

**JURNAL**

**PENYUTRADARAAN *REALITY SHOW* “BRUSH ME UP”**

**DENGAN KONSEP *BEAUTY SHOT***

**SEBAGAI PENUNJANG *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**

**PENYUTRADARAAN *REALITY SHOW* “BRUSH ME UP”  
DENGAN KONSEP *BEAUTY SHOT*  
SEBAGAI PENUNJANG *MAKE-UP*  
EPISODE 1 “Fiction Magic”**

Oleh : Anis Hidayah (1210021132)

**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.*

## **I. 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 termehk-mehk, 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 dikonsepsikan 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 *Beautiful 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

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 pematung 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.

*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 *photoshoot*, 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.

*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

keaktivitas tanpa batas dan mengekspresikan bakat masing-masing di dunia *make-up*. *NYX Awards* menginspirasi program “Brush Me Up” dalam mengeksplorasi 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

WorkBC’s Career Trek merupakan acara web series di [www.careertrekbc.career](http://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 diimbangi dengan *footage* bagaimana narasumber melakukan pekerjaan tersebut. Perbedaannya 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.

## II. OBJEK PENCIPTAAN DAN ANALISIS

### A. Objek Penciptaan

Penciptaan karya televisi berawal dari ketertarikan pembuat karya untuk lebih mendalami dan mewujudkan imajinasi tentang keindahan merias wajah dan tubuh seseorang menjadi sesuatu/bentuk yang berbeda. Di mana bentuk tersebut bisa dijadikan sebuah karakter/tokoh yang unik. “Brush Me Up” mengemasnya menjadi sebuah program acara *reality show* bertemakan “*Make-up Is Art*”.

#### 1. “Brush Me Up”

Sebagian manusia menggunakan *make-up* agar terlihat lebih cantik, tetapi *make-up* sendiri memberikan lebih dari sekedar terlihat cantik. *Make-up* adalah kesenangan dan terapi untuk mengurangi stres terutama bagi yang serius dan mendalami *make-up* sebagai profesi, tentunya sangat tertarik dengan sesuatu yang berbeda dan ingin bereksperimen dan mengembangkan *skill*nya.

“Brush Me Up” adalah program *reality show* yang membahas *make-up* berupa tantangan kreativitas seorang *professional make-up artist* pada setiap episode yang berbeda. Menceritakan bagaimana tahapan seorang seniman *make-up* dalam menjalankan profesi tersebut. Tantangan yang dihadapi merupakan bagian dari program acara “Brush Me Up” dan merupakan tantangan yang berbeda pada setiap episode. Program *reality show* “Brush Me Up” dibagi menjadi 4 segmen yang berbeda, setiap segmen yang tayang tentunya mempunyai bobot dari yang tingkat ketegangannya biasa hingga mencapai *klimaks* acara. Tema setiap episode di tentukan “Brush Me Up” agar tantangan tetap berjalan menegangkan dan tidak keluar dari zona acara “Brush Me Up”.

*Brush* dalam istilah *make-up* adalah kuas untuk mengaplikasikan produk *make-up* berjenis *powder* baik untuk *eyeshadow*, *blush on*, *bronzer*, maupun *powder* (bedak) pada wajah/tubuh. Kegunaan *brush* sama halnya dengan kuas lukis dan alat senirupa lainnya, bedanya *brush* dibuat untuk mengaplikasikan ke tubuh dan wajah manusia.

## 2. “*Make-up Artist*”

*Make-up artist* adalah seorang seniman yang medianya adalah tubuh manusia, menerapkan *make-up* dan *prosthetics* untuk teater, televisi, pembuatan film, majalah, dan produksi sejenis lainnya. Ada beberapa teknik *make-up* yang diterapkan. Pertama adalah *Fashion make-up*, teknik ini biasa diterapkan digunakan pada media televisi, majalah, film dan semua yang berhubungan dengan *fashion*. Kedua adalah *make-up* panggung, biasanya digunakan untuk menyorot tokoh-tokoh yang diperankan dalam panggung. Penonton bisa memperhatikan tokoh pada jarak sedang dengan adanya penonjolan karakter melalui *make-up* pada setiap tokoh yang diperankan.

Banyak seniman *make-up* yang tidak secara resmi belajar dan sekolah *make-up*, juga banyak seniman *make-up* yang tidak bekerja. Bisa dikatakan, tidak ada atau tidak perlu jalur langsung untuk menjadi *make-up artist*. Banyak seniman besar adalah perupa otodidak, begitu juga dengan *make-up artist*, berjalan tidaknya kemampuan menjadi seniman *make-up* tidak ditentukan dimana sekolah, tetapi ditentukan oleh *make-up artist* sendiri bahwa mereka mampu menunjukkan cara mereka sendiri dan pastinya secara lebih terstruktur.

*Make-up artist* bekerja di belakang layar seperti produksi film, televisi, *photoshot*, *wedding*, teater, dan lain-lain. *Make-up artist* sangat diperlukan untuk menjadi bagian dari proses produksi tersebut di atas, sehingga eksistensi keberadaannya harus benar-benar diperhitungkan. Di dunia banyak sekali bahkan tak terhitung jumlahnya *make-up artist* sehingga persaingan ketatpun terjadi. Maka untuk menjadi *make-up artist* yang tidak kalah eksis harus mampu menciptakan inovasi dan gaya baru yang berbeda dari *make-up artist* pada umumnya. Karyanya harus berani dan kuat, maka dibutuhkan banyak percobaan untuk membuat karya terus-menerus. Selama berabad-abad, orang terdahulu pasti telah bereksperimen dengan *make-up* dan menciptakan penampilan dramatis menggunakan bahan-bahan apapun yang mereka bisa.

Tidak hanya mempelajari dasar-dasar dalam *make-up*, *professional make-up artist* tentunya mempelajari seperti halnya perupa mendalami ilmu-ilmunya untuk menemukan sesuatu yang baru yang bersifat seni. Seniman *make-up* juga mempelajari anatomi manusia, menggambar dan mendesain dengan proporsi manusia sebagai kunci menciptakan realisme. Ketrampilan dasar menggambar dan mematumng juga termasuk bagian yang dipelajari oleh seniman *make-up* terlebih yang mendalami *make-up effect*, karakter, dan *prosthetic*. Memahami anatomi tubuh manusia akan memberikan kemampuan dan ketrampilan mengubah fitur wajah dan mengubah fitur individu menjadi bentuk yang lain. Seni *make-up* yang diterapkan ke wajah dan tubuh manusia akan bergerak dan terlihat lebih nyata.

Pada episode 1 “Fiction Magic” ada 2 *make-up artist* yang bekerja sebagai tim yaitu Dhani dan Monic. Berikut adalah biodata dari objek *make-up artist* episode “Fiction Magic” :

a. *Make-up artist spesial make-up effect.*

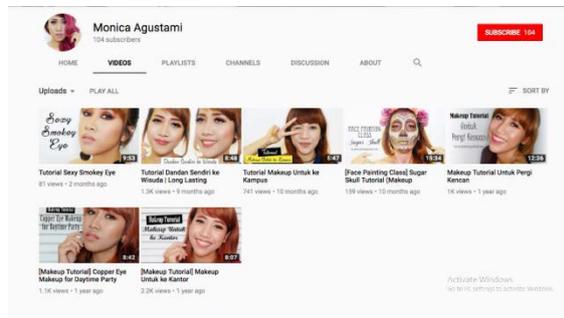
Nama : Ramdhani Mangkualam, S.Sn  
Nama panggung : Dhani Brain  
Tempat tanggal lahir : Kuningan, 8 Juli 1981  
Alamat : Prancak Dukuh Rw 003, Sewon Bantul,  
Yogyakarta.  
*Email* : dhanibrain@gmail.com  
Profesi : Dosen Universitas Multimedia Nusantara Serpong  
Tangerang dan *freelancer make-up artist.*



Gambar : 2.2 Berita tentang *special makeup effect* Dhani Brain.  
Sumber : sosial media Dhani Brain. Diakses pada 28 Desember 2017. Pkl. 21.00 WIB.

b. *Make-up artist dan wardrobe stylist*

Nama : Monica Agustami  
Profesi : *freelancer Make-up artist* dan *beauty vlogger*  
Tempat tanggal lahir : Yogyakarta, 20 Agustus 1990  
Alamat : Kragilan Pondok, Condong Catur, Depok,  
Sleman, Yogyakarta 55283.  
*Email* : monicaagustami@gmail.com



Gambar 2.3 Channel youtube Monic.

Sumber : Screenshot youtube channel Monica Agustami.  
Diakses pada 28 Desember 2017. Pkl. 21.00 WIB

### 3. *Make-up*

Terdapat bentuk kosmetika salah satunya adalah *make-up*. *Make-up* didefinisikan sebagai produk kosmetika berwarna yang artinya bila digunakan pada wajah atau bagian tubuh akan menghasilkan warna. Beberapa contoh dari *make-up* adalah *lipstick*, *pallette eyeshadow*, *blush on*, hingga bahan untuk *make-up special effect* dan *prosthetic*. Menurut Korichi, Pelle-de-Queral, Gazaro, dan Aubert (2008) *meke-up* secara psikologis memiliki dua fungsi yaitu fungsi *seduction* dan *camouflase*. Fungsi *seduction* artinya individu menggunakan *make-up* untuk meningkatkan penampilan diri. Umumnya individu yang menggunakan *make-up* untuk *seduction* merasa bahwa dirinya menarik, dan akan lebih menarik saat menggunakan *make-up*, selanjutnya adalah fungsi *camouflase* artinya individu menggunakan *make-up* untuk menutupi kekurangan diri secara fisik. Umumnya individu yang menggunakan *make-up* untuk *camouflase* merasa dirinya tidak menarik sehingga perlu menggunakan *make-up* untuk membuatnya menarik.

Teori di atas menjelaskan bahwa *make-up* tidak melulu tentang bagaimana merubah bentuk dan merubah diri, akan tetapi secara global kebutuhannya menjadi meningkat seiring banyaknya industri *make-up* yang berbondong-bondong memamerkan produk dan hasil *make-up* dengan cara mereka masing-masing. Fungsi *camouflase* disini bisa dikaitkan dengan mengkamufase sebuah karakter untuk suatu kebutuhan tertentu yang menuntut *make-up* menjadi dasar utama dalam pembentukan karakter tersebut.

*Make-up* adalah kegiatan mengubah penampilan dari bentuk asli sebenarnya dengan bantuan bahan dan alat kosmetik. Istilah *make-up* lebih sering ditujukan kepada pengubahan bentuk wajah, meskipun sebenarnya seluruh tubuh bisa di hias (*make-up*).

## **B. Analisis Objek Penciptaan**

“Brush Me Up” episode “Fiction Magic” merupakan sebuah acara *reality show* berjenis *fly on the wall show*, yaitu program yang memperlihatkan kegiatan sehari-hari seseorang atau sekelompok orang yang direkam dengan sepengetahuan objek. *Make-up artist* dalam episode ini akan menghadapi *client* untuk membuat tokoh karakter yang berhubungan dengan tema “Fiction Magic”. Tema “Fiction Magic” diangkat sebagai upaya seniman *make-up* memvisualisasikan tokoh fiksi dalam film sesuai imajinasi yang mereka miliki dengan panduan moodboard yang dikirim oleh *client* melalui *email*. Tantangan ini menggambarkan tokoh yang terdapat dalam film fantasi, ada tiga tokoh yang harus di buat oleh *make-up artist* agar cerita dari “Fiction Magic” bisa menjadi satu kesatuan cerita yang utuh.

“Brush Me Up” episode “Fiction Magic” akan dikemas dengan durasi 24 menit dan terdiri dari 4 segmen. Selama 24 menit program acara berlangsung akan terdapat bagian *highlight* pembuka program dengan bantuan grafis dan *footage* dari program acara “Brush Me Up” episode “Fiction Magic”, hal ini dilakukan agar memudahkan penonton lebih cepat menyerap gambaran program yang akan di tayangkan pada episode “Fiction Magic”. Episode 1 “Fiction Magic” ada 4 segmen yang masing-masing segmen mempunyai takaran dan porsi pembahasan, segmen pertama membahas pengenalan tokoh *make-up artist* dari mulai biodata, pengalaman kerja serta hal-hal yang dilakukan sehari-hari, segmen dua yaitu tentang komunikasi antar *make-up artist* dan *client* serta proses persiapan di *studio* pribadi mereka, dengan bantuan teknologi, tim *make-up artist* berkomunikasi dengan tim fotografer untuk mengkonfirmasi hal-hal yang perlu di ketahui oleh kedua belah pihak. Lanjut segmen tiga yaitu eksekusi dari apa yang telah dipersiapkan, dengan 3 model yang sudah di sediakan oleh *client*, tim *make-up* me *make-overnya*

menjadi masing-masing karakter episode “Fiction Magic”, di segmen dua kemudian segmen terakhir adalah *photoshot* hasil akhir daripada proyek “Brush Me Up” Episode “Fiction Magic” bersama tim fotografer yang telah di utus oleh *client*.

Bagian awal program acara “Brush Me Up” episode “Fiction magic” adalah profil *make-up artist* yang dipilih oleh fotografer yaitu Dhani Brain dan Monic untuk bekerjasama dalam suatu proyek pemotretan majalah Brush Me Up dengan tema yang di usung yaitu “Fiction magic”. Profil bertujuan untuk memperkenalkan tim *make-up artist* episode 1 “Fiction Magic” sekaligus memulai tahapan pengerjaan mendesain lalu mensketch 3 karakter tokoh yang sudah di order oleh *client*. Dengan *background* studio yang dimiliki tim *make-up* sebagai tempat praktek dan bekerja yang juga merupakan set yang digunakan tim *make-up artist* untuk memproses karya episode “Fiction Magic”.

Masuk dalam tahap eksekusi, tim *make-up artist* mengerjakan apa yang di order oleh *client* dengan bantuan *moodboard* yang di *email* langsung oleh *fotografer* yang kemudian *make-up artist* membreakdown semuanya dari mulai *make-up*, *hairdo*, *accessories* pendukung dan kostum yang akan digunakan. Dengan durasi waktu 5 hari pengerjaan, tim *make-up* berusaha semaksimal mungkin memvisualisasikan apa yang menjadi *request client*.

Karakter yang dibuat meliputi tokoh protagonis, antagonis dan tritagonis. Ketiga karakter tersebut akan di ambil gambarnya dengan konsep *beauty shot* untuk menambah nilai seni dari 3 karakter tokoh “Fiction Magic” yang diciptakan. Tahapan pengerjaan meliputi riset karakter, desain tokoh, *sculpting* (yaitu membuat *prosthetic* wajah dengan teknik mematung) dari desain tokoh lalu tahapan *molding* dan mencetak karakter yang telah di buat *sculpting*nya terlebih dahulu. Istilah dalam pembuatan *make-up prosthetic* juga wajib di pelajari untuk memudahkan tim *make-up artist* menyampaikan apa yang mereka kerjakan.

### III. KONSEP KARYA

## A. Konsep Penciptaan

Program *reality show* “Brush Me Up” akan menggunakan teknik *multi camera* yang bertujuan agar penonton dapat menikmati tayangan “Brush Me Up” secara dinamis dan tidak membosankan. *Shot-shot* detail (*close-up*) juga akan digunakan sebagai penunjang detail *make-up* dari *reality show* “Brush Me Up”. *Shot-shot* dekat/detail juga bertujuan untuk memberikan informasi kepada penonton bagaimana tahapan dan proses dalam pembuatan tokoh karakter *make-up* tiap episodenya. 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.

Episode 1 “Brush Me Up” mengangkat tema “Fiction Magic”, sesuai dengan namanya “Fiction” yang berarti cerita rekaan dan “Magic” yang berarti sihir, dalam hal ini dikaitkan dengan tokoh cerita rekaan yang mempunyai kekuatan dan kekuatan *magis*. “Brush Me Up” menyajikan beragam tema episode yang berbeda untuk menarik perhatian penonton akan hal baru dalam penciptaan sebuah karakter *make-up* tokoh imajinasi yang kemudian hasilnya akan di muat di majalah “Brush Me Up”. Objek penciptaan dari tiap episode merupakan tim yang terdiri dari dua anggota, yang setiap episodenya merupakan orang yang berbeda. Dalam sebuah proyek/pekerjaan dibutuhkan sebuah tim untuk mewujudkan proyek menjadi nyata, salah satunya adalah *make-up artist*. Dilapangan akan sangat diperlukan tim/*partner* yang sama mengerti dan menggeluti profesi yang sama. Program “Brush Me Up” proses penceritaan dibawakan langsung oleh tim *make-up artist* yang bersangkutan didukung grafis animasi dan grafis *typografi* sebagai informasi tambahan.

Tim *make-up artist* yang dipilih juga merupakan *professional make-up artist* yang mempunyai studio *make-up* pribadi dan merupakan *professional* yang mengerjakan *make-up* karakter, *prosthetic*, *corectif* dan

*effect*. Perancangan sebuah tokoh karakter bukan tokoh yang biasa dan memang merupakan tokoh imajinasi dari setiap episode. Dikemas dengan teknik *editing cut to cut* dialog tim *make-up artist* untuk menambah nilai informasi saat eksekusi lapangan.

#### IV. KESIMPULAN

Proses pembuatan program acara televisi meliputi banyak tahap yang harus dilalui. Terlebih acara televisi yang dibuat merupakan acara baru yang berasal dari ide baru yang dirasa layak untuk di pertontonkan untuk khalayak umum sehingga tidak mudah mengerjakan sebuah karya yang benar-benar *fresh* agar diterima oleh masyarakat. Proses pembuatan karya program televisi banyak mempertimbangkan masyarakat sebagai penonton utama, terlebih tidak semua konten/program bisa diterima dengan baik terkecuali memang yang mempunyai minat tersendiri. Akan tetapi pembuatan program acara *reality show* “Brush Me Up” secara tim sangat erat terjalin kekompakannya sehingga dalam pembuatan karya menjadi lebih ringan karena gotong royong bersama, dan hasil dari gotong royong akan lebih membahagiakan jika di apresiasi oleh masyarakat.

Program *reality show* “Brush Me Up” mencoba memperkenalkan kepada masyarakat tentang pekerjaan seorang/tim *professional make-up artist* dimana pekerjaan tersebut menarik untuk di ikuti. *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.

Proses pra produksi dilakukan melalui beberapa tahap seperti pencarian ide, riset, penulisan sinopsis, *treatment*, naskah, rapat produksi, persiapan alat-alat, serta *rehearseal* membuat proses produksi yang terbilang lancar. Seorang sutradara tidak akan dapat membuat sebuah program acara televisi seorang diri, maka diperlukan kerabat kerja yang ikut membantu dalam proses pembuatan program acara *reality show* “Brush Me Up”. Kerja sama antar kerabat kerja

sangat mempengaruhi proses produksi sebuah program acara televisi maupun produksi film.

*Reality show* sangat cocok untuk menjadi wadah program acara khusus untuk mengetahui lebih lanjut kehidupan *make-up artist*. 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* dalam 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*. Penggunaan konsep *beauty shot* pada program *reality show* “Brush Me Up” adalah untuk mengeksplor *make-up* karakter yang telah diciptakan oleh tim *make-up artist*. Karakter yang dibuat merupakan karakter yang berbeda setiap episodenya tergantung kebutuhan “Brush Me Up”, selain untuk mengeksplor keindahan pada *make-up beauty shot* juga banyak menghasilkan nilai seni yang berkarakter.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Adimodel. 2011. *Lighting For Strobist: Lighting Techniques*. Jakarta : Elex Media Komputindo.
- Bordwell, David. dan Thompso, Kristin. 2013. *Film Art: An Introduction Tenth Edition*. New York: The McGraw-Hill Companies, Inc.
- Davis, Gretchen 2012. *The Make-up Artist Handbook*. Newyork & London : Focal Press, Taylor & Francis Group.
- Fachruddin, Andi. 2012. *Dasar-Dasar Produksi Televisi: Produksi Berita, Feature, Laporan Investigasi, Dokumenter, dan Teknik Editing*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Garson, G. David, PhD. 2006. *Public Information Technology E-Governance*. North Carolina: North Carolina State Unuversity.
- Latief, Rusman. dan Utud, Yusiatie. 2015. *Siaran Televisi Nondrama*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Lutters, Elisabeth. 2010. *Kunci Sukses Menulis Skenario*. Jakarta: Grasindo.
- Monastra, Vincent J. 2012. *The Technique Of The Proffesional Make-up Artist*. Newyork & London : Focal Press, Taylor & Francis Group.

- Morissan. 2008. *Manajemen Media Penyiaran Strategi Mengelola Radio & Televisi*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Naratama. 2013. *Menjadi Sutradara Televisi Dengan Single dan Multicam*. Jakarta: Grasindo.
- Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- Set, Sony. 2008. *Menjadi Perancang Program Televisi Profesional*. Jakarta.
- Trimarsanto, Tonny. 2010. *Pemula Dalam Film Dokumenter Gampang-Gampang Susah*. Jakarta: In-Document.

**Daftar rujukan online :**

- <https://financial-dictionary.thefreedictionary.com/Beauty+Shot> diakses pada 13 Desember 2017 pukul 00.55 WIB.
- (<http://lloydyweb.com>). Diakses pada 12 Agustus 2017 pukul 01.00 WIB.
- <https://nofilmschool.com/2017/02/4-cinematography-tricks-shooting-beauty> diakses pada 13 Desember 2017 pukul 01.22
- <https://www.merriam-webster.com/dictionary/beauty%20shot> diakses pada 13 Desember 2017 pukul 00.45 WIB.
- <https://www.rkusumabrata.com/post/fotografi-fashion--beauty-shot>. Diakses pada 15 Mei 2017 pukul 21.45 WIB.