

**MANAJEMEN PRODUKSI TAYANGAN LAYAR LED  
PADA ACARA SENANG-SENANG  
FESTIVAL VOL. 6.0**



**SKRIPSI**

Oleh:

**Dian Arfy Maulana**

**1910169026**

**PROGRAM STUDI S-1 TATA KELOLA SENI  
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
GENAP 2026**

## LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi Berjudul :

**MANAJEMEN PRODUKSI TAYANGAN LAYAR LED PADA ACARA SENANG-SENANG FESTIVAL VOL. 6.0.** Diajukan oleh Dian Arfy Maulana, NIM: 1910169026, Program Studi S-1 Tata Kelola Seni, Jurusan Tata Kelola Seni, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan tim penguji Tugas Akhir pada tanggal 15 Juni 2026 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Ketua

  
Dr. M. Kholid Arif Rozaq, S.Hut., M.M

NUPTK : 6853754655130092

Pembimbing II/Anggota

  
A. Sudjud Dartanto, S.Sn., M.Hum

NUPTK : 5854754655130102

Cognate/Anggota

  
Dr. Trisna Pradita Putra, S.Sos.,M.M.

NUPTK : 2337764665130373

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

  
Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NUPTK : 0351748649130073

Koordinator Program Studi S-1  
Tata Kelola Seni

  
Dr. Trisna Pradita Putra, S.Sos.,M.M.

NUPTK : 233776466513037



## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dian Arfy Maulana

NIM : 1910169026

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

Hormat saya,

Yogyakarta, 15 Juni 2026



Dian Arfy Maulana

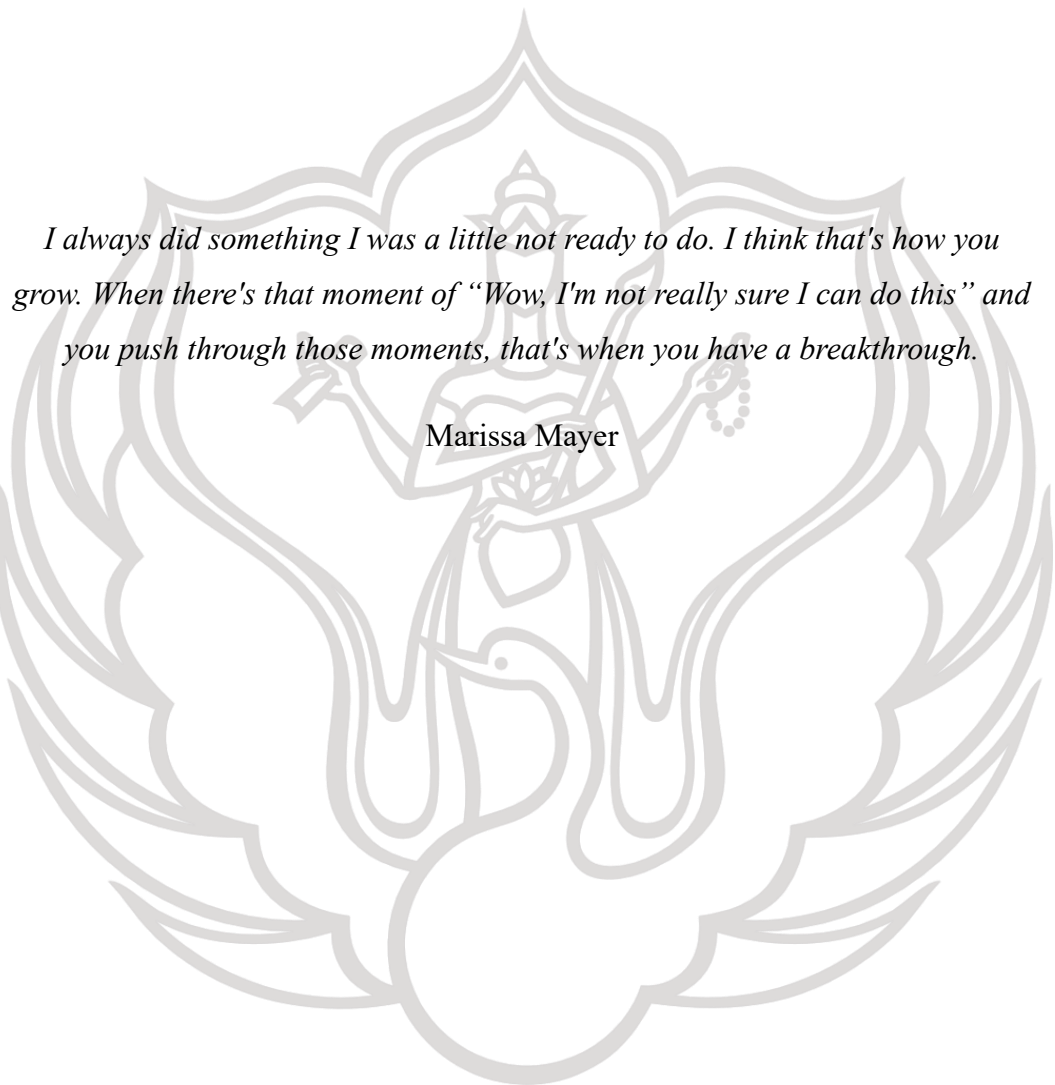
## PERSEMBAHAN

Lembar paling sentimental dan indah pada laporan skripsi ini adalah lembar persembahan, berikut penulis persembahkan skripsi ini untuk orang-orang terdekat dan tersayang bagi penulis, diantaranya :

1. Kepada kedua orang tua penulis, bapak Turimin dan ibu Bety Oktawati, terima kasih atas segala perjuangan dan pengorbanan ibu dan bapak selama ini. Selalu mendoakan hal terbaik untuk penulis dengan tulus, sehingga penulis bisa menyelesaikan tugas skripsi ini dengan baik.
2. Kepada adik-adikku tercinta, Arla dan Arsen, terima kasih sudah memberikan doa terbaik kepada penulis serta menjadi motivasi utama penulis dalam menyelesaikan tugas ini.
3. Kepada kekasihku, Maulidya, dengan adanya bantuan dan dukungan yang datang penulisan skripsi ini bisa diselesaikan dengan sangat baik.
4. Kepada keluarga besar, terima kasih untuk selalu memberi dukungan dan motivasi secara tidak langsung,
5. Kepada ibu Ati dan mba Rully, terima kasih banyak sudah berperan layaknya sosok ibu di lingkungan ISI Yogyakarta yang selalu memberi arahan dan dukungan secara mental kepada penulis.
6. Kepada seluruh dosen dan pengurus ISI Yogyakarta, khususnya bu Ajeng, bu Vega, pak Dita, pak Sujud, pak Kholid, pak Arya, pak Adin, pak Ramelan, pak Zukhad, serta mas Nug yang sudah memberikan kesempatan dan arahan kepada penulis untuk menyelesaikan penulisan skripsi ini.
7. Kepada kampus tercinta, ISI Yogyakarta.
8. Kepada keluarga besar RK Studio.

Kemudian yang terakhir, penulis persembahkan karya ini untuk diri sendiri. Terima kasih sudah berjuang untuk mengakhiri dengan baik apa yang telah dimulai. Terima kasih sudah mengerahkan semua tenaga dan kerja kerasnya dalam menempuh jenjang pendidikan ini, terima kasih karena pada akhirnya memutuskan untuk tidak menyerah dalam menyelesaikan pendidikan sarjana-1 ini. Akhirnya, jerih payah yang sudah dilakukan tidak menjadi hal yang sia-sia. Hasil dari Tugas Akhir yang baik patut menjadi sebuah kebanggaan untuk diri sendiri. Setelah ini, mari kita bekerja lebih giat lagi.

## MOTTO



## KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas karunia-Nya yang telah memberikan kesempatan untuk menyelesaikan penelitian dengan judul “Manajemen Produksi Visual Pertunjukan oleh RK Studio dalam Acara Konser Senang-Senang Festival Vol. 6.0”. Penelitian ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat dalam memperoleh gelar sarjana S-1 bidang Tata Kelola Seni Fakultas Seni Rupa dan Desain di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Dalam penelitian ini, penulis banyak mendapatkan bantuan, bimbingan, serta dukungan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Irwandi, M.Sn. selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Dr. I Gede Arya Sucitra, S.Sn., M.A. selaku Wakil Dekan I Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Dr. Trisna Pradita Putra S.Sos., M.M. selaku Ketua Jurusan Tata Kelola Seni Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Raden Rara Vegasari Adya Ratna, S.Ant., M.A., selaku sekretaris Jurusan Tata Kelola Seni.
6. Dr. M. Kholid Arif Rozaq, S.Hut., M.M, selaku dosen pembimbing I penulisan skripsi.
7. A. Sudjud Dartanto, S.Sn., M.Hum, selaku dosen wali sekaligus dosen pembimbing II penulisan skripsi
8. Seluruh dosen dan pengurus jurusan Tata Kelola Seni.

9. Wawan Hari Dewanto, selaku pemilik RK Studio, yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian.
10. Seluruh keluarga besar RK Studio, yang mendukung penulis dalam menyelesaikan skripsi.
11. Kedua orang tua yang senantiasa memberikan dukungan dan doa sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.

Semoga segala kebaikan dan bantuan yang telah diberikan mendapatkan berkah serta balasan dari Allah SWT. Penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, sehingga kritik dan saran yang membangun sanga diharapkan. Akhir kata, penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat serta menambah wawasan bagi para pembaca.



Yogyakarta, 15 Juni 2026

Dian Arfy Maulana

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui manajemen produksi LED *screen* yang dilakukan RK Studio pada konser Senang-Senang Festival Vol. 6.0. Pisau analisis yang akan digunakan pada penelitian ini adalah teori manajemen yang digagas oleh George R. Terry, yaitu *Planning, Organizing, Actuating*, serta *Controlling* (POAC) Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data yaitu sinkronisasi data, analisis data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi standar operasional prosedur (SOP) yang ketat menjadi kunci utama di balik keberhasilan seluruh fungsi manajemen POAC. Ketangguhan manajemen produksi RK Studio ini tidak hanya mampu meredam situasi *force majeure*, tetapi juga berhasil menyulap tantangan tak terduga menjadi sebuah pertunjukan yang imersif, memukau penonton, dan memproduksi konser yang sukses.

**Kata Kunci:** Manajemen produksi tayangan visual, Analisis POAC, layar LED Festival konser.

## **ABSTRACT**

*This research aims to analyze the LED screen production management executed by RK Studio during the Senang-Senang Festival Vol. 6.0 concert. To examine this process, the study applies George R. Terry's management framework, focusing on Planning, Organizing, Actuating, and Controlling (POAC). This research employs a qualitative approach, with data collection techniques including observation, interviews, and documentation. The data analysis techniques involve data synchronization, data analysis, data presentation, and conclusion drawing. The results indicate that the strict implementation of standard operating procedures (SOPs) is the primary key to the successful execution of all POAC management functions. The resilience of RK Studio's production management not only successfully mitigated force majeure situations but also managed to transform unexpected challenges into an immersive performance, captivating the audience and ensuring a highly successful concert.*

**Keywords:** *Visual presentation production management, POAC analysis, LED screen, Festival Concert.*

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>i</b>
<b>PERNYATAAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. LATAR BELAKANG .....	1
B. RUMUSAN MASALAH.....	4
C. TUJUAN PENELITIAN.....	4
D. MANFAAT PENELITIAN .....	4
E. METODE PENELITIAN.....	5
F. SISTEMATIKA PENULISAN.....	18
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI .....</b>	<b>19</b>
A. TINJAUAN PUSTAKA.....	19
B. MANAJEMEN PRODUKSI TAYANGAN VISUAL PADA SENI PERTUNJUKAN .....	21
C. SENI VISUAL DALAM PERTUNJUKAN .....	25
<b>BAB III PENYAJIAN DAN PEMBAHASAN DATA .....</b>	<b>27</b>
A. GAMBARAN UMUM RK STUDIO .....	27
1. Sejarah RK Studio.....	27
2. Identitas Perusahaan.....	28
3. Visi dan Misi Perusahaan.....	29

4.	Struktur Organisasi RK Studio dan Jabatan RK Studio.....	29
5.	Lingkup Kerja RK Studio .....	30
B.	GAMBARAN UMUM SENANG-SENANG FESTIVAL VOL. 6.0 .....	34
1.	Sejarah Senang-Senang Festival .....	34
2.	Senang-Senang Festival Vol. 6.0.....	34
C.	MANAJEMEN PRODUKSI TAYANGAN VISUAL PERTUNJUKAN .	38
1.	Perencanaan ( <i>Planning</i> ) .....	38
2.	Pengorganisasian ( <i>Organizing</i> ).....	48
3.	Penggerakan / Pengarahan ( <i>Actuating</i> ).....	54
4.	Pengawasan dan Evaluasi ( <i>Controlling</i> ) .....	68
<b>BAB IV</b>	<b>PENUTUP .....</b>	<b>78</b>
A.	KESIMPULAN.....	78
B.	SARAN .....	80
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>		<b>82</b>
<b>GLOSARIUM.....</b>		<b>85</b>
<b>LAMPIRAN 1 : TRANSKRIP WAWANCARA .....</b>		<b>93</b>
<b>LAMPIRAN 2: DOKUMENTASI PENELITIAN .....</b>		<b>110</b>
<b>LAMPIRAN 3: DOKUMEN PENDUKUNG PENELITIAN .....</b>		<b>113</b>
<b>LAMPIRAN 4: LEMBAR KONSULTASI DENGAN DOSEN PEMBIMBING I .....</b>		<b>117</b>
<b>LAMPIRAN 5: LEMBAR KONSULTASI DENGAN DOSEN PEMBIMBING II .....</b>		<b>119</b>
<b>LAMPIRAN 6: HASIL CEK PLAGIARISME TURNITIN .....</b>		<b>121</b>
<b>LAMPIRAN 7: HASIL CEK AI MENGGUNAKAN GPTZERO.....</b>		<b>122</b>
<b>BIODATA PENULIS.....</b>		<b>123</b>

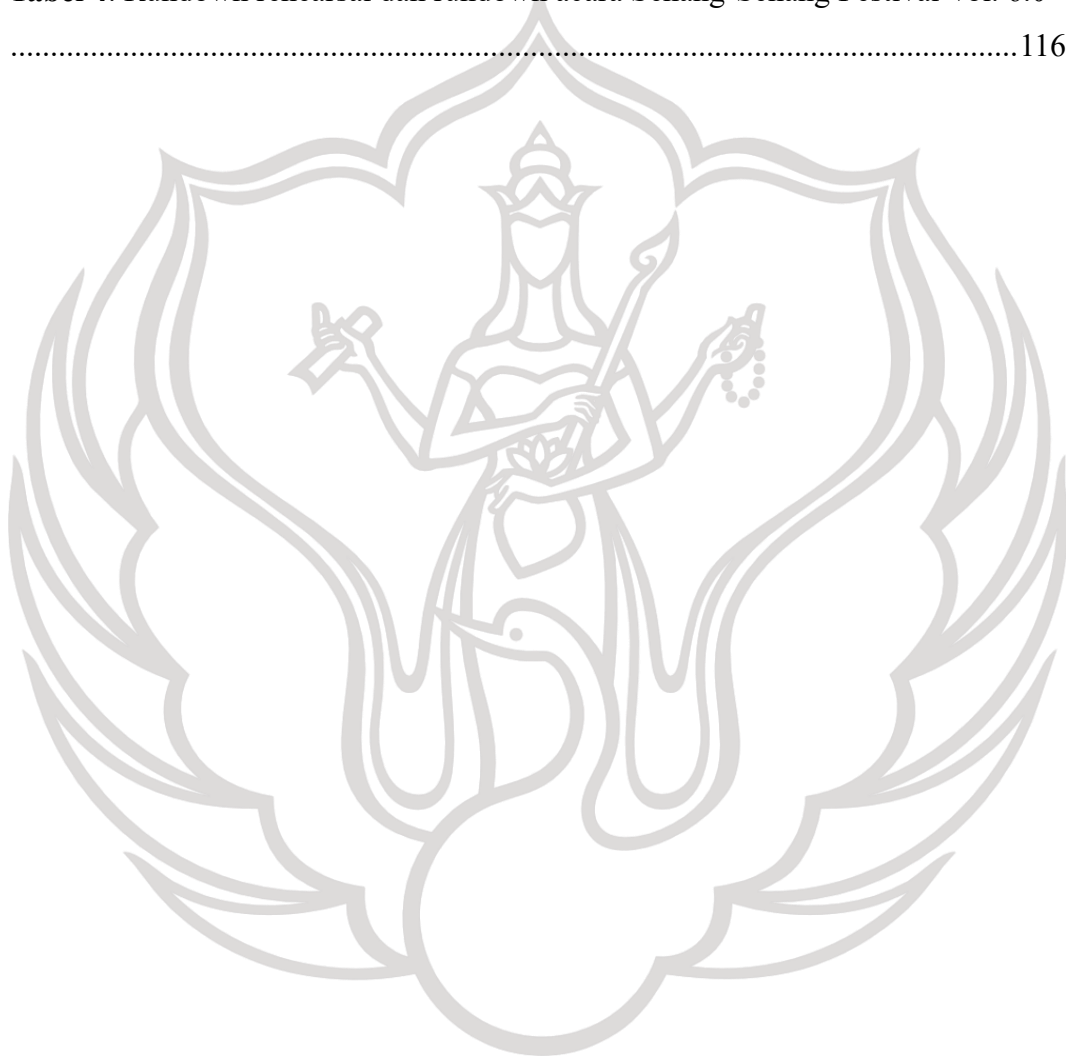
## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 1.</b> Siklus teori POAC oleh George R. Terry.....	7
<b>Gambar 2.</b> Logo RK Studio .....	28
<b>Gambar 3.</b> Struktur organisasi RK Studio .....	29
<b>Gambar 4.</b> Instagram RK Studio yang menampilkan jasa yang ditawarkan .....	30
<b>Gambar 5.</b> Contoh pelayanan jasa layar LED pada konser Neverland di Malang .....	31
<b>Gambar 6.</b> Contoh pelayanan jasa live streaming .....	32
<b>Gambar 7.</b> Contoh pelayanan jasa dokumentasi.....	32
<b>Gambar 8 &amp; Gambar 9.</b> Contoh pelayanan jasa multimedia .....	33
<b>Gambar 10.</b> Layout venue SSF Vol. 6.0 .....	35
<b>Gambar 11.</b> Hasil produksi panggung utama SSF Vol. 6.0 .....	36
<b>Gambar 12.</b> Poster SSF Vol. 6.0 .....	37
<b>Gambar 13.</b> Proses diskusi perencanaan oleh tim manajemen RK Studio.....	39
<b>Gambar 14.</b> Pixel mapping LED screen SSF Vol. 6.0.....	42
<b>Gambar 15.</b> Floorplan LED screen SSF Vol. 6.0.....	42
<b>Gambar 16.</b> Hasil implementasi teknis LED set.....	44
<b>Gambar 17.</b> Armada yang digunakan untuk proses mobilisasi alat.....	46
<b>Gambar 18.</b> Penggunaan terpal dan tali pengencang pada muatan .....	47
<b>Gambar 19.</b> Bagan struktur komando kru di lapangan.....	51
<b>Gambar 20.</b> Konfigurasi input & output visual. ....	52
<b>Gambar 21.</b> Penyusunan materi visual ke dalam aplikasi Resolume Arena.....	53
<b>Gambar 22.</b> Proses bongkar muatan layar LED. ....	56
<b>Gambar 23.</b> Penerapan K3 dalam proses instalasi layar LED.....	57
<b>Gambar 24.</b> Proses instalasi kabinet layar LED .....	58

<b>Gambar 25.</b> Hasil instalasi fisik kabinet layar LED .....	59
<b>Gambar 26.</b> Proses penyambungan kabel ke prosesor utama.....	60
<b>Gambar 27.</b> Proses konfigurasi layar LED.....	61
<b>Gambar 28.</b> Hasil konfigurasi layar LED.....	62
<b>Gambar 29.</b> Koordinasi teknis perpindahan input antara VJ Host dengan Switcher EC-90.....	65
<b>Gambar 30.</b> Show director SSF Vol. 6.0.....	68
<b>Gambar 31.</b> Pemantauan indikator tegangan arus listrik.....	70
<b>Gambar 32.</b> Proses penutupan panel listrik menggunakan plastik.....	71
<b>Gambar 33.</b> Prosedur emergency shutdown demi keamanan.....	72
<b>Gambar 34 &amp; Gambar 35.</b> Perpaduan antara tata visual, tata cahaya, dan efek spesial berhasil membuat pertunjukan semakin meriah.....	74
<b>Gambar 36.</b> Pemanfaatan layar LED guna menambah nilai estetika pertunjukan.....	74
<b>Gambar 37.</b> Peneliti melakukan wawancara dengan Sapta Budiman (Manajer Operasional RK Studio).....	110
<b>Gambar 38.</b> Peneliti melakukan wawancara dengan Tio (Manajer Lapangan tim RK Studio Proyek SSF Vol. 6.0).....	110
<b>Gambar 39.</b> Peneliti melakukan observasi sekaligus mempersiapkan sistem yang akan digunakan.....	111
<b>Gambar 40.</b> Peneliti melakukan observasi sekaligus penyusunan materi visual ke dalam aplikasi Resolume Arena.....	111
<b>Gambar 41.</b> Peneliti melakukan observasi ketika proses konfigurasi layar LED.....	112
<b>Gambar 42.</b> Peneliti melakukan observasi ketika acara berlangsung.....	112
<b>Gambar 43.</b> Perencanaan plotting kerja RK Studio tanggal 29 Maret 2026 .....	114
<b>Gambar 44.</b> Tampilan plotting proyek SSF Vol.6.0 pada aplikasi appsheet RK Studio .....	115

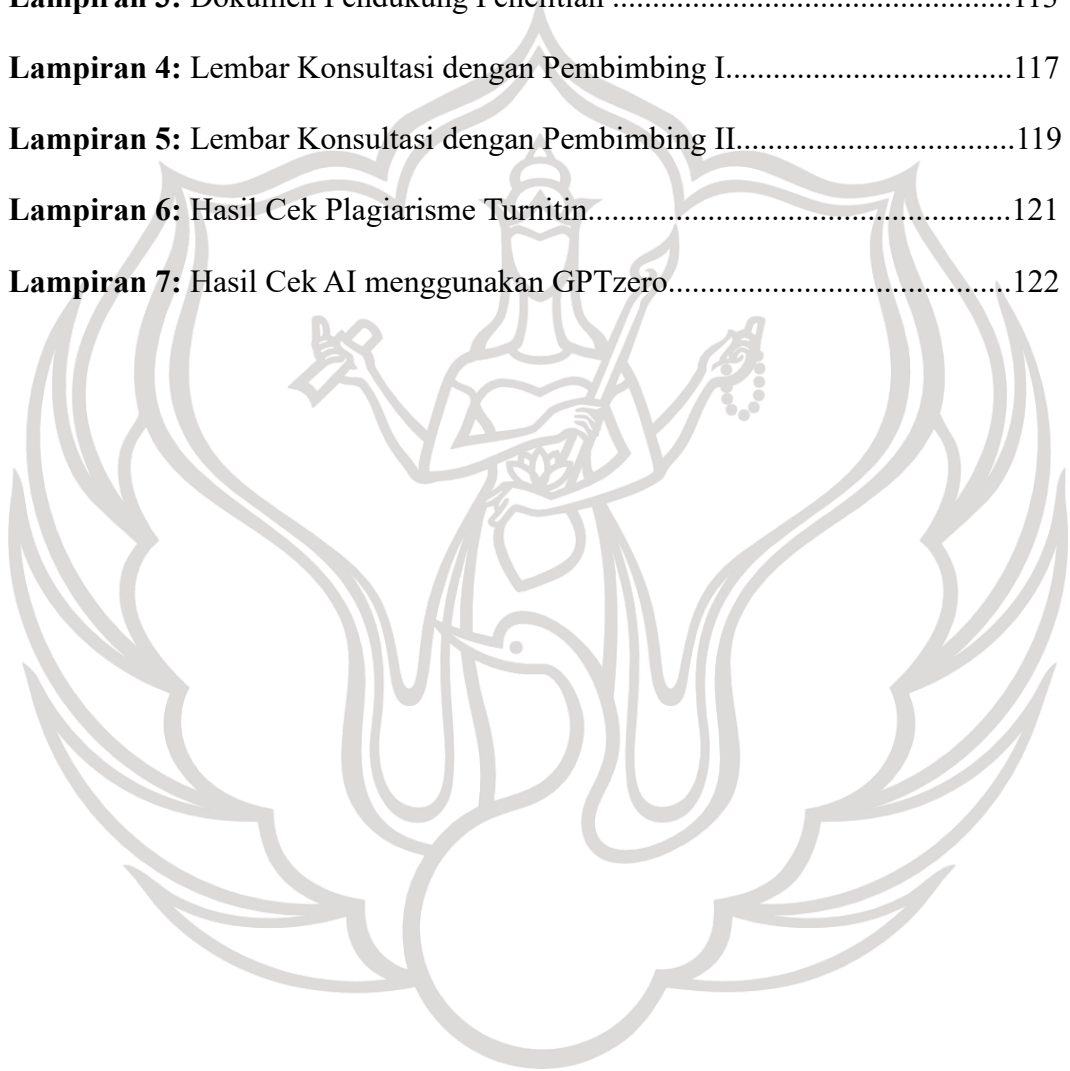
## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 1.</b> Tabel spesifikasi LED set. ....	43
<b>Tabel 2.</b> Tabel alokasi SDM dan jobdesk tim lapangan RK Studio.....	50
<b>Tabel 3.</b> Daftar karyawan yang bekerja di RK Studio.....	113
<b>Tabel 4.</b> Rundown rehearsal dan rundown acara Senang-Senang Festival Vol. 6.0 .....	116



## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran 1:</b> Transkrip Wawancara.....	93
<b>Lampiran 2:</b> Dokumentasi Penelitian.....	110
<b>Lampiran 3:</b> Dokumen Pendukung Penelitian .....	113
<b>Lampiran 4:</b> Lembar Konsultasi dengan Pembimbing I.....	117
<b>Lampiran 5:</b> Lembar Konsultasi dengan Pembimbing II.....	119
<b>Lampiran 6:</b> Hasil Cek Plagiarisme Turnitin.....	121
<b>Lampiran 7:</b> Hasil Cek AI menggunakan GPTzero.....	122



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. LATAR BELAKANG

Dalam kurun waktu satu dekade terakhir, perkembangan industri kreatif di Indonesia, khususnya pada sub-sektor seni pertunjukan dan festival musik mengalami perubahan yang eksponensial. Hal ini sejalan dengan argumen Joe Goldblatt, (2013) pada literatur *Spasial Events*, ia menegaskan bahwa acara berskala besar pada abad-21 telah berevolusi menjadi sebuah “pabrik pengalaman” (*experience factory*). Berdasarkan pada konsep ini, setiap elemen sensori yang terdapat di lokasi acara, khususnya produksi tayangan visual harus direncanakan secara presisi demi memenuhi kebutuhan tersebut.

Pergeseran paradigma audiensi dalam menikmati suatu pertunjukan langsung (*live performance*) ini kemudian selalu memaksa penyelenggara untuk menghadirkan inovasi baru dalam penyelenggaraannya. Salah satu aspek yang dimanfaatkan adalah pada produksi tayangan visual menggunakan layar LED. Penggunaan layar LED ini sejalan dengan apa yang digagas oleh Debord, (1970:18), bahwa tontonan menjadikan penglihatan sebagai indra manusia yang paling diistimewakan. Menurutnya, indra penglihatan dianggap sebagai indra yang paling mudah untuk dikelabui (*mystifiable*).

Pada momen yang dijumpai ketika mengunjungi festival musik, inovasi yang memanjakan mata penonton menjadi hal yang paling digantikan, salah satunya pada inovasi bentuk LED *screen* yang menarik pada panggung festival tersebut. Setiap panggung memiliki desain unik yang membuat penampilan setiap musisi terasa menyatu dengan tayangan visual pada layar LED tersebut. Seperti yang dikemukakan oleh Natalie Beak, (2016) pada jurnalnya yang berjudul *The circular return: Scenographic practice in virtual production*, menurutnya, produksi virtual memungkinkan terciptanya fusi ruang antara objek nyata (penampil) dengan latar belakang (layar LED).

Keberagaman bentuk layar LED biasanya disesuaikan dengan skala dari festival yang diselenggarakan. Beberapa penyelenggara hanya menggunakan layar LED berukuran kecil dengan ukuran total layar kurang dari 50m<sup>2</sup>, namun beberapa festival memanfaatkan layar LED dengan ukuran yang cukup besar dengan total layar lebih dari 100m<sup>2</sup>. Semakin besar layar LED yang digunakan, semakin besar juga risiko terjadinya kecelakaan.

Fenomena yang kerap terjadi pada pertunjukan festival musik adalah ambruknya panggung beserta LED *screen* yang tidak mampu ditopang dengan baik. Hal ini bisa terjadi karena faktor SOP *human error* maupun pengaruh cuaca buruk seperti hujan badai. Namun saat ini, kecelakaan yang terjadi lebih banyak dikarenakan faktor alam yang tidak bisa diprediksi (*unpredictable*). Seperti kejadian Rakhman, (2025) yang terjadi di Tembiring Demak, panggung pagelaran musik ambruk diterjang angin kencang yang membuat konser terancam batal. Selain itu kejadian Mubarokah, M. Elgana & Arief, (2024) yang terjadi *Videotron* ambruk saat acara kunjungan pejabat dikarenakan *human error*.

Risiko-risiko yang terjadi di luar kondisi alam yang ekstrem pada produksi panggung yang terjadi ini menjadi faktor manajemen produksi yang lalai menjalankan SOP yang baik. Pemanfaatan LED *Screen* perlu dibersamai dengan kompetensi yang sesuai, khususnya untuk LED yang berukuran lebih dari 100m<sup>2</sup> ini adalah kompleksitas sistem yang digunakan. Jika sistem yang digunakan tidak sesuai, maka kualitas dari tayangan visual pada layar LED juga akan mengalami penurunan. Hal ini tentu bisa mengganggu penonton dalam menikmati jalannya festival.

Pada pagelaran musik berskala besar dengan memanfaatkan layar LED, konser Senang-Senang Festival 6.0 menuntut manajemen panggung untuk dapat merepresentasikan standar estetika visual dengan kompleksitas yang cukup tinggi dengan berukuran 141m<sup>2</sup>. Skala festival yang bisa dibilang cukup masif ini tentu menghadirkan konsekuensi logistik dan teknis panggung yang cukup kompleks. Pihak penyelenggara dituntut untuk memikirkan berbagai konsep kreatif serta

inovatif dengan diikuti oleh setiap risiko yang harus diantisipasi. Oleh sebab itu, adanya vendor penyedia jasa multimedia yang profesional menjadi sebuah kebutuhan wajib operasional.

Dalam penyelenggaraan Senang-Senang Festival Vol. 6.0 ini, RK Studio dipercaya sebagai vendor penyedia layar LED yang memegang kendali penuh atas proses instalasi perangkat keras dan juga sistem yang akan digunakan. Tanggung jawab operasional yang dijunjung oleh RK Studio memiliki tingkat kesulitan yang cukup tinggi. Mulai dari perancangan teknis instalasi perangkat yang menyesuaikan konsep dari pihak penyelenggara serta tetap memerhatikan struktur yang kokoh demi menghindari terjadinya kecelakaan saat terjadinya kondisi ekstrem, hingga memastikan semua sistem antara perangkat keras dengan perangkat lunak yang digunakan (*Resolume Arena*) terintegrasi dengan baik tanpa terjadi sebuah kendala dan hambatan.

Berdasarkan ilmu manajemen, manajemen panggung dan LED yang kompleks ini dilakukan secara struktural menggunakan pendekatan analisis manajemen klasik dari George R. Terry. Pada buku *Principles of Management* (2009) miliknya yang diterjemahkan oleh J. Smith D.F.M. Dalam bukunya, Terry menjelaskan bahwa manajemen sebagai suatu proses khas yang terdiri dari tindakan-tindakan perencanaan, pengorganisasian, penggerakan, dan pengendalian demi mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Terry mengkristalkan kerangka fundamental ini ke dalam empat pilar yang telah dikenal dengan akronim POAC (*Planning, Organizing, Actuating, & Controlling*) (Rifaldi Dwi Syahputra & Nuri Aslami, 2023).

Pada penelitian ini, dilakukan analisis serta mendeskripsikan bagaimana proses manajemen produksi visual yang dilakukan oleh RK Studio dengan menggunakan pendekatan teori klasik manajemen POAC demi mendukung tercapainya kesempurnaan estetika visual pada acara Senang-Senang Festival Vol. 6.0. Peneliti juga menjabarkan secara detail setiap langkah yang dilakukan RK Studio dari awal tahap perencanaan, eksekusi di lapangan, hingga tahap evaluasi setelah festival selesai.

## B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, fokus penelitian ini dirumuskan ke dalam dua pertanyaan utama, yaitu:

1. Bagaimana implementasi kerangka kerja manajemen *Planning, Organizing, Actuating, & Controlling* (POAC) yang dilakukan oleh RK Studio dalam mengelola tata visual di Senang-Senang Fest Vol. 6.0

## C. TUJUAN PENELITIAN

Selaras dengan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Menganalisis dan mendeskripsikan implementasi fungsi manajemen *Planning* (Perencanaan), *Organizing* (Pengorganisasian), *Actuating* (Penggerakan), & *Controlling* (Pengawasan) dari George R. Terry yang dilakukan oleh RK Studio untuk memastikan standar teknis dan estetika produksi visual pada acara Senang-Senang Fest Vol. 6.0.

## D. MANFAAT PENELITIAN

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi secara teoretis maupun praktis yang diklasifikasikan ke dalam tiga aspek berikut:

1. **Manfaat untuk Mahasiswa (Peneliti)**
  - a. Menjadi medium untuk mengimplementasikan ilmu manajemen yang sudah dipelajari khususnya teori POAC dari George R. Terry, ke dalam praktik nyata di industri kreatif dan manajemen acara (*event management*).

- b. Meningkatkan kepekaan analitis mahasiswa saat mengidentifikasi masalah, mengelola data kualitatif lapangan, serta merumuskan strategi operasional dalam situasi kerja bertekanan tinggi.

## 2. Manfaat untuk Institusi

- a. Bagi Perguruan Tinggi: Menambah studi literatur kepustakaan serta menjadi referensi empiris bagi penelitian selanjutnya yang mengkaji persinggungan ilmu manajemen bisnis dengan industri tata kelola acara (*live events*).
- b. Bagi RK Studio: Hasil penelitian ini dapat dijadikan dokumen audit manajerial dan bahan evaluasi objektif bagi perusahaan untuk mengoptimalkan efisiensi *Standard Operating Procedure* (SOP) pengerahan armada dan kru pada proyek festival berskala masif di masa mendatang.

## 3. Manfaat untuk Masyarakat

Memberikan wawasan aplikatif (*best practice*) bagi pelaku industri kreatif (seperti *Event Organizer* dan vendor multimedia sejenis) mengenai tata cara mengelola produksi visual dengan tingkat kompleksitas yang cukup tinggi.

## E. METODE PENELITIAN

Metode sendiri dapat dimaknai sebagai suatu jalur, prosedur, atau cara sistematis yang wajib dilewati demi merealisasikan suatu target yang telah ditetapkan. Menurut Sugiyono, (2015:1) metodologi penelitian merupakan sebuah cara terstruktur yang diaplikasikan untuk memperoleh data demi memenuhi maksud dan fungsi spesifik tertentu. Sejalan dengan pandangan tersebut, menurut Emzir, (2015:5) mengemukakan bahwa metode penelitian berfungsi sebagai rangkaian tahapan operasional bagi peneliti untuk menguraikan bagaimana proses studi

tersebut diselenggarakan, dengan tujuan agar hipotesis yang diajukan dalam penelitian dapat dibuktikan dan diuji validitasnya secara ilmiah sekaligus empiris.

Berdasar pada penjelasan di atas, dapat diartikan bahwa penelitian deskriptif analisis yang berbasis pada data kualitatif mengutamakan aktivitas pengamatan langsung, peninjauan mendalam, serta penghimpunan informasi secara komprehensif. Melalui pendekatan ini, penulis dituntut untuk mampu merekonstruksi dan menggambarkan potret permasalahan yang ada secara presisi, sehingga fenomena yang diteliti dapat dipahami dan diinvestigasi secara lebih mendalam.

### **1. Metode Pendekatan**

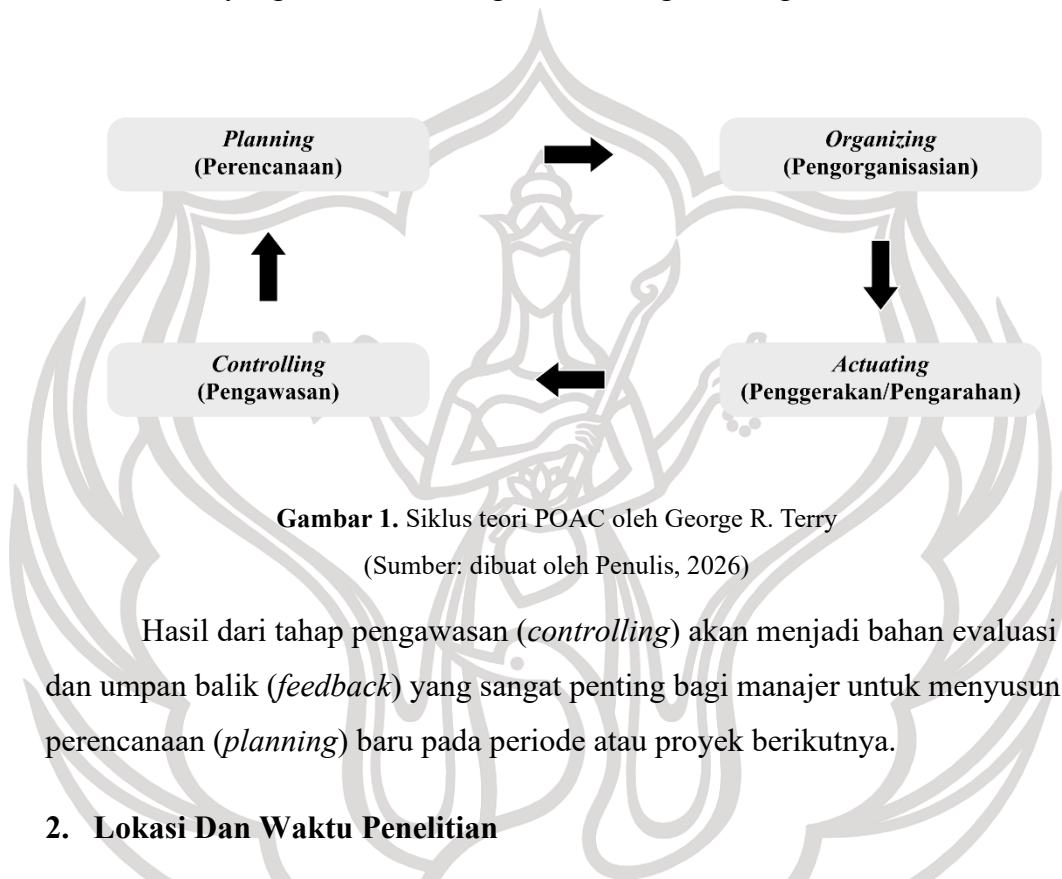
Didasarkan pada kerangka pemikiran di atas, penelitian ini secara spesifik menerapkan metode deskriptif analisis dengan memanfaatkan jenis data kualitatif. Implementasi metode ini ditujukan untuk memecahkan rumusan masalah sekaligus menemukan jawaban atas pertanyaan penelitian yang dirancang. Alur kerjanya ditempuh melalui serangkaian proses sistematis yang meliputi:

- a) Pengumpulan data dari lapangan secara langsung;
- b) Pengklasifikasian dan kategorisasi data;
- c) Analisis serta pengolahan data secara kritis; hingga
- d) Penyusunan kesimpulan akhir dan pelaporan hasil penelitian.

Tujuan utama dari penerapan seluruh rangkaian prosedur ini adalah untuk menjelaskan gambaran yang utuh, jelas, dan objektif mengenai kondisi konkret dari subjek penelitian secara spesifik.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Berdasarkan pada pendapat Sugiyono, (2015:15), metode kualitatif digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah, di mana peneliti merupakan instrumen utama, dan hasil penelitian lebih menekankan kedalaman makna operasional.

Peneliti memilih pendekatan ini karena tujuan utama penelitian ini adalah untuk melukiskan, membedah, dan menganalisis fenomena implementasi teori POAC secara nyata di lapangan meliputi perencanaan (*planning*), pengorganisasian (*organizing*), penggerakan (*actuating*), dan pengawasan (*controlling*). Keempat fungsi ini tidak berdiri sendiri, melainkan bekerja sebagai sebuah siklus yang berkesinambungan dan saling memengaruhi:



**Gambar 1.** Siklus teori POAC oleh George R. Terry  
(Sumber: dibuat oleh Penulis, 2026)

Hasil dari tahap pengawasan (*controlling*) akan menjadi bahan evaluasi dan umpan balik (*feedback*) yang sangat penting bagi manajer untuk menyusun perencanaan (*planning*) baru pada periode atau proyek berikutnya.

## 2. Lokasi Dan Waktu Penelitian

Membahas mengenai lokasi pelaksanaan studi, Emzir, (2015:201) dalam bukunya yang berjudul Metodologi Penelitian Pendidikan dan sosial (kuantitatif & kualitatif) mengemukakan sebuah pandangan teoretis bahwa lokasi penelitian pada hakikatnya merupakan sebuah situasi sosial yang di dalamnya mencakup perpaduan antara unsur tempat, pelaku, serta aktivitas atau kegiatan tertentu. Mengacu pada landasan konseptual tersebut, dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa lokasi penelitian merupakan sebuah tempat, ruang, atau wilayah spasial yang dipilih secara sengaja oleh seorang peneliti guna menghimpun dan

memperoleh seluruh data serta informasi autentik yang dibutuhkan dalam rangka penyusunan tugas akhir.

Dalam penelitian ini, seluruh rangkaian aktivitas pengumpulan data diselenggarakan pada dua lokasi penelitian pada Pra-Acara dan Hari Pertunjukan

a) Pra-Acara

Lokasi: Kantor RK Studio

Jl. Candi Sambisari No.135, Juwangen, Purwomartani, Kec. Kalasan, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55571.

b) Hari Pertunjukan

Lokasi: De Tjolomadoe

Jl. Adi Sucipto No.1, Paulan Wetan, Malangjiwan, Kec. Colomadu, Kabupaten Karanganyar, Jawa Tengah 57177.

Berdasarkan pada waktu pelaksanaan festival, yaitu pada tanggal 29 Maret 2026 dan permintaan penyelenggara terhadap RK Studio untuk memenuhi kebutuhan layar LED panggung yang sudah masuk kurang lebih dari satu bulan sebelumnya, penulis melakukan observasi dan pengamatan dari proses awal yang dilakukan RK Studio terhadap proyek tersebut. Adapun waktu pelaksanaan penelitian dilakukan dari tanggal 28 Februari hingga 3 Mei 2026. Waktu tersebut disesuaikan dengan proses awal yang dilakukan untuk memenuhi proyek tersebut hingga proses akhir yang terjadi, yaitu evaluasi dari pelaksanaan acara Senang-Senang Festival yang dilakukan oleh RK Studio.

### **3. Objek Penelitian**

Dalam penelitian ini, Spradley yang dikutip dalam buku “Metode Penelitian Kualitatif dan R&D karya Sugiyono, (2015:215) mengemukakan sebuah pandangan bahwa dalam konteks penelitian dengan pendekatan kualitatif, penggunaan istilah populasi tidak digunakan, melainkan bagai gantinya, konsep tersebut diistilahkan sebagai situasi sosial yang secara

struktural dibentuk oleh perpaduan tiga elemen utama yang saling bersinggungan, yaitu unsur tempat, pelaku, serta aktivitas (kegiatan) yang berlangsung ketika proses interaksi terjadi.

Melalui keberadaan situasi sosial atau objek penelitian tersebut, peneliti diberikan ruang untuk melakukan observasi dan pengamatan secara komprehensif serta mendalam mengenai seluruh rangkaian aktivitas, termasuk dinamika kelompok ataupun individu yang berada dan beroperasi pada ruang lingkup tempat tertentu. Dalam konteks ini, elemen pelaku berperan sebagai objek penelitian yang menjadi fokus utama untuk diinvestigasi secara ilmiah.

Adapun pihak objek penelitian yang menjadi informan utama dan terlibat langsung secara aktif di dalam ekosistem pengelolaan produksi visual pertunjukan, meliputi :

**a. Sapta Budiman (Manajer Operasional RK Studio)**

Sapta, (2026) merupakan seorang manajer operasional dari RK Studio yang berperan secara aktif sebagai otak utama perencanaan yang dilakukan oleh RK Studio. Sebagai seorang manajer operasional, Sapta harus menimbang banyak hal dalam melakukan perencanaan setiap proyek yang akan berjalan, salah satunya pemenuhan kebutuhan layar LED untuk acara Senang-Senang Festival. Demi tercapainya semua permintaan yang diinginkan oleh klien, Sapta diwajibkan untuk memikirkan semua hal teknis sebelum sebuah proyek dieksekusi

**b. Azka Maulana (*Show Director* SSF 6.0)**

Satu-satunya pihak penyelenggara yang sering terlibat langsung dengan tim RK Studio adalah Azka (Maulana, 2026). Azka dipercaya sebagai seorang sutradara pertunjukan (*show director*) di acara SSF 6.0 ini. Tanggung jawab utamanya di sini adalah sebagai komando tertinggi untuk mengarahkan seluruh vendor atas apa yang terjadi di atas panggung.

Sebagai pihak dari penyelenggara yang mengetahui secara pasti dari konsep serta visi yang ingin dicapai dari acara ini, Azka bertanggung jawab untuk mengomunikasikan seluruh konsep tersebut kepada semua vendor, khususnya RK Studio.

### **c. Satria Fajar Nugraha (Manajer Lapangan RK Studio di SSF 6.0)**

Satria Fajar Nugraha, (2026) Kerap disapa Tio, ada proyek ini dia dipercaya untuk berperan sebagai *team leader* atau di lingkungan RK Studio kerap disebut manajer lapangan. Tugas utama dari Tio adalah memastikan semua hal berjalan sesuai dengan lancar sesuai dengan rencana yang sudah disusun. Selain itu, dia juga berkewajiban untuk membagi tugas setiap kru supaya semua berjalan dengan efektif dan efisien, memastikan semua sistem terinstal dengan aman dan berfungsi dengan baik. Pada saat terdapat kondisi yang tidak sesuai dengan wacana yang sudah disusun, Tio berperan sebagai pengambil keputusan akhir di lapangan.

Keterlibatan serta penentuan para objek penelitian ini secara sengaja ditujukan untuk menggali, melengkapi, dan memvalidasi seluruh data serta informasi substantif yang diperlukan, khususnya guna membedah dan memahami secara mendalam mengenai bagaimana fungsi-fungsi manajemen diimplementasikan dalam penyelenggaraan pergelaran musik Senang-Senang Festival Vol. 6.0.

## **4. Metode Pengumpulan Data**

Dalam pelaksanaan sebuah alur riset ilmiah, teknik pengumpulan data menduduki posisi sebagai tahapan atau langkah operasional yang paling krusial sekaligus tepat untuk ditentukan. Hal ini didasarkan pada sebuah prinsip dasar bahwa tujuan utama dari diselenggarakannya suatu kegiatan penelitian adalah untuk menghimpun data-data empiris yang valid di lapangan. Oleh karena itu, sebuah proses penelitian harus memenuhi kualifikasi objek dan data konkret yang mendalam pada penelitiannya.

Pandangan mengenai pentingnya tahapan ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Hyman, (1971), yang menegaskan bahwa aktivitas pengumpulan data pada hakikatnya merupakan sebuah rangkaian kegiatan pencarian dan penghimpunan data secara langsung di lokasi penelitian (lapangan), yang mana hasil dari data yang terkumpul tersebut nantinya akan dieksplorasi secara kritis guna menjawab seluruh rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian. Berangkat dari urgensi teoretis tersebut, dalam rangka memperoleh data yang representatif dan akurat untuk dikaji, penulis mengaplikasikan beberapa kombinasi teknik pengumpulan data spesifik secara terpadu di lapangan.

#### **a. Teknik Observasi**

Merujuk pada pandangan teoretis yang dikemukakan oleh John W. Creswell, (2019), observasi dipahami sebagai salah satu instrumen atau cara pengumpulan data yang paling utama dan fundamental dalam rangka membedah serta mengkaji dinamika situasi sosial yang ditetapkan sebagai objek penelitian. Di dalam konteks ini, peneliti menerapkan teknik pengamatan di mana ia dapat berinteraksi secara penuh di dalam situasi sosial bersama dengan subjek penelitian yang bersangkutan. Pemanfaatan teknik ini secara spesifik ditujukan untuk melakukan pengamatan serta memahami setiap fenomena dan peristiwa lapangan secara cermat, mendalam, sekaligus terfokus terhadap subjek yang diteliti, baik ketika berada dalam ruang lingkup suasana yang bersifat formal maupun nonformal.

Sejalan dengan pemikiran tersebut, Kaelan, (2010:101) memberikan penegasan bahwa observasi pada hakikatnya dimaknai sebagai sebuah aktivitas pengamatan atau proses peninjauan yang dilakukan secara teliti dan seksama. Sebagai teknik pengumpulan data yang menduduki posisi paling utama di dalam sebuah alur riset, observasi merupakan suatu bentuk pengamatan terhadap objek yang sedang diteliti, yang mana pelaksanaannya

dapat diselenggarakan melalui dua pendekatan, yakni secara langsung maupun secara tidak langsung, demi memperoleh seluruh data autentik yang wajib dihimpun sepanjang penelitian berlangsung.

Secara operasional, pengamatan secara langsung memiliki arti bahwa peneliti secara fisik terjun langsung ke lapangan guna mengamati fenomena yang ada di lokasi secara riil. Sebaliknya, pengamatan secara tidak langsung bermakna bahwa proses pencatatan dan pemantauan dilakukan dengan memanfaatkan bantuan alat-alat teknis tertentu, baik yang berbasis audio (suara), visual (gambar/foto), maupun perpaduan audio-visual (rekaman video).

Dalam implementasinya pada penelitian ini, penulis menerapkan kombinasi tersebut dengan cara terjun langsung melakukan observasi serta membangun dialog interaktif secara tatap muka bersama para narasumber atau informan kunci terkait pergelaran acara yang tengah diselenggarakan. Dalam proyek ini, penulis terlibat dan berperan langsung terhadap jalannya acara Senang-Senang Fest 6.0 ini, di mana penulis merupakan *Host Visual Jockey* dari tim RK Studio. Hal ini tentu memudahkan penulis dalam melakukan proses observasi. Ruang lingkup pengamatan langsung ini dikawal secara runtut oleh peneliti, yang mencakup beberapa fase krusial, mulai dari tahap awal berupa persiapan penyusunan konsep pertunjukan, keseluruhan proses persiapan teknis yang dikelola oleh jajaran pihak manajemen, hingga pada puncaknya saat acara tersebut resmi dieksekusi dan dilaksanakan di lapangan.

#### **b. Teknik Wawancara**

Menurut pandangan metodologis yang dikemukakan oleh Uma sekaran, (2015) wawancara secara konseptual diartikan sebagai sebuah proses sistematis untuk memperoleh dan menghimpun keterangan atau data yang diperlukan demi mencapai tujuan penelitian. Proses pengumpulan informasi ini diselenggarakan melalui metode tanya jawab secara lisan,

yang pelaksanaannya dilakukan sambil bertatap muka secara langsung antara pihak penanya (pewawancara) dengan pihak penjawab (responden atau informan kunci) dengan mengandalkan bantuan instrumen khusus yang diistilahkan sebagai *interview guide* atau pedoman panduan wawancara.

Dalam konteks operasional penelitian ini, jenis pendekatan yang diaplikasikan oleh penulis adalah metode wawancara terstruktur. Melalui teknik ini, proses penggalian data di lapangan dilakukan secara terarah dengan cara mengajukan serangkaian daftar pertanyaan yang susunannya telah dikonsepsi secara matang serta disiapkan secara tertulis terlebih dahulu sebelum menemui narasumber. Guna menunjang keakuratan data dan mencegah hilangnya informasi penting selama proses interaktif tersebut berlangsung. Dengan teknologi yang ada sekarang, penulis juga memanfaatkannya untuk merekam proses wawancara tersebut menggunakan perangkat laptop dan telepon pintar.

Pelaksanaan wawancara terstruktur ini ditujukan secara spesifik kepada beberapa elemen yang terlibat secara langsung dalam proses pelaksanaan proyek ini, terutama dari tim RK Studio. Melalui perancangan instrumen yang matang dan penerapan teknik wawancara tersebut, penulis berharap dapat menggali, menghimpun, serta memperoleh seluruh informasi substantif beserta keterangan yang sangat jelas, valid, dan mendalam. Pada akhirnya, data-data yang terkumpul dari hasil tanya jawab tersebut diproyeksikan sebagai bahan analisis utama bagi penulis untuk membedah, memahami, dan mengonstruksi gambaran yang utuh mengenai bagaimana tata kelola atau manajemen pertunjukan yang diimplementasikan pada konser Senang-Senang Festival Vol. 6.0.

### **c. Teknik Dokumentasi**

Menurut pemahaman (Bungin, 2003), teknik dokumentasi pada hakikatnya merupakan sebuah proses pengkajian atau penelaahan secara mendalam terhadap berbagai macam sumber referensi pustaka yang memiliki keterkaitan erat dengan fokus masalah yang diangkat dalam suatu

penelitian. Adapun cakupan dokumen yang dimaksud di dalam konteks ini meliputi arsip dokumen resmi organisasi, literatur referensi ilmiah, koleksi foto-foto historis, hingga rekaman berbasis audio maupun video. Dalam pendekatan kualitatif yang mengandalkan studi dokumentasi, peneliti diberikan ruang untuk mencari, menelusuri, serta menghimpun data-data penguat, baik yang berwujud teks tertulis maupun representasi visual dalam bentuk gambar.

Sejalan hal di atas, penulis menerapkan metode pengumpulan data pendukung ini dengan cara mendokumentasikan rangkaian aktivitas di lapangan secara sistematis. Proses dokumentasi ini direalisasikan melalui pengambilan rekaman video serta pemotretan foto-foto dokumenter yang merekam momentum krusial, seperti pelaksanaan pertunjukan di atas panggung, dinamika proses persiapan teknis dan aktivitas manajemen produksi, serta berbagai aspek operasional relevan lainnya sepanjang penelitian berlangsung. Penulis juga menggunakan beberapa dokumen internal perusahaan yang relevan dengan festival ini, seperti dokumen manifes *plotting* kru hibrida, alur kerja teknis, dan laporan kendala pasca-acara. Selain itu, penulis juga memanfaatkan dokumentasi yang dilakukan oleh panitia acara SSF 6.0 serta dari beberapa rekan peneliti yang terlibat.

#### **d. Teknik Analisis Data**

Teknik pengumpulan data adalah langkah paling strategis dalam riset karena berfungsi untuk memperoleh data lapangan yang valid dan sesuai dengan standar penelitian yang dibutuhkan. Hal ini membuat orientasi utama dari pelaksanaan suatu riset adalah untuk memperoleh data empiris yang valid. Tanpa adanya penerapan teknik pengumpulan data yang tepat, peneliti dipastikan tidak akan bisa menghimpun data lapangan yang mampu memenuhi standar kualitas data yang telah ditetapkan atau dibutuhkan dalam penelitian.

Berkaitan dengan tahapan berikutnya setelah data berhasil dihimpun, Sugiyono, (2015) mengemukakan bahwa analisis data merupakan serangkaian aktivitas akademis yang diselenggarakan oleh peneliti pasca-acara, ketika proses pengumpulan data di lapangan telah selesai. Dalam hal itu, penulis menerapkan langkah-langkah analisis data kualitatif secara sistematis dengan prosedur sebagai berikut:

### 1) Kategorisasi dan Analisis Data

Proses pertama ini dilakukan dengan mengelompokkan data berdasarkan kategori yang diperlukan dalam proses analisis manajemen, untuk selanjutnya akan dibedah secara kritis. Proses ini ditujukan agar struktur data dapat tersusun secara rapi, sistematis, dan koheren, sehingga hasil analisis yang dilakukan menjadi lebih mudah untuk dipahami secara ilmiah.

### 2) Penyajian Data Berdasarkan Rumusan Masalah

Data yang telah diolah dan dianalisis kemudian disajikan secara deskriptif dengan menyelaraskannya pada inti rumusan masalah atau fokus utama penelitian, yaitu untuk menjawab bagaimana dinamika dan proses implementasi manajemen produksi yang berlangsung pada penyelenggaraan acara Konser Senang-Senang Festival Vol. 6.0.

### 3) Penarikan Kesimpulan Akhir

Langkah terakhir dalam siklus ini adalah merumuskan kesimpulan berdasarkan temuan-temuan data autentik di lapangan. Kesimpulan awal yang dikemukakan pada tahap ini masih bersifat provisional atau sementara, di mana kesimpulan tersebut masih sangat terbuka untuk mengalami perubahan atau penyempurnaan apabila di kemudian hari ditemukan bukti penelitian-penelitian baru yang lebih kuat dan valid selama proses pengumpulan data lanjutan berlangsung.

## 5. Instrumen Pengumpulan Data

Merujuk pada pandangan teoretis yang dikemukakan oleh Miles, M.B., Huberman, a. m., & Saldana, (2015), data dipahami sebagai seluruh hasil dari pencatatan aktivitas penelitian, di mana wujudnya dapat berupa fakta-fakta empiris maupun representasi angka. Dalam sudut pandang yang lebih luas, data merupakan segala bentuk faktor mentah yang memiliki potensi untuk dijadikan sebagai bahan dasar dalam menyusun dan merangkai suatu informasi. Sementara itu, informasi sendiri dimaknai sebagai produk akhir dari hasil pengolahan data yang siap diaplikasikan untuk memenuhi suatu keperluan atau kepentingan tertentu.

Berkenaan dengan asal data tersebut, sumber data diartikan sebagai subjek atau informan dari mana data-data tersebut dapat diperoleh dan digali oleh peneliti yang bertujuan untuk menunjang kelengkapan instrumen dalam penelitian ini. Jenis data yang dimanfaatkan diklasifikasikan ke dalam dua kategori utama, yakni data primer dan data sekunder.

### a. Data Primer

Berdasarkan pemikiran Moleong, (2017), data primer merupakan segala jenis data mentah yang didapatkan secara langsung dari sumber pertama yang memberikan data tersebut secara orisinal kepada pihak pengumpul data. Dalam konteks operasionalnya, data jenis ini dihimpun secara mandiri oleh peneliti langsung di lapangan dengan mengaplikasikan beragam teknik pengambilan data spesifik, seperti metode wawancara mendalam, partisipasi aktif, serta pengamatan atau observasi langsung di lokasi pertunjukan.

Adapun objek yang menjadi fokus pengamatan dan observasi langsung dalam penelitian ini adalah SDM yang terlibat aktif dalam manajemen produksi konser Senang-Senang Festival Vol. 6.0. Mulai dari jajaran staf RK Studio yaitu manajer operasional serta admin, kemudian seluruh kru RK Studio yang ditugaskan untuk mengerjakan proyek tersebut

yang terdiri dari manajer lapangan, asisten manajer lapangan, operator, serta kru pasang bongkar hingga penyelenggara yang terlibat langsung dengan tim RK Studio seperti *show director*.

Dalam penyusunan penelitian ini, Penulis menjadikan RK Studio sebagai bahan observasi untuk meneliti bagaimana proses produksi yang dilakukan oleh Tim RK yang terlibat aktif secara struktural maupun operasional dalam menyelenggarakan pertunjukan Konser Senang-Senang Festival Vol. 6.0 mengimplementasikan fungsi-fungsi dasar dari siklus manajemen, yang meliputi tahapan perencanaan (*planning*), pengorganisasian (*organizing*), penggerakan (*actuating*), dan pengawasan (*controlling*). Selain itu, penulis juga melakukan pengambilan dokumentasi visual secara langsung berupa foto maupun video sepanjang pertunjukan Konser Senang-Senang Festival Vol. 6.0 berlangsung.

#### **b. Data Sekunder**

Sugiyono, (2015:225) menjelaskan bahwa data sekunder merupakan jenis data penunjang yang tidak memberikan informasi secara langsung, melainkan diperoleh melalui perantara atau tangan kedua. Sumber data sekunder ini dapat diekstraksi dari berbagai macam rujukan, seperti hasil laporan penelitian atau skripsi ilmiah orang lain yang relevan, ulasan atau artikel di media cetak, literatur buku yang membahas mengenai kondisi masyarakat dan kebudayaan, hingga bentuk dokumentasi serta catatan pribadi yang memiliki keterkaitan erat dengan objek yang tengah diuji oleh peneliti.

Pemanfaatan dan pengintegrasian data sekunder oleh penulis dalam penelitian ini ditujukan agar seluruh data yang telah dihimpun dari lapangan memiliki derajat validitas dan bukti yang akurat, salah satunya dengan cara melampirkan dokumentasi historis dari pertunjukan Konser Senang-Senang Festival Vol. 6.0. Secara spesifik, perolehan data sekunder dalam penelitian ini bersumber dari arsip foto-foto dokumentasi, rekaman video pertunjukan, serta lembar poster publikasi acara.

## F. SISTEMATIKA PENULISAN

Untuk memberikan gambaran yang terstruktur, penyusunan penelitian ini dibagi ke dalam empat bab dengan rincian sebagai berikut:

### 1. Bab I: Pendahuluan

Bab ini menguraikan fondasi penelitian yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian bagi mahasiswa, institusi, dan masyarakat, metode penelitian yang mencakup pendekatan dan teknik pengumpulan data, serta sistematika penulisan.

### 2. Bab II: Tinjauan Pustaka dan Landasan Teori

Bab ini memaparkan tinjauan pustaka dari penelitian yang dilakukan sebelumnya serta landasan teori mengenai manajemen seni pertunjukan yang mencakup pengertian, fungsi dan tujuan (perencanaan, pengorganisasian, pengarahan/motivasi, pengawasan). Bab ini juga menguraikan konsep dasar mengenai seni visual dan festival musik.

### 3. Bab III: Penyajian dan Pembahasan Data

Bab ini merupakan inti penelitian yang menyajikan gambaran umum Senang-Senang festival 2026, gambaran umum mengenai RK studio, lalu dilanjutkan dengan analisis mendalam mengenai pengelolaan produksi visual oleh RK studio berdasarkan empat pilar manajemen, yaitu perencanaan, pengorganisasian, pengarahan/motivasi, serta pengawasan dan evaluasi.

### 4. Bab IV: Penutup

Bab ini merupakan bagian akhir yang memuat kesimpulan untuk menjawab rumusan masalah secara holistik, serta memberikan saran yang konstruktif bagi pengembangan operasional perusahaan dan penelitian selanjutnya.