

**PENYUTRADARAAN PROGRAM TELEVISI INSTRUKSIONAL  
EPISODE “TATA RIAS WAYANG PUNAKAWAN”  
(“MAKE IT UP”)**

**SKRIPSI KARYA SENI**  
untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana Strata 1  
Program Studi Televisi dan Film



**Disusun Oleh :**

**Shahera Dewa Puspitasari**  
**1110527032**

**PROGRAM STUDI TELEVISI DAN FILM  
JURUSAN TELEVISI  
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2016**

**PENYUTRADARAAN PROGRAM TELEVISI INSTRUKSIONAL  
EPISODE “TATA RIAS WAYANG PUNAKAWAN”  
(“MAKE IT UP”)**

**SKRIPSI KARYA SENI**  
untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana Strata 1  
Program Studi Televisi dan Film



Oleh :

**Shahera Dewa Puspitasari**  
NIM : 1110527032


**PROGRAM STUDI TELEVISI DAN FILM  
JURUSAN TELEVISI  
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2016**

## HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi Karya Seni “Penyutradaraan Program Televisi Instruksional Episode “Tata Rias Wayang Punakawan” (“*Make It Up*”)” ini telah diuji dan dinyatakan lulus oleh tim penguji Program Studi Televisi dan Film, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta pada... 13 JULI 2016

Dosen Pembimbing I / Anggota Penguji




**Retno Mustikawati, S.Sn, M.F.A.**  
NIP : 19771011200212 2 001

Dosen Pembimbing II / Anggota Penguji



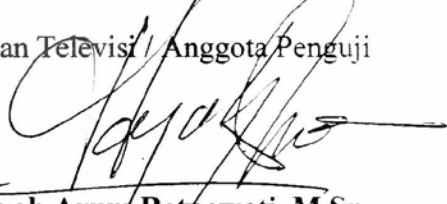
**Drs. M. Suparwoto, M.Sn.**  
NIP : 1955 111 981031006

*Cognate* / Penguji Ahli



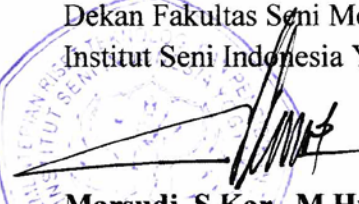
**Drs. Alexandri Luthfi R., MS.**  
NIP : 19580912 198601 1 001

Ketua Jurusan Televisi / Anggota Penguji



**Dyah Arum Retnowati, M.Sn.**  
NIP : 19710430 199802 2 001

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Seni Media Rekam  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



**Marsudi, S.Kar., M.Hum.**  
NIP : 19610710 198703 1 002



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
 INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
 FAKULTAS SENI MEDIA REKAM  
 JURUSAN TELEVISI

Jl. Parangtritis Km 6,5 Yogyakarta 55188  
 Telepon (0274) 384107  
 www.isi.ac.id

Form VIII : Pernyataan Mahasiswa

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda-tangan dibawah ini :

Nama : SWAHERA DEWA PUSPITASARI  
 No. Mahasiswa : 1110527032  
 Angkatan Tahun : 2011  
 Judul Penelitian/ : PENYUTERAPAN PROGRAM TELEVISI INSTRUKSIONAL DENGAN GAYA VISUAL POP  
 Perancangan karya : Episode "TATA RIAS TOKOH WAYANG PUNAKAWAN" (MAKE UP)

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Penelitian/Perancangan karya seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat tulisan atau karya yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung-jawab dan saya bersedia menerima sanksi apapun apabila di kemudian hari diketahui tidak benar.

Yogyakarta, 16 Juni 2016

Yang menyatakan



Swahera Dewa P

## Halaman Persembahan

**“Kawula mung saderma, mobah-mosik kersaning hyang sukmo”**

**Lakukan yang kita bisa, setelahnya serahkan kepada Tuhan.**

**Tulisan ini saya persembahkan untuk :**

**Mamaku Tri Susanti**

**Suamiku terkasih Yulius Satria Putra**

**Dan Anakku tercinta Sarasvati Jaladara Astagina**



## Kata Pengantar

Puji dan Syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan nikmat rohani dan jasmani sehingga perkuliahan dapat berjalan dengan lancar. Penulis menyadari sepenuhnya tanpa bantuan, bimbingan dan pengarahan dari berbagai pihak, tugas ini tidak dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, pada kesempatan ini perkenankan penulis mengucapkan terimakasih sedalam-dalamnya kepada :

1. Allah SWT, Tuhan yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang
2. Kedua Orang tua.
3. Yulius Satria suamiku terkasih yang selalu menemani dan mendukung dalam suka dan duka.
4. Sarasvati Jaladara Astagina anakku sumber semangatku.
5. Bapak Marsudi, S.Kar., M.Hum. Selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam.
6. Bapak Pamungkas Wahyu S., M.Sn , selaku Pembantu Dekan I Fakultas Seni Media Rekam.
7. Ibu Dyah Arum Retnowati, M.Sn, selaku Ketua Jurusan Televisi Fakultas Seni Media Rekam.
8. Ibu Agnes Karina Pritha Atmani, M.T.I., selaku Sekretaris Jurusan Televisi Fakultas Seni Media Rekam.
9. Bapak Andri Nur Patrio, M.Sn., selaku dosen wali.
10. Ibu Retno Mustikawati, S.Sn, M.F.A.
11. Bapak Drs. M. Suparwoto, M.Sn.
12. Seluruh *Crew* yang terlibat dalam menyelesaikan tugas akhir.
13. Seluruh keluarga tercinta.
14. Teman- teman jurusan Televisi Fakultas Seni Media Rekam ISI Yogyakarta.
15. Staf pengajar dan seluruh karyawan Jurusan Televisi Fakultas Seni Media Rekam ISI Yogyakarta.
16. Semua Pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan dukungan selama ini.



Penulis berharap semoga laporan ini bermanfaat bagi pembaca yang memerlukannya. Kritik dan saran sangat kami harapkan demi kesempurnaan penyusunan laporan ini.

Yogyakarta, Juli 2016

Shahera Dewa Puspitasari



## DAFTAR ISI

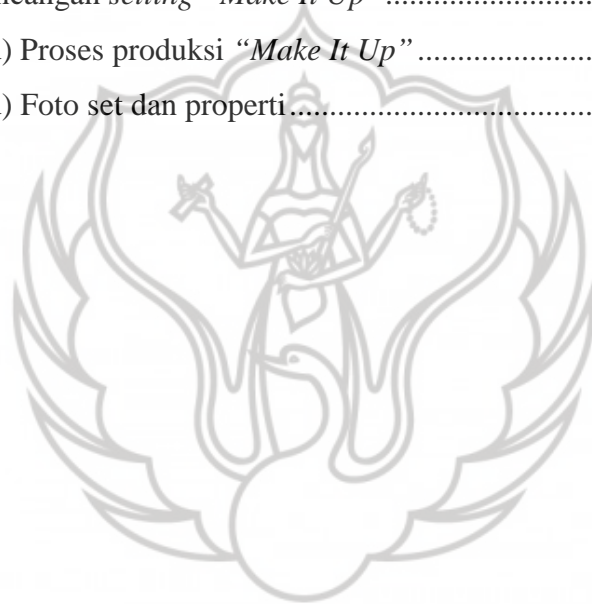
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR <i>CAPTURE</i> .....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
ABSTRAK.....	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Ide Penciptaan.....	4
C. Tujuan dan Manfaat .....	6
D. Tinjauan Karya.....	7
<b>BAB II OBJEK PENCIPTAAN DAN ANALISIS</b>	
A. Objek Penciptaan .....	11
B. Analisis Objek .....	11
<b>BAB III LANDASAN TEORI</b>	
A. Instruksional .....	25
B. Penyutradaraan .....	25
C. <i>Make up</i> (tata rias).....	28
<b>BAB IV KONSEP KARYA</b>	
A. Konsep Estetik .....	30



B. Desain Program.....	30
C. Desain Produksi .....	31
D. Naskah.....	35
E. <i>Story Board</i> .....	40
F. Konsep Teknis.....	56
<b>BAB V PERWUJUDAN DAN PEMBAHASAN KARYA</b>	
A. Tahapan Perwujudan Karya .....	61
B. Pembahasan Karya.....	64
C. Kendala Perwujudan Karya.....	75
<b>BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Kesimpulan .....	76
B. Saran.....	76
DAFTAR PUSTAKA .....	78
LAMPIRAN	

**DAFTAR GAMBAR**

Gambar 2.1. Tokoh wayang Semar.....	17
Gambar 2.2. Tokoh wayang Gareng.....	20
Gambar 2.3 Tokoh wayang Petruk.....	21
Gambar 2.4. Tokoh wayang Bagong.....	22
Gambar 2.5. Rias wajah tokoh Semar.....	25
Gambar 2.6. <i>Body paint</i> .....	27
Gambar 2.7. Aneka jenis spon <i>make up</i> .....	28
Gambar 2.8. Aneka jenis kuas <i>make up</i> .....	29
Gambar 4.1. Rancangan <i>setting</i> “ <i>Make It Up</i> ” .....	44
Gambar 5.1 (a-d) Proses produksi “ <i>Make It Up</i> ” .....	61
Gambar 5.6 (a-d) Foto set dan properti.....	66



## DAFTAR CAPTURE

<i>Capture 1.1. Bumper in “Make It Up”</i> .....	12
<i>Capture 1.2. Tips &amp; Trick</i> .....	12
<i>Capture 1.3. Instruksi cara merias</i> .....	12
<i>Capture 1.4 Host membuka acara</i> .....	13
<i>Capture 1.5 Tutorial make up</i> .....	13
<i>Capture 1.6 Bumper D’Tutorial</i> .....	13
<i>Capture 1.7 Make up artist memperkenalkan diri</i> .....	13
<i>Capture 1.8 Perkenalan bahan make up</i> .....	14
<i>Capture 1.9 Instruksi cara menggunakan make up</i> .....	14
<i>Capture 5.2 (a-d) Full Shot, Medium Shot, dan Close Up</i> yang digunakan dalam program .....	64
<i>Capture 5.3 (a-b) Animasi dua dimensi</i> .....	65
<i>Capture 5.4 (a-b) Title nama dan logo program</i> .....	65
<i>Capture 5.5 (a-e) Bumper pada program “Make It Up”</i> .....	66
<i>Capture 5.7 (a-d) Motion graphic penjelasan Tokoh Punakawan</i> .....	68
<i>Capture 5.8 (a-d) Proses pembuatan make up Semar</i> .....	69
<i>Capture 5.9 (a-d) Motion graphic penjelasan alat dan bahan</i> .....	69
<i>Capture 5.10 (a-f) Instruksi pembuatan make up Gareng</i> .....	70
<i>Capture 5.11 (a-d) Proses pembuatan make up Petruk</i> .....	71
<i>Capture 5.12 (a-d) Proses pembuatan make up Bagong</i> .....	72
<i>Capture 5.13 (a-d) Punakawan menari- nari</i> .....	73

**DAFTAR TABEL**

Tabel 4.1. Naskah Program Instruksional “Make It Up”.....	35
Tabel 4.2. <i>Story Board</i> “Make It Up”.....	35



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Form Kelengkapan Syarat dari Kampus.

Lampiran 2. Desain poster dan label DVD.

Lampiran 3. Foto proses produksi.

Lampiran 4. Poster dan *leaflet* pemutaran karya.

Lampiran 5. Foto suasana pemutaran.



## ABSTRAK

Pertanggung jawaban karya seni audio visual program instruksional “Make It Up” ini bertujuan memberikan informasi kepada masyarakat serta mengajarkan tata cara mengaplikasikan *make up* melalui media televisi. Objek penciptaan karya seni ini adalah *make up* karakter wayang Punakawan. Program Instruksional ini memberikan instruksi tata cara, tips, dan *trick* dalam ber-*make up* sehari – hari, *make up korektif*, *make up panggung* dan *make up* karakter.”*Make It Up*” akan dikemas secara menarik dan atraktif sehingga penonton dapat belajar dengan cara menyenangkan.

Episode “Tata Rias Tokoh Wayang Punakawan” selain bertujuan untuk menjelaskan *step by step* dan cara merias karakter, juga untuk memberikan pengetahuan penonton khususnya kepada generasi muda mengenai karakter wajah dan kostum tiap anggota Punakawan, yaitu Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong. Selain itu juga mengenalkan watak dari setiap karakter Punakawan. Program instruksional ini lebih bersifat ringan dan menyenangkan untuk disimak, karena secara *visual* dipadukan dengan desain grafis yang berwarna- warni dan unsur pendukung lain seperti teks, efek dan transisi agar tidak terkesan kaku dan menarik. Program ini juga akan menggunakan narasi sebagai pembuka program dan penjelasan dari instuktur untuk mendukung *visual* agar informasi yang disampaikan dapat lebih jelas ditangkap oleh penonton.

Kata Kunci : Program Instruksional, *Make Up*, Punakawan

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Besarnya pengaruh media televisi menjadi salah satu media modern yang dapat dimanfaatkan sebagai sumber ilmu pengetahuan dan pendidikan. Fungsi edukasi media televisi bisa lebih optimal di banding jenis media massa lain karena sifat khas yang dimiliki oleh media itu sendiri yaitu *audio visual*. Program yang dikemas dalam media *audio visual* merupakan media yang memberikan informasi terbesar bila dibandingkan dengan informasi yang diberikan media lainnya yakni media cetak maupun radio. Media cetak hanya menyampaikan dengan media visual (gambar) sedangkan media radio hanya menyampaikan lewat *audio* (suara).

Pemanfaatan media televisi dibutuhkan untuk memberikan sajian informasi dan ilmu pengetahuan yang berkualitas kepada masyarakat. Program televisi instruksional menjadi salah satu sarana yang tepat untuk mengajarkan ilmu pengetahuan baru dan menambah wawasan pendidikan serta referensi kepada masyarakat. Program acara instruksional ini tidak hanya mengandung unsur pendidikan saja tetapi juga mengandung unsur-unsur lainnya, misalnya mengandung unsur hiburan atau penerangan. Siaran pendidikan tekanannya pada pendidikan, sedang hiburan dan penerangan sebagai pelengkapannya. Karenanya format program instruksional tersebut cukup diminati masyarakat.

Di dalam kehidupan sehari-hari *make up* atau tata rias pada umumnya sangat diperlukan terutama oleh kaum wanita, baik itu para remaja, atau sebagai ibu rumah tangga, dan terlebih bagi para wanita yang bekerja atau berprofesi sebagai karyawan. Namun untuk tata rias wajah untuk keperluan seperti ini pemakaiannya tidak harus berlebihan dan apabila dilakukan dengan cara dan penggunaan bahan yang tepat akan mengubah penampilan sehari-hari yang wajahnya biasa saja akan menjadi lebih cantik dan menarik, sehingga membuat akan membuat lebih percaya diri pada penampilannya, dan tata rias wajah ini seperti ini dapat disebut dengan *corrective make up*.



Di dalam dunia panggung dan film tata rias adalah salah satu sarana penunjang dalam sebuah pertunjukan, baik itu untuk seni *fashion show*, film, seni drama, seni tari, ketoprak maupun pada wayang orang. Adapun tata rias yang digunakan di dalam seni pertunjukan atau film tersebut bentuknya berbeda-beda sesuai dengan kebutuhan pertunjukan atau film tersebut yang diharapkan lewat perubahan wajah maka pemain akan mampu mendukung karakter yang diperankan.

*Make up* wayang dimaksudkan untuk menampilkan watak/ karakter tertentu bagi seorang aktor atau aktris di panggung, rias wajah ini bertujuan untuk membuat wajah menyerupai muka watak yang dimainkan. Untuk mengungkapkan gambar wajah tersebut dapat dikatakan *make up* wajah yang menonjolkan karakter secara realistis maupun nonrealistis. Garis yang digunakan pada rias wayang biasanya garis- garis tegas dan tebal, dengan warna yang mencolok dan kontras.

Pengenalan tentang kebudayaan wayang ini sengaja diselipkan melalui program ini yang mengambil segmentasi anak muda, karena belajar dan mengerti kebudayaan bangsa khususnya wayang yang penuh dengan pelajaran budi pekerti bisa melalui media apa saja termasuk instruksional *make up*, dimana *make up* sendiri sedang banyak digandrungi banyak anak muda terutama remaja putri dan orang- orang yang memiliki hobi bereksplorasi dengan *make up*. Namun demikian tidak menutup kemungkinan semua lapisan masyarakat baik wanita maupun lelaki dapat menikmati dan memperoleh ilmu serta wawasan baru mengenai dunia tata rias.

Indonesia dikenal sebagai bangsa yang kaya dengan khasanah budaya. Masyarakat majemuk yang hidup di seluruh wilayah Nusantara memiliki berbagai macam adat istiadat dan seni budaya. Di antara sekian banyak seni budaya itu, ada budaya wayang yang bertahan dari masa ke masa. Wayang telah ada, tumbuh dan berkembang sejak lama hingga kini. Daya tahan dan daya kembang wayang ini telah teruji dalam menghadapi berbagai tantangan dari waktu ke waktu. Karena daya tahan dan kemampuannya mengantisipasi

perkembangan jaman itulah, maka wayang berhasil mencapai kualitas seni yang tinggi, bahkan sering disebut seni yang *adhiluhung*.

Masyarakat Indonesia dan khususnya yang memiliki budaya wayang, mereka mengenal dan mengerti serta memahami wayang. Bagi sebagian pendukung wayang atau para budayawan bahwa memahami wayang berarti dapat mengenali kehidupannya sendiri. Lakon- lakon yang ditampilkan seolah- olah menggambarkan kehidupan manusia sendiri. Tidak jarang dalam kehidupan mereka mengidentifikasikan dirinya dalam tokoh- tokoh wayang tertentu, dan bercermin pada karakter tokoh- tokoh wayang, untuk melakukan perbuatan dalam kehidupannya.

Wayang sering dipandang sebagai bahasa simbol dari kehidupan yang bersifat rohaniah dari pada lahiriah, wayang mengandung konsepsi yang digunakan sebagai pedoman sikap perbuatan dari masyarakat tertentu. Konsepsi-konsepsi itu tersirat dalam pertunjukkan wayang, sikap pandangan terhadap hakikat hidup asal dan tujuan hidup, hubungan manusia dengan Khaliknya, hubungan manusia dengan dengan manusia, serta hubungan manusia dengan alam.

Wayang sebagai salah satu bentuk kesenian tradisi telah meresap di hati masyarakat Jawa pendukung pewayangan , tidak hanya dari segi tontonan saja namun wayang lebih dihayati sebagai tuntunan atau *piwulang* kehidupan.

Semakin orang menekuni pertunjukan wayang, dalam alur estetika dan etika ia akan menemukan makna yang paling dalam yang terkandung dalam pertunjukan wayang, yaitu nilai – nilai hakiki dan falsafah hidup. Nilai falsafah merupakan isi dan kekuatan utama pertunjukan wayang. Wayang bukan hanya sekedar tontonan melainkan juga tuntunan. Orang jawa memaknai wayang sebagai “*wewayange ngaurip*”, artinya bayangan hidup manusia dari lahir hingga mati. (Solichin, 2010 : 2)

Generasi muda jaman sekarang pada umumnya kurang mengenal dan memahami wayang, karena wayang semula diciptakan untuk kalangan orang dewasa (*kasepuhan*). Seperti yang diungkapkan Solichin dalam bukunya bahwa salah satu tantangan dan permasalahan yang dihadapi dalam budaya wayang

adalah minat generasi muda yang menurun. Masa depan pewayangan sangat tergantung pada generasi muda Indonesia, karena itu perlu upaya untuk menarik mereka gemar wayang. Semua tata nilai yang terkandung dalam Pancasila terdapat dalam wayang, tentu saja aplikasinya tidak secara fulgar, tetapi secara simbolis melalui tema cerita, karakter tokoh, dan ungkapan pementasan yang dilakukan oleh dalang. Di samping itu, wayang juga memberikan media hiburan dan propaganda yang bermartabat dan berbudaya luhur.

Cerita – cerita wayang dapat mengajarkan manusia untuk mencapai hidup yang selaras, harmonis dan bahagia. Dalam wayang ditampilkan contoh- contoh perilaku baik dan jahat, namun pada akhirnya perilaku jahat kalah oleh kebaikan. Dengan bercerita atau mendongeng, wayang membentuk ide- ide , kepercayaan, moralitas, dan tingkah- laku dari semua budaya, dari generasi ke generasi. Disamping itu , wayang memberikan hiburan yang sehat bagi penontonnya. Ada unsur- unsur tragedi, komedi dan tragikomedi. Ada percintaan yang mengharukan, ada dilema- dilema yang berat dan hiburan berupa lawakan.

Melalui wayang khususnya tokoh Punakawan juga diajarkan budi pekerti. Contohnya pada adegan *gara-gara* sering ditampilkan ajaran tentang kepemimpinan. Petruk membawakan tembang *macapat* Serat Wedhatama yang berisikan nasehat tentang kehidupan. Semar juga sering mengemukakan nasehat- nasehat baik untuk meluruskan suatu permasalahan.

## **B. Ide Penciptaan**

Ide dalam menciptakan karya seni ini tercipta adalah berawal dari hobi dan ketertarikan bereksperimen serta mempelajari berbagai macam jenis *make up* dari mulai *make up* korektif, *make up* efek, dan *make up* karakter. Dari hobi dan pengalaman ini kemudian dikembangkan dan dibagikan kepada masyarakat untuk dijadikan media informasi, hiburan dan edukasi sehingga menjadi sebuah tema program televisi dengan format program instruksional. Program instruksional yang ditayangkan di televisi kebanyakan adalah program instruksional memasak, meski saat ini sudah mulai merambah ke bidang *fashion*. Program instruksional”*Make It Up*” ini dibuat untuk mengenalkan, mengingatkan, dan

menumbuhkan kecintaan generasi muda terhadap wayang Indonesia melalui media instruksional *make up*. Melalui program ini penonton diajarkan cara merias karakter wajah sambil belajar mengenali wajah dan bentuk dari tokoh Punakawan. Program ini dapat dinikmati para pecinta *make up* maupun masyarakat pada umumnya terutama kalangan muda agar menambah pengetahuan dan memberikan inspirasi seputar dunia tata rias.

Beberapa stasiun televisi menyuguhkan program instruksional seperti *D' Tutorial. Craft, fashion*, dan kecantikan dijadikan tema utama dalam program instruksional ini. Program acara "*Make It Up*" merupakan program instruksional yang menyajikan informasi dan memberikan instruksi dalam bidang *make up*. Judul program "*Make It Up*" berasal dari kata *make up* dan *make it*, yang berarti mengajak penonton untuk belajar cara menggunakan *make up*. Dalam program "*Make It Up*" ini akan diwujudkan menjadi program instruksional yang modern dan kekinian dengan warna- warna yang cerah serta teks sebagai pendukung keindahan gambar dan informasi. Program instruksional ini akan menyajikan intruksi, tata cara, ilmu pengetahuan dan tips dalam membuat tata rias untuk keperluan pertunjukan maupun film.

Belajar *make up* atau tata rias tidaklah sulit, diperlukan ketelitian dan ketekunan untuk mempelajarinya. Mempelajari cara dan teknik dalam ber- *make up* juga berguna selain untuk diri sendiri juga untuk orang lain. Seiring berkembangnya industri pertelevisian dan perfilman jasa *make up artist* juga semakin banyak dicari, belum lagi kebudayaan Indonesia seperti seni tari, *kethoprak*, prosesi adat, dan wayang orang membutuhkan *make up* dari mulai *make up* korektif hingga *make up* karakter. Terutama tata rias untuk wayang orang, bentuk tubuh serta tampang muka sebisa mungkin sesuai dengan ciri khas karakter yang dimainkan. Salah satu karakter dalam wayang orang yang memiliki ciri khas kuat dan menonjol adalah tokoh Punakawan yang terdiri dari Semar, Bagong, Gareng dan Petruk. Tokoh empat Punakawan tersebut memiliki karakter *gecul*, yaitu tipe karakter yang berwajah lucu. Karenanya dibutuhkan *make up* khusus untuk membentuk ekspresi lucu dari karakter Punakawan.

Ketertarikan untuk membagi tata cara *make up* karakter Punakawan ini karena Punakawan memiliki karakter wajah yang unik dan khas, selain itu untuk mengingatkan kembali atau memperkenalkan kepada masyarakat tentang sosok Punakawan tokoh wayang khas Indonesia. Ide ini kemudian dikembangkan menjadi sebuah acara televisi program instruksional karena kecintaan terhadap dunia *make up* (tata rias) agar dapat membagi ilmu dan pengetahuan tentang tata cara ber- *make up* yang diharapkan dapat bermanfaat nantinya.

Format hasil akhir karya ini adalah sebuah program instruksional yang berdurasi 24 menit ditambah *commercial break*. Program ini akan dikemas ringan namun jelas dengan grafis berwarna- warni yang menarik agar penonton tidak bosan. Program ini dikemas dengan membangun *mood* yang ceria agar lebih hidup, ekspresif, modern dan *stylish*. Nama program “*Make It Up*” diambil dari kata *make it* dan *make up* yang mengandung arti ajakan untuk belajar ber- *make up*.

### C. Tujuan Penciptaan

Program acara yang dirancang tentu memiliki tujuan dan manfaat.

#### 1. Tujuan

Menciptakan Program Instruksional yang mudah digunakan sebagai media pembelajaran.

#### 2. Manfaat :

- a. Memberikan pengetahuan tentang tata rias kepada penonton.
- b. Membuka wawasan penonton mengenai dunia tata rias.
- c. Memperkenalkan kepada masyarakat luas tentang *make up* karakter Punakawan melalui program tv instruksional.
- d. Menjelaskan kepada penonton cara pembuatan *make up* karakter Punakawan melalui program tv instruksional.

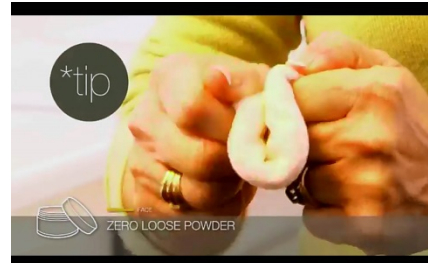


## D. Tinjauan Karya

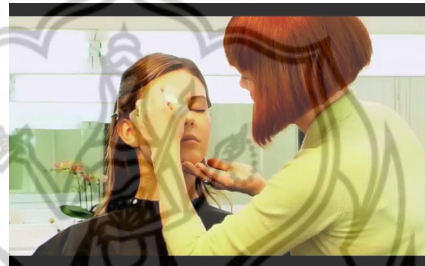
### 1. MUD (*Make up Designory*)



Capture 1.1 Bumper In MUD



Capture 1.2 Tips & Trick



Capture 1.3 Instruksi cara merias

Program Tutorial *Make up Designory* ini adalah sebuah program tutorial yang dikeluarkan oleh sebuah sekolah *makeup* di Paris bernama MUD (*MakeUp Designory*). Program ini bukan hanya membahas mengenai makeup sehari-hari, namun juga memberikan tutorial membuat *make up* karakter. Tiap episode nya dibawakan oleh *make up artist* dan model yang berbeda. Cara bertutur sang instruktur yang menjelaskan langsung kepada penonton dapat dijadikan contoh dalam penciptaan program instruksional "*Make It Up*". Meskipun begitu program "*Make It Up*" akan bernuansa lebih santai dan *colorfull* dibanding dengan program ini.

## 2. *I Look*



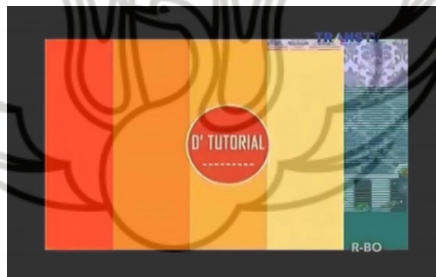
Capture1.4 Host membuka acara



Capture1.5 Tutorial make up

“*I look*” adalah tayangan program magazine di Net TV. Program ini membahas tentang *fashion*. Program ini juga memberikan tutorial ber *make up* dan berbusana, juga tips dan trik dalam ber - *fashion*. Hal yang dapat dicontoh dari program ini adalah dalam segmen tutorial , program ini menggunakan teks untuk memperjelas informasi yang diberikan kepada penonton, selain itu juga akan ditambahkan dengan gambar- gambar montase sebagai aksesoris agar lebih menarik.

## 3. *D' Tutorial*



Capture 1.6 *Bumper* pembuka *D'Tutorial*

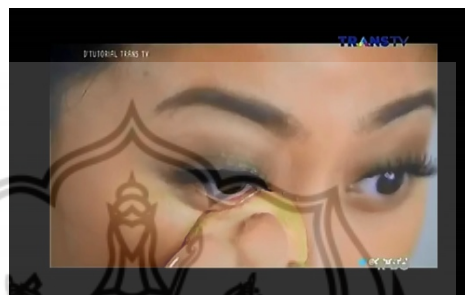


Capture1.7 *Make up artist* memperkenalkan diri





Capture 1.8 Perkenalan bahan *make up*



Capture 1.9 Instruksi cara menggunakan *make up*

“D’ Tutorial” adalah program instruksional di Trans TV yang memberikan tutorial, tips, dan trik dalam kehidupan sehari-hari. Contohnya seperti membuat kerajinan, mendekorasi ruangan, membuat barang daur ulang, dan lain-lain. Program ini menggunakan *motion graphic* dengan warna-warna cerah sebagai pelengkap informasi sehingga membuatnya menarik, sang narator juga membawakan narasi dengan nada suara dan aksen yang genit sehingga penonton tidak bosan mendengar sang narator berbicara. Cara narator membawakan narasi dan menggunakan *motion graphic* inilah yang dapat dijadikan inspirasi dalam penyampaian narasi pada penciptaan program “*Make It Up*”. Namun program “*Make It Up*” dalam tutorialnya tetap disampaikan langsung oleh instruktur langsung, bukan hanya dengan narasi.

Kesimpulan dari ketiga referensi program televisi di atas yaitu dari setiap ide yang kemudian dijadikan sebuah tema besar untuk mengangkat sebuah objek dan subjek tertentu diperlukan dukungan dari sisi teknis. Referensi ini menjadi salah satu tolak ukur untuk berinovasi dalam

menciptakan sebuah program acara baru. Setiap ide memiliki keunikan tersendiri dan dapat dikembangkan dengan pengetahuan dan wawasan yang luas dari buku, internet, ataupun pengalaman. Kreativitas pembuat program tidak ada batasnya hal tersebut yang dapat memicu respon dari penonton. Referensi program ini dapat memberikan sebuah pelajaran dari segi teknis khususnya dari cara pengambilan gambar untuk membuat sesuatu yang terlihat biasa menjadi indah.

