

Publikasi Ilmiah

**PENCIPTAAN TATA ARTISTIK
DENGAN TEKNIK *TROMPE L'OEIL*
DALAM PEMENTASAN LAKON
THE RESCUE OF THE PRINCESS WINSOME
KARYA ANNIE FELLOWS JOHNSTON**



**Oleh
Chandra Pramudita
NIM. 1510793014**

**FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2022**

**PENCIPTAAN TATA ARTISTIK
DENGAN TEKNIK *TROMPE L'OEIL*
DALAM PEMENTASAN LAKON
THE RESCUE OF THE PRINCESS WINSOME
KARYA ANNIE FELLOWS JOHNSTON**

Chandra Pramudita
Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Indonesia

Abstrak: Penciptaan tata artistik panggung dalam pementasan *The Rescue of the Princess Winsome* karya Annie Fellows Johnston berawal dari ketertarikan pencipta dari keunikan teknik *trompe l'oeil* dalam seni rupa khususnya seni lukis. Keunikan yang dimaksud dari teknik *trompe l'oeil* ini adalah menciptakan ilusi visual dari 2 dimensi menjadi 3 dimensi, namun di dalam perkembangannya teknik ini mengalami inovasi baru dengan penemuan dari Alexa Meade teknik ini dikembangkan pada objek 3 dimensi, menghasilkan ilusi dari 3 dimensi menjadi 2 dimensi.

Teknik ini menjadi ide yang menginspirasi pencipta untuk mewujudkan teknik itu ke dalam tata artistik panggung dengan mengambil naskah *The Rescue of the Princess Winsome* sebagai objek untuk menuangkan gagasan visual di atas panggung dengan segala elemen artistik panggung diantaranya tata panggung, tata rias, tata busana dan tata cahaya. Selain elemen-elemen tersebut pencipta juga memperhitungkan area permainan, komposisi panggung, keseluruhan objek di atas panggung dan yang digunakan oleh aktor sehingga membentuk satu kesatuan utuh.

Kata kunci: Artistik, *Trompe L'oeil*, *The Rescue of the Princess Winsome*

Abstract: *The creation of the stage artistic arrangement in the staging of The Rescue of the Princess Winsome by Annie Fellows Johnston originated from the creator's interest in the uniqueness of trompe l'oeil techniques in fine art, especially painting. The uniqueness of this trompe l'oeil technique is to create a visual illusion from 2 dimensions to 3 dimensions, but in its development this technique experienced new innovations with the invention of Alexa Meade this technique was developed on 3 dimensions objects, producing illusions from 3 dimensions to 2 dimensions.*

This technique became an idea that inspired the creator to realize the technique into the artistic layout of the stage by taking the script of the rescue of the princess winsome as an object to pour visual ideas on stage with all artistic elements of the stage including stage layout, makeup, fashion and lighting. In addition to these elements, the creator also takes into account the area of the game, the composition of the stage, the entire object on the stage and which is used by the actor so that it forms a whole unity.

Keywords: *Artistic, Trompe L'oeil, The Rescue of the Princess Winsome*

Pendahuluan

The Rescue of the Princess Winsome merupakan naskah teater yang ditulis oleh Annie Fellows Johnston seorang penulis fiksi anak-anak di Amerika. *The Rescue of the Princess Winsome* bercerita tentang Putri Winsome yang ditawan di sebuah menara oleh Raksasa karena rasa dendamnya terhadap Raja. Raksasa bekerjasama dengan Penyihir, Putri Winsome dikurung di sebuah menara yang tinggi. Raja dan Ratu bersedih, mereka berusaha mencari bantuan untuk menyelamatkan Putri Winsome. Raja telah mengadakan sayembara, Kesatria pemberani yang dapat menyelamatkan Putri Winsome akan menikahi Putri Winsome dan mendapatkan sebagian kerajaannya. Lalu datanglah Kesatria setia dan pemberani yang berjanji akan menyelamatkan Putri Winsome dengan mencari seluring perak angin selatan yang dapat memanggil rakyat peri untuk membantunya.

Ibu Baptis datang ke menara tempat Putri Winsome ditawan, ia membawakan roda pemintal benang yang dapat digunakan Putri Winsome untuk memintal matra benang emas. Agar bisa terbebas dari tawanan Raksasa, Putri Winsome terus memintal benang emas sambil bernyanyi. Putri Winsome akhirnya berhasil memintal mantra benang emas, Kesatria berhasil menemukan seruling perak angin selatan memanggil ratu Peri Titania dan para peri untuk menyelamatkan Putri Winsome. Mereka datang menyelamatkan Putri Winsome, lalu mengikat Raksasa dan Penyihir dengan benang emas yang dipintal Putri Winsome. Hingga akhirnya

Putri Winsome bisa terbebas dan Raja menikahkan Putri Winsome dengan Kesatria, juga menyerahkan sebagian kerajaannya sesuai janjinya.

The Rescue of the Princess Winsome sebuah cerita dongeng yang memungkinkan untuk dieksplor dari segi visual, mengekspresikan mimpi dan alam bawah sadar, secara bebas dan bertanggung jawab. Dipilihnya naskah *The Rescue of the Princess Winsome* karena naskah ini menginspirasi pencipta untuk mewujudkan tata artistik panggung dengan teknik *trompe l'oeil*.

Sejak zaman dahulu hingga sekarang, seni dipengaruhi oleh banyak subjek yang berbeda. Seni terus memperbarui diri. Di antara teknik dan ekspresi seni, memunculkan ide-ide kreatif dalam karya seni terutama seni rupa khususnya seni lukis yang memiliki banyak teknik dalam penciptaan, salah satunya adalah teknik *trompe l'oeil*.

Trompe l'oeil adalah teknik terkemuka pada zaman *renaissance*. *Trompe l'oeil* muncul sebagai hasil dari upaya untuk membuat benda-benda yang digambarkan terlihat hidup atau nyata, sebagian besar ditampilkan dalam lukisan dinding dan langit-langit yang dibuat untuk menciptakan ilusi di ruang arsitektur zaman *renaissance*. *Trompe l'oeil* merupakan frasa dalam bahasa Prancis yang berarti tipuan mata (Laming & H.A. Rogi, 2016). *Trompe l'oeil* merupakan teknik ilusi visual yang memberikan perspektif yang berbeda, sehingga memungkinkan penonton untuk melihat objek berkali-kali.

Di bidang seni lukis *trompe l'oeil* merupakan suatu strategi teknis

yang ditempuh dengan maksud agar lukisan yang dibuat dapat memanipulasi pandangan pengamatnya, sehingga yang sebenarnya 2 dimensi, akan tampak menjadi 3 dimensi, meruag atau realistik (Susanto, 2012). Ilusi yang dipelajari pada bidang dua dimensi untuk menyadari bahwa kedatangan cahaya dan sudut pandang penonton adalah penting.

Kini teknik ini tidak hanya diterapkan pada kanvas, tetapi juga pada lukisan dinding atau mural, interior, dekorasi, seni jalanan, *body painting* dan *fashion*. Teknik *trompe l'oeil* merupakan salah satu ekspresi yang unik dengan ciri khas menimbulkan ilusi perspektif sebagai pengalaman visual. Teknik *trompe l'oeil* dalam perkembangannya mengalami perubahan. Seperti dalam karya Alexa Meade seniman instalasi Amerika. Karya-karya Meade memiliki ciri khas menggunakan teknik *trompe l'oeil*, yang menciptakan ilusi bahwa di kejauhan kenyataan adalah lukisan. Ini adalah *trompe l'oeil* dengan ilusi yang berbeda (de Almandoz, 2014).



Gambar 1: Alexa Meade, *Swimming with the sirens*
(Sumber : <https://www.alexameade.com>)

Trompe l'oeil yang telah bertahun-tahun menciptakan ilusi 2 dimensi ke 3 dimensi di berbagai bidang, tampil dengan ilusi yang berbeda. Meade menciptakan ilusi optik dengan melukis tubuh manusia, telanjang atau berpakaian, bersama dengan ruang di dalamnya, dengan menghadirkan objek 3 dimensi seolah-olah gambar 2 dimensi (Ceren RUŞAN Res Asst, 2020) Meade menghadirkan karya 3 dimensi menjadi 2 dimensi seperti pada (Gambar 1).

Ketertarikan pencipta terhadap teknik *trompe l'oeil* ini, kemudian dipilih sebagai landasan konsep penciptaan tata artistik lakon *The Rescue of the Princess Winsome* karya Annie Fellows Johnston. Tata artistik merupakan penampakan visual untuk membantu mengomunikasikan pertunjukan teater kepada penonton. Wilayah tata artistik biasanya meliputi set dekor properti, busana, rias wajah dan rambut serta pencahayaan (Riantiarno, 2011).

Melalui teknik *trompe l'oeil* pencipta bermaksud untuk memberikan perspektif baru untuk desain kreatif tata artistik panggung dalam lakon *The Rescue of the Princess Winsome* karya Annie Fellows Johnston. Teknik *trompe l'oeil* yang pencipta gunakan bertujuan untuk menciptakan ilusi optik di mana latar tempat dan tokoh tampak seperti objek dua dimensi, sehingga pementasan di atas panggung akan terlihat seperti lukisan yang dapat bergerak. Untuk menghadirkan ilusi yang dimaksud dengan cara melukis langsung pada objek seperti aktor, kostum, *setting*

dan properti (*scenery*) untuk menghilangkan kedalaman dan membuatnya tampak dua dimensi. Penciptaan tata artistik ini lebih menitik beratkan pada nilai estetika dan mengabaikan rentang fungsi daya tahan pakai.

Landasan Teori

Landasan teori memiliki fungsi sebagai acuan dalam proses penciptaan. Teori yang akan digunakan dalam penciptaan tata artistik dengan teknik *trompe l'oeil* dalam pementasan lakon *The Rescue of the Princess Winsome* karya Annie Fellows Johnston adalah estetika.

Ilmu estetika adalah suatu ilmu yang mempelajari segala sesuatu yang berkaitan dengan keindahan, mempelajari semua aspek dari apa yang kita sebut keindahan (Djelantik, 1999). Menurut (D. Kartika, 2004) estetika diartikan sebagai suatu cabang filsafat yang memperhatikan atau berhubungan dengan gejala yang indah pada alam dan seni. Secara umum seni sangat erat kaitannya dengan keindahan, dan keindahan muncul ketika seni diciptakan. Keindahan tata artistik *The Rescue of the Princess Winsome* karya Annie Fellows Johnston terletak pada ilusi yang ditampilkan, pertunjukan di atas panggung akan terlihat seperti lukisan yang dapat bergerak.

Semua benda atau peristiwa seni mengandung tiga aspek dasar, yaitu: wujud atau rupa, bobot atau isi, dan tampilan atau penyajian (Djelantik, 1999). Wujud adalah suatu yang dapat dilihat oleh mata, sehingga melalui wujud yang terlihat, penonton dapat menentukan tema pertunjukan itu sendiri. Dengan naskah *The Rescue of the Princess*

Winsome, pencipta mencoba menghadirkan tata artistik yang membuat penonton paham tentang tema dan konsep yang telah didesain. Keindahan pementasan bisa dilihat dari bobot atau isinya. Bobot atau isi memiliki hubungan yang sesuai antara naskah yang ditampilkan dan efek visual yang ditampilkan. Simbol-simbol di atas panggung diharapkan menjadi media komunikasi antara pencipta dan penonton, sehingga penonton dapat menangkap perasaan dan informasi yang disampaikan oleh pencipta dalam karya tersebut. Penampilan atau penyajian sangat penting dalam penciptaan karya seni, karena di sini penonton bisa mengungkapkan maksud senimannya. Ini dapat dicapai dari cara pencipta menyampaikan dan mewujudkan karyanya.

Pementasan lakon *The Rescue of the Princess Winsome* ini dikemas dengan menonjolkan petampakan visual tata artistik dengan teknik *trompe l'oeil*. Naskah *The Rescue of the Princess Winsome* karya Annie Fellows Johnston memiliki cerita tema yang sederhana, tetapi memiliki peluang besar dalam tata artistik.

Selain teori estetika penciptaan ini juga mengacu pada teori *l'art pour l'art*. *L'art pour l'art* (seni untuk seni) dalam bahasa Prancis yang muncul di dunia Barat di abad ke-19, menegaskan bahwa nilai intrinsik seni, dan satu-satunya seni yang sebenarnya, dipisahkan dan tidak mempunyai tujuan seperti nilai-nilai moral hingga fungsi didaktik (Baldensperger, 1912). Nilai seni pada hakekatnya tidak bersifat didaktik, moral atau kegunaan. Nilai seni yang dihadirkan pada

pementasan lakon *The Rescue of the Princess Winsome* akan lebih mementingkan daya tarik visual dan mengabaikan nilai-nilai moral dan fungsi didaktif.

Metode Penciptaan

Dalam penciptaan tata artistik diperlukan metode untuk mewujudkan konsep penciptaan tata artistik ke atas panggung dengan tujuan dari penciptaan seni. Metode adalah suatu cara atau proses untuk mencapai suatu tujuan penciptaan seni. Metode penciptaan tata artistik yang dilakukan adalah melalui tahap eksplorasi, tahap perancangan, tahap perwujudan. Metode mengacu pada metode penciptaan secara metodologis (Gustami et al., 2006):

1. Tahap Eksplorasi

Dalam tahap eksplorasi pencipta melakukan proses berpikir untuk mengambil sebuah kesimpulan ide. Tahap eksplorasi merupakan penjelajahan ataupun proses menggali ide, pengumpulan data (referensi) pengolahan dan analisis data untuk dijadikan dasar penciptaan rancangan. Tahap ini diawali dengan membedah naskah untuk disesuaikan dengan konsep rancangan. Melakukan observasi objek yang dituju, pencarian data referensi berupa dokumen, buku teks, serta gambar.

2. Tahap Perancangan

Tahap perancangan merupakan proses menuangkan ide gagasan dari hasil analisis yang dilakukan dalam bentuk visual dalam pembuatan sketsa rancangan tata artistik.

Perancangan ini dilakukan sebanyak mungkin agar menjadi alternatif sebagai pilihan bentuk yang nantinya akan dipilih. Perancangan ini juga dilakukan untuk mempertimbangan material yang akan digunakan, juga pertimbangan teknik, proses, fungsi yang dapat dikembangkan pada tahap selanjutnya.

3. Tahap Perwujudan

Tahap perwujudan merupakan proses penciptaan mewujudkan perancangan yang sudah terpilih menjadi karya dalam bentuk karya jadi termasuk finishing design. Kemudian melakukan evaluasi pada karya yang telah dibuat guna mendapatkan hasil yang maksimal sesuai dengan desain awal.

Pembahasan

Konsep Perancangan Tata Artistik

Artistik merupakan bagian dari pertunjukan teater dan merupakan unsur pendukung yang paling penting, elemen-elemen seperti tata panggung, tata cahaya, tata rias dan busana. Tanpa adanya artistik pertunjukan teater belum lengkap. Ketika suatu pertunjukan dimulai, yang dilihat pertama oleh penonton adalah tata panggung yang disajikan, memberi kesan penonton di mana peristiwa berlangsung. Seperti halnya ketika penonton akan memahami karakter dari seorang tokoh, maka harus melihat dan memahami penampilan dari aktor tersebut. Penampilan yang dimaksud bukan

hanya penampilan fisik aktor saja melainkan elemen-elemen pendukung yang melekat pada aktor seperti halnya tata rias, tata busana, aksesoris dan *hand property* yang digunakan oleh para aktor. Dari tampilan aktor tersebut dapat untuk menginterpretasi karakter aktor.

Salah satu unsur dalam pertunjukan teater adalah unsur visual. Unsur visual yang dimaksud adalah seluruh elemen-elemen artistik termasuk didalamnya yang melekat kepada aktor: make up, kostum, aksesoris, *hand property*, dan sebagainya.

Tata artistik merupakan penampakan visual untuk membantu mengomunikasikan pertunjukan teater kepada penonton. Wilayah tata artistik biasanya meliputi set dekor properti, busana, rias wajah dan rambut serta pencahayaan (Riantiarno, 2011). Unsur-unsur tata artistik tersebut penting untuk dihadirkan dalam sebuah pertunjukan. Artistik yang tepat adalah ketika keseluruhan panggung dapat menciptakan atmosfer yang sesuai dengan konsep pementasan yang diinginkan. Segala bentuk ekspresi seni di atas panggung diwujudkan dalam satu kesatuan, semua objek di atas panggung memiliki peran yang seimbang. Fungsi artistik dalam hal ini selain sebagai karya visual juga untuk memperjelas cerita, dan memperkuat karakter peran.

Perancangan tata artistik dengan teknik *trompe l'oeil* dalam pementasan lakon *The Rescue of the Princess Winsome* dilatar belakangi oleh keinginan pencipta untuk menghadirkan sebuah alternatif baru dalam penampilan visual pertunjukan

teater. Alternatif yang dimaksud adalah menghadirkan tata artistik dari unsur 3 dimensi menjadi 2 dimensi (*trompe l'oeil*). Teknik *trompe l'oeil* bertujuan menciptakan ilusi optik di mana latar tempat dan tokoh menjadi objek, sehingga pertunjukan di atas panggung akan terlihat seperti lukisan yang objeknya dapat bergerak.

Penciptaan akan menonjolkan unsur warna seperti pada sebuah lukisan-lukisan Vincent van Gogh yang masih terpengaruh aliran impresionisme. Seorang impresionisme mengamati berbagai warna yang terkandung pada permukaan benda (D. S. Kartika, 2017). Sehingga dalam lukisannya tidak memunculkan adanya dimensi. Menampilkan kesan-kesan pencahayaan yang kuat, dengan penekanan pada tampilan warna.

Konsep adalah rancangan atau susunan utama dalam pembentukan karya. Hasil akhir analisis naskah adalah konsep pementasan. Tujuan konsep dan rancangan untuk menyimpulkan dasar kesatuan pendirian dan pendapat yang akan membawa kesatuan interpretasi. Dengan pencapaian kesatuan interpretasi, maka bentuk sebuah pertunjukan akan utuh dan pementasan akan mudah di mengerti penonton (Harymawan, 1988).

Konsep rancangan tata artistik pementasan lakon *The Rescue of the Princess Winsome* menghadirkan tata artistik dengan teknik *trompe l'oeil* yang mengacu pada karya-karya Alexa Meade. Dengan menghadirkan pementasan semacam lukisan yang dapat bergerak objeknya, sehingga objek 3 dimensi tampak menjadi 2 dimensi. Untuk menciptakan ilusi 2 dimensi dari objek 3 dimensi yang

perlu dipertimbangkan adalah bentuk, warna yang akan dihadirkan dengan komposisi yang seimbang sehingga sesuai dengan yang dirancang. Penciptaan tata artistik ini akan menonjolkan unsur warna pada setiap elemen visual.

Pemilihan warna dalam penciptaan tata artistik sangatlah penting, melalui warna dapat dibedakan secara jelas keindahan suatu objek. Warna dapat didefinisikan sebagai secara subjektif/psikologis yang merupakan pemahaman langsung oleh pengalaman indra penglihatan kita secara objektif/fisik sebagai sifat cahaya yang dipancarkan (Meilani, 2013).

1. Rancangan Tata Panggung (*Sett* dekorasi dan *property*)

Tata panggung disebut dengan istilah *scenery* (tata dekorasi). Gambaran tentang tempat kejadian sebuah lakon diwujudkan pada tata panggung dalam pementasan. Tidak hanya dekorasi, tetapi segala tata letak perabot atau properti yang akan digunakan oleh aktor.

Pementasan lakon *The Rescue of the Princess Winsome* akan dihadirkan dalam panggung proscenium yang memiliki bingkai proscenium yang memisahkan antara wilayah pemain dengan penonton sehingga pertunjukan hanya dapat disaksikan dari satu arah.

Hasil dari pertunjukan di atas panggung yang dihadirkan akan tampak seperti sebuah lukisan yang berbingkai. Penonton disuguhi lukisan

melalui bingkai tersebut. Dalam tata panggung ini warna yang dihadirkan pada objek akan mempertegas ruang. Warna juga memiliki karakteristik tersendiri. Secara mendasar terdapat warna hangat atau panas dan ada warna dingin. Yang termasuk dalam warna hangat adalah merah, oranye. Sedangkan warna dingin adalah biru tua, hijau. Kombinasi warna hangat dan dingin akan mempertegas suasana ruang yang akan diciptakan dengan menonjolkan bagian objek tertentu dalam pertunjukan.

Selain *sett decor* tata panggung pementasan lakon *The Rescue of the Princess Winsome* memerlukan properti yaitu sapu penyihir, kalderon, tongkat penyihir, gada raksasa, pedang serta sarung pedang, pemintal benang, bunga mawar, bunga aster, seruling angin perak, benang emas.

2. Rancangan Tata Rias

Tata rias dalam teater berarti mengubah wajah untuk menggambarkan katakter tokoh. Karakter tokoh yang berbeda-beda membutuhkan tata rias yang berbeda sesuai karakternya. Dalam pementasan lakon *The Rescue of the Princess Winsome*, tata rias yang dihadirkan adalah tata rias fantasi. Tata rias ini akan menampilkan wujud rekaan mengubah wajah tampak seperti lukisan.

3. Rancangan Tata Busana

Tata busana merupakan salah satu elemen penting

dalam tata artistik. Tata busana merupakan seni berpakaian dan segala perlengkapan pendukung yang digunakan untuk menggambarkan karakter. Busana juga merupakan pakaian fungsional. Semua aksesoris, seperti topi, sepatu, syal, kalung, gelang, dan semua elemen yang melekat pada pakaian. Menurut (Riantiaro, 2011) busana adalah apa saja yang dipakai oleh pemain dari rambut hingga kaki, selain itu busana juga dapat digunakan sebagai ciri waktu, tempat dan suasana serta karakter dari pemerannannya.

Tata busana pementasan lakon *The Rescue of the Princess Winsome* menggunakan bahan kain dan diwarnai dengan menggunakan cat akrilik masing-masing karakter tokoh. Warna dalam busana sangat penting, sebab warna juga digunakan untuk mengekspresikan nilai artistik dan keindahannya dalam satu kesatuan dengan elemen-elemen artistik yang lain.

4. Rancangan Tata Cahaya

Tata cahaya merupakan unsur artistik yang sangat penting dalam pertunjukan teater. Tata cahaya hadir di atas panggung dan menyinari semua objek, semua objek yang disinari memberikan gambaran yang jelas kepada penonton tentang segala sesuatu yang akan dikomunikasikan secara visual dikarenakan cahaya merupakan sentuhan akhir (end touch) dalam pertunjukan.

Tanpa adanya cahaya maka pertunjukan visual apapun tidak akan dapat dilihat oleh penonton.

Tata cahaya dapat menghadirkan ilusi imajinatif. Pencahayaan tidak hanya memberikan efek terang sehingga dapat dilihat, tetapi juga menerangi bagian tertentu dengan intensitas tertentu. Tidak semua area di atas panggung memiliki tingkat pencahayaan yang sama, tetapi disusun dengan maksud dan tujuan tertentu untuk menekankan informasi yang ingin disampaikan melalui tindakan para aktor di atas panggung. Tata cahaya dihadirkan untuk memperindah panggung dengan memberikan efek visual, spektakel, titik fokus atau penanda lain bagi para aktor, dan memberikan efek dramatis pada pertunjukan. Semua objek yang diterangi memberikan gambaran yang jelas kepada penonton tentang segala sesuatu yang akan disampaikan. Seperti yang dikatakan (Carpenter, 1988) tata cahaya memiliki fungsi dasar yaitu penerangan, dimensi, pemilihan dan atmosfer.

Dalam rancangan tata cahaya pementasan lakon *The Rescue of the Princess Winsome* akan menggunakan beberapa jenis lampu yaitu Lampu *Elipsodial*, Lampu *Fresnel 2000 Watt*, Lampu *Fresnel 1000 Watt*, Lampu *Par 64 1000 Watt* dan *Strip Light 120 Watt*.

Lampu *elipsodial* adalah jenis lampu *profile zoom* yang menggunakan dua lensa *plano convex* yang dipasang secara berhadapan. Lensa yang pertama mengatur fokus dan lensa yang kedua untuk mengatur ukuran lingkaran cahaya.

Lampu *Fresnel 2000 Watt* dan *Fresnel 1000 Watt*. Lampu ini merupakan lampu *spot* yang memiliki garis batas sinar cahaya yang lembut. Lampu ini menggunakan reflektor *spherical* dan lensa *fresnel*, lensa ini memiliki bentuk yang bergerigi sisi luarnya maka bagian tengah lingkaran cahaya lebih terang dan meredup ke arah garis tepi cahaya. Lampu *fresnel* memiliki ukuran lensa dan daya yang bervariasi. Diameter lensa dan daya yang kecil menghasilkan jarak penyinaran yang tidak jauh. Setiap lampu memiliki jarak cahaya minimum dan maksimum, jika pengaturan lampu melebihi jarak yang ditetapkan maka cahaya yang dihasilkan tidak fokus (buram) atau terlalu terang. Sifatnya yang sedikit menyebar akan membuat sebaran cahayanya menerobos ke objek lain jika jarak lampu terlalu jauh dari objek. Karena hal ini lampu *Fresnel* lebih efektif untuk menyinari panggung tengah.

Lampu *Par 64 1000 Watt*. Lampu *par* merupakan singkatan dari *parabolic aluminized reflector*, lampu yang bohlam, *reflector* dan lensanya terintegrasi. Sinar cahaya yang dihasilkan lembut

dan lebih berbentuk oval ketimbang melingkar, lampu yang efektif menghasilkan sinar dan mampu menghadirkan cahaya yang kuat.

Lampu *Strip Light 120 Watt* merupakan rangkaian beberapa lampu *flood* yang dirangkai dalam satu kotak, lampu ini berfungsi untuk menyinari *backdrop* atau siklorama dari atas.

Proses Perwujudan Tata Panggung

Proses perwujudan tata panggung diawali dengan mengidentifikasi rancangan. Rancangan tata panggung yang menggambarkan negri khayalan, dan menampilkan kesan bahwasannya pementasan seperti lukisan yang objeknya dapat bergerak. Rancangan berupa dinding yang dilukis menyerupai sebuah ruang rumah penyihir, ruang dalam menara raksasa, dan taman menara milik raksasa. Pencipta juga mengidentifikasi ukuran ruang pertunjukan yang akan digunakan, yang difungsikan untuk menentukan ukuran panggung dan properti panggung yang digunakan.

Seorang pencipta tata panggung harus terlebih dahulu mengetahui bahan dan yang harus digunakan guna perwujudan tata panggung. Perlu sekali memperhitungkan dan memilih bahan dan alat yang akan digunakan, apakah bahan tersebut sudah sesuai dengan kebutuhan baik itu secara dimensi ukuran ataupun secara sifat dan karakteristik bahan yang akan digunakan. Pemilihan bahan yang sesuai akan sangat menunjang keberhasilan dalam pengerjaan proses perwujudan.

Setelah kerangka jadi proses dilanjutkan dengan membuat permukaan dinding dengan tripleks 6mm, tripek disambung menggunakan lem kayu dan paku tembak. Panel yang mempunyai dinding 1 sisi saja diberi kerangka bawah yang terbuat dari kayu untuk pemberat agar dapat berdiri tegak, kemudian diasang roda agar mudah dipindahkan saat pergantian adegan. Panel yang memiliki dinding pada 2 sisinya terbuat dari 2 kerangka dinding yang disatukan kemudian bagian bawahnya di beri roda.

Setelah selesai, bagian dinding diberi lubang sesuai dengan desain rancangan dan diberi kerangka penguat lagi. Dinding yang telah selesai dibuat dan diberi lubang sesuai desain kemudian dilukis. Panel dinding disusun agar lebih mudah untuk dilukis, dinding dilukis sesuai dengan desain yang telah dibuat. Dinding panel tersebut dilukis dengan menggunakan cat akrilik.

Proses berikutnya ialah melukis bagian lantai, lantai ini terbuat dari tripleks 6mm yang nantinya akan dipakai untuk melapisi lantai panggung.

Sett dekorasi pementasan *The Rescue of the Princess Wiinsome* merupakan *sett* bongkar pasang sehingga perlu untuk dirangkai terlebih dahulu sebelum digunakan.

Proses Perwujudan Tata Rias

Tata rias memiliki kemampuan untuk mengubah sekaligus menampilkan karakter yang berbeda dari seorang aktor. Dalam perwujudan tata rias seorang penata rias bekerja berdasarkan desain yang telah dibuat. Biasanya seorang penata rias juga menyerahkan sebagian

pekerjaannya pada asisten dan tetap berpedoman pada desain yang telah dibuat. Penata rias juga melakukan kontrol agar hasil sesuai dengan yang diharapkan.

Seorang penata rias harus tau bahan apa saja yang digunakan untuk melakukan kerjanya. Bahan-bahan harus disiapkan dalam jumlah yang cukup sesuai dengan kebutuhan. Tata rias pementasan *The Rescue of the Princess Wnsome* menggunakan cat akrilik untuk melukis permukaan kulit aktor dengan berbagai ukuran kuas.

Merias dilakukan dengan cara mengaplikasikan cat akrilik kewajah dan tubuh aktor dengan kuas. Tata rias ini mengubah anatomi wajah dan tubuh untuk memberi kesan 2 dimensi.

Proses Perwujudan Tata Busana

Suatu rancangan desain dibuat dengan tujuan untuk diwujudkan. Penciptaan busana pementasan ini tidak semua busananya dibuat tetapi juga menggunakan pakaian atau busana bekas yang masih bisa dimanfaatkan.

Meskipun menggunakan pakaian bekas, perlu dipertimbangkan jenis kainnya yang dapat menyerap cat. Motif busana disesuaikan dengan rancangan yakni dengan teknik lukis. Hal ini dilakukan bertujuan agar warna busana dengan *setting* menyatu sesuai dengan rancangan. Penciptaan ini akan memadukan teknik padu padan dan teknik produksi penciptaan.

Pemilihan bahan dan alat sangat penting dalam perwujudan tata busana. Bahan yang digunakan pada penciptaan tata busana ini adalah bahan tekstil atau kain, bahan yang

paling umum untuk digunakan dalam pembuatan busana. Busana ini akan dilukis pada tahap *finishing* sehingga perlu mempertimbangkan jenis kain yang akan digunakan dalam penciptaan busana ini. Berikut merupakan jenis-jenis kain yang dapat dilukis (Mariana, 2017):

1. Katun

Kain ini terbuat dari benang yang berasal dari tanaman kapas sehingga sangat nyaman dipakai karena dapat menyerap keringat. Untuk dilukis kain ini memiliki daya serap yang baik terhadap cat.

2. Linen

Kain ini termasuk kain yang terbuat dari serat alami. Semakin lama semakin nyaman dipakai namun mudah kusut. Untuk dilukis kain ini juga memiliki daya serap yang baik terhadap cat.

3. Chiffon

Kain ini terbuat dari serat polyester dan mempunyai berbagai macam varian tekstur. Ada yang memiliki tekstur yang halus, ada yang mirip kulit jeruk yang sering disebut pedagang kain chiffon cerutti, ada yang keset ketika dipegang disebut crepe de chine. Untuk dilukis kain ini juga memiliki daya serap yang baik terhadap cat.

4. Kaus

Kain ini sangat nyaman dipakai karena menyerap keringat dan lentur. Meskipun banyak variannya, umumnya bahan kaus mudah dilukis.

5. Organdi

Kain yang transparan, mengilap dan agak kaku,

penampilannya mewah, untuk dilukis juga memiliki daya serap yang baik terhadap cat.

6. Twiil

Kain ini merupakan kain jenis katun namun mempunyai serat yang saling melintang. Bila dipegang terasa empuk dan jika diamati akan tampak seperti berbulu. Warna cenderung lebih redup. Untuk dilukis juga memiliki daya serap yang baik terhadap cat.

7. Sutera

Kain mewah dengan serat alami yang dihasilkan dari kepompong. Kain sutera termasuk kain yang sudah sangat lama dikenal. Untuk dilukis kain ini juga memiliki daya serap yang baik terhadap cat, meskipun diperlukan langkah-langkah khusus karena serat kain sutera sangat tipis dan halus, perlu digunakan malam dingin atau gutta untuk mewarnainya.

Berikut merupakan jenis-jenis kain yang akan dipertimbangkan untuk penciptaan tata busana ini.

Proses Perwujudan Tata Cahaya

Ada dua jenis pencahayaan dalam panggung yaitu *spesifik illumination* digunakan untuk menciptakan efek artistik dan *general illumination* untuk menerangi sudut panggung. Dengan *general illumination*, seluruh pentas, benda-benda penting maupun yang tidak penting, diterangi secara merata. Dengan *spesifik illumination* perhatian dipusatkan dengan pada suatu tempat pentas dan tempat-tempat lain menjadi kurang penting

(Harymawan, 1988). Tata cahaya disini menjadi salah satu penanda dari makna-makna yang beruntun secara personalitas yang merupakan salah satu media penting untuk menciptakan atmosfer tertentu.

Penataan cahaya sangat dibutuhkan dalam sebuah pementasan, untuk menciptakan ketegasan suasana yang telah diciptakan oleh komponen-komponen pertunjukan yang lain, seperti tata panggung, tata rias, tata busana, properti, tata musik atau ilustrasi musik. Tata cahaya juga merupakan proses penting dalam rangkaian proses penciptaan, yaitu sebagai sentuhan paling akhir dari keberadaan panggung dan elemen-elemen yang ada didalamnya (Prasetya, 2000).

Pementasan lakon ini menghadirkan suasana fantasi seperti pada cerita atau dongeng anak-anak, berdasarkan hal tersebut maka penataan cahaya dalam pementasan ini mempergunakan warna cahaya yang bewarna warni. Adegan adegan dalam pementasan lakon ini akan tampak seperti lukisan sehingga tata cahaya dalam pementasan ini berfungsi untuk mengaburkan objek hidup dan objek mati (aktor dan *sett*) secara *flat* bertujuan untuk menghilangkan objek 3 dimensi menjadi 2 dimensi. Untuk mendapatkan hasil visual tersebut penciptaan menggunakan beberapa filter warna dengan intensitas cahaya yang diatur sedemikian rupa.

Setelah menentukan desain tata cahaya selanjutnya memasang dan mengatur lampu seseuai desain yang telah ditentukan, Dalam proses pemasangan membutuhkan waktu yang lama terutama pada

penyesuaian *channel dimmer* dan *control desk*. Setiap lampu yang telah dipasang dalam *channel* dicoba dinyalakan dan diarahkan ke area yang akan disinari. Pengaturan sudut pengambilan juga memerlukan ketelitian, inilah fungsi Latihan dengan aktor. Semua pergerakan lampu dan posisi aktor dan *sett* di atas panggung dijadikan acuan dalam penentuan sudut pengambilan.

Seluruh kerja tata cahaya dibuktikan pada saat pementasan. Kegagalan yang terjadi meskipun sedikit akan mempengaruhi hasil pertunjukan, maka perlu ketelitian dan kecermatan kerja tata cahaya sangat diperlukan.

Kesimpulan

Penciptaan tata artistik dengan teknik *trompe l'oeil* untuk pementasan lakon *The Rescue of the Princess Winsome* karya Annie Fellows Johnston, sangat berpotensi untuk mengeksplor gagasan visual dari elemen-elemen yang terdapat pada tata artistik panggung diantaranya tata panggung, tata rias, tata busana dan tata cahaya. Namun dalam proses penciptaannya banyak kendala baik itu secara tekstual ataupun teknis. Proses penggarapan tata artistik sangat perlu diperhitungkan antara konsep, proses dan hasil akhir dari penciptaan tersebut. Proses penggarapan tata artistik lakon *The Rescue of the Princess Winsome* ini, memilih untuk menspesifikasikan garapannya pada tata panggung, tata rias, tata busana dan tata cahaya kedalam suasana fantasi. Untuk mencapai hasil yang diinginkan maka diperlukan observasi, eksplorasi, baik bahan yang digunakan alat-alat serta pendukung

lainnya seperti membaca referensi, menonton pertunjukan lain serta pengalaman empiris dalam menuju penciptaan sebuah karya artistik.

Seorang pencipta artistik panggung harus memiliki wawasan yang luas dan memiliki banyak referensi tidak hanya tentang pertunjukannya yang diapresiasi, akan tetapi harus mengenal dan memahami berbagai macam bentuk panggung pertunjukan serta ukurannya. Mengetahui bidang seni yang lain seperti seni rupa, seni tari, seni musik, arsitektur, seni pedalangan, seni tari, seni bangunan, bahkan seni pertukangan. Selain hal tersebut seorang penata artistik harus mengetahui seni manajemen pertunjukan atau tata kelola seni pertunjukan yang didalamnya termasuk pengelolaan produksi sebuah pertunjukan. Sehingga rancangan dari awal dapat tertata sesuai dengan *rundown* yang telah ditentukan.

Pada pementasan lakon *The Rescue of the Princess Winsome* terdapat berbagai kendala yang muncul pada saat proses penciptaan yang berupa teknis maupun nonteknis. Konsep penciptaan tata artistik yang sudah diperhitungkan jauh-jauh hari dalam perjalanan proses visualisasi mengalami perubahan hasil akhir yang tidak sempurna karena banyaknya kendala, baik dari sisi teknis maupun dari sumber daya manusia yang menerjemahkan maksud konsep dari pencipta. Sehingga tidak semua adegan dalam visualnya berhasil, ada sebagian yang kurang berhasil atau tidak sesuai dengan konsep.

Persoalan perancangan dan pelaksanaan merupakan dua

persoalan yang berbeda dan keduanya membutuhkan keterampilan khusus. Dalam perancangan dibutuhkan keterampilan untuk mendeskripsikan berbagai gagasan yang muncul dari hasil studi maupun imajinasi. Sedangkan dalam mengeksekusi gagasan pencipta dibutuhkan orang atau pelaksana yang memiliki ketrampilan dan kecerdasan dalam menertejemahkan maksud pencipta.

Seorang penata artistik harus membangun komunikasi yang lebih intens dengan sutradara, aktor, *staff artistic* dan *crew* panggung yang semua terlibat dalam proses penciptaan agar gagasan pencipta dapat ditransfer dengan dan diterima dengan benar dan baik oleh para pendukung penciptaan dalam pementasan lakon *The Rescue of the Princess Winsome*.

Penciptaan tata artistik panggung dalam pementasan lakon teater merupakan sebuah kerja ensemble yang banyak melibatkan pihak atau orang perorangan yang memiliki ketrampilan sesuai dengan bidangnya masing-masing. Dari masing-masing pihak harus menyadari bahwa proses penciptaan ini merupakan kerja sinergis antara mereka sehingga tidak terjadi penyimpangan konsep dari pencipta, untuk itu seorang pencipta artistik harus menjelaskan maksud dari konsep dari awal proses dengan memahami jodisk masing-masing.

Daftar Pustaka

Baldensperger, F. (1912). L'Art pour l'Art. *Modern Language Notes*, 27(3), 91–91.

- Carpenter, M. (1988). *Basic Stage Lighting*. Kensington: New South Wales University Press.
- Ceren RUŞAN Res Asst, T. (2020). *Trompe L'oeil In Fashion-Clothing Design*. <https://orcid.org/0000-0003->
- de Almandoz, B. (2014, September 8). *Alexa Meade o cómo vivir del arte*. Glamour.
- Djelantik, A. A. (1999). *Estetika Sebuah Pengantar*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Gustami, S., Aswoto, S., & Setiawan, A. H. (2006). *Memetri ide dasar penciptaan seni kriya: untaian metodologis*. Yogyakarta: Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Harymawan. (1988). *Dramaturgi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Johnston, A. F. (1908). *The Rescue of the Princess Winsome*. Boston: L. C. Page & Company.
- Kamisa. (1997). *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Surabaya: Kartika.
- Kartika, D. (2004). *Pengantar Estetika*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Kartika, D. S. (2017). *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Laming, M., & H.A. Rogi, O. (2016). Konsep Ilusi Anamorfosis dalam Arsitektur. *Media Martrasain, 1*.
- Mariana, Y. (2017). *Melukis di atas Media Tekstil*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Meilani. (2013). Teori Warna: Penerapan Lingkaran Warna dalam Berbusana. *Humaniora, 4*(1), 326–338.
- Prasetya, A. (2000). *Unsur Artistik dalam Teater*. Yogyakarta: ABA-YO.
- Riantiarno, N. (2011). *Kitab Teater Tanya Jawab Seputar Seni Pertunjukan*. Jakarta: Penerbit Gramedia Widiasarana Indonesia, anggota IKAPI.
- Susanto, M. (2012). *Diksi Rupa Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*. DictiArt Lab & Djagad Art House.