BAB V

PERWUJUDAN DAN PEMBAHASAN KARYA

A. Tahapan Perwujudan Karya

Dalam memuwujudkan program acara televisi memerlukan waktu yang sangat lama, karena perlu waktu yang digunakan untuk mengurus segala persiapannya seperti ide, riset, naskah, konsep program, segmentasi penonton, kesiapan alat, *host*, narasumber dan masih banyak lagi. Tahapan perwujudan karya program *magazine* televisi berjudul "BINGKAI" ini mencakup beberapa proses yang menjadi satu kesatuan sehingga tercipta sebuah karya. Untuk mewujudkan karya harus melalui beberapa tahapan. Berdasarkan prosedur pembuatan program televisi, harus melalui beberapa tahapan yaitu praproduksi, produksi dan pascaproduksi.

Produksi televisi merupakan kerja kolaboratif, dalam arti sebuah produksi timbul adanya kerjasama banyak variabel antara lain: sutradara, penata kamera, penata suara, penata pencahayaan, penata artistik dan semua elemen yang mendukung dalam proses produksi acara televisi.

Tahapan perwujudan karya program *magazine* berjudul "BINGKAI" ini mencakup beberapa proses yang menjadi satu kesatuan hingga tercipta sebuah karya. Berdasarkan prosedur tahapan yang harus dilewati adalah praproduksi meliputi ide, riset, naskah, anggaran, perizina dan persiapan, produksi (pelaksanaan) dan pascaproduksi (*editing*, penyelesaian, penayangan). Tahapan ini merupakan tahapan yang bersifat teknis yang dilakukan tim produksi "BINGKAI" dalam mempersiapkan produksi.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

1. Praproduksi

a. Pencarian Ide

Sebelum menciptakan sebuah karya, langkah awal tentunya memikirkan ide terlebih dahulu, dari ide yang tecipta akan menjadi sebuah gagasan, kemudian gagasan itu dijadikan sebuah karya. Dari proses pencetusan ide, Sutradara mengumpulkan data - data yang bersangkutan dengan seni tersebut melalui *brosing* internet, melihat tanyangan televisi dan membaca buku.

Ketertarikan secara pribadi pada tema program yaitu seni, membuat pengembangan ide menjadi lancar, namun penentuan tujuan dan target audien program haruslah tepat dan relevan bagi penonton, dari itu dapat diputuskan jenis program yang sesuai. Program *magazine* merupakan jenis program yang paling sesuai untuk program yang bertemakan seni, karena program *magazine* memberi kebebasan dalam pengemasan dan juga pengemasan yang nampak berbeda dengan program - program yang lain.

Pengemasan merupakan salah satu kunci daya tarik sebuah program televisi, oleh karenanya format *magazine* harus sesuai dengan medium perantaranya. Pengemasan dalam aspek visual yang dipadukan dengan seni dan budaya lokal merupakan sebuah pengemasan yang tepat dalam program *magazine* televisi "BINGKAI" dengan gaya lokal Yogyakarta.

b. Riset

Riset merupakan tahapan yang harus dilalui sebelum melakukan produksi, karena riset itu langkah awal sebelum membuat naskah dan desain produksi. Riset di sini tidak hanya seputar topik dan tema saja, namun seputar pengemasan program yang meliputi gaya bahasa, *setting* tempat, warna yang digunakan, pembagian *segment* dan konsep pengambilan gambar.

Riset data yang diperlukan ketika akan produksi adalah mencari, mengumpulkan dan menyeleksi materi program sebelum direkam. Menyusun rubrik dan materi produksi yang terseleksi sehingga antara format satu dengan yang lain cukup bervariasi dan semakin meningkatkan daya tarik.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

c. Naskah

Penyusunan naskah tidak lepas dari prose riset yang sudah dilakukan agar naskah tepat. Program *Magazine* "BINGKAI" memiliki format drama dan non drama. Fakta akan disampaikan melalui berbagai liputan yang variatif, yaitu terbagi menjadi empat rubrik. Rubrik pertama membahas tentang pendidikan seni rupa yang berada di Yogyakarta yaitu SMK N 3 Kasihan, Bantul DIY. Rubrik kedua, membahas profil seseorang seniman muda berbakat dan terkenal di kalangan artis yaitu Stefanus Sawungrono yang berasal dari Wonosari, Gunung Kidul DIY. Rubrik ketiga, rubrik membahas tentang keahlian seseorang di bidang seni serta praktek yang diikuti dengan obrolan *host* di studio. Rubrik keempat, rubrik yang membahas tentang wadah atau ruang berkesenian yang berlokasi di Yogyakarta. Naskah tidak menjadi hal yang wajib diikuti dalam program *magazine*, melainkan presenter yang akan mengembangkan dan menuntun penonton yang akan dibahas.

Naskah "BINGKAI" adalah penggabungan hasil pemikiran sutradara, penulis naskah serta pengembangan dari *presenter*. Penulisan naskah untuk *magazine* ini sangat berarti bagi sutradara sebagai pedoman produksi dalam memproduksi *magazine*.

d. *Hunting* Lokasi

Setelah naskah sudah selesai, maka yang dilakukan adalah *hunting* lokasi. *Hunting* Lokasi merupakan proses dimana sutradara harus mencari, memilih dan menetapkan lokasi untuk produksi. Lokasi yang dicari, tentu disesuaikan dengan konsep naskah yang sudah dibuat.

Penentuan lokasi memikirkan beberapa pertimbangan, diantaranya jarak, perizinan, luas, keamanan dan lain sebagainya. Pertimbangan tersebut digunakan untuk memberi kemudahan dan kelancaran pada saat produksi lokasi.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

e. *Casting*

Casting dilakukan dengan cara melihat dan mencocokan kepribadian dari karakter pembawa acara yang akan dibangun dengan konsep yang diinginkan. Konsep pembawa acara di program "BINGKAI" yang akan dibentuk di program ini adalah karakterr luwes, komunikatif, lemah lembut dan lucu.

Untuk memproduksi sebuah program *magazine* harus memilih beberapa pilihan host, agar lebih variasi dalam proses *casting*. Program "BINGKAI" memerlukan 2 host, terdiri dari *host* laki - laki dan *host* perempuan. Pada program "BINGKAI" memiliki beberapa kandidat untuk dijadikan sebagai *host*, diantaranya: kandidat pertama bernama Oky, berusia 25 tahun, merupakan mahasiswa jurusan tari di Institut Seni Indonesia Yogyakarta (ISI Yogyakarta) yang berasal dari Yogyakarta.

Gambar 5.1 Foto Oky
Dokumentasi Pribadi

Kandidat kedua adalah Adinda Triska berusia 22 tahun, dia adalah mahasiswi jurusan psikologis di Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga (UIN SUKA) yang berasal berasal dari Lampung.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

-

Gambar 5.2 Foto Adinda Triska
Dokumentasi pribadi

Kandidat ketiga adalah Miftahur Khoir atau di sebut Miko berusia 27 tahun, dia adalah mahasiswa jurusan pedalangan di Institut Seni Indonesia Yogyakarta (ISI Yogyakarta) , Miftahur Khoir berasal dari Lamongan.

Gambar 5.3 Foto Miftahur Khoir
Dokumentasi pribadi

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Kandidat keEMPAT adalah Fadila Prima Ramadhani berusia 24 tahun, dia adalah mahasiswi jurusan sosiologi di Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta (UIN SUKA) yang berasal dari Pasuruan.

Gambar 5.4 Foto Fadila Prima
Dokumentasi pribadi

e. Rapat Produksi

Naskah yang sudah tersusun kemudian menjadi pegangan untuk memulai memproduksi program *magazine* yang berjudul "BINGKAI". Pembagian tugas sangat penting dilakukan diawal produksi agar masing-masing tim produksi jelas dalam melaksanakan tugasnya masing-masing.

Rapat produksi pertama dilakukan oleh sutradara, *cameramen*, *sound recordist*, *art director* dan *editor* untuk mendapatkan gambaran mengenai blocking camera, continuity dan pergerakan kamera. Rapat produksi dilakukan beberapa kali utntuk mempermudah dalam persiapan produksi.

f. *Rehearsel*

Produksi *magazine* "BINGKAI" dilakukan berdasarkan *breakdown* naskah, *rehearsal* dilakukan pada kebutuhan produksi. *Rehearsal* dilakukan pada kebutuhan *blocking* kamera untuk *host* dan narasumber, *Rehearsal* dilakukan dua hari sebelum produksi dilaksanakan. Proses Rehearsal terdiri dari r*eading presenter*, wawancara narasumber, blocking kamera, dan setting lokasi yang akan

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

digunakan dalam produksi. Proses *Rehearsal* program "BINGKAI" dilakukan di lokasi.

g. Jadwal Produksi

Jadwal produksi harus tertulis, disusun untuk kebutuhan produksi guna mempermudah dalam produksi. Jadwal produksi yang dibuat itu sebagai pedoman bagi semua kerabat kerja yang membantu dan pihak lain di luar kerabat kerja. Untuk jadwal buat *shooting* liputan tidak memerlukan jadwal produksi karena kerabat kerja yang bisa membantu hanya beberapa orang.

2. Produksi

Setelah tahapan praproduksi selesai dilakukan, maka produksi pun siap dilakukan sesuai dengan jadwal produksi yang sudah direncanakan sebelumnya, seluruh tim produksi bekerja sesuai dengan naskah yang sudah disepakati oleh sutradara. Tahapan produksi program "BINGKAI" dimulai pada tanggal 30 Maret 2017 hingga diakhir pada tanggal sampai 03 Juni 2017, proses produksi program "BINGKAI" melalui proses yang rumit dan panjang, diantaranya adalah mempersiapkan tenaga yang membantu (kru) , mempersiapkan peralatan produksi, mencari pembawa acara (*host*), menentukan lokasi dan masih banyak lagi. Langkah pertama pada saat produksi program sebagai berikut :

a). Liputan Rubrik Ruang Seni (30 Maret 2017 dan 03 Juni 2017)

Liputan pada rubrik RUANG SENI akan mengulas tentang Bentara Budaya Yogyakarta (BBY). Liputan di hari pertama ini bertepatan dengan diselenggarakan Pameran Seni Rupa dengan tema "Bemain dan Belajar Seni Rupa". Banyak karya anak sekolah dasar di kota Yogyakarta, yang dipamerkan di Bentara Budaya Yogyakarta. Pameran dilaksanakan pada 26 Maret sampai 31 Maret di Bentara Budaya Yogyakarta.

Liputan di hari kedua bertepatan dengan Pameran Seni Kain bertemakan "Tangan yang mencintai kain dengan hati yang penuh warna". Pameran ini berlangsung pada tanggal 4 Juni sampai 11 Juni 2017 pukul 09.00 -21.00 WIB.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

b). Liputan Rubrik SENIMAN (31 Maret 2017 dan 16 April 2017)

Pada episode Seni Rupa ini, rubrik SENIMAN memilih Steff Sawung sebagai profil seniman karena dia merupakan seniman muda yang menginpirasi dan terkenal di kalangan artis ibu kota (Jakarta). Pada hari pertama Sawung lagi melukis salah satu artis ternama yaitu Soimah. Proses wawancara dilakukan di rumah Steff Sawung. Rumah Sawung berada di daerah Tegal Sari RT 07 RW 08 Wonosari, Gunung Kidul DIY merupakan tempat yang menginpirasi.

c). Liputan Rubrik PENDIDIKAN SENI (04 Mei - 05 Mei 2017)

Pada episode Seni Rupa ini, Rubrik PENDIDIKAN SENI akan mengulas Sekolah Menengah Seni Rupa Yogyakarta. Banyak karya seni rupa yang dihasilkan oleh tangan kreatif dari siswa SMK Negeri 3 Kasihan Bantul DIY. Karya tersebut sebagian diletakkan di museum SMK Negeri 3 Kasihan Bantul DIY untuk dijadikan koleksi sekolah.

d). Produksi Rubrik PRATEK SENI (19 Mei 2017)

Pada rubrik ini proses produksi dilakukan di studio, karena membutuhkan pencahayaan yang cukup. Sejumlah lampus sudah disewakan dari

3. Pascaproduksi

Proses pascaproduksi ini adalah tahapan akhir dari proses produksi. Pengambilan gambar dan perekaman suara telah selesai pada proses produksi. Proses pascaproduksi meliputi :

a). *Loading File*

Stock shot yang diambil dalam produksi kemudian dipindahkan dan di backup dalam *hard disk* dan *computer*. Setiap data shot yang saling diberi nama *file* tertentu guna memudahkan massa *editing*. *Loading File* menggunakan *Personal Computer* (*PC*) .

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

b). *Editing Offline*

Proses *editing* ini penyusunan sesuai dengan struktur dalam naskah, apabila terdapat gambar yang tidak tepat atau efektif dalam penyusunan dapat dibuang atau diganti dengan shot yang lain. Editor juga ikut memilih gambar mana saja yang tepat dan baik.

c). Ilustrasi Musik

Proses Ilustrasi musIk ini adalah proses pemilihan lagu dan *sound* efek dipiih sesuai adegan atau informasi setiap rubriknya. Ilustrasi dan *sound* efek dipilih sesuai dengan gaya program yang dipilih yaitu gaya lokal Yogyakarta.

d). *Editing Online*

Editing Online adalah proses dimana pengegabungan warna, memasukanilustrasi musik, penambahan efek animasi dan grafis serta finishing dilakukan.

e). *Mixing* Audio

Proses akhir penambahan narasi atau voice over untuk mendukung gambar serta penambahan ilustrasi musik yang sesuai dengan kebutuhan gambar, seperti *sound effect* dan *jingle*.

B. Pembahasan Karya

1. Judul Program

Judul program *magazine* adalah "BINGKAI" yang merupakan program televisi yang membahas seni. Nama"BINGKAI" ini dipilih karena kata ini mudah diingat dan juga merupakan nama alat yang sering digunakan untuk memamerkan karya seni seperti karya lukisan, desain, foto, dan lain sebagainya. Jadi penonton dapat dengan mudah mengingat akan program BINGKAI yang berfokus pada dunia seni atau kesenian. Program *magazine* "BINGKAI" ini bermaksud ingin mengajak, mengembangkan dan melestarikan kesenian di

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

seluruh Indonesia pada generasi muda dan masyarakat serta memberi wawasan tentang kesenian Indonesia, khususnya di Yogyakarta.

2. Elemen Videografi

a. Kamera

Pada liputan program *magazine* "BINGKAI" yang menggunakan *single* kamera menghadirkan warna yang natural maka tonalitas gambar diatur dalam kamera yang berhubungan kontras, kecerahan dan warna. Berikut daftar tabel peralatan yang menduukung pengambilan gambar untuk produksi program *magazine* "BINGKAI".

Tabel 5.2 Peralatan Departemen *Camera*

No.	*Equipment*	Jumlah
1.	*Camera* Sonny @ 6000	1 buah
2.	Lensa *fix* 50 mm	1 buah
3.	Lensa *wide* 16 mm	1 buah
4.	Lensa *Tele* 70 -200	1 buah
5.	Tripot	1 buah

b. *Framing*

Program *magazine* "BINGKAI" *aspect ratio* yang digunakan adalah 16 : 9 dengan pertimbangan akan lebih nyaman untuk penonton.

c. Unsur sinematik

Proses pembuatan program *magazine* "BINGKAI" dilakukan dengan single camera untuk liputan pada rubrik PENDIDIKAN SENI (SMSR Yogyakarta) dan rubrik RUANG SENI (Bentara Budaya Yogyakarta), sedangkan untuk *multi camera* untuk wawancara pada rubrik SENIMAN dan pada produksi di studio. Sebagai pedoman liputan, wawancara, gerak tubuh, letak properti,

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

setting lokasi menggunakan teknik *master scen*e atau satu *take* panjang adegan demi adegan.

3. *Setting* Lokasi

Sesuai dengan konsep program *magazine* "BINGKAI" dengan gaya lokal Yogyakarta maka setiap unsur di dalamnya harus berkesinambungan dengan tema yang ditentukan oleh episodenya. Perpaduan tiga warna antar warna biru, kuning dan coklat memberi nilai tersendiri pada program *magazine* "BINGKAI".

4. Pencahayaan

Penggunaan alat pada "BINGKAI" menggunakan lampu *Kinoflo*, *Inky* dan lampu *LED* pada saat produksi di studio.

5. Unsur Suara

Kepentingan pengambilan suara menggunakan mik kresz dan handy recorder untuk liputan dan wawancara. Suara - suara atmosfir dalam beberapa bagian juga direkam sehingga gambar visualnya terkesan alami.

Tabel 5.3 Peralatan Departemen *Sound*

No.	Perlengkapan audio	Jumlah
1.	Mik Kres	1 set
2.	Kabel XLR	2 set
3.	Tascam DR 40	1 set
4.	Sd *card extreme*	2 buah
5.	*Headsheat*	1 set

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

6. Unsur *Editing*

Menggunakan *software adobe premiere* cs. 5 dalam proses *Editing* program *magazine* BINGKAI dan *software* after effect cs. 5 dalam pembuatan *bumper* program *magazine* BINGKAI. Dalam proses *editing* perlunya mengontrol gambar dan *shot* pada liputan dan wawancara agar lebih bervariasi untuk mendapatkan ritmik yang tepat.

7. Rubrik

Ketika menentukan nama rubrik yang muncul dalam setiap *segment* sebaiknya mencari referensi dari majalah. Membaca setiap artikel dan membandingkan dengan ide yang akan diciptakan. Tetapi tidak boleh melakukan plagiat setiap ide dalam tulisan, tetap harus mencari inovasi-inovasi baru untuk menciptakan rubric yang bermutu (Naratama, 2006:176).

Penamaan ini bertujuan untuk membuat liputan-liputan bertema seni dengan nama "BINGKAI" mempunyai empat rubrik tiap episodenya, yaitu : PENDIDIKAN SENI, SENIMAN, PRAKTEK SENI, dan RUANG SENI

C. **Pembahasan tiap *Segment***

1. *Segment* Pertama

Gambar 5.1 *Screenshot Bumper* BINGKAI 1

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Gambar 5.2 *Screenshot Bumper* BINGKAI 2

Salah satu bagian dari *segment opening* adalah penggunaan *bumper* program sebagai pemisah tiap *segment* dalam sebuah program. *Bumpe*r juga merupakan identitas program, dimana didalamnya terdapat nama program, logo program acara, dan nama tiap-tiap rubrik yang akan disajikan. Rubrik dari program *magazine* "BINGKAI" antara lain, PENDIDIKAN SENI, SENIMAN, PRAKTEK SENI, dan RUANG SENI. Sebuah seni yang dibahas dalam program ini karena seni merupakan sesuatu yang sering kita jumpai di sekitar kita, dan merupakan hal yang indah dan menyenangkan.

Setiap *opening* dan *closing segment* selalu memakai slogan "Hiasi Hidupmu dengan Seni" karena slogan itu bisa memeberi pengaruh kepada penonton agar bisa melestarikan, menjaga dan mengembangkan seni.

Tampilan studio dengan kursi bambu berwarna ini memberikan nuansa Yogyakarta, ditambah lagi busana batik bermotif Yogyakarta yang sedang dipakai kedua *host* . Properti yang dipajang di studio seperti *miniatur* tugu, andong, becak, dan candi menambah kearifan lokal yang bergaya Yogyakarta.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Gambar 5.3 *Screenshot Host* membuka program BINGKAI

Opening program melalui adegan membatik ini memberi tanda kepada penonton bahwa program ini pasti berbicara tentang kesenian. Tanda itu tidak hanya lewat adegan tetapi jua ditunjukkan dengan motif batik yang dipakai kedua *host.*

Gambar 5.4 *Screenshot Bumper* PENDIDIKAN SENI

Gambar 5.5 *Screenshot* Kepala SMK N 3 Kasihan

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Di *segment* pertama program "BINGKAI" membahas tentang Pendidikan Seni yang berada di Daerah Istimewa Yogyakarta yaitu SMSR Yogyakarta. Rubrik ini memilih sekolah SMK N 3 Kasihan, karena sekolah ini berdedikasi ke dunia seni rupa dan juga sekolah ini banyak melahirkan seniman - seniman yang terkenal, salah satunya Butet Kartarajasa.

Karya - karya seni rupa yang dihasilkan sangat beragam, mulai dari seni lukis, patung dan lain sebagainya. Fasilitas di sekolah SMK N 3 Kasihan sangat memberikan kemudahan dalam menciptakan sebuah karya seni rupa.

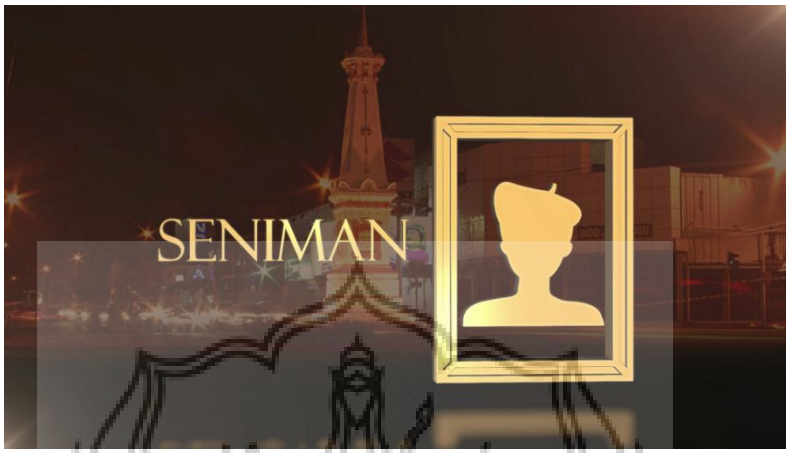
2. *Segment* Kedua

Gambar 5.6 *Screenshot Host* membuka rubrik SENIMAN

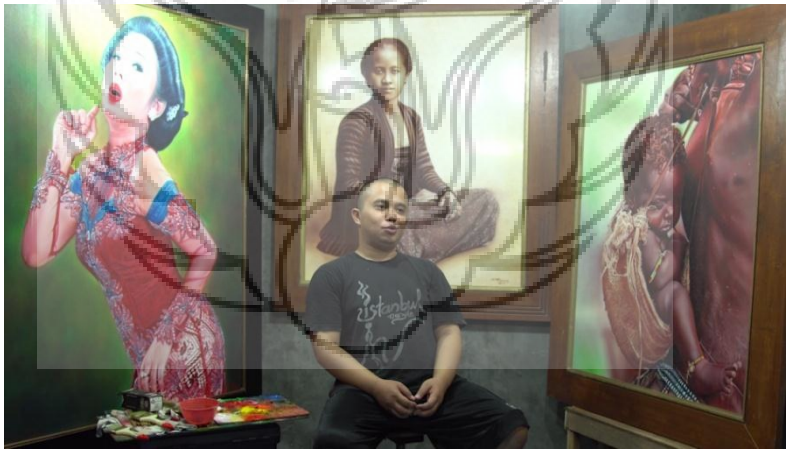
Gambar 5.7 *Screenshot Host* menutup rubrik SENIMAN

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

*Hos*t yang berpenampilan anggun dan murah senyum ini bisa menjadi alternatif dalam memikat penonton dan juga memberi kenyaman buat penonton di rumah. Talenta dari seorang *host* merupakan bagian dari daya tarik pada program "BINGKAI".



Gambar 5.8 *Screenshot Bumper* rubrik SENIMAN



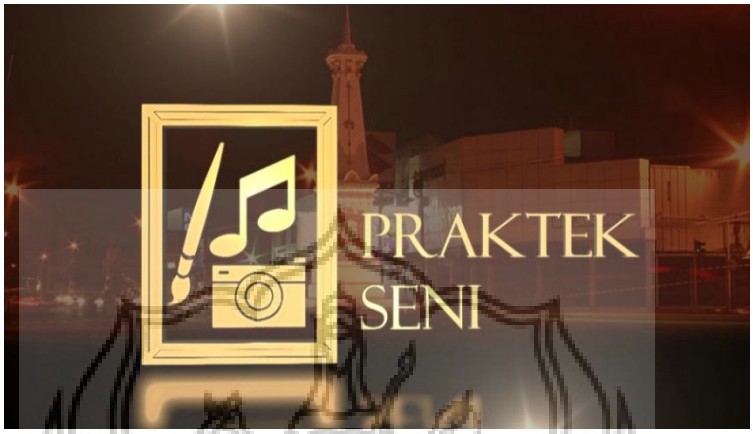
Gambar 5.9 *Screenshot* Steff Sawungrono

Di *segment* kedua Program "BINGKAI" membahas tentang Seniman *Realis* yang berada di Daerah Istimewa Yogyakarta tepatnya di Wonosari, Gunung Kidul Daerah Istimewa Yogyakarta. Sebuah profil Steff Sawung dipilih karena steff sawung merupakan seniman realis yang tinggal di kota wonosari yang

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

diharapkan bisa memotivasi seniman - seniman pinggiran lain agar selalu berkomitmen dan berjuang dalam mengembangkan seni rupa.

3. *Segment* Ketiga



Gambar 5.10 *Screenshot Bumper* rubrik PRAKTEK SENI

Penggunaan *icon* kuas menunjukan cabang seni rupa, *camera* menunjukan seni media rekam dan *note irama* menunjukan seni pertunjukan. Jadi rubrik ini akan selalu mendatangkan narasumber dari kesenian tersebut.

Gambar 5.11 *Screenshot* Proses melukis wajah Butet Kartarajasa

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Di segment Program “BINGKAI” membahas tentang seorang yang memiliki pekerjaan dan konsisten sebagai seniman, namanya Indra Setiyawan. Indra Setiyawan adalah seorang lulusan ISI Yogyakarta yang sampai saat ini konsisten dalam bidang pekerjaannya yaitu pelukis wajah.

Pada rubrik atau *segment* PRAKTEK SENI, memperlihatkan karakter seorang *host* yang cerewet, lucu dan komunikatif dengan tujuan memberi kesan bahwa sebuah seni itu f*leksibel*, terkadang bisa serius dan terkadang bisa bercanda.

4. *Segment* Keempat

Gambar 5.12 *Screenshot Host* menutup program BINGKAI

Segment ini mengulas begitu mendalam tentang ruang berkesenian, pada episode ‘Seni Rupa’ memilih Bentara Budaya Yogyakarta karena Bentara memiliki nilai berbeda dari ruang seni lain, Bentara Budaya memiliki keunikan berupa agenda mengarsipkan *event* pameran dalam bentuk buku. Bukan hanya itu, Bentara Budaya Yogyakarta terletak di wilayah yang sangat strategis, tepatnya di Jl. Suroto No.2 Kota Baru Yogyakarta.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Gambar 5.13 *Screenshot Bumper* RUANG SENI

Rubrik ini akan mencari dan menetapkan ruang – ruang yang bisa digunakan sebagai tempat untuk berkeseniaan, seperti pameran, pentas seni dan lain sebagainya. Informasi diperoleh dengan mewawancarai seorang penglelola maupun pemilih ruangan.

Gambar 5.14 *Screenshot* Pengelola Bentara Budaya Yogyakata

Bentara Budaya didirikan untuk menjawab keluh kesah masyarakat Yogyakata akan sempit dan sedikitnya wilayah untuk menampilkan karya di Yogyakata, di Bentara Budaya pasti bisa menjawab semua itu.

Bentara Budaya Yogyakarta terlatak di daerah yang sangat strategis sehingga memberikan kemudahan dan kelancaran untuk berkesenian. Bentara

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Budaya Yogyakarta merupakan gallery seni berdiri cukup lama di Yogyakarta, tepatnya di Jl.Suroto No.2 Kota Baru Yogyakarta. Bentara Budaya Yogyakarta juga memberikan kesempatan kepada para seniman maupun pecinta seni untuk memarkan karya – karyanya secara gratis, dengan mengirim proposal sebagai persyaratan.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta