

**PENYUTRADARAAN *REALITY SHOW* “BRUSH ME UP”
DENGAN KONSEP *BEAUTY SHOT*
SEBAGAI PENUNJANG *DETAIL MAKE-UP*
(Episode 1: Fiction Magic)**

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



Disusun oleh :

Anis Hidayah

NIM : 1210021132

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

2018

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi Penciptaan Seni yang berjudul :

**PENYUTRADARAAN *REALITY SHOW* “BRUSH ME UP” DENGAN
KONSEP *BEAUTY SHOT* SEBAGAI PENUNJANG *DETAIL MAKE-UP*.
EPISODE 1 “FICTION MAGIC”**

yang disusun oleh

Anis Hidayah

1210021132

Telah diuji dan dinyatakan lulus oleh Tim penguji Tugas Akhir Skripsi Program
Studi S1 Televisi dan Film FSMR ISI Yogyakarta, yang diselenggarakan
pada.....

08 JAN 2018

Dosen pembimbing I

Agnes Widiasmoro, S.Sn., M.A
19780506 200501 2 001

Dosen Pembimbing II

Raden Roro Ari Prasetyowati, S.H., LL.M.
19801027 2006042 2 001

Cognote/Penguji Ahli

Andri Nur Patrio, M.Sn.
19750529 200003 1 002

Ketua Jurusan Televisi

Agnes Widiasmoro, S.Sn., M.A
19780506 200501 2 001

Mengetahui

Dekan,

Fakultas Seni Media Rekam

Marsudi, S.Kar., M.Hum.

NIP 19610710 198703 1 002



LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Anis Hidayah

NIM : 1210021132

Judul Skripsi : Penyutradaraan Program *Reality Show* “Brush Me Up” dengan
Konsep *Beauty Shot* Sebagai Penunjang Detail *Make-up*. Episode 1
“Fiction Magic”

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Skripsi Penciptaan Seni/Pengkajian Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat karya atau tulisan 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.

Dibuat di : Yogyakarta

Pada tanggal : 29 Desember 2017.

Yang Menyatakan,



Anis Hidayah
1210021132

MOTTO

Make-up tidak dapat mengubah dunia atau bahkan hidup seseorang. Tetapi dapat menjadi langkah pertama dalam belajar hal-hal tentang diri seseorang yang mungkin tidak pernah ditemukan sebelumnya.



HALAMAN PERSEMBAHAN

Karya ini di dedikasikan untuk orangtua saya Yusuf dan Yulia yang tidak hanya mendorong dan mendukung kreativitas saya.
Tetapi juga telah memberi kebebasan untuk menjadi diri saya sendiri.



KATA PENGANTAR

Puji Syukur Alhamdulillah kupanjatkan kepada Allah SWT yang telah memberiku kesabaran, kesehatan, kesempatan dan kepercayaan diri hingga karya ini dapat diselesaikan dengan baik sebagai persyaratan memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata 1 Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulisan laporan tugas akhir ini dapat diselesaikan dengan segenap perjuangan dan pengorbanan, baik berupa waktu, tenaga, biaya dan pikiran. Tentu saja penciptaan seni ini tidak luput dari bantuan teman-teman, rekan-rekan dan beberapa pihak lainnya.

Tugas akhir adalah mata kuliah terakhir dimana ilmu-ilmu yang dipelajari dan didapatkan selama perkuliahan diaplikasikan dalam sebuah karya. Penulisan dan pembuatan karya bertujuan untuk memberi tambahan wawasan dan menambah kreativitas.

Selama proses penciptaan seni berlangsung, banyak sekali pihak yang membantu menyelesaikan tugas akhir penciptaan seni ini, juga bimbingan, pengarahan serta doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis dengan senang hati menyampaikan rasa terimakasih kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan segala karunia-Nya.
2. Orang tua tercinta bapak Yusuf dan Ibu Yuliah selaku kontributor baik secara materi, moril maupun moral.
3. Marsudi, S.Kar., M.Hum Dekan Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Agnes Widiasmoro, S.Sn., M.A selaku dosen pembimbing I tugas akhir sekaligus ketua jurusan televisi Fakultas Seni Media Rekam.
5. Raden Roro Ari Prasetyowati, S.H., LL.M selaku dosen pembimbing II.
6. Andri Nur Patrio M.Sn selaku dosen penguji ahli tugas akhir.
7. Dra. Siti Maemunah, M.Si selaku dosen wali yang telah mendampingi selama berkuliah di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Gregorious Arya Dhipayana M.Sn selaku dosen editing yang telah membantu memberi masukan pada tahap editing tugas akhir.

9. Kakak, adik, Aim Adi Negara dan seluruh keluarga besar Bani Istamar tercinta.
10. Seluruh tim produksi yang terlibat dalam dalam penciptaan Tugas Akhir ini.
11. Sahabat terkasih dan tercinta yang selalu memberikan dukungan, doa dan masukan.
12. Teman-teman seperjuangan ANGRAL yang selalu memberikan semangat dan kebahagiaan serta doa.
13. Teman-teman angkatan 2012 jurusan Televisi dan Film Fakultas Seni Media Rekam serta teman-teman seperjuangan Institut Seni Indonesia.
14. Staf pengajar dan seluruh karyawan Jurusan Televisi dan Film Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
15. Institut Seni Indonesia Yogyakarta terimakasih.
16. Semua pihak yang tidak dapat disebutkann satu persatu yang telah berpartisipasi dan memberi dukungan.

Penyusunan karya skripsi tugas akhir ini tentunya masih jauh dari kata sempurna. Saran yang membangun untuk mengembangkannya lag tentunya diharapkan untuk kedepannya.

Yogyakarta, 29 Desember 2017

Anis Hidayah

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
MOTTO	iv
LEMBAR PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DATAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
ABSTRAK	xvi
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Ide Penciptaan Karya	4
C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan	6
D. Tinjauan Karya	7
BAB II. OBJEK PENCIPTAAN DAN ANALISIS	
A. Objek Penciptaan	15
B. Analisis Objek Penciptaan	23
BAB III. LANDASAN TEORI	
A. <i>Reality Show</i>	26
B. <i>Make-up</i>	29
C. <i>Beauty Shot</i>	30
D. Penyutradaraan	32
BAB IV. KONSEP KARYA	
A. Konsep Penciptaan	41
1. Konsep Penyutradaraan	42
2. Konsep <i>Beauty Shot</i>	46

3. Konsep Videografi	47
4. Konsep Pencahayaan	48
5. Konsep Artistik	48
6. Konsep Editing	52
7. Konsep Tata Suara	52
B. Desain Produksi	53
1. Desain program	53
2. Desain produksi	53
C. Tahapan Penciptaan	67
1. Pra Produksi	67
2. Produksi	69
3. Pasca Produksi	69
BAB V. PERWUJUDAN DAN PEMBAHASAN KARYA	
A. Tahapan Perwujudan Karya	72
B. Pembahasan Karya	99
BAB VI. KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	121
B. Saran	122
DAFTAR PUSTAKA	124
LAMPIRAN	

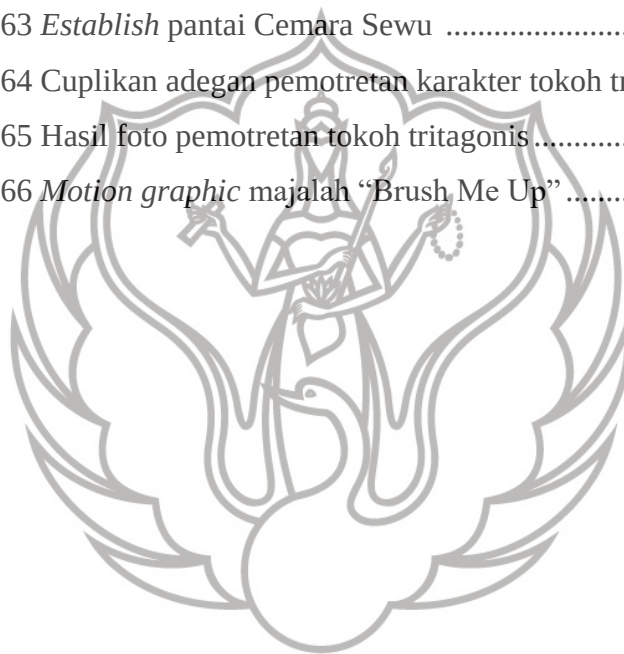
DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 1.1	Poster program acara “Face Off”	7
2. Gambar 1.2	Salah satu segmen program acara “Face Off”	7
3. Gambar 1.3	Segmen <i>challenge</i> oleh salah satu finalis “Face Off”	7
4. Gambar 1.3	Segmen <i>workshop</i> oleh salah satu finalis “Face Off”	7
5. Gambar 1.4	Poster acara televisi Asian Next Top Model’s	9
6. Gambar 1.5a	Segmen <i>photo session</i> acara televisi Asian Next Top Model’s.....	9
7. Gambar 1.5b	Segmen <i>photo session</i> acara televisi Asian Next Top Model’s.....	10
8. Gambar 1.6	Poster <i>web series</i> NYX Face Award’s	11
9. Gambar 1.7a	Hasil kompetisi salah satu finalis NYX Face Award’s	11
10. Gambar 1.7b	Hasil kompetisi salah satu finalis NYX Face Award’s	11
11. Gambar 1.8	<i>Bumper in</i> program Work BC Career Trek	12
12. Gambar 1.9	Segmen awal program Work BC Career Trek	12
13. Gambar 1.10	Cuplikan program Work BC Career Trek	13
14. Gambar 1.11	Cuplikan program Work BC Career Trek	13
15. Gambar 2.1	<i>Brush set.</i>	16
16. Gambar 2.2	Berita tentang <i>spesial makeup effect</i> Dhani Brain.....	19
17. Gambar 2.3	<i>Channel youtube</i> Monic	20
18. Gambar 2.4	Efek luka lebam	22
19. Gambar 2.5	Proses pembuatan <i>make-up</i> karakter dengan penambahan <i>prosthetic make-up</i> dalam film Lone Ranger	22
20. Gambar 2.6	Profil/ <i>bumper</i> “Brush Me Up” episode 1 Fiction Magic	23
21. Gambar 4.1	<i>Shot beauty photography</i>	46
22. Gambar 4.2	<i>Shot beauty</i> untuk <i>make-up</i>	47
23. Gambar 4.3	Referensi studio pribadi <i>make-up artist</i>	49
24. Gambar 4.4	Referensi studio <i>make-up artist</i>	49
25. Gambar 4.5	Referensi set monolog/dialog penyampaian informasi ke penonton	50
26. Gambar 4.6	Referensi grafis animasi program acara “Brush Me Up”	51

27. Gambar 4.7 Referensi grafis animasi dan <i>typografi</i> program “Brush Me Up”	51
28. Gambar 5.1 Kru “Brush Me Up” melakukan rapat bersama	76
29. Gambar 5.2 Proses <i>hunting</i> lokasi studio <i>make-up artist</i>	77
30. Gambar 5.3 Lokasi pemotretan untuk karakter tokoh protagonis	78
31. Gambar 5.4 Lokasi pemotretan untuk karakter tokoh antagonis	78
32. Gambar 5.5 Lokasi pemotretan untuk karakter tokoh tritagonis.....	78
33. Gambar 5.6 Dhani Brain <i>talent spesial make-up effect</i>	79
34. Gambar 5.7 Monica Agustami <i>talent make-up artist</i> dan <i>wardrobe</i> <i>stylish</i>	80
35. Gambar 5.8 Lukman sebagai fotografer.....	80
36. Gambar 5.9 Marco sebagai <i>production manager</i>	80
37. Gambar 5.10 Indika Sanjaya sebagai <i>lighting man</i>	81
38. Gambar 5.11 Denis sebagai kru perekam <i>moment</i>	81
39. Gambar 5.12 Bustomi Rifai sebagai kru <i>standby set</i>	81
40. Gambar 5.13 Ichigo sebagai kru <i>artistik</i>	81
41. Gambar 5.14 Breezy Smith sebagai model protagonis	83
42. Gambar 5.15 Pinta Puspa sebagai model antagonis	83
43. Gambar 5.16 Pino sebagai model tritagonis.....	84
44. Gambar 5.17 <i>Set indoor reality show</i> “Brush Me Up”	85
45. Gambar 5.18 <i>Set indoor reality show</i> “Brush Me Up”	85
46. Gambar 5.19 <i>Set outdoor</i> Cemara Sewu untuk tokoh protagonis	85
47. Gambar 5.20 <i>Set outdoor Gumuk Pasir</i> untuk tokoh antagonis.....	86
48. Gambar 5.21 <i>Set pantai outdoor</i> untuk tokoh tritagonis	86
49. Gambar 5.22 <i>Workshop make-up</i> karakter protagonis	87
50. Gambar 5.23 <i>Workshop make-up</i> karakter anntagonis.....	87
51. Gambar 5.24 <i>Umbrella lighting</i> rusak karena angin	90
52. Gambar 5.25 Karakter tritagonis <i>prepare make-up</i> untuk <i>shot</i> selanjutnya	90
53. Gambar 5.26 Karakter protagonis yang sedang pakaikan kostum untuk <i>shot</i> berikutnya.....	89

54. Gambar 5.27 Suasana pantai menuju <i>wrap</i>	91
55. Gambar 5.28 Saat asap <i>gunsmooke</i> tidak bisa keluar.....	92
56. Gambar 5.29 Suasana <i>wrap day</i> 1 di patai Cemara Sewu.....	92
57. Gambar 5.30 Pengambilan set wawancara Dhani Brain	93
58. Gambar 5.31 Pengambilan set wawancara Monic	93
59. Gambar 5.32 Pengambilan set wawancara Dhani dan Monic	93
60. Gambar 5.33 Suasana <i>wrap day</i> 3 program acara “Brush Me Up”.....	95
61. Gambar 5.34 Cuplikan <i>highligh template</i> program acara “Brush Me Up”	99
62. Gambar 5.35 <i>Bumper</i> berupa <i>before after make-up</i>	100
63. Gambar 5.36 Cuplikan awal segmen.....	101
64. Gambar 5.37 Adegan Monic dan Dhani membahas karakter tokoh	102
65. Gambar 5.38 Desain dari tokoh tritagonis.....	103
66. Gambar 5.39 Hasil <i>coloring</i> 3 tokoh Fiction Magic	103
67. Gambar 5.40 Gambar kedatangan Marco ke studio	104
68. Gambar 5.41 Proses pembuatan <i>sculpting</i> toko tritagonis.....	105
69. Gambar 5.42 Proses mencetak/ <i>molding</i> karakter tritagonis.....	105
70. Gambar 5.43 Hasil cetakan karakter tritagonis	105
71. Gambar 5.44 Proses pencarian dan penambahan kostum	106
72. Gambar 5.45 Proses pembuatan mahkota	106
73. Gambar 5.46 Adegan Monic Dhani mengotak atik kostum tritagonis.....	107
74. Gambar 5.47 Grafis <i>conversation</i> antara Lukman dengan Dhani	107
75. Gambar 5.48 <i>Beauty shot</i> saat proses <i>make-up</i> untuk tokoh protagonis	109
76. Gambar 5.49 <i>Beauty shot</i> saat proses <i>make-up</i> karakter tritagonis.....	109
77. Gambar 5.50 Proses pengambilan gambar saat proses <i>make-up</i>	110
78. Gambar 5.51 <i>Beauty shot</i> saat proses <i>make-up</i> karakter antagonis	111
79. Gambar 5.52 Cuplikan adegan menuju lokasi pemotretan	112
80. Gambar 5.53 <i>Establish pantai Cemoro Sewu</i>	112
81. Gambar 5.54 Cuplikan adegan tim <i>make-up</i> dan model datang ke lokas pemotretan	113

82. Gambar 5.55 Fotografer melakukan <i>breafing</i> kepada tim <i>make-up</i> da model	113
83. Gambar 5.56 Cuplikan adegan pemotretan karakter protagonis	114
84. Gambar 5.57 Cuplikan adegan kendala teknis <i>gunsmoke</i>	114
85. Gambar 5.58 Hasil foto dari tokoh protagonis	115
86. Gambar 5.59 <i>Establish drone</i> Gumuk Pasir	115
87. Gambar 5.60 Proses persiapan tokoh antagonis	116
88. Gambar 5.61 Proses pengambilan gambar pemotretan tokoh antagonis.....	117
89. Gambar 5.62 Hasil pemotretan karakter antagonis	117
90. Gambar 5.63 <i>Establish</i> pantai Cemara Sewu	118
91. Gambar 5.64 Cuplikan adegan pemotretan karakter tokoh tritagonis.....	118
92. Gambar 5.65 Hasil foto pemotretan tokoh tritagonis.....	119
93. Gambar 5.66 <i>Motion graphic</i> majalah “Brush Me Up”	120



DAFTAR TABEL

1.	Tabel 4.1 <i>Treatment</i> “Brush Me Up” episode Fiction Magic	56
2.	Tabel 4.2 <i>Budgeting plan</i> program “Brush Me Up”	61
3.	Tabel 4.3 Jadwal <i>shooting</i> Kamis, 11 Mei 2017	62
4.	Tabel 4.4 Jadwal <i>shooting</i> hari ke-dua Sabtu 27 Mei 2017	63
5.	Tabel 4.5 Jadwal <i>shooting</i> hari ke-tiga Minggu, 28 Mei 2017	64



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Skenario program acara “Brush Me Up” episode 1 “Fiction Magic”
- Lampiran 2 Poster Karya Tugas Akhir Penyutradaraan *Reality Show* “Brush Me Up” Dengan Konsep *Beauty Shot* Sebagai Penunjang Detail *Make-up*. Episode 1 Fiction Magic.
- Lampiran 3 Poster Publikasi *Screening* Karya Tugas Akhir Akhirnya *Screening*.
- Lampiran 4 *Screenshot* Publikasi media sosial.
- Lampiran 5 Undangan *Screening* Karya Tugas Akhir Akhirnya *Screening*.
- Lampiran 6 Desain Katalog *Screening* Karya Tugas Akhir Akhirnya *Screening*.
- Lampiran 7 Dokumentasi *Screening* Karya Tugas Akhir Akhirnya *Screening*.
- Lampiran 8 Dokumentasi Proses Produksi Program Acara *Reality Show* “Brush Me Up”. Episode ! “Fiction Magic”.
- Lampiran 9 *Editing Script* “Brush Me Up” Episode 1 “Fiction Magic”.
- Lampiran 10 *Calsheet Shooting* Tugas Akhir “Brush Me Up”.
- Lampiran 11 *Form* Kelengkapan Syarat Tugas Akhir.

ABSTRAK

Manusia jika ingin bertahan hidup maka dia harus bekerja, berkerja untuk mendapatkan upah/gaji, akan tetapi mempekerjakan pekerjaan yang tidak sesuai dengan bakat, jelas pekerjaan tersebut akan terasa lebih berat. Berbeda dengan seseorang yang membuat seni sebagai suatu pekerjaan, mereka menggunakan imajinasi dan bakatnya untuk menciptakan karya dengan nilai estetik. Salah satunya adalah seniman *make-up* yang biasa di sebut dengan istilah *Make-up Artist* dalam dunia profesional. *Make-up artist* sering dipekerjakan di belakang layar untuk memenuhi kebutuhan naskah pada sebuah cerita film fiksi, panggung teater maupun keperluan yang lain. Menciptakan sebuah karakter *make-up* dibutuhkan kreatifitas dan imajinasi yang kemudian di tuangkan dengan bakat, yaitu merealisasikan imajinasi menjadi nyata. Dari ide tersebut muncullah nama “Brush Me Up” yaitu sebuah program acara yang membahas bagaimana kehidupan sehari-hari tim *make-up artist* dalam menghadapi *client* di satu proyek bersama fotografer profesional untuk mewujudkan sebuah karya berbentuk *make-up* karakter yang kemudian oleh penata kamera di ambil *shot* cantiknya (*beauty shot*) untuk menunjang detail *make-up*.

Program “Brush Me Up” dikemas seperti bercerita tentang bagaimana *make-up artist* menyelesaikan tahapan pembuatan *make-up* karakter dari awal hingga akhir. Proses tersebut meliputi ide penciptaan tokoh “Fiction Magic”, ilustrasi gambar ketiga karakter “Fiction Magic”, perancangan *make-up*, kostum, properti penunjang hingga eksekusi sesuai dengan tema tiap episodenya. Tim *make-up* bekerjasama untuk menyelesaikan semua tahap dengan sebaik mungkin.

Kehidupan *make-up artist* tidak jauh dari industri kreatif, *make-up artist* selalu berhubungan langsung dengan *client* dan sutradara yang menginginkan *make-up* tertentu untuk sebuah karya. Mereka rela membayar mahal demi menciptakan karakter yang pas. Dari situlah, kehidupan *make-up artist* sangat menarik untuk diikuti dan dikupas tuntas. *Reality show* sangat cocok untuk menjadi wadah program acara khusus untuk mengetahui lebih lanjut kehidupan *make-up artist*.

Kata kunci : *Reality show, make-up, beauty shot.*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Televisi merupakan hiburan yang telah meresap dalam kehidupan masyarakat, merata diseluruh geografis, etnis, kelas, dan keanekaragaman budaya. Televisi memberikan beragam program seperti drama, komedi olahraga, berita, *game show*, *talk show* dan masih banyak lagi. Kajian yang sudah cukup banyak tentang televisi pada umumnya cenderung kepada kesimpulan bahwa media televisi melebihi media massa yang lain dalam mempengaruhi sikap maupun perilaku khalayak yang relatif tidak terbatas jumlahnya, atau menyerupai komunikasi tatap muka.

Di era saat ini, ilmu pengetahuan berkembang sangat pesat. Hal ini dipicu oleh banyaknya penggunaan teknologi, salah satunya adalah televisi. Televisi bukan lagi barang langka yang hanya dimiliki oleh kalangan tertentu, namun televisi telah menjadi kebutuhan sehari-hari banyak kalangan. Program-program yang disuguhkan sangat bervariasi dan memanjakan mata penonton pada waktu luang, saat liburan, saat bosan dan saat penat setelah bekerja. Stasiun televisi selalu memberikan dan menawarkan program menarik yang akan membuat para penonton rela meluangkan waktu duduk berlama-lama di depan televisi.

Televisi merupakan media informasi, media hiburan, media penerangan, media pendidikan dan media promosi. Kelebihan media massa televisi, antara lain dengan sifatnya yang audio visual, yang mampu menyebarluaskan informasinya secara langsung (Subroto, 2007:26). Kebutuhan akan televisi telah memicu lahirnya sistem komunikasi yang baru, sistem komunikasi ini mampu mendorong perubahan sosial, politik, ekonomi secara besar-besaran dalam kehidupan manusia. Peran suatu teknologi bisa memudahkan proses pembuatan sebuah acara televisi, yang harus kita garis bawahi adalah bagaimana agar pemanfaatan sumber daya teknologi untuk pembuatan sebuah program televisi dapat membuat program itu sendiri lebih berbobot, lebih enak untuk dilihat, dan memenuhi unsur-unsur estetika.

Setiap materi program televisi perlu memperoleh perlakuan khusus berdasarkan karakteristik dan spesifiknya. Cara penyajian program televisi tidak akan terlepas dengan format program, format program yang monoton tidak akan sesuai untuk program televisi yang akan mengangkat tema *Make-up is Art*, karena akan terkesan menjemukan dan terkesan tidak menarik. Dunia *Make-up* yang cenderung dinamis akan lebih cocok disajikan dalam bentuk program yang dapat menyajikan acara penuh dengan rasa penasaran, yaitu program *reality show*.

Di dalam dunia panggung dan film tata rias adalah salah satu sarana penunjang dalam sebuah pertunjukan. Baik pertunjukan untuk *fashion show*, film, seni, drama, seni tari, ketoprak, fotografi maupun pada wayang orang. Adapun *make-up* ataupun kebutuhan tata rias yang diperlukan dalam seni pertunjukan maupun film tersebut bentuknya berbeda-beda, dan tentunya diharapkan lewat penggunaan *make-up* akan mampu mendukung karakter yang diperankan.

Sebuah karya berbentuk *make-up* baik *make-up for fashion*, *fantasy* maupun *make-up effect* dapat ditayangkan diberbagai media seperti pertunjukkan *fashion show*, pameran, majalah maupun program acara televisi. Salah satunya adalah *reality show*. Program *reality show* adalah program yang diproduksi berdasarkan fakta apa adanya, tanpa skenario dan arahan. Tetapi dalam realitasnya, program *reality show*, tetap fleksibel dalam proses kreatif sebagai tontonan yang menghibur dapat diberikan tambahan efek visual dan audio termasuk menyusun skenario cerita untuk membangun suasana dramatik dan artistik (Latif dan Utud : 2015, 11).

Reality show “Brush Me Up” akan sedikit memberikan nuansa baru bagi acara televisi di Indonesia. Di Indonesia lebih banyak *reality show* yang berjenis *hidden camera* contohnya termehek-mehek, katakan putus dan lain sebagainya, selain jenis *hidden camera* masyarakat juga menyukai jenis *competition show* seperti *Indonesian Idol*, *Master Chef*, dan yang lain.

“Brush Me Up” merupakan *reality show* yang berjenis *Fly on the wall show* tentang kehidupan tim *make-up artist* yang menceritakan bagaimana ketrampilan seorang *make-up artist* dan tim, serta cara memadupadankan dengan kostum berikut properti yang digunakan dalam menciptakan karya seni untuk

memenuhi kebutuhan karya dari tim *make-up artist* sesuai dengan *request client*. Program ini akan dibawakan langsung oleh *professional make-up artist* dari segmen 1 hingga akhir. Dari segi konsep, riset dan kematangan semuanya diceritakan langsung oleh *professional make-up artist* tersebut. “Brush Me Up” akan tayang pada episode pertama. Tema yang diangkat adalah Fiction Magic. *Make-up artist* akan memecahkan tahap dan rancangan sesuai dengan konsep pada episode tersebut sesuai dengan permintaan *client*. Ada 10 episode yang akan tayang pada season pertama dengan *make-up artist* yang sama.

Program - program yang ditayangkan stasiun televisi memiliki dua bentuk yaitu *format-dominant* (dominasi format) dan *star-dominant* (dominasi bintang). *Star-dominant* adalah suatu program yang ditayangkan dengan menonjolkan bintang utamanya, sedangkan *format-dominant* lebih menonjolkan jalan cerita dan konsep yang menarik. “Brush Me Up” akan menerapkan *format-dominant* (dominasi format). *Format-dominant* diterapkan karena yang menjadi kekuatan utama dalam *format-dominant* adalah jalan cerita, dengan rekayasa teknologi dan pengkarakteran pemainnya. “Brush Me Up” akan menonjolkan unsur kekuatan format yang berarti program ini akan menonjolkan kelebihan pada kemasan, rancangan, atau konsepnya yang berhubungan dengan cara penyajiannya.

“Brush Me Up” episode 1 Fiction Magic akan menerapkan konsep *fantasy & special effect make-up* dimana seorang *make-up artist* dan tim yang ditantang dalam episode ini merupakan *professional make-up artist*. Unsur dramatik dalam *reality show* “Brush Me Up” akan ditonjolkan melalui tokoh utama yaitu *make-up artist* dalam proses tahapan pembuatan karya episode 1 Fiction Magic.

“Brush Me Up” episode “Fiction magic” terinspirasi dari tokoh-tokoh yang berpengaruh dalam dunia fiksi dan film. Tokoh tersebut mempunyai daya tarik dan karakter yang kuat. Terutama di dalam film imajinasi maupun fantasi pastilah terdapat tokoh protagonis dan antagonis sehingga melengkapi karakter yang dibutuhkan untuk menjadi satu kesatuan cerita yang utuh. Tantangan pada episode ini adalah membuat karakter “Fiction Magic” yang masing-masing tokoh mempunyai peran yang kuat dan mampu menjadi sebuah cerita drama fantasi yang apik. Kebebasan berkreasi tidak terbatas, *make-up artist* harus bisa memenuhi

tantangan episode “Fiction Magic” dan mampu menceritakan masing-masing tokoh yang diciptakan oleh *make-up artist* itu sendiri. *Make-up artist* beserta tim akan berkoordinasi mengenai apa saja yang dibutuhkan baik kostum, properti dan set artistik yang nantinya akan digunakan untuk melengkapi kebutuhan.

“Brush Me Up” episode “Fiction Magic” akan menggunakan konsep *beauty shot* sebagai pendukung dari karakter *make-up* yang diciptakan. *Beauty shot* ini dibutuhkan untuk menonjolkan karakter *make-up* serta sebagai pendukung set artistik lainnya yang masuk dalam *frame* episode “Fiction Magic”. *Beauty shot* ini juga menentukan nilai estetis dari tokoh dan set yang di ciptakan pada episode “Fiction Magic”. Istilah *beauty shot* mengandung arti bahwa sesuatu yang dihasilkan harus tampak cantik, menarik dan mempunyai aura dari gambar yang dihasilkan.

B. Ide Penciptaan Karya

Proses menemukan ide dalam penciptaan sebuah film bisa dengan membaca, melihat pengalaman hidup seseorang, menyaksikan peristiwa menarik, unik dan langka yang terjadi dalam lingkungan tempat tinggal atau dari pengalaman mimpi. Gagasan atau ide biasanya berangkat dari hal-hal yang sederhana (Trimarsanto 2011, 10). Dari ide tersebut kemudian dikembangkan menjadi sebuah tema, langkah selanjutnya adalah melakukan riset yang berhubungan dengan ide untuk mencari data yang lebih lengkap dan menguatkan ide yang diambil.

Ide penciptaan karya ini muncul dari hobi, pekerjaan dan kecintaan akan dunia *fashion* terutama *make-up*. Terinspirasi dari keindahan maha karya luar biasa yang diciptakan oleh *make-up artist* baik nasional maupun internasional. Kebebasan berkarya tanpa batas juga mampu menjadikan berbagai keragaman baik dari segi *look*, konsep maupun nilai artistik dalam menciptakan karya berbentuk *make-up*. Kurangnya tayangan *entertainer* yang menyajikan tayangan berupa *make-up* khususnya *make-up fantasy* dan *effect* juga menjadi salah satu ide penciptaan karya *reality show* berjudul “Brush Me Up”. Dengan mengusung tema yang berbeda dalam setiap episode memberi dampak penasaran terhadap penonton yang mengikuti tayangan *reality show* “Brush Me Up”.

Tayangan yang langsung dibawakan oleh objek (*professional make-up artist*) memberikan kesan serius dan fokus terhadap satu objek. Di mana objek tersebut menceritakan detail konsep dari pengumpulan ide dasar, *hunting* material sampai tahap pengerjaan hingga hasil akhir dari tahapan yang harus dikerjakan pada tiap episode. Ketertarikan di dunia *make-up* membuat keinginan untuk menciptakan dan mengapresiasi lewat sebuah tayangan televisi nasional Indonesia yang sangat krisis dan langka seputar dunia *make-up artist special effect* dan *fantasy*.

Bekerja sebagai *make-up artist* juga merupakan salah satu hal yang mendasari terciptanya ide program *reality show* “Brush Me Up” yang merupakan suatu tantangan tersendiri untuk membuat sebuah karya yang dikonsepskan dan dikemas ke dalam bentuk *reality show daily of make-up artist* berjudul “Brush Me Up”. Keingintahuan lebih tentang dunia *make-up* adalah modal utama menjadikan tayangan ini berbeda. Setelah mendapat pengetahuan satu, muncullah pengetahuan yang lain sehingga tidak baik pengetahuan tersebut disimpan diangan dan tidak di realisasikan. Melalui tayangan “Brush Me Up” tentunya pengetahuan tentang dunia *make-up* akan tersalurkan.

Episode 1 berjudul Fiction Magic, sesuai dengan namanya “Fiction” yang berarti cerita rekaan dan “Magic” yang berarti kesaktian. Dalam hal ini dikaitkan dengan tokoh cerita rekaan yang mempunyai kekuatan dan kesaktian magis. Selanjutnya tema *deadly doll’s* menjadi episode ke 2. Ke 3 adalah *She Live’s in Wonderland*, disusul dengan *Mad Magic* pada episode ke 4. *Alice in dangerous land* pada episode 5, *Mermaid* pada episode ke 6, *Sick seen* pada episode 7, *Skull Island* pada episode 8, *Glitter Squad* pada episode 9 dan *Beautifull Disaster* pada episode terakhir “Brush Me Up”. Tayang setiap sabtu malam (akhir pekan) pada jam *prime time* yaitu pukul 20.00 WIB.

C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan

Tujuan Penciptaan karya seni dengan judul “Penyutradaraan *Reality show* “*Brush Me Up*” dengan konsep *Beauty shot* sebagai penunjang detail *Make-up*. Episode 1 “*Fiction Magic*” adalah :

1. Menciptakan program *reality show* “Brush Me Up” yang menceritakan bagaimana *make-up artist* menghadapi tantangan yang berbeda pada tiap episodenya.
2. Mengeksplorasi teknik *beauty shot* melalui *photoshot* dan *shot-shot* detail *make-up* yang diterapkan di segmen 3 dan 4 untuk menunjang detail *make-up* pada setiap episode “Brush Me Up”.
3. Memberikan pengetahuan melalui tayangan “Brush Me Up” yang di *share* oleh *make-up artist* saat mengerjakan tahapan saat menciptakan *make-up* karakter.
4. Menunjukkan eksistensi dunia *make-up artist* yang kaya akan prestasi kepada seluruh khalayak.

Manfaat yang diharapkan dari penciptaan program *reality show* ini yaitu :

1. Memberikan alternatif tontonan kepada masyarakat sebuah *reality show* yang dapat menjadi program berkualitas serta dapat menambah pengetahuan dan wawasan masyarakat terutama dunia *make-up artist*.
2. Memberikan tambahan referensi karya baru bagi mahasiswa yang tertarik dengan program *reality show*.
3. Memberikan tambahan referensi baru bagi mahasiswa yang mendalami dunia *make-up* televisi dan film.

D. Tinjauan Karya

Agar dapat menghasilkan karya yang maksimal, diperlukan sumber-sumber acuan karya. Pada perencanaan pembuatan program *reality show* “Brush Me Up” diambil beberapa sumber yang akan menjadi acuan yaitu :

1. Face off



Gambar 1.1 Poster program acara “Face Off”.
www.syfy.com/faceoff. 2017.



Gambar 1.2 Salah satu segmen program acara “Face Off”.
www.syfy.com/faceoff. 2017.



Gambar 1.3 Segmen *challenge* oleh salah satu finalis “Face Off”.
www.syfy.com/faceoff. 2017.

Judul	: <i>Face Off</i>
Jenis	: <i>Reality competition show</i>
Produser	: Dwight D. Smith, Derek Atherton
Produksi	: Mission Control Media
Stasiun tayang	: Syfy

Merupakan acara *reality competition show* asal Amerika yang tayang di Syfy televisi kabel. Adalah sebuah ajang kompetisi antar *make-up artist* spesialis *make-up effect* yang pada setiap episode nya mendapat tantangan dari program *Faceoff* dan para juri. Tantangannya adalah berupa protesa yang ada pada film horor dan fiksi ilmiah yang menampilkan karakter aneh dan langka. Tuan rumah dari acara *Faceoff* adalah McKenzie Westmore yang dikenal sebagai Sheridan Derek yang anggota keluarganya merupakan seniman *make-up* Westmore.

Setiap episode para finalis/seniman *make-up* menghadapi “*Spotlight Challenge*” yang menguji kreativitas dan teknik mereka dalam menciptakan *make-up* karakter. Para finalis diberi waktu selama 3 hari untuk tahap-tahap kompetisi sesuai tema setiap episode. Hari pertama adalah tahap desain konsep dan tahap mematumng selama 5 jam. Hari kedua adalah tahap *molding* (percetakan) memakan waktu sekitar 9-10 jam untuk membuat kerangka kaku sesuai kebutuhan dari para finalis *Faceoff*. Selanjutnya hari ketiga/hari terakhir adalah mengeksekusi hasil *molding* dan pematungan pada tahap sebelumnya untuk dijadikan hasil akhir.

Para juri akan menilai dari tahap satu hingga tiga kemudian penilaian dilanjutkan melalui sudut pandang kamera dan detail dari keseluruhan karya *make-up effect* yang dibuat oleh para finalis *Faceoff*. Pada setiap episode akan ada satu persatu peserta yang tersisihkan hingga tersisa satu finalis yang berhasil menjuarai pada satu *season*. Peserta yang terpilih menjadi pemenang berhak menjadi *Professional make-up artist* di kancah *hollywood*.

Acara ini menginspirasi program “*Brush Me Up*” dalam memecahkan sebuah tantangan kepada para tim *make-up artist* untuk mewujudkan imajinasi menjadi kenyataan. Kompetisi ini dinilai berdasarkan kerjasama tim dan konsep yang bisa dipertanggung jawabkan di akhir acara. Hasil akhir ditentukan dari seberapa detail para tim dalam menyiapkan karakter tokoh yang di ajukan dalam

tiap episode. Perbedaan acara Face Off dengan “Brush Me Up” adalah terletak pada jenis acara, Face Off berjenis *competition show* sedangkan “Brush Me Up” berjenis *reality show*.

2. Asia’s Next Top Model’s.



Gambar 1.4 Poster acara televisi Asian next top model's.
www.asntm.com, 2017.



Gambar 1.5a Segmen *photo session* acara televisi Asian next top mdl's.
www.asntm.com, 2017.



Gambar 1.5b Segmen *photo session* acara televisi *Asian next top model's* www.asntm.com, 2017.

Judul	: <i>Asia's Next Top Model's</i>
Jenis	: <i>Reality Game Show</i>
Produser	: Tyra Banks
Produksi	: Ice-TV, Fox International Channel, ActiveTV, Beach House Picture.
Durasi	: 41-43 menit.
Stasiun tayang	: STAR World

Asia's Next Top Model (disingkat *AsNTM*) adalah acara realitas televisi, merupakan *franchise America's Next Top Model*, yang menampilkan sejumlah wanita yang bersaing untuk menjadi *Asia's Next Top Model* dan berkesempatan untuk memulai karir mereka di industri permodelan. Acara ini menampilkan calon-calon model yang berasal dari kawasan Asia.

Proses pencarian model dilakukan dengan audisi yang dilaksanakan di berbagai negara-negara Asia. Persyaratan untuk mengikuti audisi adalah kemampuan berbahasa Inggris yang fasih baik lisan dan tulis, umur 16 - 27 tahun, serta tinggi badan minimal 170 *centimeter*. Peserta lain yang telah berpartisipasi di ajang Top Model lain dapat bergabung di sini sepanjang bukan pemenang ataupun terlibat kontrak dengan *brand* atau agensi lain.

Tayangan program acara *Asia's Next Top Model* menginspirasi "Brush Me Up" pada segmen *photoshot*, dimana pada segmen ini model yang telah di *make-up* sesuai karakter akan di ambil gambarnya menyesuaikan karakter dari tokoh yang diciptakan oleh *make-up artist* sesuai orderan dari *client*.

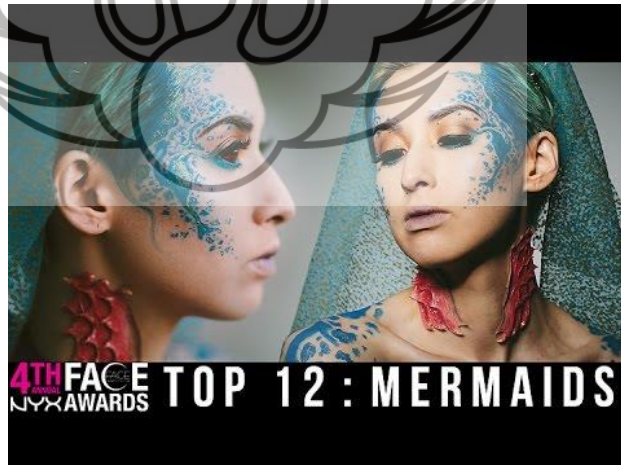
3. NYX Face Award's.



Gambar 1.6 Poster web series NYX Face Award's.
www.nyxfaceawards.com. 2017.



Gambar 1.7a Hasil kompetisi salah satu finalis NYX Face Award's.
www.nyxfaceawards.com. 2017.



Gambar 1.7b Hasil kompetisi salah satu finalis NYX Face Award's.
www.nyxfaceawards.com. 2017.

Judul : *NYX Face Award's*
Jenis : Kompetisi *Make-up*

NYX Fine Artistry of Cosmetics Elites Awards adalah ajang pencarian bakat yang diadakan oleh perusahaan kosmetik ternama NYX. Kontes ini disajikan setiap tahun untuk mencari bakat-bakat para *make-up artist* dunia. Kompetisi ini dilakukan dengan sistem *online* yang mana syarat ketentuan akan di sebarakan melalui akun dan web resmi NYX. Kemudian peserta akan mengikuti *rule's* nya, peserta akan mengunggah hasil karya video melalui jejaring sosial *youtube* dengan *caption* dan *hashtag* yang ditentukan oleh NYX. NYX ingin memberi kesempatan pecinta *make-up* untuk menunjukkan kreativitas tanpa batas dan mengekspresikan bakat masing-masing di dunia *make-up*. NYX Awards menginspirasi program “Brush Me Up” dalam mengeksplor gaya dan karakter *make-up* yang diciptakan sesuai tema tiap *season*nya. Sehingga karakter dan hasilnya lebih variatif dan tidak monoton, karena diikuti oleh banyak pecinta *make-up* dan tentunya hasil dan karakternya berbeda-beda.

4. Work BC Career Trek



Gambar 1.8 Bumper in program Work BC Career Trek.

Sumber : screenshot program acara Work BC Career Trek episode 90. 2017.



Gambar 1.9 Segmen awal program Work BC Career Trek.

Sumber : screenshot program acara Work BC Career Trek episode 90. 2017.



Gambar 1.10 Cuplikan program Work BC Career Trek.
Sumber : *screenshot* program acara Work BC Career Trek episode 90. 2017.



Gambar 1.11 Segmen wawancara dengan narasumber.
Sumber : *screenshot* program acara Work BC Career Trek Episode 90. 2017.

Judul : WorkBC's Career Trek

Jenis : *reality show*

WorkBC's Career Trek merupakan acara web series di www.careertrekbc.career dan tayang di *channel youtube* workBC's yang membahas profesi seseorang dalam profesional kerja baik yang bersifat teknis maupun *non* teknis. Tayangan ini adalah ulasan dari beberapa *career* dan pekerjaan yang diliput di seputar British Columbia sebagai bentuk pengetahuan di dunia kerja profesional. Persamaan dari program acara Work BC adalah sama-sama merekam keseharian para pekerja profesional dalam bidangnya dan melalui wawancara, narasumber akan menjelaskan semua kegiatan yang bersangkutan dengan pekerjaannya dengan *editing jump cut* yang di imbangi dengan *footage* bagaimana narasumber melakukan pekerjaan tersebut. Perbedaanya dengan *reality show* "Brush Me Up" adalah topik yang diangkat tidak selalu tentang *make-up*, pekerjaan

lain seperti teknisi, otomotif, kedokteran, sosial maupun lainnya juga bisa menjadi objek dari program Work BC Career Trek.

