2
(Sumber: Ghifari Alief N., 2021)



Gambar 9. Alas Segmen 2
(Sumber: Ghifari Alief N., 2021)



Gambar 7. Meja Segmen 2
(Sumber: Ghifari Alief N., 2021)



Gambar 10. Render Segmen 1
(Sumber: Ghifari Alief N., 2021)



Gambar 8. Kursi Segmen 2
(Sumber: Ghifari Alief N., 2021)



Gambar 11. Render Segmen 2
(Sumber: Ghifari Alief N., 2021)

Backdrop Segmen 2

Backdrop ini dibuat dengan ilustrasi buaya di mana ilustrasi ini menjadi maskot untuk Sektor Reptile itu sendiri, ditambah adanya *bubble text* yang nantinya pertanyaan pada segmen 2 akan muncul pada *bubble text* tersebut. Ukuran dibuat 120cm x 140cm bermaterialkan multiplek 6mm.

Meja Segmen 2

Meja ini dibuat dari bentuk- bentuk

visual karya Roy Lichtenstein. Bermaterialkan multiplek 6mm dan kaca meja 6mm. Meja ini mempunyai tinggi 85cm.

Kursi Segmen 2

Kursi ini memiliki ukuran kaki kursi 65cm, senderan kursi 35cm dan alas 40cm. bermaterialkan utama besi hollow dan dudukan alas menggunakan multiplek 6mm. Bentuk kursi ini mengambil dari referensi *furniture* Roy Lichtenstein.

Alas segmen 2

Alas yang dibuat berukuran 200cm x 90cm dengan material utama busa ati. Penulis memilih material busa ati karena karakteristik material ini mudah dibawa, dapat digulung, dan tidak memakan tempat apabila sedang tidak dipakai. Lalu alas dilapisi gambar ilustrasi dari referensi Roy Lichtenstein yang dicetak dengan bahan spanduk flexi Jerman.

PENUTUP

Inkubasi merupakan sebuah tayangan talkshow yang terprogram secara rutin setiap bulan yang dikemas ke dalam bentuk audio visual dari berbagai macam sektor di dunia reptil. Konsep dasar dari "Inkubasi" adalah memberikan edukasi non formal mengenai dunia reptil dengan pembawaan yang hangat dan santai sesuai dengan topik yang dibicarakan. Artinya, baik anak-anak maupun dewasa bisa sama-sama menikmati sajian informasi di dalamnya, tanpa adanya kekhawatiran soal konten yang tidak sesuai segmen usia. Diskusi yang terjadi pun akan dipaparkan secara ringan, dengan pembawaan yang santai.

Pop Art dipilih menjadi gaya artistik dalam acara Inkubasi. Pop Art memiliki karakteristik warna primer dan komplementer, selain itu visual pop art cenderung lebih mudah diterima di masyarakat hal itu diharapkan bisa mengubah persepsi masyarakat akan reptil itu sendiri yang terkesan menyeramkan dan berbahaya. Sehingga dengan adanya artistik bergaya visual pop art persepsi itu akan terlihat lebih fun, menarik dan hangat. Nantinya gaya pop art akan ditonjolkan melalui warna backdrop dan pemilihan properti

mengambil referensi seniman pop art yaitu Roy Lichtenstein.

Perancangan artistik *talkshow reptile Inkubasi* ini untuk kebutuhan konten Youtube. Karya yang dibuat memiliki bentuk dan warna yang menarik karena mengambil tema *pop art* yang tentunya bertujuan untuk memanjakan mata penonton nantinya. Selain itu visual *pop art* cenderung lebih mudah diterima di masyarakat hal itu diharapkan bisa mengubah persepsi masyarakat akan reptil itu sendiri yang terkesan menyeramkan dan berbahaya.

Saat perancang merancang semua hal untuk artistik. Sebaiknya benar benar dipikirkan selain strategi visual juga konstruksi properti itu sendiri. Agar saat proses pemindahan dan keluar masuknya properti dari satu ruangan ke ruangan lainnya mudah. Jika properti berukuran panjang dan lebar sebaiknya jangan menggunakan sistem knockdown (permanen). Buatlah properti menjadi beberapa bagian atau bisa dilipat.

Sebelum proses produksi berlangsung usahakan mencari tempat untuk produksi sehingga jadwal produksi tidak terganggu. Alat dan bahan juga harus dipersiapkan terlebih dahulu. Lebih lagi alat yang memang tidak dimiliki atau alat-alat seperti jigsaw dan bor. Ketika proses pemindahan properti dengan jarak yang cukup jauh, bisa lebih di perhatikan agar properti tetap bersih dan tidak ada kerusakan yang bisa menghambat keperluan syuting.

Daftar Pustaka

- Arifin, Eva. (2010). *Broadcasting to be broadcaster*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Fred, Wibowo, (2007). *Teknik Produksi Program Televisi*, Surabaya: Pinus Book Publisher.
- Hariandja, Marihat Tua Efendi, (2002). *Manajemen Sumber Daya Manusia*, Jakarta: Grasindo.
- Michael, H. (2009). *Desain panggung dan properti*, terjemahan Supriatna, Bandung: Sunan Ambu Press.
- Naratama, Rukmananda. (2006). *Menjadi Sutradara Televisi dengan Single dan Multi Camera*. Jakarta: Grasindo
- Prawira, N. (2016). *Benang merah seni rupa modern*, Bandung: Satu nusa
- Prestel. (2013). *Roy Lichstentein colour book*, London: Prestel Junior.