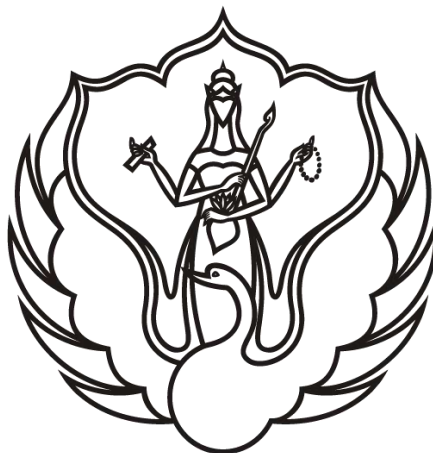


**LAPORAN AKHIR
PENELITIAN DOSEN ISI YOGYAKARTA
SKEMA PENELITIAN DOSEN PEMULA**



Judul Penelitian
Implementasi Metode *Design Thinking* dalam
Perancangan Tata Panggung Teater Karma Gadis Bisu Karya NS

Peneliti :
Mega Sheli Bastiani, S.Sn., M.Sn. (NIP 199011182019032018)
Nur Sayyidah (NIM 2111134014)

Dibiayai oleh DIPA ISI Yogyakarta tahun 2022
Nomor: DIPA-023.17.2.677539/2022 tanggal 17 November 2021
Berdasarkan SK Rektor Nomor: 266/IT4/HK/2022 tanggal 20 Mei 2022
Sesuai Surat Perjanjian Pelaksanaan Penelitian
Nomor: 2705/IT4/PG/2022 tanggal 23 Mei 2022

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN
TEKNOLOGI
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
LEMBAGA PENELITIAN
November 2022

**HALAMAN PENGESAHAN LAPORAN AKHIR
PENELITIAN DOSEN INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
SKEMA PENELITIAN DOSEN PEMULA**

Judul Kegiatan : Implementasi Metode Design Thinking dalam Perancangan Tata Panggung Teater Karma Gadis Bisu Karya NS

Ketua Peneliti

Nama Lengkap : Mega Sheli Bastiani, S.Sn., M.Sn.
Perguruan Tinggi : Institut Seni Indonesia Yogyakarta
NIP/NIK : 199011182019032018
NIDN : 0618119001
Jab. Fungsional : Staff Pengajar
Jurusan : Teater
Fakultas : FSP
Nomor HP : 081774117691
Alamat Email : megashelibastiani@gmail.com
Biaya Penelitian : DIPA ISI Yogyakarta : Rp. 8.000.000
Tahun Pelaksanaan : 2022

Anggota Mahasiswa (1)

Nama Lengkap : Nur Sayyidah
NIM : 2111134014
Jurusan : SENI TEATER
Fakultas : SENI PERTUNJUKKAN

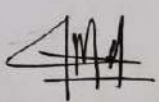
Yogyakarta, 09 November 2022
Ketua Peneliti

Mengetahui
Dekan Fakultas FSP



Dr. Suryati, M.Hum.
NIP. 196409012006042001




Mega Sheli Bastiani, S.Sn., M.Sn.
NIP 199011182019032018

Menyetujui
Ketua Lembaga Penelitian



Dr. Nur Saahid, M.Hum.
NIP 196212081989031001



RINGKASAN

Perancangan ini bertujuan untuk mengembangkan ilmu pengetahuan melalui implementasi metode *design thinking* ke ranah perancangan tata panggung teater. Proses perancangan menggunakan metode *design thinking* dengan 5 tahap perancangan. Penulis akan mengambil objek perancangan tata panggung teater Karma Gadis Bisu Karya NS. Hasil perancangan ini berupa data kualitatif, implementasi metode *design thinking* dalam perancangan tata panggung teater. Luaran perancangan ini berupa publikasi ilmiah pada jurnal nasional terakreditasi.

Hasil implementasi metode *design thinking* ialah metode ini dapat digunakan dan dapat diterapkan dalam perancangan tata panggung teater. Terdapat 5 tahap proses perancangan yaitu *discovery*, *interpretation*, *ideation*, *experimentation*, dan *evolution*, yang pada setiap tahapan tersebut terdapat langkah-langkah detail lainnya untuk membantu dan memudahkan perancang dalam melakukan prosesnya. Perancang diajak untuk memahami ‘project’ yang didapat melalui analisis kebutuhan naskah, berdiskusi dengan sutradara, mencari sumber inspirasi, hingga menentukan target waktu perancangan. Kemudian berlanjut pada penerjemahan kebutuhan/permasalahan dalam ‘project’, mengumpulkan sketsa ide, sampai pada pembuatan *prototype* dari sketsa-sketsa tersebut. Terakhir ialah perancangan mewujudkan konsep tata panggung naskah Karma Gadis Bisu, hingga dapat dipentaskan.

Kata_kunci : *design thinking*, tata panggung, teater

PRAKATA

Puji syukur kepada Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa, atas segala kemudahannya sehingga penulis dapat menyusun laporan kemajuan penelitian dengan judul Implementasi Metode *Design Thinking* dalam Perancangan Tata Panggung Teater Karma Gadis Bisu Karya NS. Laporan kemajuan ini disusun sebagai bentuk tanggung jawab penelitian yang telah dilaksanakan.

Tujuan penelitian ini ialah untuk mengetahui bagaimana metode *design thinking* bekerja, dan untuk mengetahui implementasi metode *design thinking* pada perancangan tata panggung teater menggunakan naskah “Karma Gadis Bisu”.

Penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah membantu dalam penyusunan laporan ini, terutama kepada Yth:

1. Dr. Dra. Suryati, M.Hum. selaku Dekan Fakultas Seni Pertunjukan
2. Dr. Nur Sahid, M. Hum. selaku ketua LPPM ISI Yogyakarta
3. Nanang Arisona, M.Sn. selaku ketua jurusan Teater FSP ISI Yogyakarta.
4. Dosen Reviewer ISI Yogyakarta

atas bantuan dan fasilitas dalam proses pelaksanaan penelitian ini. Penulis menyadari laporan ini masih terdapat kekurangan sehingga diharapkan kritik dan saran yang membangun. Akhir kata penulis berharap agar laporan ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Yogyakarta, 7 November 2022

Penulis,

Mega Sheli Bastiani, S.Sn., M.Sn.

DAFTAR ISI

JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
RINGKASAN	iii
PRAKATA	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	3
BAB III TUJUAN DAN MANFAAT.....	8
BAB IV METODE PENELITIAN	9
BAB V HASIL YANG DICAPAI	12
BAB VI RENCANA PENELITIAN TAHAP BERIKUTNYA	28
BAB VII KESIMPULAN	29
DAFTAR PUSTAKA	30

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Notulensi Diskusi dengan Sutradara (Bagian 1).....	18
Tabel 2. Notulensi Diskusi dengan Sutradara (Bagian 2).....	25

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Reproduksi Gambar Panggung <i>Proscenium</i> oleh Mega Sheli B	6
Gambar 2. Gambar Roadmap Perancangan	7
Gambar 3. Gambar Diagram Alir Perancangan Beserta Target <i>Outputnya</i>	11
Gambar 4. Proses Metode <i>Design Thinking</i>	12
Gambar 5. Pola <i>Double Diamond</i> Berpikir Konvergen dan Divergen	13
Gambar 6. Rencana Target Waktu Perancangan	18
Gambar 7. Inspirasi Gambar	19
Gambar 8. Proses Berpikir <i>Design Thinking</i> Tahap <i>Discovery</i>	19
Gambar 9. <i>Sticky Notes</i> Hasil Uraian Penerjemahan Tahap 1	20
Gambar 10. Proses Berpikir <i>Design Thinking</i> Tahap <i>Interpretation</i>	22
Gambar 11. Sketsa 3 Alternatif Konsep Desain	22
Gambar 12. Proses Berpikir <i>Design Thinking</i> Tahap <i>Ideation</i>	23
Gambar 13. Alternatif 1 Prototype Gambar 3 Dimensi	23
Gambar 14. Alternatif 2 Prototype Gambar 3 Dimensi	24
Gambar 15. Alternatif 3 Prototype Gambar 3 Dimensi	24
Gambar 16. Final Gambar Prototype 3 Dimensi Perancangan Tata Panggung “Karma Gadis Bisu”	25
Gambar 17. Proses Berpikir <i>Design Thinking</i> Tahap <i>Experimentation</i>	26
Gambar 18. Hasil Perwujudan Tata Panggung Karma Gadis Bisu (Adegan 1)	27
Gambar 19. Hasil Perwujudan Tata Panggung Karma Gadis Bisu (Adegan 2 dan 3)	27
Gambar 20. Hasil Perwujudan Tata Panggung Karma Gadis Bisu (Adegan 4)	28
Gambar 21. Hasil Perwujudan Tata Panggung Karma Gadis Bisu (Adegan 5)	28
Gambar 22. Hasil Perwujudan Tata Panggung Karma Gadis Bisu (Adegan 6)	29
Gambar 23. Proses Berpikir <i>Design Thinking</i> Tahap <i>Evolution</i>	29

DAFTAR LAMPIRAN

Gambar 1. Bukti <i>Submission</i> artikel ilmiah pada jurnal terakreditasi Sinta dan terindeks Garuda	33
Gambar 2. Surat Pernyataan Tanggung Jawab Belanja (SPTB) 70%	34
Gambar 3. Surat Pernyataan Tanggung Jawab Belanja (SPTB) 30%	35
Gambar 4. Rekapitulasi Penggunaan Anggaran 70%	36
Gambar 5. Rekapitulasi Penggunaan Anggaran 30%	38
Gambar 6. Surat Pernyataan Tanggung Jawab Belanja 70% & 30%	40
Draft Artikel Ilmial Jurnal.....	41

BAB I

PENDAHULUAN

LATAR BELAKANG

Metode *design thinking* acapkali digunakan pada perancangan desain, baik desain interior, desain produk, maupun desain komunikasi visual. Metode ini merupakan cara pandang/metode berpikir yang mengambil dari cara pandang seorang desainer dalam melakukan proses kreatifnya. Metode *design thinking* memulai proses kreatifnya melalui *deep empathy* / empati yang mendalam, dan memahami dengan benar kebutuhan di lapangan. Selanjutnya, hal yang harus dimiliki traged menggunakan metode ini ialah harus dilakukan secara kolaborasi, optimis, serta eksperimental [1].

Sementara, menurut pencarian data pada website scopus.com (database jurnal internasional dengan kualitas bagus) belum ditemukan penggunaan metode *design thinking* pada perancangan tata panggung pertunjukan, khususnya teater. Hal ini yang mendasari penulis untuk melakukan perancangan lebih lanjut mengenai implementasi metode *design thinking* yang akan diterapkan pada perancangan tata panggung teater.

Metode *design thinking* memiliki 5 tahap proses desain yaitu *Discovery*, *Interpretation*, *Ideation*, *Experimentation*, dan *Evolution* [1]. Ke-lima tahap proses tersebut akan penulis implementasikan pada perancangan tata panggung teater yang akan dibedah menggunakan metode deskriptif kualitatif, yakni dengan menguraikan data, kemudian memanfaatkannya, lalu menjabarkannya secara deskriptif. Dalam kesempatan ini penulis akan merancang tata panggung pertunjukan teater anak “Karma Gadis Bisu” karya NS. Pertunjukan ini menarik dari sisi tata panggung, sebab menunjukkan adanya keragaman tata panggung realis dalam peristiwa sehari-hari.

Sejauh ini, salah satu metode perancangan tata panggung yang diterapkan pada pementasan teater memakai metode penciptaan Gustami, yaitu tiga tahap menciptakan karya seni; proses eksplorasi, perancangan, dan perwujudan [2]. Metode lain yang digunakan ialah metode yang di kemukakan Graham Wallas dalam buku Psikologi Seni karya Irma Damajanti yaitu terdiri dari empat tahap; *preparation*, *incubation*, *illumination* dan *verification* [3]. Dua metode tersebut yang kerap digunakan dalam perancangan tata panggung teater.

Sementara, terdapat metode penciptaan lain yang menarik untuk diaplikasikan. Dalam *toolkit Design Thinking for Educators 2nd Edition*, metode *design thinking* dilakukan melalui pendekatan terstruktur untuk menghasilkan dan mengembangkan ide-ide. Metode *design thinking* ialah sebuah kepercayaan bahwa perancang/pencipta karya seni/desain bisa melakukan hal yang berbeda untuk menemukan solusi-solusi yang memiliki dampak positif. Proses *design thinking* memberi keyakinan pada kemampuan kreativitas kita, yang dapat merubah hal/tantangan sulit menjadi sebuah peluang [1]. Ringkasnya, metode *design thinking* merupakan cara pandang bahwa pencipta karya seni dapat mewujudkan sesuatu yang tidak mungkin, menjadi mungkin diwujudkan. Uniknya, metode *design thinking* beresilasi antara mode berpikir divergen (meluas, menyebar) dan konvergen (memusat, menyempit) guna membantu sesuai tahap yang sedang dikerjakan [1]. Beberapa keoptimisan dan keunikan tersebut menjadi daya 2rage untuk diaplikasikan pada perancangan tata panggung teater, yang akan dimulai melalui perancangan ini. Hasil yang termuat didalamnya ialah sebuah rancangan tata panggung menggunakan naskah “Karma Gadis Bisu” karya NS, yang tentunya pada proses perancangan dilakukan dengan implementasi metode *design thinking*.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat dirumuskan pertanyaan perancangan yaitu:

- a. Bagaimana metode *design thinking* bekerja?
- b. Bagaimana implementasi metode *design thinking* pada perancangan tata panggung teater “Karma Gadis Bisu”?