

cek buku melissa

by Melissa Gunawan

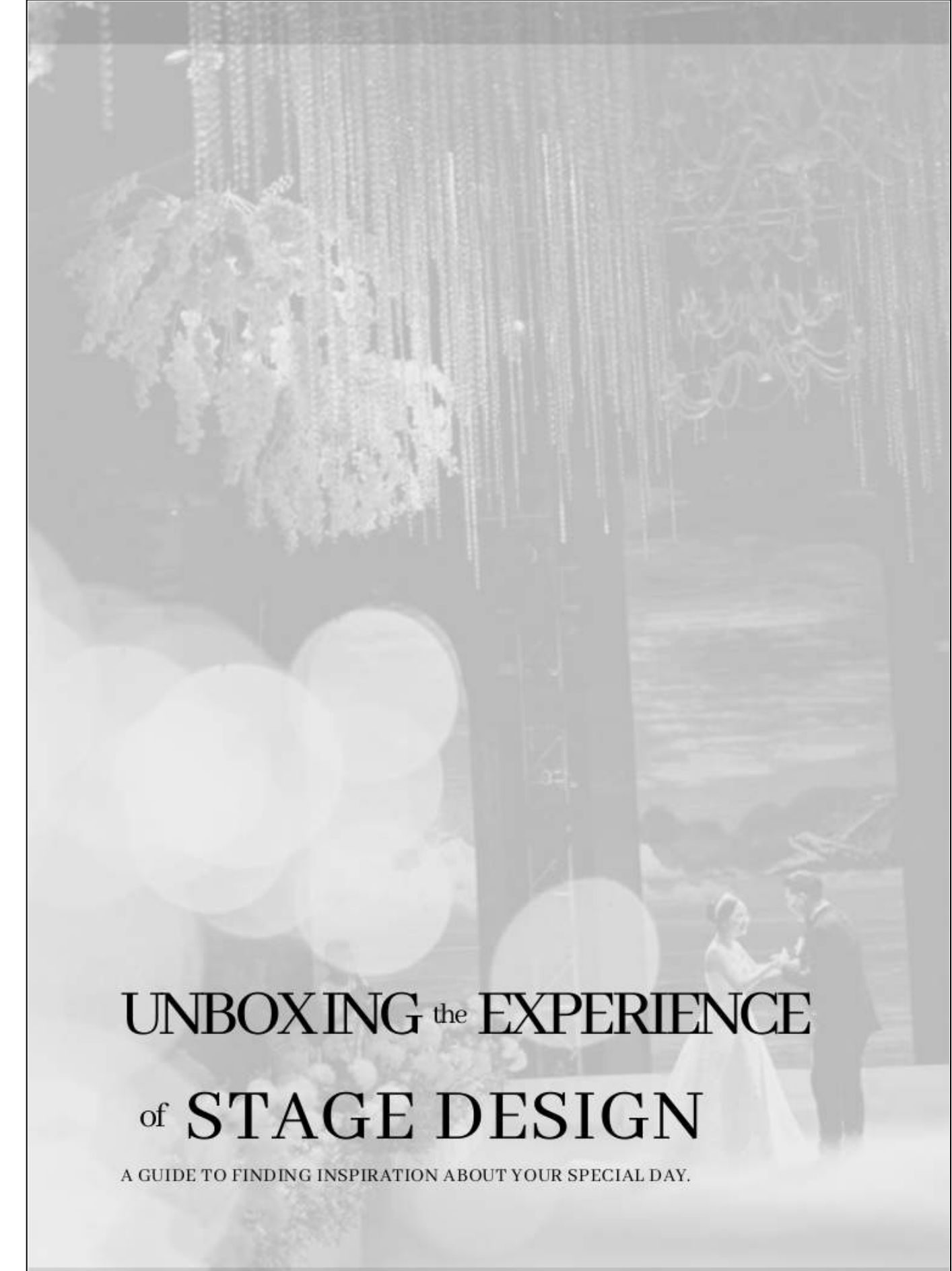
Submission date: 27-Jul-2022 12:35PM (UTC+0700)

Submission ID: 1875724418

File name: E11180045_Luaran_Sekunder_Buku.pdf (2.8M)

Word count: 5146

Character count: 30134



UNBOXING ^{the} EXPERIENCE of STAGE DESIGN

A GUIDE TO FINDING INSPIRATION ABOUT YOUR SPECIAL DAY.

MELISSA GUNAWAN | PURNAMA ESA DORA TEDJOKOESOEMO | DAVID TAN KAYOGI

***UNBOXING the
EXPERIENCE
of STAGE DESIGN***

MELISSA GUNAWAN | PURNAMA ESA DORA TEDJOKOESOEMO | DAVID
TAN KAYOGI
PT. TRI CAHAYA LESTARI | UNIVERSITAS KRISTEN PETRA

UNBOXING the EXPERIENCE of STAGE DESIGN

Melissa Gunawan | Purnama Esa Dora Tedjokoesoemo

| David Tan Kayogi

PT. Tri Cahaya Lestari | Universitas Kristen Petra

Copyright © 2022 Penerbit

Jl.

Editor: xxx

77 hlm; 14.8 x 21.0 cm

ISBN:

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun
2002
Tentang Hak Cipta

Lingkup Hak Cipta

Pasal 2:

1. Hak Cipta merupakan hak eksklusif bagi Pencipta atau Pemegang Hak Cipta untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaannya, yang timbul secara otomatis setelah suatu ciptaan dilahirkan tanpa mengurangi pembatasan menurut peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Ketentuan Pidana

Pasal 72:

1. Barangsiapa dengan sengaja melanggar dan tanpa hak melakukan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 2 Ayat (1) atau Pasal 49 Ayat (1) dan Ayat (2) dipidana dengan pidana penjara masing-masing paling singkat 1 (satu) bulan dan/atau denda paling sedikit Rp 1.000.000,00 (satu juta rupiah), atau pidana penjara paling lama 7 (tujuh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 5.000.000.000,00 (lima miliar rupiah).
2. Barangsiapa dengan sengaja menyiarkan, memamerkan, mengedarkan, atau menjual kepada umum suatu ciptaan atau barang hasil pelanggaran hak cipta atau hak terkait sebagai dimaksud pada Ayat (1) dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).

Kata Pengantar

Salam hangat untuk para pembaca. Perkenalkan nama saya Melissa Gunawan, saya memiliki ketertarikan di bidang *Desain Interior*, terkhusus *Stage Design*. Pertama-tama saya ingin memanjatkan puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat, kasih, dan karunia-Nya kami dapat menyelesaikan pembuatan buku *UNBOXING the EXPERIENCE of STAGE DESIGN*.

Buku ini tidak akan terselesaikan dengan baik tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak yang terus mendukung hingga buku ini terselesaikan. Terima kasih kami tujukan kepada PT. Tri Cahaya Lestari yang telah bersedia bekerja sama dan memberikan informasi secara lengkap dan detail mengenai dunia stage space. Terima kasih kami tujukan kepada Universitas Kristen Petra sebagai afiliasi yang menaungi dan mendukung penerbitan buku ini.

Buku ini kami tujukan kepada semua kalangan yang ingin menghadirkan *experience* khusus dalam acara, terlebih kami berharap melalui buku ini pembaca dapat terinsipasi dan memahami bagaimana sebuah acara dapat diolah menjadi suatu yang luar biasa dan unik jika dibandingkan dengan acara pada umumnya melalui step-step yang kami sajikan.

Melalui hal tersebut, kami berharap buku ini dapat menjadi inspirasi dan bermanfaat bagi banyak orang, hingga dapat meningkatkan minat dan pengetahuan orang mengenai penghadiran sebuah *experience* dalam sebuah acara.

Sebagai penutup, kami mengharapkan saran dan kritik dari pembaca mengenai adanya kesalahan atau kelemahan yang terdapat di buku ini yang akan sangat membantu kami dalam membangun guna sebagai masukan bagi penulis untuk menulis karya dan buku yang lebih baik lagi. Terima kasih dan Tuhan memberkati.

Terima Kasih

Lasika Productions, Nuansa Concept, dan D'Factory serta semua orang yang terlibat dalam proses magang saya selama satu tahun dan memberi saya pelajaran dan pengalaman berharga mengenai lingkup *stage design*.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	I
HAK CIPTA	II
KATA PENGANTAR	IV
UCAPAN TERIMA KASIH	V
DAFTAR ISI	VI
BAB 1. BEDAH EVENT	1
1.1. Event dan <i>Stage</i> ? Apakah Itu?	2
1.2. Mengungkit Masa Lalu Stage Design	4
1.3. Hiburan atau Kepentingan?	6
1.4. Interior <i>feat. Stage Space</i>	7
BAB 2. DI BALIK LAYAR EVENT	15
2.1. Siapa Stage Desinger?	16
2.2. <i>Jobdesk</i> dan Kriteria	18
2.3. <i>Creative Design Process</i>	19
BAB 3. KOMPONEN EVENT	21
3.1. <i>Stage</i>	22
3.2. <i>Rigging</i>	25
3.3. <i>Lighting</i>	26
3.4. <i>Sound System</i>	28
3.5. <i>Technology and Art Visual</i>	29
3.6. <i>Event Conceptor</i>	37
3.7. <i>Event Organizer</i>	39
3.8. <i>Vanue</i>	40
3.9. <i>Decoration</i>	41
3.10. <i>Table Setting</i>	43
3.11. <i>Entertainment</i> (MC, Orchestra, Performer) ..	44
3.12. <i>Photographer and Videographer</i>	45
3.13. <i>Fitting, MUA, Jewelry</i>	47
BAB 4. GATHERING INSPIRATION	49
4.1. <i>Make a Checklist</i>	50
4.2. <i>See Inspiration Around</i>	58
DAFTAR PUSTAKA	71

BAB 1.

B E D A H E V E N T



1.1. Event dan Stage? Apakah Itu?

menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, desain panggung diartikan sebagai

de.sa.in / désain/ n pendesain; perancang

pang.gung n lantai agak tinggi tempat bermain sandiwara, pertunjukan berlangsung, dan sebagainya

maka dari sumber KBBI dapat disimpulkan bahwa Desain Panggung merupakan suatu proses desain atau merancangan suatu lokasi dengan memainkan ketinggian lantai sebagai sarana tempat pertunjukan berlangsung.



Gambar 1.1. Lasika's Project The Wedding of Anthony and Stevy

Tujuan

Desain panggung terutama berkaitan dengan peningkatan pengalaman yang dapat dimiliki penonton di sebuah acara. Elemen interior tertentu yang dianggap ideal untuk meningkatkan pengalaman itu akan berbeda dari budaya ke budaya dan kadang-kadang bahkan antara subkultur dalam budaya tertentu, tetapi mereka masih dapat dibagi menjadi dua kategori umum: yang melayani estetika yang dianggap sesuai untuk seni panggung di budaya tertentu, dan budaya yang mengoptimalkan pengalaman seni itu bagi penonton.

Desain panggung memiliki banyak nama dalam komunitas teater, termasuk desain panggung, desain produksi, desain pemandangan, dan skenografi. Sementara nama-nama ini mengisyaratkan beragam tugas dan tanggung jawab, desain panggung pada dasarnya adalah profesi dan proses perencanaan dan penciptaan pemandangan untuk setiap lokasi dalam aksi pertunjukan. Ini tidak dilakukan sebagai proyek solo oleh satu individu, tetapi sebagai upaya kolaboratif antara scenographer, juga disebut set designer atau stage designer, yang bertanggung jawab atas desain panggung yang telah selesai, sutradara, dan orang-orang penting lainnya yang bertanggung jawab untuk merencanakan aksi, pencahayaan, kostum, konstruksi set, dan penempatan set.



Gambar 12. *Lasika's Project The Wedding of Pumomo and Christine*

1.2. Mengungkit Masa Lalu Stage Design

8

Selama abad ke-15 dan awal abad ke-16 di Italia, seniman Brunelleschi, Mantegna, Leonardo da Vinci, dan Raphael terlibat dalam desain panggung. Perspektif diperkenalkan oleh D. Bramante dan B. Peruzzi, yang merancang set yang menggambarkan jalan ke kejauhan. Set ini, dilukis di atas kanvas yang direntangkan pada bingkai, termasuk bagian yang terbuat dari kayu. Set semacam itu menggambarkan satu tempat yang tidak berubah untuk drama genre tertentu. Pada abad pertengahan, S. Serlio merancang tiga jenis set: untuk tragedi, komedi, dan pastoral.

Perkembangan lebih lanjut dalam desain panggung adalah penemuan flat sayap oleh G. Aleotti Italia dan pengenalan panggung proscenium, yang mendominasi bahkan di abad ke-20. Dimulai pada pertengahan abad ke-17, pengaturan wing-and-back-drop Italia yang diperkenalkan oleh L. O. Burnacini dan G. Torelli menjadi lazim di seluruh Eropa. Di teater London selama Renaissance, area panggung terdiri dari panggung bawah, atas, dan belakang dan proscenium yang memanjang ke depan ke auditorium. Perspektif set tipe Italia diperkenalkan ke Inggris oleh I. Jones pada kuartal pertama abad ke-17. Di Rusia, sayap datar dengan lukisan perspektif pertama kali digunakan pada 1672.

1.3. Hiburan atau Kepentingan?

Pengadaan event tentunya ditujukan untuk suatu hal yang sesuai dengan keinginan dari penyelenggara *event* sendiri. Hiburan dan kepentingan akan terlibat dalam pembuatan *event* dan menjadi tujuan dari penyelenggaraan *event* itu sendiri. Manakah yang menjadi prioritas? Hiburan atautkah kepentingan yang harus diutamakan? Dalam pelaksanaan event, yang akan menjadi prioritas utama adalah kepentingan dari penyelenggara event. Dengan berbagai bentuk event yang bisa di adakan, hiburan akan menjadi bumbu pelengkap dari event itu sendiri, sebagai pendukung tersampainya atau terealisasinya kepentingan penyelenggara agar user atau tamu undangan akan menikmati jalannya setiap detail dari *event* yang diadakan. Berbagai kepentingan dari *event* antara lain adalah:



Gambar 1. 3. Kartika Dewi 17th Birthday Party



Gambar 1. 4. The Wedding of Vincent and Fanny



Gambar 1. 5. Indonesia Independence Day Celebration



Gambar 1. 6. Djarum Conference, Semarang



Gambar 1.7. *The Beauty of China 2020*



Gambar 1.8. *Devoue Mini Talk Show*



Gambar 1.9. *Honda DBL 2018*



Gambar 1.10. *Catholic Revival 2019*



Gambar 1.11. *Special Guest Star Tulus*

1.4. *Interior feat. Stage Space*

Stage space dalam realisasinya tidak terlepas dari dunia lingkup dunia *interior*. Segala event akan memerlukan sebuah space atau tempat untuk menjadi wadah bagi acara tersebut. Segala penyusun dan pengisi ruang pelaksanaan event tersebut tentunya di atur dan di buat sedemikian rupa untuk mendukung kepentingan dan hiburan bagi *user* yang diperuntukkan untuk event tersebut. Berbagai penyusun ruang yang dimaksud antara lain lantai, plafon, dan dinding dari ruangan. Sementara pengisi ruang berupa berbagai furniture yang akan mendukung aktivitas manusia seperti meja, kursi, dan perabot-perabot lainnya.

Dalam garis besar lingkup stage space, area perancangan atau penyusun ruang dapat dibagi menjadi 4 bagian yaitu:

1. Pintu Masuk atau Gate



Gambar 1.12. Prefunction View Wedding of Purnomo and Christine



Gambar 1.13. Gate View 3D Design by Melissa Gunawan

Pintu masuk atau gate akan menjadi space yang perlu di buat semenarik mungkin dikarenakan merupakan *first impression* yang akan di rasakan oleh user.

2. Prefunction atau Lorong



Gambar 1.14. Prefunction View 3D Design by Melissa Gunawan

Setelah melewati pintu masuk atau gate, user akan ditemukan dengan prefunction atau area yang akan berbentuk seperti lorong. Pada area ini sangat di utamakan penyusunan dan pengisian spacenya dapat mendukung konsep dari event tersebut dan dapat menyalurkan sedikit cerita atau informasi yang ingin di sampaikan dari penyelenggara event kepada user atau tamu.



Gambar 1.15. Prefunction View Wedding of Gerald and Shenni

3. Ballroom: Guest Area

Setelah melewati prefunction, user akan memasuki ruang utama yaitu area *ballroom*, Untuk akses *user* yaitu *guest area* biasa akan didukung dengan furniture pendukung aktivitas user seperti untuk menikmati pertunjukan, makan, atau lain sebagainya yaitu meja dan kursi yang cukup nyaman untuk di akses oleh user sesuai waktu atau rundown yang telah di susun sebelumnya.



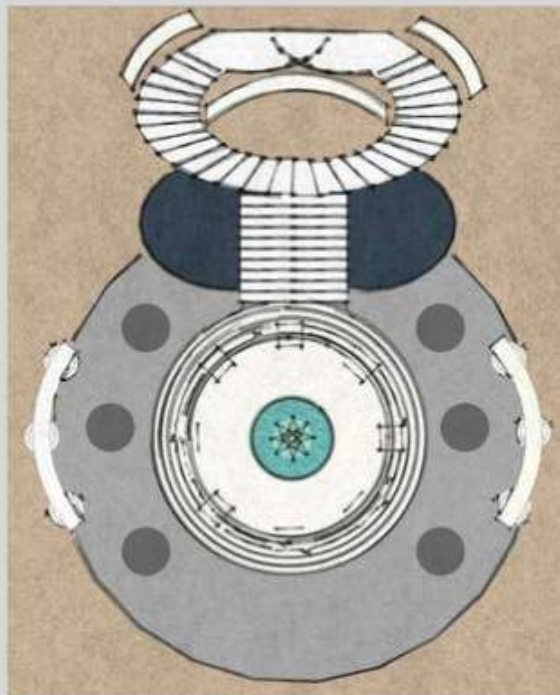
Gambar 1.16. Meja VIP Desain 3D oleh Melissa Gunawan



Gambar 1.17. Meja Tamu Desain 3D oleh Melissa Gunawan

4. Ballrom: Stage Area

Stage Area merupakan area utama yang menjadi *vocal point* dari perancangan *event* itu sendiri. Segala aktivitas yang akan terjadi di atas stage akan menjadi fokus utama dari user. Oleh karena itu, perlunya untuk memastikan setiap kegiatan yang akan mendukung kepentingan *event* dan seluruh aktivitas yang akan terjadi dapat terlaksana dengan baik dengan bentuk stage yang dibuat.



Gambar 1.18. Stage Area Desain 3D oleh Melissa Gunawan

Selain penyusun ruang, terdapat beberapa pengisi ruang yang umum digunakan dalam *event*, yaitu:

1.LED Floor / Screen

Kemajuan industri dan keterlibatan teknologi dalam kehidupan sehari-hari juga berdampak dalam industri ini dimana penggunaan LED screen dapat menjadi pendukung dalam menyalurkan informasi dan experience pada *user*.



Gambar 1.19. *LED View The Wedding of Bryan and Ferlinda*

2.Partisi Space

Dengan berbagai pembagian zoning di dalam stage space, tentunya dibutuhkan beberapa partisi untuk menciptakan pembagian ruang yang jelas.



Gambar 1. 20. Prefunction View The Wedding of Bryan and Ferlinda

3. Rigging Truss

Dalam mendukung penempatan *lighting* dan dekorasi, Beberapa *event* khusus memerlukan *rigging* sebagai pendukung penempatan elemen *event*.



Gambar 1. 21. Rigging The Wedding of Bryan and Ferlinda

4. Dekorasi

Sebagai pendukung konsep dan penciptaan experience dalam ruang, dekorasi berperan besar.



Gambar 1.22. *VIP Table The Wedding of Bryan and Ferlinda*

5. Lighting dan Sound System

Lighting dan *sound system* akan membantu menciptakan suasana dalam ruang. Berbagai elemen seperti warna, intensitas, dan timing akan ikut terlibat dalam realisasinya.



Gambar 1. 23. *Opening Performance The Wedding of Bryan and Ferlinda*

BAB 2.

DI BALIK LAYAR EVENT

2.1. Siapa Stage Designer?

Stage Designer bertugas sebagai penyelenggara acara, menyusun suatu acara, mengkoordinasikan semua bagian yang berperan serta memastikan semua orang menikmati acara yang diselenggarakan untuk memastikan sebuah acara berjalan dengan lancar, termasuk memilih lokasi, menyediakan katering, hiburan dan vendor lainnya.

Seorang Stage Designer harus memiliki tingkat kreativitas yang tinggi.

Mulai dari pengelolaan produksi, konsep dan dekorasi hingga acara usai, serta mendedikasikan waktu luang selama acara berlangsung untuk memberikan layanan yang tepat kepada klien.



Gambar 2.1. Meeting Client



Gambar 2.2. *Stage Designer*



Gambar 2.3. *Stage Designer*

Stage Designer⁹ umumnya merupakan orang-orang yang telah berpengalaman di bidang interior, arsitektur, maupun desain visual. Selain itu, stage designer harus memiliki kemampuan komunikasi yang baik karena stage designer akan langsung berhubungan dengan client dan sebagai perantara antara client dan vendor-vendor lainnya.

2.2. Jobdesk dan Kriteria

Sebagai Stage Designer, tentunya harus memiliki keterampilan khusus untuk menjalankan jobdesknya. Beberapa skill khusus diperlukan dalam melakukan pekerjaannya sebagai seorang stage designer. Berikut merupakan beberapa jobdesk yang dilakukan dan kriteria yang dibutuhkan sebagai seorang stage designer:

J O B D E S K



Bertemu Klien



Observasi



Menyewa Vendor



Mempersiapkan Akomodasi



Mencari Pengisi Acara



Koordinasi dan Pengawasan



Follow Up

K E T E R A M P I L A N



Leadership



Negosiasi



Komunikasi



Teliti



Koordinasi



Problem
Solving



Keterampilan
Interpersonal

K E P R I B A D I A N



Multitasker



Sensitivitas



Manajemen
Waktu



Negosiasi



Kreatif

2.3. Creative Design Process



1. Understanding You

the brainstorming chapter

In this chapter, we will get to know more about you. Especially your typical wedding dream, taste, what you like and dislikes, in order to make a very personal wedding to you as a couple. We also concern about your preference and we want to integrate it into your concept.

It's all personally you !

2. Concept Details & Creative Guide

creating moodboard and creative guide for all the details that matters

After we understand about what do you want on your wedding day, we will compile all the ideas into a presentation consists of moodboard, color guide, stage design options, and experience details of your wedding. This guideline should give you a sneak-peek of how your wedding would look like. It will also give a clear direction to the appointed wedding vendors.

3. Managing the Process

monitoring & quality control

Therefore it is important to ensure a consistent concept throughout all visual element and also stage experience (i.e. decoration, visual content, lighting, special effect). We will be in charge on communicating with related vendors and review all works before productions.

3. Reveal the Identity

wedding highlight moment & performance details

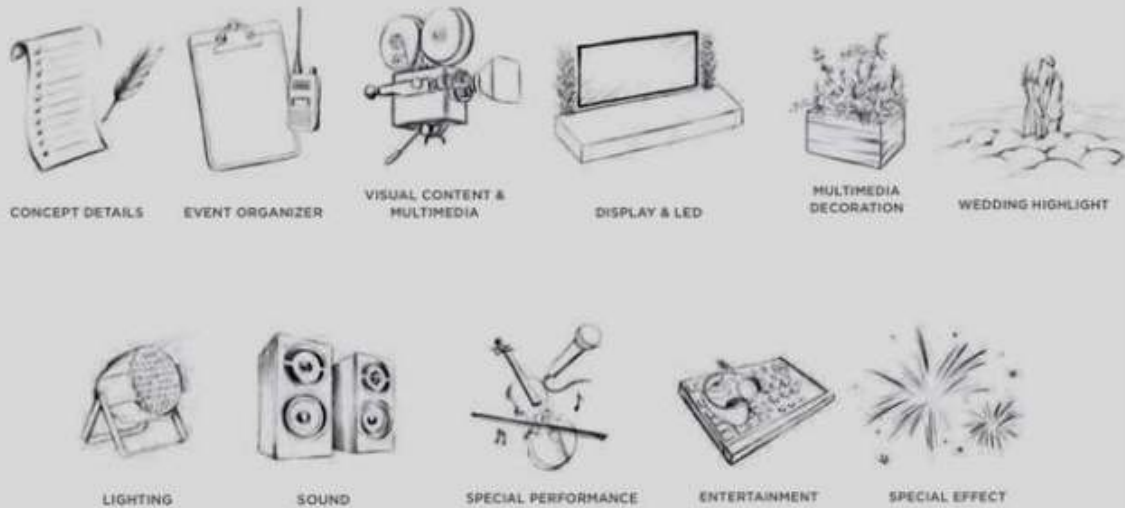
Once all the concept and creative guide done, we will focus on conceiving the details of your wedding highlight (based on concept). For example, a unique wedding entrance, personal concept about wedding dance moment, and special performance. We will make sure that it would be an extraordinary one.

5. Stage Directing

magical touch

We will be there on your big day to conduct and direct, make sure that all elements on the stage are according to the arranged theme and concept. This way the bride and groom can enjoy the day without worrying about elements such as missed out details, and many others.

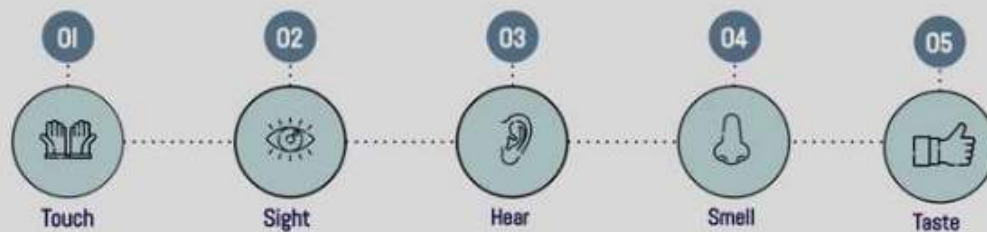
SCOPE *of* MONITORING & COORDINATING



Ideal Time Frame



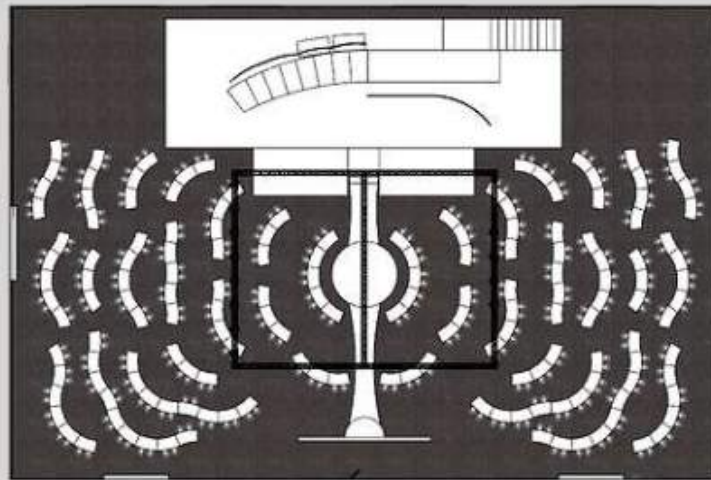
5 SENSES - INTEGRATED EXPERIENCE



BAB 3.

KOMPONEN EVENT

3.1. Stage



Gambar 3.1. Stage Design by Melissa Gunawan

Berdasarkan KBBI, *stage* atau panggung dapat diartikan sebagai

- n lantai (terbuat dari papan, bambu, dan sebagainya) yang diberi tiang
- n bangunan yang agak tinggi, lantainya bertiang
- n lantai yang agak tinggi tempat bermain sandiwara, berpidato, dan sebagainya
- n tempat yang agak tinggi untuk menonton
- n tempat pertunjukan berlangsung

Berdasarkan KBBI, tata panggung dapat diartikan sebagai

- pengaturan perlengkapan panggung sesuai dengan kebutuhan latar dan produksi

Tata panggung merupakan suatu bagian dari acara itu sendiri, unsur ruang, waktu, dan suasana yang dibentuk oleh tata panggung tersebut berpengaruh besar dalam tata panggung karena merupakan pendukung cerita yang divisualkan dan merupakan perwujudan dari suatu ide dalam suatu tempat dalam cerita dengan menggunakan tiruan yang murni dengan tujuan penonton dapat terstimulasi secara emosional.

Dalam lingkup stage, ada 5 tujuan dasar yang harus di diperhatikan dan diolah dengan baik secara mendetail pada perancangan:

- **KONSEP DESAIN**



Sebelum merencanakan pembuatan scenic design, konsep harus dipikirkan secara detail karena akan berpengaruh ke setiap detail aspek interior space dan harus sukses untuk mendukung tujuan dari pembuatan scenic design itu sendiri. Konsep design harus mempertimbangkan lokasi, aksi apa yang akan terjadi di atas panggung, informasi yang akan disampaikan, dan hal-hal detail lainnya sesuai dengan tujuan pembuatannya.

- **STYLE AND TONE**



Setelah mendapatkan konsep yang diinginkan, maka akan dikembangkan melalui pemilihan style dan tone yang akan ditonjolkan. Penerapan warna akan sangat mempengaruhi tampilan akhir dari scenic design. Diharapkan penerapan dan pemilihan style dan tone dapat mendukung untuk membuat audience melihat dan merasakan konsep apa yang akan dihadirkan dalam space tersebut.

- **WAKTU PELAKSANAAN DAN LOKASI**



Informasi mengenai waktu dan lokasi pelaksanaan merupakan hal yang perlu dipertimbangkan dan dipikirkan sebelum merancang. Karena akan berpengaruh dalam sistem lighting yang akan diterapkan. Lokasi terdiri dari outdoor dan indoor, tentu untuk perancangannya akan sangat berbeda mulai dari segi rigging panggung, lighting, sound system, dekorasi, dan hal-hal lainnya.

- *PRACTICAL PROBLEMS*



Dalam scenic design, tentunya akan ada runtutan scene yang akan berjalan. Sebagai designer perlu untuk memikirkan practical problems yang mungkin terjadi dan memiliki rencana cadangan akan hal-hal yang tidak diinginkan tersebut. Tentunya dalam berjalannya scene itu tidak akan berjalan 100 persen mulus sesuai konsep yang telah disiapkan, sehingga perlu cekatan mempersiapkan dalam menjawab permasalahan-permasalahan tersebut.

- *KOORDINASI*



Seorang stage designer tentu akan berkoordinasi dengan banyak pihak dalam mewujudkan konsepnya, oleh karena itu perlu untuk mencari vendor yang dapat diandalkan dan unggul dalam bidangnya, yang terpenting adalah sesuai dengan konsep yang designer inginkan. Berbagai koordinasi biasa dilakukan dengan vendor lighting, sounds, artis, pengisi acara, dekorasi, special effects, kostum, dan lain-lain.



Gambar 3.2. Stage View the Wedding of Anthony and Stevy

3.2. Rigging

Dalam kasus event tertentu, rigging diperlukan untuk menjadi pendukung penempatan lighting dan dekorasi.

Beberapa ukuran rigging standar yang biasa di gunakan dalam event :

5

45 x 45 x 50 cm

40 x 40 x 100 cm

60 x 80 x 100 cm

150 x 150 x 200 cm



Gambar 3.3. Stage View the Wedding of Anthony and Stevy



Gambar 3.4. Rigging the Wedding of Bryan and Ferlinda

3.3. Lighting

Dalam kasus event tertentu, rigging diperlukan untuk menjadi pendukung penempatan lighting dan dekorasi.

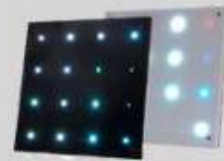
Berdasarkan jenis fixture/housing



PAR



Bar



Panel



Cannon



Moving Head



Pinspot



Center Piece



Follow Spot



Projector

Berdasarkan jenis beam yang dihasilkan



Wash/Flood



Spotlight



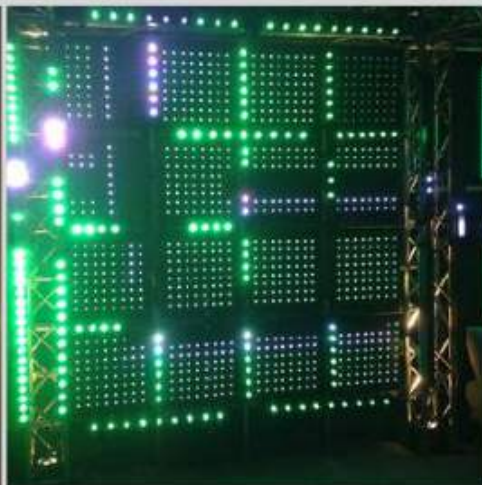
Laser



Moonflower



Logo



Pixel

3.4. Sound System

4

Sound system berfungsi sebagai media yang mampu menyampaikan pesan dari pengisi acara, baik suara dari pembaca acara, penyanyi maupun musik yang nantinya akan sampai ke telinga audiens.

Pemilihan Sound System

SOUND SYSTEM 2000 WATT

- kapasitas: 50 orang
- sifat: ruang tertutup, tidak menggunakan band
- 1 fasilitas:
 - 4 Unit Monitor Speakers & Delay
 - 1 Unit Mixing Control
 - 5 Wired Mics
 - 1 Unit CD Player
 - 1 Set Cable & Connection

SOUND SYSTEM 3000 WATT

- kapasitas: 100 orang
- sifat: ruang tertutup, band kecil
- 1 fasilitas:
 - 6 Unit Monitor Speakers & Delay
 - 1 Unit Mixing Control
 - 5 Wired Mics
 - 1 Unit CD Player
 - 1 Set Cable & Connection

SOUND SYSTEM 5000 WATT

- kapasitas: 150 orang
- sifat: ruang tertutup, band lengkap
- 1 fasilitas:
 - 2 Unit Active Speakers
 - 2 Unit Sub Speakers
 - 4 Unit Monitor Speakers & Delay
 - 1 Unit Mixing Control
 - 5 Wired Mics
 - 2 Mic Wireless
 - 1 Unit CD Player
 - 1 Set Cable & Connection

SOUND SYSTEM 10000WATT

- kapasitas: 300 orang
- sifat: ruang tertutup/ terbuka, ballroom,
- 1 fasilitas:
 - 4 Unit Active Speakers
 - 2 Unit Sub Speakers
 - 4 Unit Monitor Speakers & Delay
 - 1 Unit Mixing Control
 - 5 Wired Mics
 - 2 Mic Wireless
 - 1 Unit CD Player
 - 1 Set Cable & Connection



3.5. *Technology and Art Visual*

Dengan berkembang pesatnya pengaplikasian teknologi dalam beberapa aspek, salah satunya adalah lingkup stage design yaitu dengan pengaplikasian teknologi dan visual art untuk menyalurkan sebuah cerita kepada user, yaitu dengan metode *story telling*. Story telling merupakan suatu penyampaian pesan melalui sebuah cerita yang ingin disampaikan sebagai sebuah daya tarik untuk mendapatkan perhatian dan menyampaikan cerita kepada user mengenai suatu imajinasi, sejarah, ingatan, perasaan, dan peran-peran lain mengenai kehidupan sosial maupun pribadi yang disusun dan disampaikan melalui suatu alur agar orang yang melihat, merasakan, maupun mendengarkan memperoleh pemahaman mengenai bagaimana keterhubungan dan keterikaitannya.



Gambar 3.5. The Wedding of Vincent and Fanny

Story telling yang diterapkan pada suatu perancangan akan mempengaruhi manfaat perancangan yang dihasilkan dan kontribusi apa yang didapatkan oleh user. Berikut merupakan beberapa teknologi yang bisa di aplikasikan di lingkup stage design :

1.LED : Screen , Floor, and Ceiling



2. LED Display and Sensor



Gambar 3.6. *Laska's Project The Wedding Secret of Pandora*



3. Sinkronik Decor / Lamp

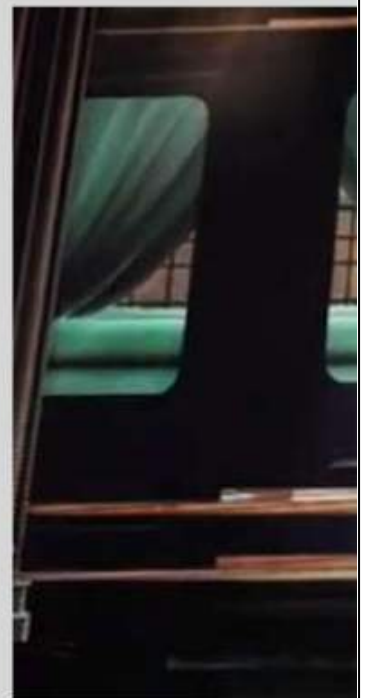


Gambar 3.7. Lasika's Project *The Missing Harmony* - Sweet 17th Party

4. Audio



Gambar 3.8. *Lasika Productions' Audio*





5. LED Slide



Gambar 3.9. Lasika's Project Tale of Light - Wedding Dinner

6. *Lighitng*



Gambar 3.10. *Lasika Productions' Lighting Project*



Art Visual merupakan sebuah seni kreatif berupa animasi yang dibuat untuk menyampaikan suatu makna dari setiap bentuk visualisasinya. Pemanfaatan LED untuk menceritakan suatu hal melalui Art Visual:



Gambar 3.11. *Lasika's Project the Wedding of Hermawan and Evelyne*

3.6. *Event Conceptor*

Mungkin tidak sedikit dari kita asing dengan Event Conceptor dan tidak jarang orang mengartikan event conceptor adalah event organizer. Sebenarnya event conceptor dan event organizer merupakan dua peran yang berbeda dalam dunia stage design. Dalam sub bab ini akan dibahas secara mendalam apa jobdesk dan kriteria dari event conceptor, serta peran apa yang di lakukan oleh event conceptor dalam suatu event.

Dalam pelaksanaan event, Event Conceptor memiliki peran penting yaitu sebagai pembuat konsep . Konsep yang dibuat akan mencakup seluruh aspek dari event, mulai dari dekorasi, prosesi, sampai keseluruhan acara secara mendetail agar terpusat pada satu konsep untuk menyampaikan tujuan dari event tersebut. Kriteria untuk menjadi seorang *event conceptor* yang terutama adalah merupakan orang yang kreatif dan imajinatif dalam membayangkan pengaplikasian konsep dalam ruang dan prosesi acara. Event conceptor biasa dilakukan oleh orang yang bergerak di bidang seni dan desain, dengan berbagai pengalaman menciptakan akan sangat membantu dalam menciptakan konsep yang diinginkan.



Pekerjaan dari seorang event concepthor yang utama adalah berhubungan dengan semua *vendor* yang akan digunakan dan terkait dalam event dan memastikan semuanya berjalan sesuai dengan konsep yang telah disetujui di awal. Event concepthor tidak berhenti bekerja sebelum acara di mulai, namun sampai monitoring dan coordinating seluruh rangkaian acara saat berlangsung.



Gambar 3.12. Nuansa's Team Event Conceptor

3.7. Event Organizer

Event Organizer atau biasa di singkat EO memiliki peran besar sebelum, saat, dan sesudah *event*. Pada sebelum acara, *event organizer* akan membantu event conceptor dalam memastikan setiap konsep teraplikasikan dengan baik pada setiap vendor yang akan terlibat di saat event berlangsung serta terus memantau progress update dari vendor-vendor lain.

Saat acara berlangsung, *event organizer* berperan besar dalam acara yaitu *monitoring and coordinating event*, termasuk time keeping, persiapan setiap prosesi event, dan hal detail lain dalam acara dengan bekerja sama dengan *event conceptor*. Perbedaan dengan *event conceptor* yang terfokus pada pengaplikasian konsep ke seluruh elemen desain adalah, *event organizer* lebih mengatur mengenai hubungan dengan *user* dan *time keeper*.

Setelah acara selesai, *event organizer* akan membantu client dalam menyelesaikan berbagai hal seperti *me-monitoring* dekorasi hingga *vanue* siap di tinggal sampai hal-hal yang di butuhkan oleh *client* setelah acara berakhir dan siap untuk meninggalkan *vanue event*.

3.8. *Vanue*

Vanue merupakan sebuah tempat, space, atau wadah sebagai tempat penyelenggaraan *event*, *vanue* sendiri terdiri dari 2 kriteria berdasarkan tempat pelaksanaannya, yaitu *outdoor* atau di luar gedung dan *indoor* atau di dalam gedung. Pemilihan *vanue* akan mempengaruhi pengguna¹² dekorasi, *budget*, suasana, jumlah tamu, maupun jenis makanan yang akan disajikan kepada para tamu.

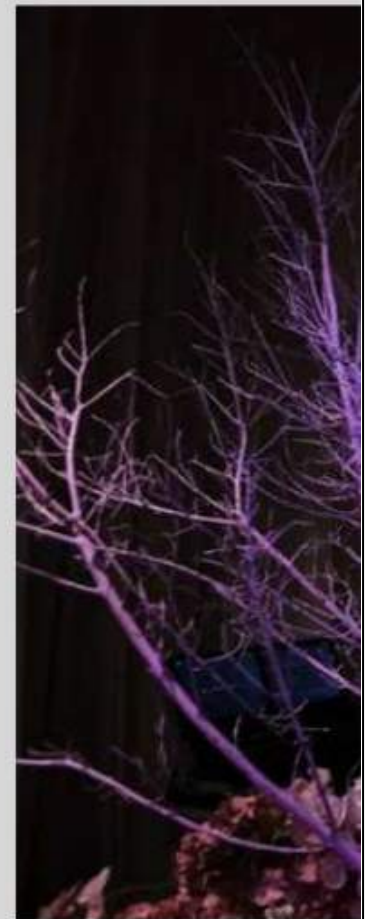


Gambar 3.13. *Lasika's Project the Wedding of Hermawan and Evelyne*

3.9. *Decoration*

Decoration merupakan elemen desain yang berperan besar dalam menciptakan suasana dalam *vanue*, *Decoration* akan membantu mengaplikasikan konsep dan tema dari event itu sendiri sehingga tamu akan merasakan pengalaman dalam ruang. Pengaplikasian elemen desain seperti warna, bentuk, garis, dan komposisi akan berperan besar dalam pembuatan dekorasi. Dekorasi biasa dilakukan pada orang yang memiliki keahlian di bidang seni, kreatif, serta teliti. Biasanya, orang yang berkarir di bidang ini merupakan orang yang berpengalaman di bidang seni dan desain.

Pengerjaan dekorasi dilakukan sebelum acara dimulai, bisa sehari sebelum atau beberapa jam sebelum acara ditentukan oleh ketersediaan *vanue* serta skala besar kecilnya suatu acara.





Gambar 3.14. Lasika's Project the Wedding of Reza and Evi

3.10. Table Setting

Table setting berkaitan erat dengan dekorasi, yaitu dekorasi pada daerah meja tamu dan meja VIP. Namun pada realisasinya, table setting tidak hanya mengacu pada dekorasi namun berbagai hal detail lainnya seperti peletakan piring, sendok, garpu, dan pisau, taplak khusus yang di desain sesuai dengan event, sampai ke penataan menu dan name tag bagi para undangan.

Table setting juga merupakan keahlian khusus yang harus dipelajari terlebih dahulu, seperti mengerti perbedaan bentuk dan ukuran piring, sendok, garpu, dan pisau, mengerti penataan table yang benar, dan hal detail lain yang terkait dengan table setting. Kerapian dan ketelitian sangat diperlukan untuk melakukan table setting mengingat dalam sebuah event ada banyak meja yang perlu diperhatikan secara detail dan setiap detailnya akan memberi kesan kepada tamu secara langsung karena akan terus terlibat di dalam prosesi acara, yaitu saat makan.



Gambar 3.15. *Lasika's Project the Wedding of Bryan and Ferlinda*

3.11. *Entertainment*

Entertainment terdiri dari berbagai jenis, namun semua tujuannya yaitu untuk menghibur tamu. *Entertainment* diantaranya terdapat MC, *orchestra*, *dancer*, *band*, *singer*, dan berbagai penampilan lain yang akan membuat dan menghadirkan ambience sesuai konsep yang ingin di ciptakan. Pemilihan jenis *entertainment* yang baik adalah yang portofolionya dapat sesuai dengan apa yang ingin Anda hadirkan pada *event* Anda nantinya.



Gambar 3.16. *Entertainment Talent the Wedding of Bryan and Ferlinda*

3.12. *Photographer and Videographer*

Photographer dan Videographer mengambil peran penting sebagai proses dokumentasi acara untuk dapat mengingat semua moment penting dalam suatu acara. Orang yang melakukan jobdesk ini harus memiliki kemampuan khusus di bidang photo and video. Tidak hanya dalam hal menjepret, semua moment penting harus dapat diabadikan dalam kamera karena hal penting dalam event Anda hanya akan terjadi sekali seumur hidup. Selain proses dokumentasi, photographer dan videographer bertanggung jawab dalam proses editing photo and video.



Gambar 3.17. *Special Performance the Wedding of Bryan and Ferlinda*



Gambar 3.18. *Opening Story the Wedding of Purnomo and Christine*



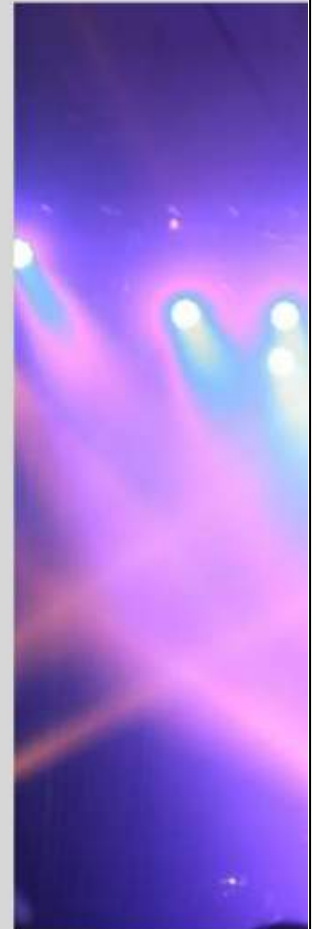
3.13. *Fitting, MUA, Jewelry*

Setiap client tentunya ingin tampil semenawan mungkin di depan para tamu undangan di hari spesialnya, oleh karena itu beberapa vendor ini dapat membuat Anda terlihat menakjubkan melalui beberapa pakaian, perhiasan, dan sentuhan make up.

Vendor fitting menyediakan berbagai pakaian, bisa dalam metode menyewa pakaian maupun membeli pakaian. Untuk fitting sendiri sangat berperan besar dalam keselarasan dengan konsep, image apa yang ingin di tampilkan dari pakaian pengada acara. Yang terlibat dalam hal fitting adalah warna dan juga model dari pakaian yang digunakan saat event berlangsung.

Vendor MUA atau *Make Up Artist* merupakan orang yang memiliki pengalaman di bidang kecantikan dan salon. *Make Up* berperan penting dalam look pengada acara agar dapat memancarkan image yang berbeda dan menonjol.

Jewelry merupakan *vendor* yang tidak selalu digunakan, namun memiliki peran penting dalam *event-event* khusus seperti *wedding* dan *sweet seventeen* pada *client* wanita atau bride yang akan memberi image yang elegan.





Gambar 3.19. Entertainment Talent the Wedding of Bryan and Ferlinda

BAB 4.

GATHERING INSPIRATION

4.1. Make a Checklist

Setelah memahami masing-masing komponen stage, mari kita siapkan bersama secara tersusun dan *step-by-step*

1. TENTUKAN BUDGET

Hal terpenting yang utama yang perlu kita ketahui sebagai orang yang ingin mengadakan adalah menentukan budget, perlu di garis bawahi bahwa budget yang diberikan tentunya hanya sebagai kisara dimana hasil akhir akan bisa kurang atau lebih dari perkiraan tersebut.

Penentuan biaya ditentukan oleh client sesuai dengan budget yang diberikan dan berpengaruh terhadap luas site, spesifikasi desain, dan bentuk stage yang disetujui dengan konsep sesuai dengan permintaan dan cerita client.

Budget yang ditentukan sudah merangkup biaya vanue, biaya pengisi acara, biaya penyusun acara, biaya makan tamu, biaya persiapan dan perlengkapan bride and groom.

PERKIRAAN BUDGET YANG ANDA PERKIRAKAN
UNTUK EVENT :

...

2. TUJUAN DAN HIBURAN

Tujuan dari pengadaan event tentunya akan mempengaruhi acara secara keseluruhan, oleh karena itu mari pilih tipe acara yang ingin dijadikan tujuan :

- ☐ BIRTHDAY PARTY ☐ WEDDING ENGAGEMENT
☐ WEDDING PARTY ☐ WEDDING ANNIVERSARY
☐ CEREMONY ☐ RELIGIOUS CELEBRATION ☐ TALK SHOW
☐ FASHION SHOW ☐ CONCERT ☐ CONFERENCE

ATAU TUJUAN LAIN :

...

Setiap event tentunya akan memiliki moment yang ingin disampaikan sebagai highlight moments, isikan dalam kotak dibawah :

1

2

3

4

5

3. VANUE DAN TAMU

Setelah menentukan budget dan tujuan yang disediakan, pikirkan vanue yang ingin kalian gunakan, seleksi dengan mengisi beberapa *checklist* dibawah ini :

THIS OR THAT

☐ INDOOR / ☐ OUTDOOR

☐ DEKORASI / ☐ LED SCREEN

☐ PRASMANAN / ☐ SERVED FOOD

☐ TAMU KELUARGA / ☐ TAMU TEMAN

Maka dari *this or that* di atas, vanue yang akan digunakan adalah :

...

Dengan perkiran jumlah tamu :

...

SISA BUDGET SETELAH DIKURANGI BIAYA VANUE DAN MAKAN TAMU:

...

4. EVENT ORGANIZER

Event organizer merupakan kunci dari sukses atau tidaknya sebuah acara karena mereka yang akan memandu acara secara waktu, mengawasi, sampai koordinasi dengan semua vendor yang berhubungan dengan eventmu. Mari lakukan beberapa checklist dibawah ini untuk mencari event organizer sesuai untukmu :

FILL THE CHECKLIST

- ☐ *EXPLORE EO BERPENGALAMAN DI BIDANG EVENTMU*
- ☐ *REKOMENDASI DARI TEMAN / KELUARGA YANG PERNAHMENGGUNAKANEO*
- ☐ *MELIHAT PORTOFOLIO DARI TIAP EO YANG TELAH DI EXPLORE, PILIH YANG SESUAI DENGAN GAYA ACARA YANG ANDA INGIN*

Maka dari *checklist* di **10** tas Anda dapat memepertimbangkan elemen apa saja yang dapat dijadikan pertimbangan dalam memilih *event organizer* yang memiliki portofolio di bidang tersebut, nama *event organizer* yang akan digunakan adalah :

...

5. KONSEP

Langkah berikutnya adalah menentukan konsep. Karena konsep merupakan acuan dari seluruh acara, pastikan konsep yang kamu pilih merupakan konsep yang dapat menggambarkan dan menyampaikan apa tujuan dan hiburan yang ingin di hadirkan di event Anda.

Untuk menghadirkan event yang istimewa perlu ada branding dari event tersebut yang menyelipkan suatu cerita di balik event secara pribadi. Mari ceritakan secara singkat dalam 2-3 kalimat yang dapat mewakili keseluruhan pengalaman tersebut :

Dari kalimat tersebut, coba pikirkan dalam satu sampai tiga kata yang dapat mewakili pengalaman di atas :

6. DETAILS!

Sebelum merealisasi event, Anda harus mengetahui berbagai detail yang ingin di aplikasikan di event. Mari isi beberapa elemen interior di bawah ini yang Anda ingin aplikasikan di *event* :

- ☐ *EVENT ORGANIZER*
- ☐ *VISUAL CONTENT & MULTIMEDIA*
- ☐ *DECORATION*
- ☐ *DISPLAY & LED SCREEN*
- ☐ *EVENT HIGHLIGHT*
- ☐ *LIGHTING*
- ☐ *SOUND SYSTEM*
- ☐ *SPECIAL PERFORMANCE*
- ☐ *ENTERTAINMENT*
- ☐ *SPECIAL EFFECT*

7. EVENT PARTNER

Setelah mengisi checklist element event yang akan Anda gunakan, tahap selanjutnya adalah untuk memilih event partner yang akan Anda percayakan untuk mewujudkan event Anda. Memilih event partner harus dipertimbangkan dengan :

- *DOMISILI YANG TERJANGKAU*
- *BUDGET YANG SESUAI*
- *PORTOFOLIO DARI EVENT PARTNER*

EVENT ORGANIZER :

VISUAL CONTENT & MULTIMEDIA :

DECORATION :

DISPLAY & LED SCREEN :

EVENT HIGHLIGHT :

LIGHTING :

SOUND SYSTEM :

SPECIAL PERFORMANCE :

ENTERTAINMENT :

SPECIAL EFFECT :

8. MONITORING AND COORDINATING

Hal terakhir yang perlu dilakukan adalah monitoring dan coordinating antar semua event partner yang telah di pilih. Pastikan untuk melakukan beberapa hal berikut :

☐ *SITE VISIT*

☐ *FITTING BRIDE AND GROOM*

MEETING PER- EVENT PARTNER

☐ *EVENT ORGANIZER*

☐ *VISUAL CONTENT & MULTIMEDIA*

☐ *DECORATION*

☐ *DISPLAY & LED SCREEN*

☐ *EVENT HIGHLIGHT*

☐ *LIGHTING*

☐ *SOUND SYSTEM*

☐ *SPECIAL PERFORMANCE*

☐ *ENTERTAINMENT*

☐ *SPECIAL EFFECT*

☐ *TECHNICAL MEETING SELURUH EVENT PARTNER*

☐ *GLADI BERSIH*

4.2. *See Inspiration Around*

MUSIC CONCERT



Gambar 4.1. *Special Guest Star Tulus*



Gambar 4.2. *Special Guest Star Tulus*

Event Organizer = Majestic Hocus Pocus
Lighting, Rigging, Sound, & LED = Lasika Productions
Visual Animation : D'Factory
Concept = Niel Dimitrij
Vanue = Sheraton Surabaya
Entertainment = Tulus
Photography = Moss Photografie
Videography = Mazzel Film
Laser Performance = Scratch Dance Factory



Gambar 4.3. *The Wedding of Vincent and Fanny*

Wedding Party



Gambar 4.4. *The Wedding of Vincent and Fanny*

LIGHTING

PAR // Spotlight

Moving Head // Wash

LED Screen

SPECIAL EFFECT =

- Smoke

Event Organizer = Majestic Hocus Pocus

Lighting, Rigging, Sound, & LED = Lasika Productions

Visual Animation : D'Factory

Concept = Nuansa

Decoration = Steve Decor

Orchestra = Musica Delight Orchestra

Vanue = Grand City Ballroom

Entertainment = Judika, Rosa, Alena Wu

Photography = Summer Story Photography

Videography = Save the Date Studios

Wedding Gown = Hian Tjen

Bride's Make Up = Felicia Sasongko

Bride Robe = Rendezvous Robes

Bride Nails = Khbridal Nails

Invitation & Stationery = Forget Me Not Invitations



Gambar 4.5. *Kartika Dewi 17th Birthday Party*

Event Organizer = Majestic Hocus Pocus

Lighting, Rigging, Sound, & LED = Lasika Productions

Visual Animation : D'Factory

Concept = Nuansa

Decoration = Steve Decor

Orchestra = Musica Delight Orchestra

Photography = Heru WB Photography

Videography = Prestige Wedding Films

Dress = Mee Djin Couture

Make Up = Felicia Sasongko

Accecories = Le Ciel Design

Cake = Angies Cake Surabaya

DJ = We Are Sky Tek , DJ Tripleks

Invitation & Stationery = New Fanda Print



Gambar 4.6. Special Performance Kartika Dewi 17th Birthday Party



Gambar 4.7. Entertainment Talent Kartika Dewi 17th Birthday Party



Gambar 4.8. Entertainment Talent e Kartika Dewi 17th Birthday Party

LIGHTING

- PAR // Spotlight
- Moving Head // Wash

LED Screen



Gambar 4. 9. *Indonesia Independence Day Celebration*



Gambar 4. 10. *Indonesia Independence Day Celebration*

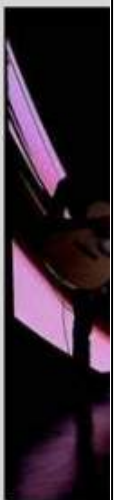
Ceremony

Sound, Lighting, & Rigging= Lasika Productions



Church Ceremony

Lighting & LED = Lasika Productions





Gambar 4.11. Gereja Kristen Kalam Kudus' Event



Gambar 4.12. Gereja Kristen Kalam Kudus' Event



Gambar 4.13. Gereja Kristen Kalam Kudus' Event

LIGHTING

- Light Bar
- Moving Head
// Wash

LED Screen

SPECIAL EFFECT

- Smoke



Gambar 4.14. *The Beauty of China 2020*

Fashion Show



Gambar 4.15. *The Beauty of China 2020*



Gambar 4.16. *The Beauty of China 2020*

Vanue = Westin Surabaya Ballrom

Event Organizer = Fairy Tale Organizer

Sound, Lighting, and LED = Lasika Productions

Concept = Nuansa

Visual Animation = D'Factory

Hosted = Joelle Ong and Ricky Lee

Special Performance = Huang Jia Jia, Koko Joehan, Yohana Wang Rouan, Tarik the Tenor

Orchestra = David All Star Production and Stradivari Orchestra

Entertainment = Heavy Buck Stylez, Lasminute, Dian Bokir, Martina Feiertag, Dimar Dance Theatre, Belle Ballet, MC Models Management, Thomas Dance Sport Entertainment, Anita Belly Dance



Gambar 4. 17. Devoue Mini Talk Show



Gambar 4. 18. Devoue Mini Talk Show

Talk Show

Event Organizer = Fairy Tale Organizer

Studio, Sound, Lighting, and LED = Lasika Productions

Concept = Nuansa

Visual Animation = D'Factory

Entertainment = Citra Pramata & Whizlist Agency

Social Media = Devoue Media

Videography = Tripod Paper Production & Adiguna Prakoso

Daftar Pustaka

"Desain". KBBI Daring, 2022. Web. 10 Mei 2022.

Hildy, Franklin. "Art Theatre Design History". *Britannica*.
<https://www.britannica.com/art/theatre-design/History>.
Diakses pada 25 Mei 2022.

LEGATO. "Jenis-Jenis Lampu Panggung". *Legato Music Center*.
www.legatomusiccenter.com/learn-more/stage-lighting/jenis-jenis-lampu-panggung. Diakses pada 15 Mei 2022.

"Panggung". KBBI Daring, 2022. Web. 10 Mei 2022.

SPRO. "Harga Sewa Ramayana Sound System Surabaya Sesuai Daya Listrik". SPRO Sound. <https://spro-sound.com/harga-sewa-ramayana-sound-system-surabaya/>. Diakses pada 18 Mei 2022.

SINOPSIS

Aktivitas masyarakat semakin mendekati normal kembali, tidak terkecuali pelaksanaan berbagai acara. Karena banyaknya acara yang harus di *postpone* karena pandemi, banyak orang yang berlomba-lomba untuk segera melaksanakan pernikahan mereka. Karena banyaknya acara yang diadakan, setiap klien tentu ingin acara pernikahan mereka unik dan berbeda dari yang lain. Setiap orang pasti memiliki *dream event* mereka sendiri, namun tak jarang mereka belum tahu langkah apa yang harus mereka mulai dalam persiapannya, komponen apa saja yang harus di perhatikan dalam sebuah event, dan harus memulai dari mana persiapannya. Apakah memilih vendor? Menentukan budget? Atau memilih tipe event yang iingin diadakan?

Buku ini akan membantu memperkenalkan Anda kepada komponen-komponen dalam dunia event dalam mengharkan *event* yang berbeda dengan *event-event* pada umumnya dan membantu menuntun Anda untuk mempersiapkan *event dream* yang Anda inginkan melalui penciptaan hubungan emosi yang terbangun melalui pengalaman pertama sehingga berkesan dan melakat dalam ingatan user dan memberi kesan *emotional benefit* dan melibatkan berbagai *experience* dalam *stage space* dalam menghadapi ketatnya persaingan dunia *event*.

cek buku melissa

ORIGINALITY REPORT

6%

SIMILARITY INDEX

5%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

1%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

akusarapro.com

Internet Source

2%

2

www.coursehero.com

Internet Source

1%

3

Submitted to Universiti Teknologi MARA

Student Paper

1%

4

ikapesta.com

Internet Source

<1%

5

www.indusvalley.co.uk

Internet Source

<1%

6

jagokata.com

Internet Source

<1%

7

kajiantematik.blogspot.com

Internet Source

<1%

8

id.m.wikipedia.org

Internet Source

<1%

9

repository.unair.ac.id

Internet Source

<1%

10

blog.villagehoster.com

Internet Source

<1%

11

etheses.uin-malang.ac.id

Internet Source

<1 %

12

souvenirpernikahanunikbermanfaatmurah.blogspot.com

Internet Source

<1 %

Exclude quotes On

Exclude matches < 5 words

Exclude bibliography On