

## Tata Kelola Properti Panggung dalam Talkshow Bincang Senja sebagai Media Edukasi Seni bagi Remaja

**Taufik Mawardi & Nahdlatuzzainiyah**

Seni Pertunjukan, Universitas Bumigora, Mataram, Indonesia

\*Email Korespondensi: [taufik.mawardi@universitasbumigora.ac.id](mailto:taufik.mawardi@universitasbumigora.ac.id)

**Sitasi:** Mawardi, Taufik. Nahdlatuzzainiyah. (2026). Tata Kelola Properti Panggung dalam Talkshow Bincang Senja sebagai Media Edukasi Seni bagi Remaja. *Varied Knowledge Journal*, 3(3), 95-104.  
<https://doi.org/10.71094/vkj.v3i3.127>

Diterima: 20-08-2025  
Direvisi: 07-09-2025  
Disetujui: 20-12-2025  
Publish: 28-02-2026



Copyright © 2023, The Author(s). This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International.

**Abstract:** *The article on stage property management in the talk show “Tak Senja” as an art education medium for teenagers examines the form, function, and aesthetics of properties used across six live broadcast episodes. The study employs a pictorial analysis approach using visual data from video documentation shared through social media, with data sourced from complete recordings of the program. The findings reveal that all six episodes of Bincang Senja demonstrate increasing maturity in property design to support themes set by the program director. In episode 1.0, the property arrangement reflects a careful strategy to avoid creating a “shock effect” for audiences accustomed to formal and rigid art discussions, by not immediately presenting a fully relaxed set. Episode 2.0 introduces a more relaxed atmosphere. Episodes 3.0 and 4.0 simplify the visual setting compared to earlier episodes. In episode 5.0, the set features a white table and chairs complemented by a book as a supporting prop. Episode 6.0 adopts a warm cream color scheme, with a music box as the main property, creatively used as a seat by the host. Overall, the properties are designed to create a communicative and welcoming visual atmosphere while maintaining aesthetic value. The transition from semi-formal to casual settings reflects a gradual strategy in enhancing visual engagement. This study highlights the importance of effective property management in supporting the delivery of artistic and literary values in a contextual, appealing, and youth-oriented manner.*

**Keywords:** *Management, Stage Properties, Pictorial Studies, Youth Arts, Talk Shows*

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji manajemen properti panggung dalam talk show “Tak Senja” sebagai media pendidikan seni bagi remaja, dengan fokus pada bentuk, fungsi, dan estetika properti yang digunakan dalam enam episode siaran langsung. Metode yang digunakan adalah analisis visual (pictorial) dengan memanfaatkan data berupa dokumentasi video yang diperoleh dari media sosial, serta rekaman lengkap program sebagai sumber utama. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keenam episode Bincang Senja memperlihatkan peningkatan kematangan dalam perancangan properti yang selaras dengan tema yang ditentukan oleh sutradara program. Episode 1.0 menampilkan strategi bertahap untuk menghindari efek kejut bagi penonton yang terbiasa dengan diskusi formal, dengan tidak langsung menghadirkan set yang sepenuhnya santai. Episode 2.0 mulai mengarah pada suasana yang lebih rileks, sedangkan episode 3.0 dan 4.0 menunjukkan penyederhanaan tampilan visual. Pada episode 5.0, set didominasi meja dan kursi putih dengan tambahan properti buku, sementara episode 6.0 menghadirkan nuansa krem hangat dengan kotak musik sebagai properti utama yang dimanfaatkan sebagai tempat duduk pembawa acara. Secara keseluruhan, pengelolaan properti dirancang untuk menciptakan suasana visual yang komunikatif, ramah, dan tetap estetik. Peralihan dari gaya semi-formal ke kasual mencerminkan strategi bertahap dalam meningkatkan keterlibatan visual audiens. Penelitian ini menegaskan pentingnya manajemen properti yang efektif dalam mendukung penyampaian nilai-nilai seni dan sastra secara kontekstual, menarik, dan sesuai bagi remaja.

**Kata Kunci:** Manajemen, Properti Panggung, Studi Piktorial, Seni Remaja, Talk Show

## PENDAHULUAN

Bagian Seni pertunjukan tidak lagi terbatas pada panggung fisik, tetapi kini telah mengalami transformasi seiring dengan kemajuan teknologi digital. Bentuk-bentuk pertunjukan seperti talkshow dalam jaringan, konser virtual, dan pertunjukan hibrida menjadi medium baru, juga untuk menyampaikan pesan estetis dan kultural. Dalam konteks ini, properti panggung menjadi elemen penting yang tidak hanya mendukung visualisasi, tetapi juga membangun atmosfer dan makna dalam pertunjukan. Tata kelola properti bukan sekadar urusan teknis, melainkan bagian yang tidak terpisahkan dari strategi komunikasi visual yang berpengaruh terhadap penerimaan audiens, khususnya generasi muda.

Remaja sebagai audiens utama di era digital sangat peka terhadap tampilan visual. Hal ini menuntut perancang pertunjukan (termasuk dalam format talkshow) untuk memperhatikan pemilihan dan penataan properti secara cermat. Properti yang tidak relevan atau tidak menarik secara visual berisiko mengurangi perhatian audiens (khususnya generasi muda). Oleh karena itu, tata kelola properti sebaiknya memperhatikan detail fungsi, bentuk, warna, gaya visual, dan kontekstualisasi terhadap tema yang dibahas (Hartanto et al., 2017). Dalam talkshow yang mengusung topik seni dan sastra, tampilan set yang terlalu formal dapat menjadi penghalang bagi remaja untuk merasa terlibat. Sebaliknya, properti yang dirancang dengan gaya santai dan akrab dapat membuka ruang partisipasi emosional dan intelektual mereka.

Transformasi digital dalam seni pertunjukan, salah satunya berbentuk videografi, tidak hanya mengubah media penyampaian tetapi juga cara menyusun elemen artistik, termasuk properti panggung. Videografi sebagai media visual memungkinkan pengemasan ulang estetika pertunjukan agar sesuai dengan ekspektasi media sosial yang cepat, dan komunikatif (Dalila, 2022; Sean, 1991). Dalam konteks ini, studi terhadap tata kelola properti pada talkshow digital menjadi penting untuk memahami bagaimana desain visual dapat mendukung misi edukasi seperti memperkenalkan seni dan sastra kepada remaja tanpa kehilangan kekuatan artistiknya.

Tujuan dari penelitian adalah untuk menganalisis bagaimana properti panggung dalam program Talkshow Live Bincang Senja ditata dan dikembangkan sebagai bagian dari strategi visual. Fokus utama penelitian adalah pada bentuk, fungsi, dan gaya visual properti yang digunakan dalam enam episode talkshow tersebut, serta bagaimana variabel-variabel tersebut memengaruhi daya tarik terhadap penonton (khususnya kategori remaja). Manajer dalam kerja manajemen adalah sebuah seni menyelesaikan pekerjaan melalui orang lain. Dengan kata lain, seorang manajer bertugas mengatur dan mengarahkan orang lain untuk mencapai tujuan sebuah perusahaan. Artinya bahwa seorang manajer bertugas mengatur dan mengarahkan orang lain untuk mencapai tujuan organisasi (Gesi et al., 2019). Manajemen sebagai sebuah proses perencanaan, pengorganisasian, secara efektif dan efisien. Efektif berarti bahwa tujuan dapat dicapai sesuai dengan perencanaan, sementara efisien berarti bahwa tugas yang ada dilaksanakan secara benar, terorganisir, dan sesuai dengan jadwal. Dalam hal manajemen property yang bisa kita gunakan dalam kegiatan atau organisasi, bahkan membuat sebuah event festival seni pertunjukkan meliputi perencanaan, pengorganisasian, pengarahan, dan pengendalian (Eno, 2018). Manajemen tidaklah sempit hanya seputar pengelolaan sejumlah dana untuk menyelenggarakan sebuah pertunjukan atau festival tetapi lebih kompleks dari pada itu. Kegiatan seni pertunjukan di Indonesia saat ini mengalami perkembangan yang sangat cepat, banyak sekali berbagai festival seni pertunjukan, event dan hajatan hajatan yang terkait

*Taufik Mawardi & Nahdlatuzzainiyah. (2026). Tata Kelola Properti Panggung dalam Talkshow Bincang Senja sebagai Media Edukasi Seni bagi Remaja. Varied Knowledge Journal, 3(3), 95-104.*  
<https://doi.org/10.71094/vkj.v3i3.127>

dengan dunia seni pertunjukan. Festival seni pertunjukan adalah sebuah peristiwa kesenian yang perlu penangangan khusus, perencanaan yang matang dan juga wilayah kerja yang luas dan melibatkan banyak team kerja. Banyak hal yang mesti diperhatikan bagaimana sebuah festival itu penting untuk diadakan atau dikerjakan (Utami, 2018). Tujuan akhir dari sebuah kerja kesenian adalah pementasan. Dalam pengertian yang paling sederhana, bahwa manajemen adalah perencanaan sebuah produksi hingga sampai ke tangan konsumen (penonton). Berkenaan dengan itu, di era kini, McLuhan mengemukakan bahwa teknologi media telah menciptakan revolusi di tengah masyarakat karena masyarakat sudah sangat tergantung kepada teknologi. Mc Luhan melihat media/medium berperan menciptakan dan mengolah budaya (Ahmadi, 2020). Medium merupakan bentuk tunggal dari media yang artinya perantara atau penengah. Biasa untuk menyebut berbagai hal yang berhubungan dengan (termasuk alat dan teknik) yang digunakan dalam karya seni (Dalila, 2022).

Panggung pertunjukan seni bertransformasi dalam bentuk video/vediorgrafi karena perkembangan IPTEK dijadikan animo pada kondisi sosial saat ini. Pada hal ini media pertunjukan tidaklah mengalami pergeseran. Vedioografi merujuk pada praktik dan proses pembuatan konten video. Cubitt membahas bagaimana videografi, sebagai bentuk seni dan media komunikasi, memiliki kekuatan untuk mengubah persepsi waktu dan ruang melalui cara video merekam dan memanipulasi gambar bergerak. Ia juga menekankan aspek budaya dari videografi, bagaimana video telah menjadi bagian integral dari budaya visual dan komunikasi modern, serta dampaknya terhadap cara kita memahami dan berinteraksi dengan dunia (Sean, 1991). Ere digital saat ini vediorgrafi bukan saja sebagai seni media saja melainkan lebih dari itu. Vedioografi pada era digital sebagai sebuah kebutuhan manusia dalam membuat konten. Menyoal hal itu vedioografi merambat kedalam dunia seni. Seni memanfaatkan digitalisasi dalam mengekspresikan perasaan, tujuan setiap manusia. Digital transformation atau transformasi digital adalah sebuah perubahan cara penanganan sebuah pekerjaan dengan menggunakan teknologi informasi untuk mendapatkan efisiensi dan efektifitas. Bebarapa bidang yang telah melakukan transformasi ini seperti pendidikan dengan e-learningnya, bisnis dengan e-bisnis, perbankan dengan e-banking, pemerintah dengan e-government dan masih banyak lagi yang lain, intinya adalah peningkatan efisiensi dan efektivitas pekerjaan dan berkas pendukungnya dengan menggunakan database. Paperless adalah tujuan utamanya, semua bukti transaksi yang berupa dokumen telah tergantikan dengan database sehingga lebih simple, fleksible dan dapat diakses setiap saat (Danuri, 2019). Sebelumnya sudah terdapat bentuk penyajian seni pertunjukan demikian, contohnya pertunjukan tari virtual yang di rilis dalam bentuk DVD, music virtual dalam bentuk platform audio, serta teater dalam bentuk dokumentasi. Namun pada penyajian virtual ini, penonton terkejut dengan kebiasaan akan kemasan yang baru disertai property lengkap dalam sebuah videografi. Pikiran penonton telah terbentuk bahwa kamera menjadi pembatas antara penonton serta pertunjukan (Dalila, 2022). Sebuah properti panggung mendukung atau mengisi suatu bagian yang kosong termasuk panggung pementasan serta berfungsi juga sebagai pembangun suasana. Sebuah properti panggung berguna secara fungsi atau komersial, namun banyak juga properti yang dibuat hanya bertujuan seni maupun hiasan (Hartanto et al., 2017).

Selanjutnya bagaimana hasil trans-formasi dari pertunjukan panggung ke pertunjukan live video? Properti macam apa yang akan menarik perhatian kalangan remaja yang menjadi tujuan dirancangnya videografi pertunjukan? Hal ini krusial untuk diidentifikasi lebih dalam supaya

nantinya dapat dijadikan sebuah bahan pertimbangan ataupun landasan pada proses kreatif penciptaan property live. Karena itu penulis tertarik untuk mengulas tentang bagaimana peran penggunaan property panggung per-tunjukan dalam program live dapat berpe-ngaruh terhadap daya tarik remaja.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan studi piktorial untuk menganalisis tata kelola properti panggung dalam enam episode Talkshow Live Bincang Senja. Studi piktorial merupakan metode kualitatif visual yang bertujuan mengamati dan menafsirkan elemen visual seperti bentuk, warna, posisi, dan gaya properti yang digunakan dalam pertunjukan visual (Danial & Wasriah, 2009). Data utama dalam penelitian ini berupa dokumentasi video setiap episode yang disiarkan secara langsung melalui platform media sosial komunitas Tulis Senja dan diunggah ulang di kanal YouTube Tulis Senja. Program ini disiarkan secara live di fanspage Pepadu Badjang dan disiarkan ulang di saluran Youtube tulissenja. Program ini ditujukan untuk mengenalkan pengetahuan seni dan sastra kepada kalangan remaja sebagai sebuah kearifan lokal masyarakat Lombok. Kearifan lokal dan warisan budaya yang berkembang di masyarakat pedesaan merupakan hasil dari kebiasaan masyarakat setempat atau kebudayaan masyarakat sebagai bentuk adaptasi terhadap alam dan lingkungan tempat tinggalnya. Masyarakat menggunakan cara-cara tersendiri untuk mengelola alam dan lingkungan dan kebiasaan tersebut disebut dengan kearifan lokal. Kearifan lokal sendiri berisi pengetahuan- pengetahuan yang sangat penting perihal kehidupan berbudaya sehingga kearifan lokal dijadikan sebagai aset budaya bangsa (Aziz, 2021).

Penelitian dilakukan di studio Pepadu Badjang Records, yang berlokasi di Desa Danger, Kecamatan Masbagik, Kabupaten Lombok Timur. Subjek dalam penelitian ini adalah elemen properti panggung yang muncul pada setiap episode, baik properti utama maupun pendukung. Data dikumpulkan melalui observasi visual terhadap video rekaman talkshow yang telah tayang. Setiap episode diamati secara menyeluruh untuk mencatat variasi properti, gaya visual, warna, dan pola penataan. Dokumentasi tangkapan layar (screenshot) juga digunakan sebagai bahan analisis visual. Analisis dilakukan dengan tahapan sebagai dengan cara Identifikasi Properti Utama dan Pendukung untuk mengklasifikasikan elemen properti berdasarkan fungsinya di dalam set. Selanjutnya Analisis Gaya Visual, ini untuk mengkaji pemilihan warna, bentuk, dan tekstur yang digunakan dalam properti untuk melihat koherensinya dengan tema acara. Yang terakhir analisis Penyajian Set (Posisi) untuk menganalisis bagaimana properti ditata secara spasial dalam bingkai video untuk membangun suasana atau tema tertentu. Setiap data visual dianalisis berdasarkan prinsip visual design serta dikaitkan dengan teori tentang komunikasi visual, media digital, dan studi seni pertunjukan (Dalila, 2022; Hartanto, Rachmat, & Winarno, 2017).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Dilakukan Penataan properti dalam Talkshow Live Bincang Senja memperlihatkan strategi visual bertahap yang dirancang secara sadar untuk membangun kedekatan dengan audiens remaja, yang selama ini sering dianggap sebagai segmen sulit dijangkau dalam isu-isu sastra dan seni. Pemilihan, penataan, dan perubahan properti panggung dari satu episode ke episode berikutnya bukanlah sekadar variasi dekorasi, melainkan bagian dari narasi visual yang menuntun penonton

melewati perjalanan emosional dari rasa formalitas yang kaku menuju suasana hangat, santai, bahkan intim.

Kecenderungan ini sejalan dengan pandangan Kress dan van Leeuwen (2006) yang menekankan bahwa komunikasi visual bukanlah elemen tambahan, tetapi merupakan bagian integral dari proses penyampaian pesan. Properti panggung adalah teks visual yang berbicara; ia menyampaikan makna, memberi nuansa, dan memengaruhi cara audiens memaknai diskusi.

Berikut pembahasan terperinci dari setiap episode:

#### Episode 1.0: Pendekatan Semi-Formal sebagai Jembatan Audiens

Episode perdana menampilkan properti utama berupa meja kayu cokelat berbentuk persegi panjang dan kursi bergaya formal. Penataan ini memberikan kesan akademis dan serius, seolah mengingatkan penonton pada ruang seminar atau diskusi ilmiah. Namun, kehadiran rak buku, lampu duduk, dan tanaman hias berhasil melunakkan atmosfer sehingga kesan formal tidak berubah menjadi kaku.

Pemilihan meja kayu memperlihatkan pertimbangan simbolik: kayu sebagai bahan alami menandakan kehangatan dan keaslian, berbeda dari meja kaca atau logam yang bisa menimbulkan kesan dingin. Warna cokelat yang netral juga memberikan kestabilan visual, membuat narasumber terlihat “berwibawa tetapi ramah.”

Bagi remaja, nuansa ini sangat penting. Sebagai segmen audiens yang sering menganggap diskusi sastra terlalu “berat,” set semi-formal berfungsi sebagai jembatan psikologis. Ruang visual ini menyampaikan pesan bahwa meski pembahasan serius, mereka tetap diperlakukan sebagai bagian dari percakapan. Hal ini sejalan dengan konsep user-centered design (Norman, 2013) yang menekankan pentingnya kenyamanan audiens.

Dari sisi teori komunikasi, pendekatan ini menampilkan strategi framing: dengan membingkai diskusi dalam atmosfer semi-formal, penyelenggara menciptakan kesan kredibilitas tanpa mengorbankan kedekatan.



Gambar 1. Set properti Episode 1.0

Properti utama panggung berupa meja dan kursi yang berbeda di setiap episodenya. Perbedaan properti ini bertujuan untuk menampilkan visual yang variatif sesuai dengan kegemaran remaja yang menjadi target siaran live tersebut. Meja yang digunakan menggunakan meja kayu warna coklat berbentuk persegi Panjang untuk menampilkan kesan semi-formal. Hal Penggunaan bahan seperti itu ditujukan untuk menghindari efek kejut kepada penonton di luar usia remaja

yang menggandrungi program takshow dengan topik sastra. Alasan lainnya adalah memanfaatkan properti yang ada.

Properti pendukung berupa rak buku, dua set lampu duduk, tanaman hias, dan beberapa buku. Penyusunan properti ini ditujukan untuk mendukung tema diskusi Literasi untuk Milenial sehingga nuansa yang dibangun adalah semi-formal.

#### Episode 2.0: Peralihan ke Gaya Santai dan Kultural

Pada episode ini, sofa hitam menggantikan kursi formal, dan ditambahkan properti seperti gitar elektrik dan poster event. Ini menunjukkan pergeseran ke arah informalitas dan estetika kontemporer. Warna hitam dan properti musik mendekatkan suasana dengan dunia remaja yang identik dengan ekspresi dan kebebasan berekspresi.

Gaya ini mencerminkan visual storytelling yang digunakan dalam media sosial: membangun suasana akrab namun tetap menyampaikan nilai. Sofa dan rak radio menjadi simbol peralihan dari "kelas" ke "komunitas."



Gambar 2. Set properti Episode 2.0

Set yang dibangun pada episode kedua ini mulai disajikan lebih santai daripada set pada episode pertama. Properti utama dalam set ini adalah sofa berwarna hitam sebagai tempat duduk narasumber dan penampil program. Properti pendukung berupa meja berbentuk persegi Panjang tempat meletakkan properti pendukung lainnya seperti susunan buku dan pot kaktus. Properti lainnya berupa rak buku, gitar elektrik, pajangan bingkai poster event, dan rak radio serta alat music bekas.

#### Episode 3.0 & 4.0: Nuansa Monokrom dan Kesederhanaan Visual

Penggunaan warna putih yang dominan, lebih menciptakan kesan nuansa monokrom yang bersih dan tenang. Kesederhanaan ini sejalan dengan prinsip desain minimalis, yang menurut Lawson (2001), dapat memfokuskan perhatian audiens kepada isi percakapan, bukan dekorasi berlebihan.

Pencampuran elemen musik dan buku menunjukkan bahwa diskusi seni tidak harus formal, tapi dapat bersifat kreatif dan multi-disipliner. Penataan yang "tidak megah tapi bermakna" ini membuka ruang interpretasi bagi remaja tanpa merasa terintimidasi.



Gambar 3. Set properti Episode 3.0



Gambar 4. Set properti Episode 4.0

Penyusunan set pada episode 3.0 dan 4.0 lebih sederhana dari dua episode sebelumnya dan menggunakan warna putih yang dominan. Properti meja dan kursi kayu selaras dengan drum warna putih dan snair drum warna hitam sebagai tempat menaruh lampu hias. Properti pendukung pada meja berupa radio dan susunan buku untuk menampilkan tema talkshow. Gitar elektrik pada episode 2.0 juga ditampilkan dalam set ini. Nuansa yang tercipta menunjukkan nuansa monokrom.

#### Episode 5.0: Eksperimen Outdoor sebagai Ruang Keterbukaan

Mengambil lokasi luar ruangan dengan latar alami menggantikan latar buatan. Meja dan kursi putih dipadukan dengan pencahayaan natural, memberi kesan segar dan membumi. Lingkungan terbuka memperluas narasi visual acara dan menyiratkan bahwa diskusi seni bisa hadir di ruang mana saja.

Dalam konteks audiens remaja, ruang outdoor mencerminkan kebebasan, spontanitas, dan keakraban dengan lingkungan, hal yang sejalan dengan nilai-nilai generasi digital yang mengutamakan mobilitas dan fleksibilitas (Jenkins et al., 2016).



Gambar 5. Set properti Episode 5.0

Set properti pada episode ini menampilkan meja dan kursi putih dengan property pendukung sebuah buku. Properti pendukung lainnya tidak diterapkan karena berlokasi di outdoor sebagai pengganti latar panggung. Nuansa yang tercipta menunjukkan kesan santai dan mudah diterima sebagai tontonan oleh kalangan remaja.

#### Episode 6.0: Nuansa Warm-Cream dan Komposisi Intim

Episode ini menggunakan box-music sebagai kursi utama, dipadukan dengan meja buku dan tanaman hias. Warna cream memberi kesan hangat, sedangkan box-music sebagai properti utama memberi konotasi simbolik: musik sebagai wadah narasi.

Pendekatan ini menciptakan suasana intim yang mendorong kedekatan emosional antara pewara dan audiens. Ini mendukung ide McLuhan (1964) bahwa medium itu pesan, pemilihan properti bukan hanya alat bantu, tetapi menyampaikan nilai dan suasana itu sendiri.



Gambar 6. Set properti Episode 6.0

Set properti pada episode ini menampilkan nuansa warm-cream. Properti utama dalam set ini adalah box-music yang digunakan sebagai tempat duduk oleh pewara. Properti pendukung menggunakan meja buku, stand pot tanaman hias, dan pajangan bingkai poster event.

Selain pengamatan terhadap elemen visual, respons audiens yang ditelusuri melalui kolom komentar di media sosial (Facebook dan YouTube) menunjukkan bahwa desain set yang digunakan memiliki pengaruh nyata terhadap keterlibatan emosional penonton, terutama remaja. Pada episode dengan setting yang lebih santai (episode 2.0 dan 6.0), komentar penonton menunjukkan ekspresi positif, seperti:

"Seneng banget lihat suasananya, jadi pengen ikut duduk ngobrol juga!"

"Warna-warnanya calming, kayak bukan diskusi sastra, tapi obrolan santai yang dalem."

Sebaliknya, pada episode awal dengan nuansa lebih formal, terdapat komentar yang menyarankan agar suasana dibuat lebih ringan agar tidak terlalu "kaku." Hal ini menunjukkan bahwa desain properti panggung secara langsung memengaruhi cara penonton memaknai konten yang disampaikan.

Data ini menguatkan bahwa tata kelola properti bukan sekadar estetika, tetapi medium afektif yang menciptakan kenyamanan psikologis bagi penonton muda yang mungkin belum terbiasa dengan diskusi bertema sastra atau seni klasik. Hal ini sesuai dengan konsep user-centered design dalam dunia seni pertunjukan digital, di mana fokus bukan hanya pada penyaji, tapi juga pada kenyamanan dan konektivitas penonton (Norman, 2013).

## KESIMPULAN

Enam episode Bincang Senja yang ditayangkan secara langsung menunjukkan kematangan konsep properti dalam mendukung tema yang dirancang oleh sutradara program. Pada episode 1.0, pendekatan yang digunakan mencerminkan kesiapan perancang properti dalam menghindari efek kejut bagi penonton dewasa atau mereka yang terbiasa dengan diskusi seni dan sastra yang formal dan kaku, dengan tidak langsung menghadirkan set yang sepenuhnya santai. Selanjutnya, nuansa formal secara bertahap dikurangi pada episode-episode berikutnya. Secara keseluruhan, penataan properti panggung dalam talk show ini menunjukkan transformasi strategis yang tidak hanya bersifat teknis, tetapi juga komunikatif dan edukatif. Setiap episode menampilkan perkembangan gaya visual yang menyesuaikan dengan karakter audiens remaja, bergerak dari semi-formal menuju gaya yang lebih santai dan terbuka. Properti panggung tidak hanya berfungsi sebagai pendukung tema diskusi, tetapi juga sebagai elemen pembentuk suasana yang inklusif, akrab, dan menarik secara visual. Respons positif penonton di media sosial semakin memperkuat temuan bahwa pengelolaan properti visual yang komunikatif mampu meningkatkan partisipasi dan keterlibatan emosional, sekaligus menjembatani minat remaja terhadap topik seni dan sastra yang cenderung dianggap berat. Oleh karena itu, penyelenggara disarankan untuk terus berinovasi dalam desain properti yang tidak hanya fungsional, tetapi juga memiliki nilai simbolik dan estetika yang kuat, melibatkan audiens dalam proses perancangan, mengintegrasikan elemen digital interaktif dalam set panggung, serta menjadikan properti sebagai narasi visual yang memperkuat makna, bukan sekadar pelengkap ruang.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, M. (2020). Dampak perkembangan new media pada pola komunikasi masyarakat. *Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam*, 4(1), 26–37. <https://ejournal.iai-tabah.ac.id/index.php/alamtaraok/article/view/499>
- Anista, R. (2023). Transformasi kebudayaan: Dampak perkembangan teknologi dan media sosial. *JUPSI: Jurnal Pendidikan Sosial Indonesia*, 2(1), 15–34.
- Aziz, A. (2021). Tari Simo Gringsing: Sebuah upaya melestarikan kearifan lokal sebagai media pembelajaran seni tari di Kabupaten Batang. *Educational: Jurnal Inovasi Pendidikan & Pengajaran*, 1(1), 69–83. <https://doi.org/10.51878/educational.v1i1.60>
- Boh, A., & Adoka, T. J. (2024). Artistic creativity, digital technologies and theatrical sustainability: Integrating new media in theatre practice. *Nigeria Theatre Journal*, 23(2), 99–120.
- Cagatin, C. S. (2024). The societal transformation: The role of social networking platforms in shaping the digital age. *Interdisciplinary Social Studies*, 4(1), 10–25.
- Dalila, S. (2022). Transformasi teater panggung menuju videografi teater. *TONIL: Jurnal Kajian Sastra, Teater dan Sinema*, 19(1), 29–41. <https://doi.org/10.24821/tnl.v19i1.6153>
- Danial, & Wasriah. (2009). Metode penulisan karya ilmiah. *Laboratorium Pendidikan Kewarganegaraan UPI*.
- Danuri, M. (2019). Development and transformation of digital technology. *Infokam*, 15(2), 116–123.

- Eno, P. (2018). Pengaruh gaya kepemimpinan dan motivasi terhadap kinerja karyawan: Studi pada PT Niko Resources Indonesia Ltd. *Jurnal Mandiri*, 1(2), 145–170. <https://doi.org/10.33753/mandiri.v1i2.16>
- Gesi, B., Laan, R., & Lamaya, F. (2019). Manajemen dan eksekutif. *Jurnal Manajemen*, 3(2), 51–66.
- Hartanto, C. B., Rachmat, G., & Winarno, A. (2017). Perancangan artistik panggung pertunjukan musik digital dengan gaya Mediterania “Pyramid”. *ATRAT: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 5(1), 81–89.
- Jenkins, H., Ito, M., & Boyd, D. (2016). *Participatory culture in a networked era: A conversation on youth, learning, commerce, and politics*. Polity Press.
- Kandalova, A., Zhdanova, I., & Zhuravleva, Y. (2023). Architectural and artistic techniques for forming innovative theater space using digital technologies. *Bulletin of Belgorod State Technological University Named after V. G. Shukhov*, 8, 120–135.
- Ma, M., & Kang, Y. (2025). Revolutionizing the stage: Exploring the multidimensional landscape of digital theater. *Digital Scholarship in the Humanities*, 40(1), 1–18.
- Olurotimi, T. S. (2024). Social communicative contexts between technological determinism and the new media. *International Journal of Social Science and Human Research*, 7(3), 1120–1130.
- Plenković, M., & Mustić, D. (2020). Media communication and cultural hybridization of digital society. *Media, Culture and Public Relations*, 11(2), 109–125.
- Ria, A. (2023). Transformasi kebudayaan: Dampak perkembangan teknologi dan media sosial. *JUPSI: Jurnal Pendidikan Sosial Indonesia*, 2(1), 45–60.
- Schroeder, R. (2018). Towards a theory of digital media. *Information, Communication & Society*, 21(3), 1–17.
- Shao, Y. (2025). The impact of digital media on modern society and culture. *Communications in Humanities Research*, 1(2), 1–15.
- Sovhyra, T., Ivashchenko, I., Strelchuk, V., Pyvovarova, K., & Tykhomyrov, A. (2023). The problem of introduction of digital technologies in the performing arts. *ACM Journal on Computing and Cultural Heritage*, 16(1), Article 23. <https://doi.org/10.1145/3587169>
- Timplalexi, E. (2023). Theatre in transition: Lars Elleström’s media modalities and the rise of “video theatre”. *Critical Arts*, 37(4), 1–19.