

PENCIPTAAN TATA PANGGUNG DALAM PEMENTASAN *UMANG-UMANG ATAWA ORKES MADUN II* KARYA ARIFIN C. NOER

Bondan Oktavilano Nuryadi
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
oktavilanob@gmail.com

Abstrak: *Tata panggung merupakan penampakan visual yang dibuat oleh seorang penata artistik dalam pertunjukan yang bertujuan untuk memberikan informasi tambahan kepada penonton. Tata panggung merupakan unsur pokok yang tidak dapat dipisahkan dari teater. Pertunjukan teater tidak menjadi utuh tanpa adanya tata panggung yang mendukung. Naskah Umang-U mang Atawa Orkes Madun II karya Arifin C. Noer memiliki bentuk tata panggung yang bisa diekspolarasi wujudnya. Bahan-bahan industrial sangat berpotensi untuk dijadikan dalam wujud tata panggung. Oleh karena itu seorang pencipta tata panggung membuat set dengan memiliki tujuan yaitu: Lokatif, Ekspresif, Akraktif, Jelas, Bermanfaat, Organik. Proses penciptaannya dilakukan dengan menganalisis naskah terlebih dahulu kemudian dilanjutkan dengan membuat konsep sebagai pijakan untuk mengeksplorasi bahan. Tahap berikutnya mentransformasikan rancangan ke lembar kerja tata panggung guna mempermudah proses visualisasi, kemudian dieksplorasi dan dieksekusi sebagai bentuk pementasan teater. Persoalan penciptaan dan pelaksanaan merupakan dua persoalan yang berbeda dan keduanya membutuhkan keterampilan khusus. Dalam penciptaan dibutuhkan keterampilan untuk mendeskripsikan berbagai gagasan yang muncul dari hasil studi maupun imajinasi. Sedangkan pelaksanaan membutuhkan keterampilan dan berkomunikasi dengan orang-orang yang terlibat dalam sebuah penciptaan teater.*

Kata kunci: *Tata Panggung, Umang-U mang Atawa Orkes Madun II, Arifin C. Noer*

Abstract: *The stage is a visual sighting made by an artistic stylist in a show intended to add information to the audience. The stage was an integral part of the theater. Theater performances do not become whole without supportive performances. The manuscript of Umang-U mang Atawa Orkes Madun II by Arifin C. Noer has the stage shape that can be explored it. Industrial material is potential to made the stage shape. Therefore a stage director makes a set to aim that is : loquatives, Expressive, Attractive, distinctly, Usefully, Organic. The creation process involves analyzing the text first and then reapplying the concept as a platform for formulating the material. The next phase transforms the design to the stage work to facilitate the visualize process, and then is explored and executed asa theatrical theatrical theatrical model. The matter of creation and the administration are two different issues and both require special skills. In creation it takes skill to describe ideas that come from both study and imagination. Whereas practice requires skill and communication with those involved in a theater creation.*

Keyword: *The Stage, Umang-U mang Atawa Orkes Madun II, Arifin C. Noer*

PENDAHULUAN

Naskah lakon *Umang-Umang Atawa Orkes Madun II* merupakan bagian dari trilogi orkes madun karya Arifin C. Noer. Menceritakan seorang pemimpin yang disegani bernama Waska. Waska dan komplotannya kerap melakukan aksi perampokan besar. Waska menderita penyakit aneh yang membuat anak buahnya bingung dan sedih. Ranggung dan Borok merupakan kaki tangan yang setia bagi Waska. Mereka berusaha mencari ramuan agar penyakit yang diderita Waska lenyap. Akhirnya mereka mendapatkan ramuan dadar bayi dari dukun sakti lalu kemudian mereka berikan kepada Waska. Efeknya, Waska dan kedua anak buahnya tidak dapat mati.

Naskah lakon *Umang-Umang Atawa Orkes Madun II* sering dihubungkan dengan kehidupan kelim masyarakat miskin di Indonesia pada masa lalu. Kejahatan kerap kali timbul karena keterpaksaan. Kehidupan kelim masyarakat miskin disebabkan arus modernisasi dan perkembangan ekonomi di Indonesia yang lambat. Kemiskinan di Indonesia membawa dampak sosial, ekonomi, dan politik. Munculnya golongan buruh yang kerap hidup menderita mengakibatkan permasalahan sosial di masyarakat. Kemiskinan menjadi potret yang terjadi dalam lingkungan masyarakat. Pembangunan industri pabrik dan jalan menguatkan tekanan kondisi global ketika terjadi proses industrialisasi penyebab kaum kelas bawah disingkirkan, yang pada akhirnya memilih tindakan kriminal untuk bertahan hidup seperti yang dialami tokoh-tokoh dalam naskah lakon *Umang-Umang Atawa Orkes Madun II*.

Naskah lakon *Umang-Umang Atawa Orkes Madun II* diciptakan pada Era Orde Baru Pemerintahan yang represif. Segala aspek kehidupan dikendalikan oleh pemerintah yang tidak peduli terhadap kaum kelas bawah. Masyarakat kelas bawah tidak memiliki tempat mengadu yang menjadi

tujuan mereka. Hingga akhirnya pasrah pada nasib dan hanya bisa bermimpi mendapatkan status sosial yang lebih tinggi. Keadaan itu dialami oleh setiap tokoh-tokoh naskah *Umang-Umang Atawa Orkes Madun II*. Tokoh-tokoh merasa terbuang di kehidupan nyata lalu mereka kemudian mengadu pada Waska agar bisa mengubah keadaan mereka. Dengan harapan, melalui mimpi besar Waska mereka bisa mendapatkan apa yang inginkan.

Tata panggung merupakan penampakan visual yang dibuat oleh seorang penata artistik dalam pertunjukan yang bertujuan untuk memberikan informasi kepada penonton. Tata panggung merupakan unsur pokok yang tidak dapat dipisahkan dari teater. Pertunjukan teater tidak menjadi utuh tanpa adanya tata panggung yang mendukung. Tata panggung adalah penampilan visual lingkungan sekitar gerak laku pemeran dalam sebuah drama (Toekiyo,1990).

Pencipta tata panggung akan mewujudkan penataan panggung dengan representasi yakni menghadirkan tata panggung sebagai interpretasi dari seluruh formula dan unsur-unsur pemanggungan yang secara kesejarahan telah hadir. Representasi lebih berfungsi untuk menyadarkan penonton bahwa panggung adalah ekspresi stilisasi tentang kehidupan manusia. Dapat dikatakan pula bahwa representasi adalah menghadirkan sebuah realita dengan tidak apa adanya, yaitu dengan pembungkusan melalui ideologi tertentu. Maka realita representasi adalah suatu kebenaran ideologi (Yudiaryani, 2002: 156).

Pencipta ingin mewujudkan tata panggung jembatan yang sudah roboh diakibatkan kecelakaan kereta. Jembatan sudah lama tidak terpakai menjadi markas untuk orang-orang yang tidak memiliki tempat tinggal. Aksi kriminal dan prostitusipun berlangsung di tempat tersebut.

Pencipta menggambarkan gerbong yang sudah hancur untuk digunakan sebagai markas dan kaum pinggiran yang biasanya

memanfaatkan gerbong untuk tempat tinggal. Dinding gerbong kereta sebagian dihapus agar peristiwa di dalam gerbong terlihat. lalu patahan rel kereta dimanfaatkan para Umang-U mang sebagai penghubung menuju gerbong.

Tanah digunakan sebagai penanda adanya aktifitas dan kehidupan di bawah jembatan yang sudah kering. Pencipta juga membuat susunan skafolding merupakan bahan industrial yang sudah jadi sebagai tanda perlawanan kaum miskin atas adanya pembangunan yang terbengkalai. Rel kereta ditata menghadap ke atas sebagai pembatas dimensi antara manusia dan tuhan. Beberapa bangunan yang sudah dirancang pencipta menampilkan bentuk-bentuk tata panggung yang menyerupai aslinya namun bentuk itu akan distilisasi agar penonton merasa benar-benar sedang menyaksikan sebuah pertunjukan. Bentuk tata panggung akan mengalami penyesuaian dengan realitas panggung yang mendekati sugestif realis di mana satu bagian bisa menggambarkan dengan bagian yang lain.

Pemilihan naskah sebagai objek perancangan adalah tahapan terpenting untuk merancang tata panggung. Penulis dalam hal ini memilih obyek perancang tata panggung dari naskah lakon *Umang-U mang Atawa Orkes Madun II*. Naskah ini dipilih sebagai media penyampaian keinginan pencipta untuk menunjukkan bahwa kaum kelas bawah juga menginginkan kehidupan yang layak. Seperti dikatakan Harymawan (1988: 6), bahwa sejak dahulu, drama menjadi alat propaganda agama, suasana pemerintahan, pandangan hidup, dan lain-lain, tetapi tidak terlepas dari zamannya.

Sistem tanda atau simbol yang digunakan dalam pertunjukan, menjadi manifestasi dari peristiwa-peristiwa kehidupan manusia yang menginspirasi peristiwa dalam naskah. Sebagai sesuatu yang memberikan sifat ilmiah yang mewakili untuk mengingatkan kembali dengan kualitas yang sama atau membayangkan dalam kenyataan

atau pikiran (Y. W. Wartaya Winangun, 1990:18). Pencipta memanfaatkan bahan-bahan yang sudah diolah oleh pabrik industri seperti kayu, besi, dan lain sebagainya sebagai sumber simbol dari perlawanan orang-orang tersingkirkan akibat industri dan pembangunan. Dalam menciptakan tata panggung, bahan-bahan tersebut sangat potensial untuk diekspolarasi wujudnya menjadi bentuk-bentuk artistik.

PENCIPTAAN SEBELUMNYA

1.1 Pada tanggal 19 Agustus 2016 di gedung Sunan Ambu ISBI Bandung sebuah pentas *Umang-U mang Atawa Orkes Madun II* karya Arifin C. Noer yang disutradarai oleh Patuh Aminin terlihat dari tata panggung yang sederhana dengan cahaya yang minim menjadikan ruang permainan menjadi sempit. Terlihat pada tumpukan bangunan level untuk memberikan levelitas terhadap aktor. Terlihat juga seperti ada beberapa properti yang dikenakan oleh aktor seperti payung, ada tongkat panjang yang terbuat dari kayu dikenakan oleh aktor serta kostum yang compang-camping yang menandakan aktor tersebut seorang gelandangan.

1.2 Pada tanggal 26 September 2016, kelompok Suka Teater Yogyakarta mementaskan naskah lakon *Umang-U mang Atawa Orkes Madun II* yang disutradarai oleh Dili Swarno di Gedung Taman Budaya Pontianak. Secara latar dapat dilihat seperti di ruang antah brantah. Terlihat dakron berwarna putih menyelimuti seluruh panggung dan beberapa tumpukan level untuk memberikan levelitas terhadap aktor yang sudah terkomposisi sehingga ruang menjadi multitafsir. Beberapa cahaya yang menyebar membantu membuat ruang pertunjukan semakin luas. Konsep pemanggungan yang sederhana menjadi pertunjukan ini hanya memfokuskan kekuatan aktor saja.

LANDASAN TEORI

Dalam pementasan naskah lakon *Umang-U mang Atawa Orkes Madun II* karya Arifin C. Noer teori estetika digunakan sebagai landasan penciptaan dan dirasa mampu menjadi pisau bedah dalam mewujudkan proses penciptaan tata panggung. Djalentik (1999:37) membagi unsur estetik yang mendasari struktur karya seni menjadi tiga: keutuhan atau kebersamaan (*unity*), penonjolan atau penekanan (*dominance*), dan keseimbangan (*balance*)

a. Keutuhan atau kebersatuan (*unity*)

Keutuhan yang dimaksud bahwa karya yang indah menunjukkan dalam keseluruhannya sifat yang utuh, yang tidak ada cacatnya, berarti tidak ada yang kurang dan tidak ada berlebihan. Terdapat hubungan yang relevan antar bagian tanpa adanya bagian yang sama sekali tidak berguna, atau tidak ada hubungannya dengan bagian lain. Keutuhan dalam perpaduan yang merupakan suatu prinsip dalam sestetika, bila ditinjau dari sudut filsafat, pada hakikatnya memandang sesuatu utuh kalau ada keseimbangan antara unsur-unsur yang keseimbangan antara unsur-unsur berlawanan. Dalam estetika perlawanan antara unsur-unsur disebut kontras.

b. Penonjolan atau penekanan (*dominance*)

Penonjolan dapat dicapai dengan menggunakan kontras dalam penyusunannya. Penonjolan juga dapat dicapai dengan mengeraskan suara tertentu, melalui perubahan ritme, perubahan kecepatan gerak, atau kecepatan melodi, atau memakai warna yang cerah dan mencolok.

c. Keseimbangan (*balance*)

Keseimbangan dalam karya seni paling mudah tercapai dengan simetri. Apa yang dirasakan seimbang biasanya memberi kesan “sama kuat”. Dalam seni pertunjukkan unsur-unsur penunjang bentuk seperti gerak, sinar, dan warna dapat

diberi peranan yang penting dalam penyusunan segala macam keseimbangan. Disamping permainan dengan garis-garis, bidang dan ruang, permainan gerak, permainan sinar, pemilihan dan penempatan warna semua perlu diperhatikan.

Menurut Pramana Padmodarmaya bahwa tata panggung atau pentas (skeneri) yaitu penampilan visual lingkungan sekitar gerak laku pemeran dalam sebuah drama. Untuk itu dalam menciptakan pentas harus memperhatikan aspek-aspek gerak laku, memperkuat gerak laku, dan mendandani atau memperindah gerak laku. (Pramana Padmodarmaya, 1988:119) oleh karena itu, secara singkat seorang perancang panggung pertama-tama harus dapat memberikan tempat kepada gerak-laku yang memiliki set salah satu sifatnya yang sugestif realistis. Membuat set Ekspresif setting panggung harus dapat memperkuat gerak-laku dengan memberi penjelasan, menggambarkan keadaan sekitar, dan menciptakan suasana (hati/jiwa) bagi laku-laku tersebut. Membuat set atraktif tata panggung yang atraktif adalah tatanan panggung yang mampu menarik perhatian bagi penontonnya, karena dalam pementasan suguhan pertama ialah visual. Membuat set jelas maksud dari kata ‘jelas’ adalah penonton dari jarak yang paling jauh dapat melihat secara jelas detil tata panggungnya. Oleh karena itu, detil yang diciptakan harus diperbesar agar penonton paling belakang mampu menikmati setiap bentuk yang diciptakan di atas panggung. Membuat set bermanfaat segala sesuatu yang diciptakan di atas panggung haruslah bermanfaat. Bermanfaat yang dimaksud ialah bermanfaat bagi pemain. Tata panggung tidak hanya sebagai *background* saja melainkan dapat digunakan oleh pemain untuk berakting dan tidak membahayakan. membuat set organis bahwa tata panggung harus dapat menunjukkan setiap elemen yang terdapat dalam penampilan visual skenerinya memiliki

hubungan satu sama lain. Sebuah rancangan skeneri, baik dipandang dari segi perwatakannya mampu dari segi maksudnya, haruslah dengan cermat dituangkan dalam sebuah rencana pementasan secara keseluruhan.

METODE

Metode adalah tahapan langkah atau cara yang disusun untuk mewujudkan sesuatu, yakni metode yang digunakan dan proses penciptaan tata panggung. Pengertian mengenai metode diungkapkan pula oleh Laelasari dkk (2006: 157) yakni, cara yang telah teratur dan dipikir baik-baik untuk mencapai suatu maksud.

Untuk mewujudkan tata panggung naskah lakon *Umang-U mang Atawa Orkes Madun II* dibutuhkan beberapa cara agar sesuai dengan yang diharapkan. Seperti yang dikatakan Samuel dan Tom (1972: 65) dalam *Essential of Stage Scenery*, yaitu *"If all the element of a production are work well together and are present a unfied impression to an audience, a considerable amount of planning must be done in advance of the performance"*, yang artinya, jika semua unsur produksi bekerja sama dengan baik dan sampai pada penonton, perencanaan yang baik harus dituntaskan dalam pertunjukan yang lebih baik.

Analisis naskah merupakan tahap awal dan hasil analisa tersebut digunakan sebagai pedoman penciptaan tata panggung Orkes Madun II Atawa *Umang-U mang*. George R. Kernnodle (1967: 345) dalam bukunya menyatakan bahwa setiap permainan drama memiliki 6 poin dramatik, dan keenamnya dapat membantu dengan cara yang berbeda untuk memberi sebuah sistem dan

kesatuan dalam drama. George R. Kernnodle (1967: 345) menyebutkan keenam poin tersebut adalah plot, karakter, tema, dialog, irama dan spektakel.

"The first three values have to do with structure of the play, the last three with texture. The structure is the form of the play in time. The texture is what directly experienced by spectator, what comes to him through his senses, what the ear hears (the dialogue), what yhe eye sees (the spectacle) and what is felt as mood through the entire visual and aural experience" (Kernnodle, 1967: 345).

(Ketiga poin pertama merupakan struktur drama, ketiga poin terakhir merupakan tekstur. Struktur adalah bentuk drama itu sendiri. Tekstur merupakan sesuatu yang dialami langsung oleh spektator, yang datang melalui perasaan, yang didengar telinga (dialog), yang dilihat mata (spektakel) dan yang dirasakan sebagai suasana melalui visual di sekitarnya dan pengalaman pendengaran) (Terjemahan bebas).

Ada lima tahapan yang akan dilalui untuk menciptakan tata panggung naskah lakon *Umang-U mang Atawa Orkes Madun II* yaitu Membuat sketsa, membuat maket, pemilihan bahan, aplikasi, finishing. Berikut ini merupakan penjelasan dari tahapan tersebut;

a. Analisis Ruang

Setelah menganalisis naskah, tahap selanjutnya adalah menganalisis ruang. Analisis ruang dimulai dari menentukan dan

melihat karakter ruang yang diperlukan dalam naskah. Selanjutnya adalah mencatat kebutuhan ruang dan membaginya. Tahap ini akan mempermudah dalam mendesain tata panggung.

b. Sketsa Tata Panggung

Berdasarkan sketsa yang telah dipilih, gambar desain tata panggung dibuat secara perspektif. Untuk memberi gambaran yang jelas, sebaiknya gambar dibuat berwarna persis seperti apa yang nantinya dituangkan dalam tata panggung. Jika desain tata panggung menggunakan banyak piranti atau banyak konstruksi, biasanya desain dibuat dari berbagai sudut pandang. Hal ini selain memudahkan kerja berikutnya, juga dapat memberikan gambaran sejelas-jelasnya rancangan yang telah dibuat sehingga gambaran tata panggung asli dapat ditangkap.

c. Pemilihan Bahan

Proses pengelompokan bahan, pencipta mencari kemungkinan untuk mencocokkan bahan agar sesuai dengan kebutuhan dalam naskah. Proses pengelompokan bahan ini bertujuan untuk lebih memantapkan pencipta dalam memproses bahan-bahan tersebut.

d. Aplikasi

Langkah aplikasi ini diambil pencipta sebagai tahapan akhir, dimana semua bahan yang telah diproses diaplikasikan pada aktor dan panggung. Uraian diatas merupakan sekilas tentang dasar yang ditempuh pencipta dalam proses penciptaannya, hal tersebut dilakukan untuk memudahkan pencipta dalam melanjutkan tulisan dan sebagai acuan atau patokan pencipta dalam menyelesaikan karya tulisnya.

e. Finishing

Pada tahapan finishing ini dilakukan pada pengaplikasian bahan pada tata panggung dan aktor yang didukung dengan penyesuaian elemen pendukung lainnya terutama tata cahaya juga lalu diwujudkan dalam sebuah pementasan. Berikut ini merupakan alur penciptaan pembuatan tata

panggung *Umang-Umang Atawa Orkes Madun II* karya Arifin C. Noer.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Konsep Tata Panggung

Pada umumnya teater ditampilkan dalam bentuk penyajian sebuah lakon di atas pentas. Maka dalam hal ini, apabila membicarakan tentang skeneri, maka ada atau tidak ada naskah lakon, terikat atau tidak terikat pangarang lakon, skeneri tetap diperhitungkan. Skenerio adalah suasana sekitar gerak laku diatas pentas. Semua elemen-elemen visual yang mengitari pemeran di dalam pertunjukannya di atas panggung (Pramana Padmodarmaya, 1988). Pengertian skeneri ini didukung oleh perwujudan benda-benda yang menunjang media utama (pemeran), seperti kostum, tata rias, properti, tata panggung, dan lampu yang menyebabkan benda-benda atau unsur-unsur penunjang tersebut kelihatan.

Tata panggung merupakan penampakan visual yang dibuat oleh seorang penata artistik dalam pertunjukan yang bertujuan untuk memberikan informasi kepada penonton. Pencipta tata panggung akan mewujudkan penataan panggung dengan representasi yakni menghadirkan tata panggung sebagai interpersasi dari seluruh formula dan unsur-unsur pemanggungan yang secara kesejarahan telah hadir. Representasi lebih berfungsi untuk menyadarkan penonton bahwa panggung adalah ekspresi stilisasi tentang kehidupan manusia. Dapat dikatakan pula bahwa representasi adalah menghadirkan sebuah realita dengan tidak apa adanya, yaitu dengan pembungkusan melalui ideologi tertentu. Maka realita representasi adalah suatu kebenaran ideologi (Yudiaryani, 2002: 156).

Pencipta menggambarakan sebagian gerbong yang sudah hancur ditempatkan di atas jembatan digukan sebagai tempat tinggal. Dinding gerbong kereta sebagian dihapus agar peristiwa di dalam gerbong terlihat. lalu

patahan rel juga digambarkan agar suasana terlihat seperti telah terjadi kecelakaan. Patahan rel juga dimanfaatkan untuk para tokoh sebagai penghubung jembatan satu ke jembatan yang lainnya.

Tanah digunakan sebagai penanda adanya aktifitas dan kehidupan di bawah jembatan yang sudah kering. Pencipta juga membuat susunan skafolding merupakan bahan industrial yang sudah jadi sebagai tanda perlawanan kaum miskin atas adanya pembangunan yang terbengkalai. Rel kereta ditata menghadap ke atas pembatas dimensi antara manusia dan tuhan. Beberapa bangunan yang sudah dirancang pencipta dengan menampilkan bentuk-bentuk tata panggung yang menyerupai aslinya namun bentuk itu akan distilisasi agar penonton merasa benar-benar sedang menyaksikan sebuah pertunjukan. Bentuk tata panggung akan mengalami penyesuaian dengan realitas panggung yang mendekati sugestif realis di mana satu bagian bisa menggambarkan dengan bagian yang lain.

Konsep ruang berfungsi sebagai tempat menampung segala aktifitas masyarakat, baik secara individu maupun kelompok, di mana bentuk ruang ini sangat tergantung pada pola dan susunan massa bangunan (Hakim, 2011). Selain gedung dan bangunan, ruang merupakan bagian elemen dari ruang kota. Keberadaannya cukup memegang peranan penting dalam berbagai aspek kehidupan warga dan lingkungannya. Selain memahami ruang yang bisa dipandang dari berbagai macam sudut (Nemeth, 2012) memahami ruang sebagai ruang bebas perkotaan. Nemeth mengukur seberapa bebas ruang publik yang ada. Dalam hal ini, mengutamakan keamanan dan kepentingan pribadi dapat membatasi kebebasan dan keberagaman aktifitas yang terjadi di dalam ruang. Pola ini diterapkan oleh pencipta untuk menata sugesti dinding yang membatasi ruang secara perspektif, sehingga kehadirannya tidak nyata diatas panggung tetapi meruang.

1. Kebutuhan Ruang

Penciptaan naskah lakon *Umang-Umang Atawa Orkes Madun II* karya Arifin C.Noer kali ini, mengidentifikasi ruang permainannya dengan menginterpretasikan naskah kembali dan akhirnya menemukan bentuk yakni ruang fisik pada sebuah bentuk permanen yang memiliki banyak fungsi. Ruang fisik adalah bentuk permanen dari ruang yang terwujud dengan memperhatikan levelitas, dan bloking untuk area permainan, ruang fisik disini adalah ruang yang divisualisasikan kembali oleh pencipta secara permanen dan fungsinya menjadi penanda untuk perubahan adegan-adegan selanjutnya. Ruang ini dihadirkan oleh pencipta dengan memadukan setting permanen dengan skeneri yang ada di dalamnya yang berganti-ganti dengan fungsi untuk melengkapi setiap perubahan ruang dalam pergantian adegan-adegan yang terjadi di panggung. Panggung, begitu orang menyebutkan untuk mendefinisikan tempat pertunjukan seni. Jenis dan tempat pertunjukan merupakan salah satu hal penting. Pemilihan tersebut harus di sesuaikan dengan karyanya, karena panggung adalah suatu ruang yang secara mendasar merupakan sarana menentu dalam mencapai tujuan dari sebuah pertunjukan (Toekiyo, 1990). Sebelum proses perancangan, seorang perancang harus menentukan *space* atau tempat pentas, di mana rancangannya akan dipertunjukan setelah unsur-unsur pementasan dengan susunan yang berarti dan bahan-bahan perlengkapan tata panggung pada pentas.

Pada setiap pementasan zaman modern seperti sekarang bisa ditampilkan di mana saja dalam suasana apa saja tetapi prinsip penyajiannya kembali pada tiga bentuk prinsip panggung yang masing-masing memiliki sistem komunikasi. Prosenium adalah tempat pertunjukan di mana memiliki sekat untuk membuat batasan antara pertunjukan dengan penonton. Tahap ini ide sangat penting untuk proses perwujudan sketsa (manual/digital), gambar bentuk, gambar

perspektif, lain sebagainya, sebab tata panggung harus memberikan ikatan yang akrab dengan dunia rasa manusia (Dipayana, 2005).

Dalam naskah lakon *Umang-Umang Atawa Orkes Madun II* karya Arifin C. Noer, tata panggung yang berlatar tempat kejadian disebuah reruntuhan jembatan kereta api di pinggiran kota yang sudah lama tidak terpakai. Tata panggung yang dirancang adalah sebuah tumpukan skafolding yang menyerupai bangunan jembatan kereta api yang terpotong menjadi dua bagian lalu memiliki gerbong dijadikan sebagai markas dan tempat tinggal di panggung prosenium dengan harapan penonton dapat menangkap suasana yang dimaksud dalam naskah drama.

B. Rancangan Tata Panggung

Proses penciptaan karya seni selalu diawali dengan ide yang kemudian dikembangkan ke dalam desain atau rancangan. Rancangan merupakan suatu kreasi untuk mendapatkan suatu hasil akhir dengan mengambil suatu tindakan yang jelas, atau suatu kreasi atas sesuatu yang mempunyai kenyataan fisik. Hal ini dilakukan untuk memberikan gambaran sekilas tentang wujud dari karya itu sendiri. Membuat rancangan dilakukan dari data yang diperoleh dari proses analisis kemudian diperhitungkan baik dari segi material dan eksekusi. Menurut (Harymawan, 1988) tata panggung adalah pemandangan latar belakang (background) tempat memainkan drama. Seorang pencipta tata panggung hendaklah merencanakan tata panggung sedemikian rupa sehingga mampu ;

- a. Memberi ruang gerak kepada gerak-laku aktor;
- b. Memberi pernyataan suasana (hati/jiwa) drama;
- c. Memberi pandangan yang menarik;
- d. Dilihat dan dimengerti oleh penonton;
- e. Bermanfaat terus-menerus bagi pemeran;
- f. Membuat di dalam penampilan visual skenerinya memiliki kaitan satu sama lain (Pramana Padmodarmaya, 1983)

Oleh karena itu secara singkat seorang pencipta tata panggung membuat set dengan memiliki tujuan yaitu : a) Lokatif, b) Ekspresif, c) Aktraktif, d) Jelas, e) Bermanfaat, f) organis.

1. Sketsa

Sketsa merupakan ketrampilan dasar dalam bidang senirupa dan desain. Wujudnya berupa coretan-coretan garis membentuk unsur piktorial. Media yang digunakan bisa berupa pensil, tinta atau cat. Paralatannya pena atau kuas. Sketsa tampak sederhana, namun sangat penting dikuasai oleh seniman maupun desainer. Kemahiran menciptakan sketsa, bermuara pada kemahiran penciptaan seni lainnya (Priyatno, 2015).

Teater sebagai sebuah cabang seni, tidak bisa terlepas dari prinsip estetika. Sebuah cabang kesenian yang harus dikomunikasikan secara apik kepada penonton dengan menggunakan media audio dan visual dengan penataan yang baik. Penata panggung adalah sebuah perwujudan yang kongkrit dari beberapa penataan unsur pertunjukan dan memiliki porsi yang sama untuk sebuah pertunjukan. Tata panggung kemudian diartikan sebagai segala sesuatu yang berkenaan dengan pementasan yang telah diatur. Segala sesuatu itu termasuk manusia (pemain/pemeran/benda hidup) sebagai media utama di atas pentas. Penataan atau pengaturan benda-benda mati di atas atau didalam ruang dan waktu yang berlaku di pentas (Pramana Padmodarmaya, 1983).

Seorang seniman teater atau dramawan dalam menumbuhkan daya keindahan tidak akan terlepas dari aspek penglihatan mata dan pendengaran. Teater tidak bisa mengesampingkan jalinan-

jalanan dramatik dalam setiap perubahan adegan-adegan dengan memperhatikan spektakel. Pertunjukan akan berhasil jika spektakel dalam pertunjukan dipertimbangkan keberadaannya sebagai sistem tanda untuk menyampaikan pesan-pesan.

Penciptaan pertunjukan yang memiliki spektakel, menginspirasi dan sekaligus memotivasi pencipta dalam mencipta tata panggung yang menimbulkan spektakel. Merancang dengan cerdas di atas pentas, baik itu tata lampu, tata rias, tata busana, properti dan gerak tipu aktor sebagai kejutan untuk menjaga mood adegan agar adegan tetap menarik. Segala elemen di atas di atas panggung memiliki perspektif yang nyata, tiga dimensional dan memiliki aspek-aspek keindahan. Antara lain kontrasan, variasi, kohersi, keseimbangan, kesatuan, dan titik berat (Harymawan,1988). Hal ini ditunjang wilayah permainan di atas panggung dan tata letak elemen-elemen untuk memenuhi tampilan yang sesuai.

A. Ruang Pertunjukkan.

1. Pemilihan Ruang Pertunjukkan

Pada sebuah pementasan drama harus dapat membuat penonton tertawa karena kelucuan yang disaksikan dan juga sebaliknya mereka pun bisa menangis sedih dengan peristiwa yang disajikan di atas pentas. Walaupun mereka tahu bahwa peristiwa itu hanya sandiwara. Teks naskah lakon *Umang-U mang Atawa Orkes Madun II* karya Arifin C. Noer menyatakan bahwa naskah ini berakhir tragis. Cerita dalam naskah ini dibungkus dalam tragedi. Bangunan-bangunan dramatik disusun dengan kisah ironi yang terjadi untuk membidik peristiwa tragis

sehingga kemudian naskah ini bentuknya tragedi ironi. Oleh karena itu pemilihan tempat untuk pentas sangatlah penting. Pencipta memutuskan menggunakan panggung prosenium sebagai tempat petunjukkan. Pada mulanya panggung prosenium dipilih untuk membatasi daerah pemeranan dan daerah penonton. Juga untuk memberikan jarak antara pemeran dan penonton. Mengarah ke satu jurusan saja, ke panggung itu agar penonton lebih terpusat ke pertunjukan. Oleh karena itu memang ada kesengajaan dan kesadaran bahwa penonton yang datang ke gedung itu hanya bermaksud untuk menonton pertunjukan. Selain berfokus pada pertunjukan bentuk tata panggung juga bisa dilihat oleh penonton dan menjadi suatu keuntungan agar bisa dinikmati keseluruhan tata panggungnya.

2. Pembagian Ruang Pertunjukkan

Dari hasil analisis naskah pencipta memutuskan untuk membuat tata panggung naskah lakon *Umang-U mang Atawa Orkes Madun II* karya Arifin C. Noer di panggung prosenium. Ukuran panggung prosenium Isi Yogyakarta 8x10 m dibagi menjadi beberapa bagian tata panggung. Tata panggung yang disusun menggunakan skalfolding sehingga menyerupai jembatan rel kereta api yang sudah ambruk di letakkan paling belakang dengan ukuran panjang 4 m, tinggi 2, 90 m, dan lebar 2, 40 m. Kemudian di atas jembatan terdapat sebuah gerbong hancur yang menyerupai gerbong kereta api dengan ukuran panjang 3 m, tinggi 2 m, dan lebar 1,50 m. dilanjutkan dengan ukuran rel kereta lebar 70 cm dan panjang 3 m. jarak antara jembatan sebelah kiri dan kanan panggung sengaja dibikin agak luas agar menjadi ruang permainan para aktor.

KESIMPULAN

Setelah melalui proses yang memakan waktu, dan biaya, pencipta menemukan kesimpulan yang lebih dan merupakan tambahan pengalaman sebagai sebagai seorang pencipta tata panggung. Pada pertunjukan yang sudah dicapai di atas panggung, pencipta merasa belum maksimal sepenuhnya. Hal tersebut dikarenakan sebagai kendala yang muncul pada saat proses berjalan. Baik itu berupa teknis maupun nonteknis.

Kendala nonteknis dikarenakan terbaginya konsentrasi pencipta antara aktifitas pembuatan visual dan penulisan, karena tidak semua pencipta tata panggung memiliki keterampilan menulis. Pencipta selalu mencoba untuk tidak menjadikan itu semua sebagai kendala justru sebagai pembenahan diri atas kualitas pementasan yang kurang maksimal.

Pada akhirnya pencipta menyadari, bahwa dua unsur kerja lapangan dan penyusunan konsep merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan, karena penyusunan konsep akan lebih mematangkan keputusan-keputusan di lapangan. Persoalan penciptaan dan pelaksanaan merupakan dua persoalan yang berbeda dan keduanya membutuhkan keterampilan khusus. Dalam penciptaan dibutuhkan keterampilan untuk mendeskripsikan berbagai gagasan yang muncul dari hasil studi maupun imajinasi. Sedangkan pelaksanaan membutuhkan keterampilan berhadapan dan berkomunikasi dengan orang-orang yang terlibat dalam sebuah penciptaan teater.

Akhirnya seorang pencipta tata panggung dan sutradara memiliki tugas yang hampir sama jika sutradara harus menyutradarai makhluk hidup yaitu aktor atau pemeran maka seorang pencipta artistik tata panggung menyutradarai benda mati yang ada diatas panggung, sekaligus keduanya menjadi

pemimpin yang komunikatif. Memahami secara rinci setiap persoalan panggung dan kompleks pementasan yang mampu ia ciptakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Djaelantik, AAM. (1999). *Estetika, Sebuah Pengantar*. Bandung: MSPI (Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia).
- Danesi, Marcel. (2010). *Pesan, Tanda, dan Makna*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Harymawan, RMA. (1988). *Dramaturgi*. Bandung: CV Rosda Bandung.
- Kartika, Sony, Dharsono. (2017). *Seni rupa Modern*. Bandung: Rekayasa sains.
- Kernnodle, George. R. (1967). *Invitation to The Theater*. United State of America: Harcourt, Brace & World INC.
- Laelasari, S.S, Nurlailah, S.S. (2006). *Kamus Istilah Sastra*. Bandung: Nuansa Aulia.
- Nur. Arifin C. (1999). *Orkes Madun / Arifin C. Noer*. Jakarta: Pustaka Firdaus.
- Padmodarmaya, Pramana. (1988). *Tata dan Teknik Pentas*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Sahid, Nur. (2019). *Semiotika Untuk Teater, Tari, Film dan Wayang Purwa*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar (Anggota IKAPI)
- Toekiyo, S. (1990). *Tata Ruang Pentas*. Surakarta: PT.Tri Tunggal Tata Fajar
- Winangun, Y. W, Wartawa . (1990). *Masyarakat Bebas Struktur: Liminalitas dan Komunitas Menurut Victor Turner*, Yogyakarta: Pustaka Filsafat