

**SKENOGRAFI PERTUNJUKAN MUSIK “HONESTLY
CONCERT” DI YOGYAKARTA TAHUN 2022**



PENGKAJIAN SENI

Diajukan Oleh:

Fairuz Aldi Muhammad

1810135026

**PROGRAM STUDI S-1 TATA KELOLA SENI
JURUSAN TATA KELOLA ASENI
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2024**

**SKENOGRAFI PERTUNJUKAN MUSIK “HONESTLY
CONCERT” DI YOGYAKARTA TAHUN 2022**



PENGKAJIAN SENI

Diajukan Oleh:

Fairuz Aldi Muhammad

1810135026

**PROGRAM STUDI S-1 TATA KELOLA SENI
JURUSAN TATA KELOLA SENI
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2024**

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi Pengkajian Seni berjudul

SKENOGRAFI PERTUNJUKAN MUSIK “HONESLTY CONCERT” DI YOGYAKARTA
TAHUN 2022

Diajukan oleh Fairuz Aldi Muhammad, NIM 1810135026, Program Studi Tata Kelola Seni, Jurusan Tata Kelola Seni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan tim penguji Tugas Akhir pada tanggal 27 Maret 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota


Prof. Dr. I Wayan Dana, S.S.T., M.Hum
NIP. 19560308 197903 1 001

Pembimbing II/Anggota


Dian Ajeng Kirana, M.Sn.
NIP. 19890101 201803 2 001


Cognate/Anggota


Andreas Sudjud Dartanto, S.Sn., M.Hum.
NIP. 19760522 200604 1 001

Ketua Jurusan Tata Kelola Seni
Ketua/Anggota


Dr. Mikke Susanto, S.Sn., M.A.
NIP. 19731022 200312 1 001

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T
NIP. 19701019 199003 1 001

LEMBAR PERNYATAAN

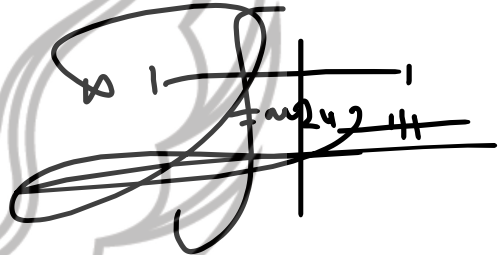
Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama: Fairuz Aldi Muhammad

NIM: 1810135026

Dengan ini menyatakan bahwa tugas akhir skripsi (Pengkajian) yang saya buat ini benar-benar asli karya sendiri, bukan duplikat atau dibuat oleh orang lain. Karya skripsi ini saya buat berdasarkan kajian langsung di lapangan sebagai refrensi pendukung juga menggunakan buku-buku yang berkaitan. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil jiplakan maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Hormat Saya,
Yogyakarta, 27 Maret 2024



Fairuz Aldi Muhammad

“YOUR DREAMS COME TRUE WHEN YOU WAKE UP”



KATA PENGANTAR

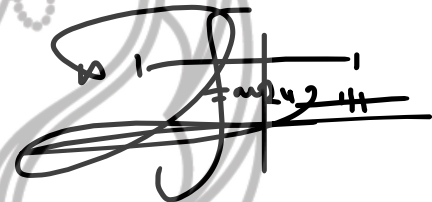
Terima kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat sehingga dapat terselesaikannya Tugas Akhir Pengkajian yang merupakan salah satu rangkaian proses akademik yang harus ditempuh oleh mahasiswa Program Studi Tata Kelola Seni, Jurusan Tata Kelola Seni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai persyaratan dalam mencapai gelar Strata 1/S-1. Proses penulisan Tugas Akhir terdapat beberapa dukungan yang berperan penting dalam memberikan semangat, bimbingan, bantuan, dan doa dari berbagai pihak. Maka dari itu, rasa terima kasih diberikan kepada:

1. Dr. Irwandi, M.Sn., sebagai rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta
2. Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T, selaku dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
3. Dr. Yulriawan Dafri, M.Hum, selaku pembantu dekan I Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Dr. Mikke Susanto, S.Sn., M.A, sebagai ketua Program Studi Tata Kelola Seni yang turut membimbing dan memberikan arahan dalam menyusun Tugas Akhir.
5. A. Sudjud Dartanto, S.Sn., M.Hum, selaku dosen wali yang turut membimbing selama masa perkuliahan.
6. Prof. Dr. I Wayan Dana, S.S.T., M.Hum, selaku Dosen Pembimbing I
7. Dian Ajeng Kirana, M.Sn., selaku Sekretaris Jurusan Tata Kelola Seni, Institut Seni Indonesia Yogyakarta serta Dosen Pembimbing II
8. Segenap dosen dan staff Jurusan Tata Kelola Seni Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
9. Temu Creative selaku perusahaan dan sumber penelitian
10. Din Alam, Mas Urfan, Mas Amin, Mas Adrian, selaku narasumber penelitian
11. Moch Effendi (Ayah) dan Sulistyorini (Ibu), selaku orang tua yang selalu mendoakan dan memberikan semangat yang tidak pernah putus.
12. Almarhum Eyang Dodot, Eyang Diyah, Om Didot, Om Amang, Tante Nurul, Om Pulung, selaku kerluarga *Grassroot* yang selalu memberi dukungan secara moral.

13. Calista Valya Nurmasita (Adik) dan Daffa Arkana (Adik) yang selalu memberi dukungan dan semangat yang tidak pernah putus.
14. Seluruh teman-temana mahasiswa Tata Kelola Seni angkatan 2018.
15. Virandra Kirana Primadhani yang turut menyemangati dalam menemani penyusunan Tugas Akhir. Serta memberikan dukungan yang tanpa henti.

Penuh dengan kesadaran bahwa Tugas Akhir ini jauh dari kata sempurna dan terdapat beberapa kesalahan, maka dari itu dengan adanya kritik dan saran akan membuat penulisan Tugas Akhir ini akan mendekati kata sempurna. Semoga dengan adanya Tugas Akhir ini dapat memberikan dampak positif bagi pembaca, penulis, dan mampu memberikan inspirasi bagi penulis lainnya untuk menghasilkan karya tulis yang lebih baik.

Yogyakarta, 27 Maret. 2024



Fairuz Aldi Muhammad

ABSTRAK

Konser musik di Yogyakarta mulai kembali lagi ramai setelah dicabutnya pemberlakuan pembatasan kegiatan masyarakat (PPKM) dan pembatasan sosial berskala besar (PSBB) karena pandemi covid-19 di tahun 2022. Pencabutan PPKM dan PSBB ini menjadi nafas segar bagi promotor musik untuk menciptakan kegiatan konser musik kembali. Salah satu konser musik yang turut meramaikan dunia industri kreatif di Yogyakarta adalah *Honestly Concert*. Konser musik tersebut merupakan garapan dari promotor acara yang bernama *Temu Creative*. *Honestly Concert 2022* ini hadir untuk mengajak masyarakat merayakan atas keberhasilan mereka berjuang melawan pandemi covid-19. Penelitian ini membedah tentang proses yang dilakukan oleh *Temu Creative* dalam merancang desain panggung (skenografi) *Honestly Concert 2022*. Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini yakni menggunakan metode pendekatan deskriptif kualitatif. Data yang terkumpul di dapat dari hasil wawancara, arsip dokumentasi, dan observasi yang selanjutnya dianalisis. Kesimpulan dari penelitian ini adalah proses skenografi yang dilakukan oleh *Temu Creative* pada acara konser musik *Honestly Concert 2022* melalui tahapan dari awal hingga akhir tanpa ada yang terlewat. Tahapan yang dilalui oleh *Honestly Concert 2022* adalah *floor plans*, *elevation*, dan *Details*. Bentuk kreativitas yang menjadi poin penting dalam proses skenografi turut menjadi perhatian utama dalam perencanaan acara konser musik.

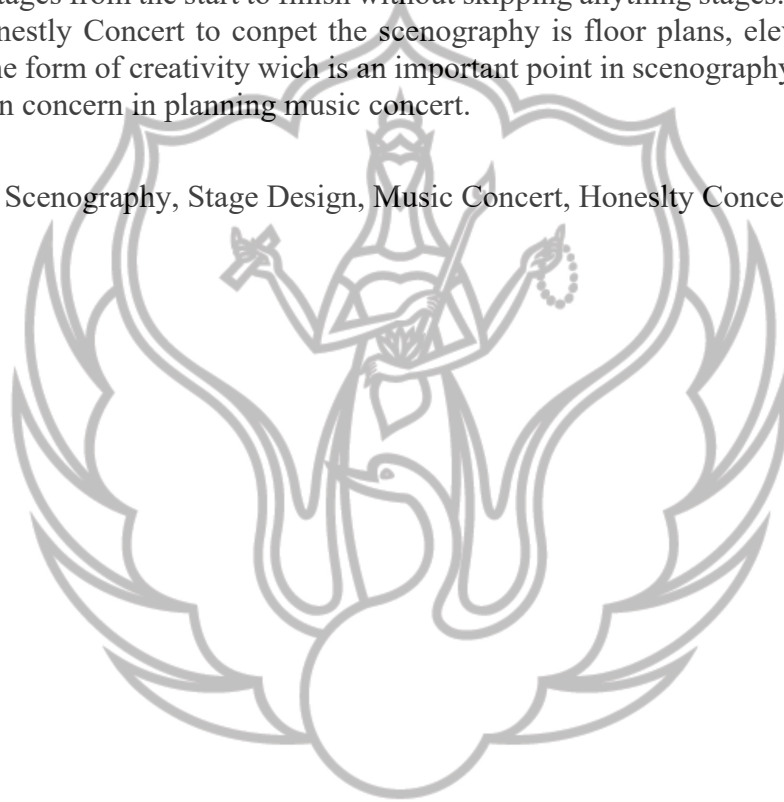
Kata kunci: Skenografi, Desain Panggung, Konser Musik, *Honestly Concert*



ABSTRACT

Music concert in Yogyakarta are start to be active again after retraction of the government's regulation to pracara the spread of covid-19. This recovatione gave a new born for event promotor to reactive their bussiness in creative industries. One of the creative industri in Yogyakarta is *Honestly Concert 2022*. That music concert was created by an event promotor called *Temu Creative*. The existence of *Honestly Concert* to celebrate the people after success in fighting against covid-19. This research examines the process of stage design (schenography) by *Temu Creative* in *Honestly Concert 2022*. The Approach used in this research is a qualitative descrtiptive approach. The data has been collected can be obtained from interviews, archive, and observation wich will then be analyzed. The conclusion of this research is that the scenography process in *Honestly Concert 2022* went throught stages from the start to finish without skipping anything stages. The stages of the Honestly Concert to conpet the scenography is floor plans, elevation, and details. The form of creativity wich is an important point in scenography process is also a main concern in planning music concert.

Keyword: Scenography, Stage Design, Music Concert, Honeslty Concert



DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN.....	iv
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK.....	viii
ABSTRACT.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5
E. Metodologi Penelitian.....	6
F. Sistematika Penulisan	11
BAB II.....	13
TINJAUAN PUSTAKAN DAN LANDASAN TEORI.....	13
A. Tinjauan Pustaka.....	13
B. Landasan Teori.....	16
BAB III	45
PENYAJIAN DAN ANALISIS DATA	45
A. Penyajian Data	45
B. Skenografi Panggung <i>Honestly Concert</i>	59
C. Realisasi Desain Panggung <i>Honestly Concert 2022</i>	89
BAB IV	91
PENUTUP	91
A. Kesimpulan	91
B. Saran	92
Daftar Pustaka.....	93



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Floor Plan</i>	18
Gambar 2.2 <i>Elevation</i>	19
Gambar 2.3 Bentuk Satuan <i>Truss Rigging</i>	20
Gambar 2.4 Level Panggung.....	21
Gambar 2.5 <i>Tower Truss</i>	22
Gambar 2.6 Atap Panggung	22
Gambar 2.7 <i>Truss Rigging Sound</i>	23
Gambar 2.8 <i>Truss Rigging Screen</i>	24
Gambar 2.9 <i>Fresnel</i>	26
Gambar 3.1 Logo Temu Creative	45
Gambar 3.2. Logo acara <i>Honestly Concert</i>	46
Gambar 3.3. Desain poster <i>Honestly Concert</i>	46
Gambar 3.4 Struktur Organisasi <i>Honestly Concert 2022</i>	47
Gambar 3.5. GOR UNY	48
Gambar 3.6. Denah Lantai 1 GOR UNY.....	49
Gambar 3.7. Denah Lantai 2 bagian luar GOR UNY	49
Gambar 3.8 Denah GOR UNY bagian dalam lantai 2 dan 3	50
Gambar 3.9 Gambar bagian dalam GOR UNY	52
Gambar 3.10 Urutan Acara <i>Honestly Concert 2022</i>	55
Gambar 3.11 <i>Floor Plan Honeslty Concert</i>	60
Gambar 3.12 Denah Panggung	61
Gambar 3.13 <i>Barricade</i>	62
Gambar 3.14 Denah Detail	63
Gambar 3.15 Level Panggung Tampak Depan	65
Gambar 3.16 Level Panggung Tampak Samping	65
Gambar 3.17 <i>Tower Truss</i> Tampak Serong Atas.....	66
Gambar 3.18 <i>Tower Truss</i> Tampak Depan	67
Gambar 3.19 <i>Tower Truss</i> Tampak Samping	68
Gambar 3.20 Atap Tampak Atas.....	68
Gambar 3.21 Atap Tampak Depan Bawah	69
Gambar 3.22 <i>Truss Rigging Sound</i>	70
Gambar 3.23 <i>Truss Rigging Screen</i>	71
Gambar 3.24 Desain <i>Elevation</i> Tampak Belakang	72
Gambar 3.25 Desain <i>Elevation</i> Tampak Depan.....	72
Gambar 3.26 Desain <i>Elevation</i> Tampak Serong.....	72
Gambar 3.27 Desain <i>Elevatioin</i> Tampak Samping.....	73
Gambar 3.28 Desain Detail Tampak Depan	73
Gambar 3.29 Desain <i>LED Screen</i> Utama	74
Gambar 3.30 Desain <i>LED Screen</i> Kedua.....	75
Gambar 3.31 Catatan Pribadi <i>Project Manager</i>	76
Gambar 3.32 Desain Penempatan Lampu <i>Wallwasher</i>	77
Gambar 3.33 Desain Penempatan Lampu <i>Wallwasher</i> dan <i>Minibrute</i>	78

Gambar 3.34 Desain Penempatan Lampu <i>Moving Head Beam</i> dan <i>Parled</i> Tampak Bawah Depan	78
Gambar 3.35 Desain Penempatan Lampu <i>Moving Head Beam</i> , <i>Parled</i> , dan <i>Freshnel</i> Tampak Bawah	79
Gambar 3.36 Desain Detail Pola A Sebelah Kiri.....	80
Gambar 3.37 Desain Detail Pola A Sebelah Kanan.....	80
Gambar 3.38 Desain Detail Pola B Sebelah Kiri	81
Gambar 3.39 Desain Detail Pola B	81
Gambar 3.40 Desain Detail Pola B Sebelah Kanan	81
Gambar 3.41 Desain Detail Lampu <i>Moving Head Beam</i> di Level Drum	82
Gambar 3.42 Desain Detail Peletakan Instrumen Musik.....	82
Gambar 3.43 Penempatan Drum Sebelah Kiri.....	83
Gambar 3.44 Penempatan Drum Bagian Tengah	83
Gambar 3.45 Penempatan Drum Sebelah Kanan.....	84
Gambar 3.46 Desain Detail <i>Line Array</i>	84
Gambar 3.47 Desain Detail <i>Subwoofer</i>	85
Gambar 3.48 Desain Detail <i>LCD Screen</i>	86
Gambar 3.49 Rancangan Desain Detail Tampak Depan.....	86
Gambar 3.50 Rancangan Desain Detail Tampak Depan Atas	86
Gambar 3.51 Rancangan Detail Tampak Samping Kanan	87
Gambar 3.52 Rancangan Desain Detail Tampak Samping Kiri	87
Gambar 3.53 Rancangan Desain Detail Tampak Atas.....	88
Gambar 3.54 Rancangan Desain Detail Serong Kanan	88
Gambar 3.55 Rancangan Desain Detail Tampak Belakang.....	88
Gambar 3.56 Rancangan Desain Detail Serong Kiri	89
Gambar 3.57 Desain Panggung Penampilan Barasuara.....	89
Gambar 3.59 Desain Panggung Penampilan The Panturas.....	90
Gambar 3.58 Desain Panggung Penampilan Danila	90

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Dimensi Panggung Pertunjukan.....	36
Tabel 3.1 Daftar Perlengkapan <i>Soundsystem</i>	56
Tabel 3.2 Daftar Perlengkapan Band	56
Tabel 3.3 Daftar Perlengkapan <i>LED Screen</i>	57
Tabel 3.4 Daftar Perlengkapan Lampu	57
Tabel 3.5 Daftar Perlengkapan <i>Live Cam</i>	58
Tabel 3.6 Daftar Perlengkapan <i>Rigging</i>	58
Tabel 3.7 Daftar Perlengkapan <i>Genset</i>	59



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Konsultasi Tugas Akhir dengan Dosen Pembimbing 1	96
Lampiran 2 Lembar Konsultasi Tugas Akhir dengan Dosen Pembimbing II.....	98
Lampiran 3 Transkrip wawancara secara langsung dengan CEO Temu Creative di Makna Cerita Coffee and Space, 23 Ferbuari 2024.	100
Lampiran 4 Dokumentasi wawancara dengan CEO Temu Creative (Kaos hitam) dan perwakilan Blue Production (Kaos putih).....	104
Lampiran 5 Transkrip wawancara daring dengan Show Director Honestly Concert 2022 pada tanggal 22 Februari 2024.....	105
Lampiran 6 Transkrip wawancara daring dengan Stage Manager Honestly Concert 2022 pada tanggal 22 Februari 2024.....	108
Lampiran 7 Transkrip wawancara secara langsung dengan vendor penyedia perlengkapan panggung (Blue Production) di Cerita Makna Coffee and Space pada tanggal 23 Februari 2024.	110
Lampiran 8 Ujian Tugas Akhir Pengkajian	115
Lampiran 9 Displai Infografis Ujian Tugas Akhir.....	116



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Tahun 2020 menjadi tahun yang cukup menjadi mimpi buruk bagi para pekerja kreatif terutama dibidang acara karena adanya Pandemi Covid-19 yang membuat kegiatan tersebut menjadi tidak dapat dilaksanakan berdasarkan peraturan dan keputusan Pemerintahan tentang Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB). Peraturan tersebut bertentangan dengan konsep acara yang dapat mempertemukan banyak orang pada satu tempat dan bertujuan untuk menekan penyebaran Covid-19. Konser musik sangat berkaitan erat dengan keramaian, maka dari itu fenomena tersebut menjadi tempat bertemunya antara produsen musik, pengelola dan pebisnis musik, pengelola wisata, dan penonton dalam jumlah yang banyak (Alimi & Dahlan, 2020:1). Maka dari itu, terdapat beberapa konser musik yang tertunda dan bahkan sampai batal dilaksanakan seperti Hammersonicfest, Jogjarockarta Festival, Prambanan Jazz Festival, dan beberapa acara lainnya.

Banyak pekerja kreatif yang bekerja di industri tersebut menjadi terhambat dalam mencari nafkah. Namun, karena adanya tuntutan dalam melangsungkan kehidupan dan memenuhi kebutuhan primer manusia, para pekerja kreatif beradaptasi dan berusaha untuk mencari solusi permasalahan yang dialaminya. Proses adaptasi sangat dibantu dengan kecanggihan teknologi yang semakin maju dan pesat. Di masa pandemi ini hampir seluruh masyarakat tetap dituntut untuk meleakakukan pekerjaanya tanpa harus berinteraksi secara langsung. Maka dari itu seluruh proses pekerjaannya dilakukan secara virtual. Para pekerja kreatif memanfaatkan media dalam jaringan dengan menciptakan suatu konser musik dengan konsep virtual. Hal ini membuat para pekerja kreatif dapat melangsungkan kehidupannya dan dapat tetap berkarya walaupun sedang dilanda pandemi.

Tahun 2022 merupakan tahun titik balik bagi para pekerja kreatif dan promotor acara setelah berjuang melawan pandemi Covid-19 dengan

dicabutnya tentang Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM) yang tertuang dalam Instruksi Menteri Dalam Negeri Nomor 53 Tahun 2022. Pencabutan tersebut menjadi titik terang bagi industri kreatif terutama konser musik yang pada awal PSBB/PPKM tidak dapat dilaksanakan kini dapat dilaksanakan tanpa harus adanya pembatasan jumlah orang yang akan berpartisipasi didalamnya. Hal ini memberikan semangat baru bagi para promotor acara untuk menciptakan suatu festival atau konser musik seperti *Synchronize fest*, Prambanan Jazz Festival, Jogjarockarta, Pesta Pora, dan masih banyak lagi. Pelaksanaan acara tersebut memberikan dampak yang positif juga bagi para musisi dan beberapa *stakeholder* yang terlibat karena adanya kerja sama yang saling menguntungkan satu sama lain.

Tidak hanya itu, pelaksanaan acara yang tanpa adanya pembatasan jumlah penonton tersebut menjadi ruang hiburan bagi para masyarakat sekitar yang merasa bosan dan bahkan stress karena dampak dari Pandemi Covid-19. Tidak sedikit orang-orang yang rela mengeluarkan uangnya untuk membeli tiket suatu konser musik agar dapat menonton musisi idolanya. Hal tersebut dilakukan karena ingin mendapatkan pengalaman yang berbeda dalam menikmati musik daripada mendengarkannya dalam platform-platform yang ada. Interaksi yang terjadi antara musisi dengan penonton lah yang menjadi salah satu pengalaman yang ingin dirasakan oleh para penonton untuk memenuhi kebutuhan emosional yang belum bisa tergantikan (Sahertian, 2021:3).

Musik memiliki fungsi sebagai hiburan untuk memberikan rasa tenang dan rasa senang ketika mendengarkan lagu yang digemarinya. Tak sedikit lagu-lagu yang sedang populer menceritakan rasa keresahan yang sedang dialami oleh para musisi dan terkadang lagu tersebut memiliki kaitan dengan permasalahan yang sedang dialami oleh para pendengar. Hal tersebut membuat banyak orang ingin datang dan menonton secara langsung konser musik untuk melepaskan penat dan meluapkan emosi. Namun, tidak semua orang memiliki keinginan untuk datang dan menonton konser secara serta-merta, karena beberapa dari mereka hanya datang untuk menonton band/musisi favorit mereka. Maka dari itu, para promotor acara bekerja keras untuk meningkatkan minat penikmat musik agar menghadiri konser musik yang mereka ciptakan karena setiap waktu

selalu adanya perubahan gaya hidup yang sedang populer. Perlu adanya suatu penawaran yang dapat menarik para penikmat musik seperti gimik acara, konten-konten yang ada pada acara, dan bintang tamu yang sedang naik daun.

Pelaksanaan konser musik memiliki komponen-komponen penting yang menjadi faktor penentu dalam kesuksesan pelaksanaannya. Salah satunya adalah panggung pertunjukan yang menjadi fokus utama dalam pelaksanaan konser musik. Panggung menjadi ruang bagi para musisi untuk menampilkan karya-karyanya dengan artistik yang memanjakan mata dan telinga para penonton. Artistik pada panggung menjadi nilai tambahan dalam memberikan rasa senang dan kepuasan para penonton musik. Hal ini juga menjadi salah satu daya tarik para penonton untuk datang secara langsung pertunjukan musik.

Desain panggung yang penuh dengan artistik menjadi karakter dalam suatu acara yang menjadi pembeda dengan acara lainnya serta memberikan kesan yang tidak mudah terlupakan. Karakter suatu acara dapat dibentuk dengan konsep artistik pada panggung pertunjukannya, seperti panggung konser *Prambanan Jazz Festival* yang memanfaatkan pemandangan candi Prambanan sebagai artistik panggung, Konser musik *Senandung Alam* yang menggunakan *stage rigging*, Panel *led*, dan *lighting* sebagai fokus utama dalam artistik panggungnya, dan *CRSL Concert* yang berkonsep dengan *indoor concert* dimana pelaksanaan konser musiknya di dalam ruangan dan artistik panggungnya penuh dengan teknologi visual seperti *set lighting* dan *led screen*.

Dalam membentuk karakter pada panggung pertunjukan, perlu adanya peran dari ilmu skenografi dalam menyusun perencanaan dan perancangan desain panggung guna menciptakan panggung yang megah. Skenografi bisa dibidang sebagai multidisipliner yang baru dalam lingkup pertunjukan, namun implementasinya dapat diterapkan dalam ruang lingkup seni rupa dan film (Pramayoza, 2006:114). Pada kasus ini, skenografi digunakan dalam lingkup seni pertunjukan. Skenografi merupakan kata yang berasal dari Bahasa Yunani dengan 2 kata yang menjadi satu, yakni "*skini*" dengan arti panggung/pentas, dan "*grafio*" yang berarti menuliskan atau menguraikan. Hal tersebut dapat diartikan bahwa skenografi bertujuan untuk menguraikan keseluruhan yang berkaitan dengan panggung (Howard dalam Pramayoza, 2006:120).

Skenografi memiliki peran penting dalam pertunjukan. Pada umumnya implementasi skenografi lebih sering dimanfaatkan dalam pertunjukan teater. Namun, tidak menutup kemungkinan jenis pertunjukan yang lainnya memanfaatkan ilmu skenografi. Konser musik merupakan salah satu pertunjukan yang dapat mengimplementasikan skenografi. Hal tersebut dapat membantu para promotor acara dalam perencanaan dan perancangan suatu konser musik. Dengan begitu, para promotor acara memiliki gambaran tentang desain panggung secara mendetail yang nantinya akan di realisasikan dalam pelaksanaan acara.

Konser musik "*Honestly Concert*" tergolong sebagai salah satu budaya populer yang dipromotori oleh Temu Creative ini menjadi subjek penelitian dalam ruang lingkup skenografi. Budaya populer dapat diartikan sebuah budaya yang menghilangkan nilai-nilai tradisi yang terkesan kuno dan mengaburkan segala perbedaan (Fitryarini dalam Indainanto & Nasution, 2020:103).

Konser musik ini dilaksanakan pada tanggal 22 Oktober 2022 di dalam GOR Universitas Negeri Yogyakarta dengan konsep dalam ruangan dengan skala yang cukup besar. Band/musisi lokal yang mengisi acara konser musik ini antara lain FSTVLST, Danilla, Barasuara, The Panturas dan Ucup berkolaborasi dengan Sansan – Onad. Tujuan diadakannya konser musik ini sebagai ruang hiburan alternatif bagi masyarakat khususnya Daerah Istimewa Yogyakarta dengan harga tiket masuk yang cukup terjangkau untuk kalangan masyarakat sekitar.

Konser ini adalah salah satu konser dalam ruangan di Yogyakarta dengan menggunakan panggung yang berukuran berskala sedang dengan ukuran panggung 12x8 meter. Acara konser musik ini tidak hanya menyuguhkan pertunjukan musik saja, akan tetapi juga menampilkan permainan lampu (*lighting*) yang selaras dengan pertunjukan musik yang berlangsung. Permainan lampu pada saat pertunjukan sedang berlangsung ini menjadi salah satu daya tarik dari suatu acara konser musik untuk memberikan pengalaman pertunjukan yang berbeda kepada para penonton. Pada panggung *Honestly Concert* ini peletakan lampu dan instrumen musik menjadi pertimbangan yang cukup penting dalam artistik. Penentuan letak lampu panggung dan instrumen ini yang

membuat peneliti ingin mengetahui lebih lanjut terkait proses perancangan desain panggung hingga eksekusi konser musik berlangsung.

Pentingnya penelitian ini terletak pada implementasi scenografi terhadap pelaksanaan konser musik yang dilaksanakan oleh Temu Creative dalam konser musik "*Honestly Concert*". Maka dari itu, penelitian ini akan menelaah lebih dalam mengenai implementasi scenografi yang dilakukan oleh Temu Creative di konser musik "*Honestly Concert*". Penelitian ini juga akan menjabarkan secara deskriptif mengenai langkah-langkah dalam menyusun scenografi panggung pertunjukan yang digunakan dalam kegiatan konser tersebut.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, rumusan masalah pada penelitian ini yaitu "Bagaimana proses scenografi pertunjukan musik "*Honestly Concert*" 2022 dikerjakan?"

C. Tujuan Penelitian

1. Mendeskripsikan proses scenografi yang terjadi pada konser musik *HONESTLY CONCERT*.
2. Mengetahui proses perancangan dalam menentukan tata letak panggung yang artistik.
3. Mengidentifikasi pentingnya scenografi dalam pertunjukan konser musik secara penelitian ilmiah.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Mahasiswa
 - a) Sebagai sumber literasi dan referensi dalam melakukan penelitian dalam melakukan penelitian dengan materi yang serupa.
 - b) Menjadi referensi dalam menciptakan atau mendesain konsep konser musik terutama pada bagian tata letak panggung.
 - c) Sebagai literasi yang menjadi acuan dalam mengimplementasikan ilmu scenografi ke dalam pelaksanaan acara pertunjukan musik.

2. Bagi *HONESTLY CONCERT* dan Temu Creative
 - a. Sebagai bahan evaluasi yang membangun sehingga menjadi acuan untuk penyelenggaraan konser musik selanjutnya
 - b. Sebagai arsip proses kreatif pelaksanaan konser musik dalam menciptakan skenografi panggung pertunjukan musik.
3. Bagi Masyarakat
 - a. Memberikan informasi dan pengetahuan pentingnya peran skenografi panggung dalam manajemen konser musik.
 - b. Menjadi referensi dalam menciptakan atau mendesain konsep konser musik terutama pada bagian tata letak panggung.

E. Metodologi Penelitian

1. Metode Pendekatan

Pada dasarnya penelitian dilakukan untuk memecahkan suatu masalah dan mencari persoalan yang dihadapi secara ilmiah (Harahap, 2020:10). Penelitian mengenai Tinjauan Skenografi Pertunjukan "*Honestly Concert*" Pada Temu Creative di Tahun 2022 menggunakan pendekatan kualitatif yang bersifat deskriptif. Penelitian Kualitatif berusaha untuk memahami fenomena yang terjadi dan yang dialami oleh subjek penelitian dalam bentuk kata – kata yang deskriptif (Moleong, 2009:6). Penelitian kualitatif secara umum digunakan dalam ilmu sosial dan humaniora untuk meneliti penelitian yang berkaitan dengan fenomena atau gejala sosial yang pada umumnya tidak mudah untuk diukur dengan angka (Harahap, 2020:7). Karakteristik utama pada penelitian kualitatif terletak pada cara pengungkapan informasi yang dilakukan secara mendeskripsikan fakta pada fenomena yang terjadi. Dalam artian, penelitian kualitatif adalah pengumpulan data dengan latar ilmiah dimana peneliti berperan penting sebagai instrumen kunci, pengambilan sampel sumber data dilakukan secara *purposive* dan *snowball*, pengumpulan data menggunakan teknik triangulasi gabungan, analisis data memiliki sifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif mengutamakan makna dari pada generalisasi (Anggito & Setiawan, 2018:8).

Dengan menggunakan pendekatan penelitian kualitatif, penelitian ini berusaha untuk menganalisis mengenai skenografi dari panggung pertunjukan yang dilakukan oleh Temu Creative pada konser musik *“Honestly Concert”* dengan mengungkapkan fakta yang ada dari data-data yang telah terkumpul sesuai dengan peristiwa-peristiwa yang terjadi. Pemilihan pendekatan pada penelitian kualitatif dikarenakan metode tersebut bertujuan untuk mengungkap beberapa masalah dan fenomena yang terjadi di suatu lingkungan. Maka dari itu, metode pendekatan penelitian kualitatif memiliki relevansi dalam melakukan penelitian ini karena penelitian ini meninjau proses skenografi yang berlangsung selama produksi konser musik *“Honestly Concert”*. Disisi lain, alasan menggunakan metodologi penelitian kualitatif karena metode tersebut mencoba untuk mengerti dan mendalami terhadap suatu fenomena kemudian menginterpretasikan dan menyimpulkan fenomena tersebut sesuai dengan konteksnya. *“Honestly Concert”* dapat dinyatakan sebagai salah satu fenomena yang terjadi dan dapat diteliti menggunakan metode penelitian kualitatif.

2. Metode Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data digunakan sebagai langkah-langkah yang perlu dilewati secara bertahap dan merupakan komponen wajib ada didalam penelitian. Hal ini bertujuan agar mendapatkan informasi yang dibutuhkan secara valid secara terstruktur. Dalam melakukan proses penelitian ini dengan metodologi penelitian kualitatif maka untuk teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara;

a. Observasi

Observasi merupakan langkah awal dalam melakukan penelitian dalam setting ilmiah yang bertujuan untuk mengeksplorasi atau menggali suatu makna (Johnson & Christensen dalam Gumilang, 2016:154). Dalam artian, peneliti melakukan pengamatan dan mencatat secara rinci terhadap fenomena yang sedang ditelitinya. Teknik ini memiliki tujuan untuk melihat, merekam, dan memahami objek yang

diteliti secara lebih dekat. Penelitian ini menggunakan teknik observasi partisipatoris secara langsung, dimana peneliti mengobservasi dengan cara menjadi bagian dalam pelaksanaan acara dan mengamati secara langsung pelaksanaan konser musik *Honestly Concert*. Pelaksanaan observasi dilakukan dengan cara datang secara langsung pada saat "*Honestly Concert*" diadakan pada tanggal 22 Oktober 2022.

b. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data dengan cara komunikasi lisan dalam bentuk terstruktur, semi terstruktur, dan tidak terstruktur dengan beberapa pertanyaan yang diajukan oleh peneliti kepada sumber informan (Harahap, 2020:61). Data yang telah terkumpul melalui proses wawancara ini pada umumnya berupa data verbal yang diperoleh melalui percakapan tanya jawab. Pada proses wawancara pada penelitian ini menggunakan teknik wawancara semi terstruktur. Wawancara semi terstruktur merupakan teknik wawancara yang telah dipersiapkan beberapa pertanyaan namun tidak menutup kemungkinan akan adanya improvisasi pertanyaan-pertanyaan secara spontan yang masih sesuai dengan konteks wawancara yang dilakukan (Harahap, 2020:61).

Wawancara secara semi terstruktur digunakan pada penelitian yang akan dilakukan karena prosesnya yang fleksibel dan bebas dimana peneliti mempersiapkan beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan konteks penelitian namun dapat menambahkan beberapa pertanyaan secara spontan. Dalam wawancara terdapat beberapa narasumber yang berkaitan dengan penelitian ini, antara lain:

- 1) Din Alam (25 Tahun) selaku CEO Temu Creative dan *Project Manager "Honestly Concert"*. Narasumber ini dipilih karena peran penting sebagai CEO yang memiliki wewenang dalam membentuk tim pertunjukan dan memiliki wewenang dalam menciptakan desain panggung "*Honestly Concert*".
- 2) Fila Urfan (34 Tahun) selaku *Show Director "Honestly Concert"*.

Narasumber kedua ini dipilih karena peran *show director* yang turut membantu CEO dalam menentukan *lay out* panggung dan menentukan peletakan lampu dalam pencahayaan di panggung.

- 3) Amin Sabiatko (29 Tahun) selaku *Stage Manager* “*Honestly Concert*”. Narasumber ketiga ini memiliki peran penting dalam pelaksanaan acara dengan sudut pandang *stage manager* dalam menentukan peletakan instrument musik.
- 4) Adrian Kiyuw (27 Tahun) selaku PIC vendor panggung secara keseluruhan (*Blue Production*). Narasumber keempat ini berperan penting dalam pelaksanaan acara sebagai orang yang menyediakan seluruh keperluan panggung, mulai dari *sound system*, *lighting*, hingga *led screen*.

c. Studi Dokumentasi

Selama penelitian berlangsung perlu adanya pengumpulan dokumen-dokumen yang dimiliki oleh subjek penelitian (Creswell dalam Gumilang, 2016:155). Dokumen yang dikumpulkan pada penelitian ini berupa seperti media sosial, berita elektronik, foto dokumentasi, video dokumentasi, dan catatan-catatan penting dari Temu Creative sebagai promotor dan dokumentasi pribadi dari Fairuz Aldi Muhammad. Data yang terkumpul dapat digunakan sebagai pelengkap dari data yang telah diperoleh dari proses observasi dan wawancara.

d. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data digunakan sebagai alat yang membantu dalam proses pengumpulan data dari proses observasi, wawancara, hingga studi dokumentasi. Instrumen ini berfungsi sebagai media untuk mencatat dan menyimpan data yang diperlukan dalam penelitian. Terdapat instrumen yang digunakan antara lain buku tulis, pena, gawai, dan laptop.

3. Analisis Data

Analisis data dapat dilakukan ketika semua data yang dibutuhkan tentang penelitian telah terkumpul semua. Data yang terkumpul dari berbagai sumber nantinya akan diolah sebagai analisis data. Dalam prosesnya, data yang terkumpul dapat diolah dalam tiga tahapan yakni reduksi data, display data, dan kesimpulan data.

a. Reduksi Data

Proses reduksi data berfokus pada pemilihan, pemusatan perhatian, penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data kasar dari data yang terjadi dalam suatu fenomena (Rijali, 2018:91). Dalam proses reduksi data ini terdiri dari meringkas data, menelusur tema, mengkode, dan membuat gugus – gugus.

Reduksi data dapat dikatakan sebagai proses analisis data yang bertujuan untuk mempermudah pemahaman terhadap data yang terkumpul. Hal tersebut agar data yang terkumpul dapat diklasifikasikan sesuai dengan permasalahan yang ada pada penelitian.

Reduksi data pada penelitian ini dilakukan dengan cara memilih data – data yang berkaitan dengan panggung *Honestly Concert*. Data yang dibutuhkan antara lain tentang desain panggung, spesifikasi panggung yang digunakan, dan ruang panggung pertunjukan.

b. Display Data

Proses ini terdapat informasi – informasi yang akan memberikan pandangan pada penelitian secara menyeluruh. Display data berupa uraian data yang dapat berbentuk kategori, bagan, gambar, dan sejenisnya (Rejeki, Adnan, & Siregar, 2020:340). Data yang didisplay disajikan secara rinci agar dapat menemukan pola dan hubungan dalam penelitian.

Display data dilakukan dengan cara menampilkan data – data berupa gambar desain dan deskripsi secara rinci terkait gambar yang ditampilkan. Uraian data pada penelitian ini berupa kategori yang

terdiri dari proses pelaksanaan *Honestly Concert* dan tabel yang berisikan data perlengkapan panggung.

c. Kesimpulan Data

Kesimpulan data dapat dilakukan apabila penelitian yang dilakukan telah melewati proses reduksi data dan display data. Hal tersebut dikarenakan hasil penelitian perlu adanya bukti – bukti kredible yang terkumpul pada data (Rejeki, Adnan, & Siregar, 2020:340). Kesimpulan data berisikan benang merah atau instisari dari data yang telah dianalisis.

F. Sistematika Penulisan

Penelitian memerlukan sistematika penulisan untuk membentuk struktur pembahasan masalah-masalah yang akan diteliti. Pada penelitian ini memiliki sistematika penulisan berupa:

BAB I PENDAHULUAN

Pendahuluan merupakan uraian tentang latar belakang pemilihan judul “Tinjauan Skenografi Pertunjukan “*Honestly Concert*” pada Temu Creative di 2022” beserta latar belakang permasalahan, rumusan masalah, tujuan, lingkup pembahasan, metodologi pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan teori-teori yang digunakan sebagai dasar penelitian dengan teori yang memiliki relevansi dengan skenografi. Terdapat beberapa teori yang digunakan dalam penelitian ini antara lain skenografi (panggung pertunjukan) dan pertunjukan. Teori yang digunakan antara lain tentang skenografi, acara, dan musik.

BAB III PEMBAHASAN DAN PENYAJIAN DATA

Data-data yang telah terkumpul akan disajikan mengenai

“Honestly Concert” 2022 pada bab ini mencakup latar belakang dan program kerja. Kemudian data-data terkait skenografi panggung pertunjukan turut disajikan dalam bab ini. Bab ini juga membahas data yang telah terkumpul secara keseluruhan untuk menjawab rumusan masalah yang ada pada penelitian ini.

BAB IV PENUTUP

Jawaban permasalahan penelitian ini dapat dipaparkan dalam bentuk kesimpulan dan saran tersaji dalam bab ini.

