

## BAB IV PENUTUP

### A. Kesimpulan

Dalam melakukan proses kerja artistik sebuah pementasan naskah lakon perlu dipertimbangkan banyak hal. Konsep pengerjaannya tentu saja harus memiliki spesifikasi tertentu. Semenjak awal, seorang Perancang sudah menentukan bentuk dan gaya yang akan digunakan. Aspek ini berkaitan langsung dengan kemauan naskah. Selain itu, aspek waktu, ketersediaan tenaga, dan kesanggupan finansial wajib diprediksi semenjak awal. Pada kali ini Perancang menitik beratkan penggarapan artistik pada bidang tata pentas. Bentuk yang digunakan adalah bentuk realistik, di mana ruang diciptakan secara harfiah terbentuk oleh keberadaan dinding-dinding yang tinggi.

Langkah awal yang dilakukan oleh Perancang adalah pencarian data mengenai spesifikasi bahan-bahan yang rencananya akan digunakan. Dari proses kerja ini, Perancang menemukan beberapa alternatif sebelum pada akhirnya memutuskan untuk menggunakan spesifikasi bahan sebagaimana yang sudah dilakukan pada pementasan tanggal 26 Januari 2008 lalu.

Bahan-bahan yang digunakan adalah bahan-bahan bangunan yang biasa dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Pengerjaan yang dilakukanpun sebagaimana kerja pertukangan sehari-hari. Hanya pada saat

pengerjaan akhir, baru dilakukan teknis tertentu. Proses pengecatan yang dilakukan dengan berulang kali membutuhkan keterampilan tertentu agar efek yang diinginkan oleh Perancang. Secara garis besar, pengerjaan terbagi dalam pengerjaan konstruksi, yang dilakukan oleh profesional, dan pengerjaan akhir yang dikerjakan oleh rekan-rekan dari Fakultas Seni Rupa.

Sementara untuk pengerjaan efek khusus berupa letupan api, Perancang yang pada awalnya bermaksud membuatnya dengan api tipuan, memilih untuk menghadirkan api sungguhan karena lebih dapat membangun suasana yang diinginkan. Dalam pengerjaannya, tempo dan intensitas besar atau kecilnya api sangat berpengaruh. Untuk menangani hal ini, akhirnya dibentuk tim belakang layar yang khusus bertanggung jawab untuk hal tersebut. Hal yang sama pun berlaku untuk efek spesial berupa *stop-motion* yang menggunakan perangkat teknologi berupa LCD *player* TOSHIBA, OHP TOSHIBA, dan *notebook* ACER Aspire 7915. Dalam perkara efek khusus memang sangat disadari ketepatan waktu, tempo dan intensitas yang tepat harus dipenuhi. Hal-hal ini berkaitan langsung secara teknis dan membutuhkan konsentrasi dari pelaksananya. Semenjak awal, hal-hal yang dapat mengganggu mekanisme kerja mereka harus diminimalisir. Masalah koordinasi antara *Stage Manager* dengan tim di belakang layar terjadi karena kurangnya alat komunikasi. Pada saat pementasan hanya ada dua buah walkie-talkie MOTOROLA, dari yang seharusnya empat buah sebagai alat koordinasi antara *Stage Manager*, *Sound Engineer*, Penanggung Jawab Stop Motion,

Tim Api dan Pengerek Layar. Secara umum, seluruh pementasan selalu mengenai ketepatan waktu yang biasa dikenal sebagai *timing*.

Berkenaan dengan tata pentas yang berbentuk realistik, akhirnya merembet pada aspek tata busana dan rias. Untuk tata busana, Perancang betul-betul memiliki konsep realistik. Model dan gaya berpakaian setiap tokoh sama halnya dengan pakaian keseharian mereka. Kerja Perancangan terjadi lewat pemahaman perancang mengenai tiap-tiap tokoh. Aspek sejarah, karakter pribadi dan profesi masing-masing tokoh menjadi landasan ide Perancang untuk menghadirkan tata busana yang mereka kenakan. Sedangkan untuk tata rias, Perancang mengambil bentuk fantasi, yaitu tata rias serba pucat untuk membangun citra tiga tokoh utama sebagai orang-orang yang sudah mati. Khusus untuk tokoh Pelayan, Perancang berkonsep realistik.

## **B. Saran**

Sudah menjadi rahasia umum bahwa proses kerja pementasan Teater bukanlah hal yang mudah. Sebagai sebuah bentuk seni, tentunya aspek konseptual dimiliki oleh seni Teater. Kendala utama yang akan dijumpai adalah bagaimana cara konsep-konsep tersebut dapat direalisasikan secara nyata. Seorang Perancang bertanggung jawab penuh dalam mewujudkan konsep ini menjadi sebuah bentuk pementasan. Sudah pasti permasalahan teknis merupakan hal yang harus ditanggulangi. Sebuah rancangan akhirnya akan mengalami tantangan teknis. Pada titik ini Perancang harus mampu menempatkan dirinya untuk berfungsi dengan baik. Penyesuaian-

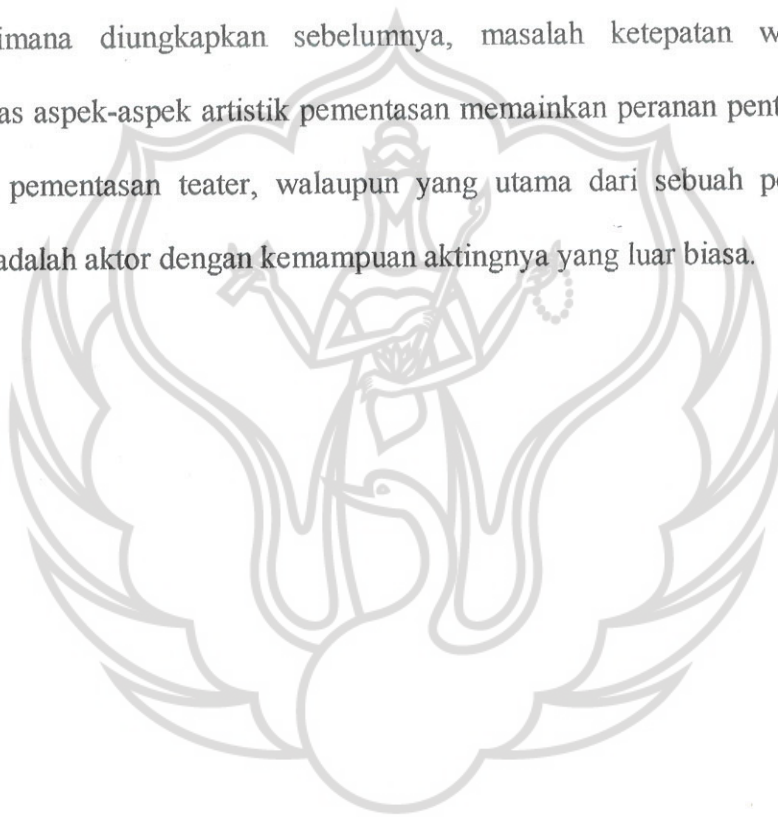
penyesuaian teknis akan selalu ada. Hal inilah yang menuntut Perancang untuk selalu memiliki lebih dari satu rencana dalam konsep teknisnya, yang biasanya berkaitan dengan konstruksi dan struktur desain. Bukanlah hal yang tabu bagi Perancang untuk selalu fleksibel dalam proses pengerjaan, asalkan konsep desain itu sendiri tidak berubah. Malahan alternatif teknis ini dapat memperkaya keterampilan seorang Perancang berkenaan dengan aktivitasnya di lapangan.

Seorang Perancang harus sudah memiliki kemampuan manajerial untuk membagi wilayah kerjanya menjadi beberapa unit. Dalam pementasan yang lalu, Perancang membagi tim kerja dalam unit-unit konstruksi dasar, finishing unit, sound-scape unit, lighting designer, stop-motion unit, tim Api, penanggung jawab properti, unit kostum, dan unit tata rias. Semua konsep Perancangan, kecuali musik dan *stop-motion*, menggunakan ide langsung Perancang. Dalam pelaksanaannya Perancang memang dibantu oleh rekan-rekan yang mengepalai tiap unit tersebut.

Dalam proses pengerjaan tata pentas sangatlah penting bagi seorang Perancang untuk memilih pilot manager yang memahami dengan baik konsep desain Perancang. Terlebih lagi kemampuan Perancang untuk mengenali kemampuan spesifik tenaga-tenaga yang dibutuhkan. Seperti halnya yang Perancang lakukan dalam proses akhir pewarnaan dinding. Teknik pewarnaan gradasi tersebut harus dilakukan oleh tiga orang secara bersamaan yang memiliki kemampuan mengecat sangat baik. Oleh sebab itu Perancang menggunakan bantuan tenaga rekan-rekan dari Fakultas

Seni Rupa yang sudah terjamin kemampuannya dalam menangani masalah pewarnaan dan pengecatan.

Setelah semua hal teknis yang sebisa mungkin dikuasai dengan baik oleh seorang Perancang, permasalahan koordinasi dan ketersediaan sarana komunikasi harus dipikirkan jauh-jauh hari. Sebisa mungkin seorang Perancang menghubungi unit keproduksiian yang menangani permasalahan tersebut karena hal ini berkaitan langsung dengan kelancaran pementasan. Sebagaimana diungkapkan sebelumnya, masalah ketepatan waktu dan intensitas aspek-aspek artistik pementasan memainkan peranan penting dalam sebuah pementasan teater, walaupun yang utama dari sebuah pementasan Teater adalah aktor dengan kemampuan aktingnya yang luar biasa.



## Daftar Pustaka

- Laseau, Paul. 1986. *Berpikir Gambar bagi Arsitek dan Perancang*. Bandung: Institut Teknologi Bandung
- Lavine, Z. Thelma, 2003. *Sartre: Filsafat Eksistensialisme Humanis*. Yogyakarta: Jendela
- Muzairi, 2002. *Eksistensialisme Jean-Paul Sartre: Sumur Tanpa Dasar Kebebasan Manusia*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Sachari, Agus, 2002. *Estetika: Makna, Simbol dan Daya*. Bandung: Institut Teknik Bandung
- Sahid, Nur, 2004. *Semiotika Teater*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian Institut Seni Indonesia
- Sartre, Jean-Paul, 1979. *Pintu Tertutup*. Terjemahan Asrul Sani. Jakarta: Pustaka Jaya
- Snyder, James C dan Catanese, Anthony J. 1991. *Pengantar Arsitektur*. Bandung: Erlangga
- Tarigan, Henry Guntur. 1982. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa Bandung
- White, Edward T. *Tata Atur: Pengantar Merancang Arsitektur*. Bandung: Institut Teknologi Bandung
- Young, Stark. 1972. *The Theatre*. New York: The Colonial Press
- Yudiarayani, 2002. *Diktat Ajar Penyutradaraan I-II-III..* Yogyakarta

### Websites:

- <http://www.amrep.org/noexit>
- [http://www.ardhanary\\_institut.co.id](http://www.ardhanary_institut.co.id)
- <http://www.google.com>
- <http://www.kompas.co.id>
- <http://www.leland.com/>
- <http://www.nyu.edu/classes/keefer/hell/sartre.html>
- <http://www.sartre.com>
- <http://www.wikipedia.com>