

# **Memori dan Desain Cahaya Berbasis Teknologi Digital Dalam Pertunjukan “Luminasi Cahaya”**



**TESIS PENCIPTAAN SENI**

Untuk Memenuhi Persyaratan Kelulusan  
Program Studi Seni Program Magister  
Minat Utama Penciptaan Seni Teater

**PUJI KOSWARA**

**2121355411**

**PROGRAM PASCASARJANA**

**INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2024**

**Memori dan Desain Cahaya Berbasis Teknologi Digital  
Dalam Pertunjukan “Luminasi Cahaya”**



**TESIS PENCIPTAAN SENI**

**PUJI KOSWARA**

**2121355411**

**PROGRAM PASCASARJANA**

**INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**



**TESIS**  
**PENCIPTAAN SENI**  
**MEMORI DAN DESAIN CAHAYA BERBASIS TEKNOLOGI DIGITAL**  
**DALAM PERTUNJUKAN “LUMINASI CAHAYA”**

**Oleh:**

**PUJI KOSWARA**

**NIM 2121355411**

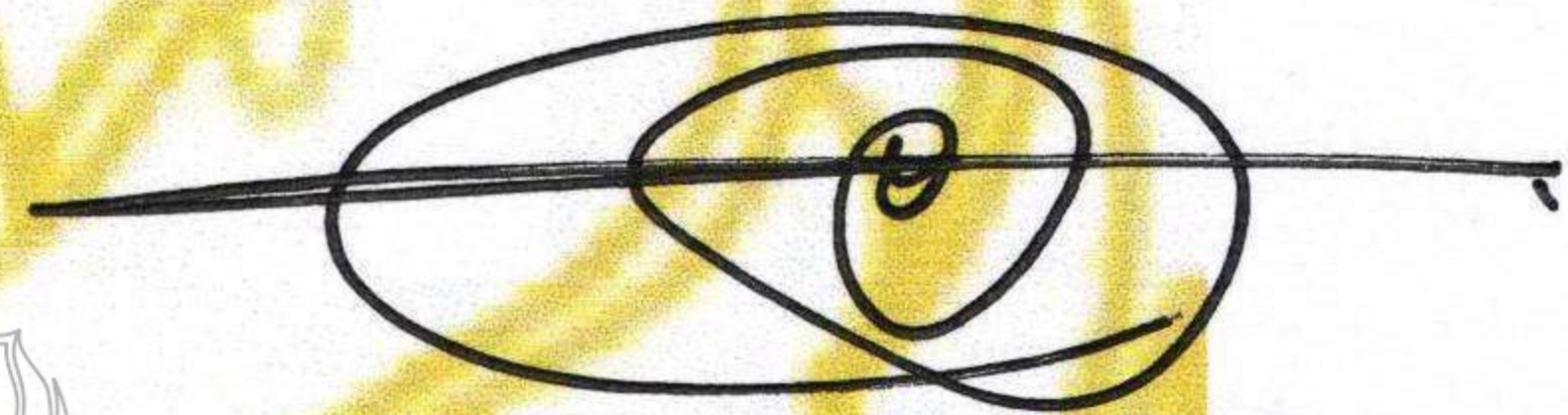
Tesis ini telah dipertahankan dalam ujian pada tanggal 19 Januari 2024  
Telah diperbaiki dan disetujui untuk diterima  
Oleh tim penilai yang terdiri dari :

Pembimbing Utama,



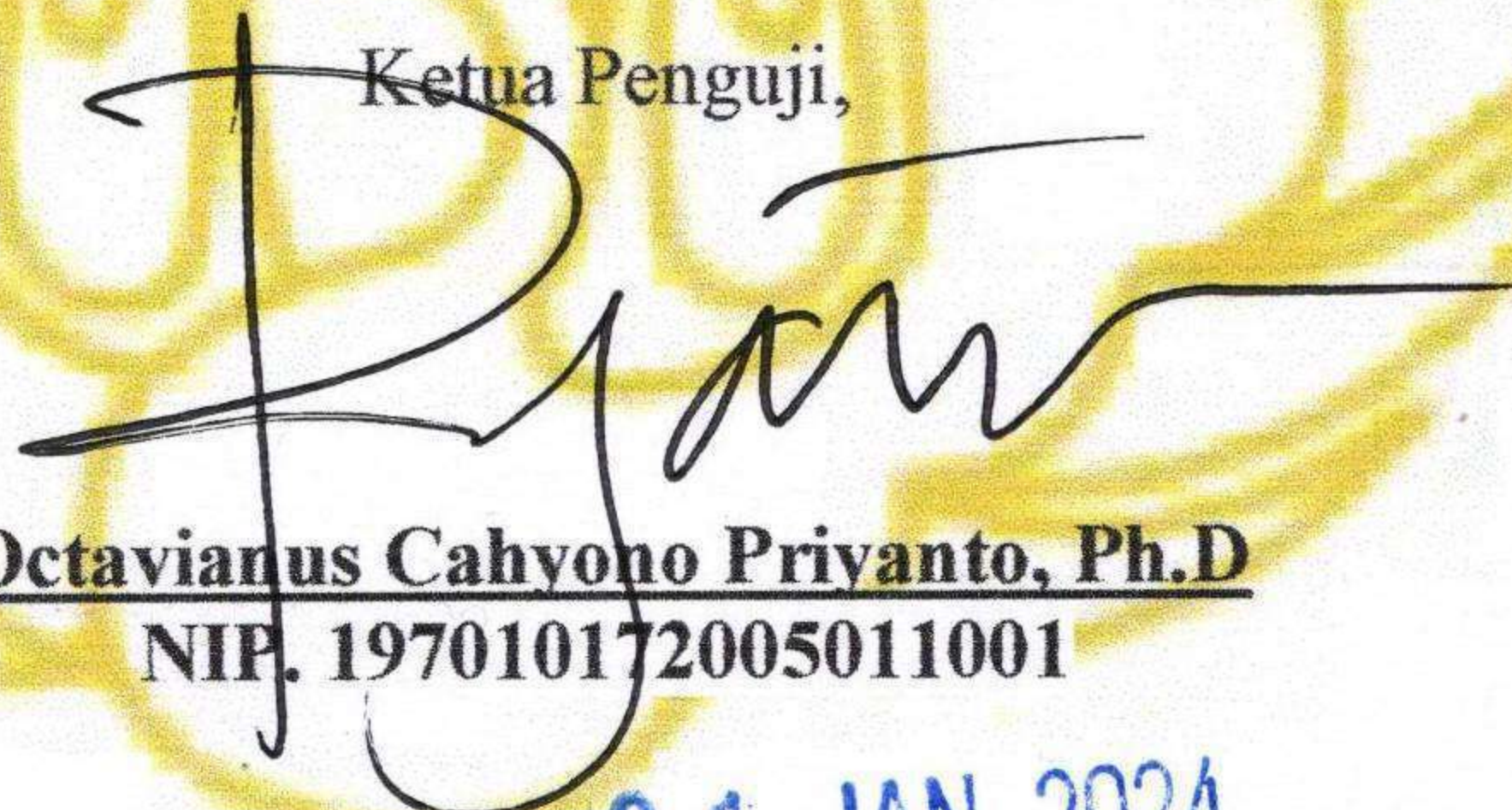
**Prof. Dr. Yudiaryani, M.A**  
**NIP. 195606301987032001**

Penguji Ahli,



**Dr. Hendro Martono, M.Sn**  
**NIP. 195902271985031003**

Ketua Penguji,



**Octavianus Cahyono Priyanto, Ph.D**  
**NIP. 197010172005011001**

Yogyakarta, **13.1 JAN 2024**

Direktur,



**Dr. Fortunata Tyasrinestu, M.Si**  
**NIP. 197210232002122001**



## Halaman Pernyataan

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Puji Koswara

NIM 2121355411

Program Studi : Seni Program Magister

Menyatakan bahwa karya tulisan atau hasil penelitian tesis dan karya seni dengan judul “Memori dan Desain Cahaya Berbasis Teknologi Digital Dalam Pertunjukan Luminasi Cahaya” ini adalah benar-benar karya tulisan atau hasil penelitian dan penciptaan sendiri, bukan hasil jiplakan, terkecuali pada bagian yang telah dirujuk atau dikutip sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka, belum pernah dipublikasikan untuk mendapat gelar akademik di suatu perguruan tinggi.



Yogyakarta, 28 Januari 2024

Yang menyatakan,

Puji Koswara

## ABSTRAK

Cahaya sebagai sumber ide karya seni pertunjukan yang tertata secara terstruktur dapat digunakan sebagai suatu kinerja penataan. Riset ini bertujuan untuk membuat desain pencahayaan pertunjukan yang mengoptimalkan kerja spektakel panggungnya. Saat ini, penataan cahaya masih menjadi pendukung pertunjukan. Pencahayaan mengikuti apa yang diinginkan oleh sutradara, atau naskah lakon. Riset penciptaan kali ini ingin membuat desain pencahayaan berdasarkan memori kreatif pengkarya sebagai penata cahaya. Untuk menjawab pertanyaan ini saya menggunakan metode penelitian *Art Based Research* dan Teater Postdramatik Lehman sebagai metode penciptaan. Kinerja ini menekankan pada perlunya memperhitungkan kinerja fasilitas lampu dan penataan digital cahaya. Seni pertunjukan saat ini berbasis pada teknologi digital. Pengkarya membuat pertunjukan teater visual berdasar memori perjalanan pengkarya sebagai penata cahaya pertunjukan. Oleh karena adanya keterbatasan waktu dan perkembangan teknologi yang cepat, penciptaan ini membutuhkan riset lanjutan untuk memperkaya penemuan penciptaan ini.

Kata Kunci : *Art Based Research, Desain Cahaya, Memori Ingatan, Postdramatik, Teater Visual, Teknologi Digital*



## ABSTRACT

Light as a source of ideas for structurally organized performance artwork can be used as a structuring performance. This research aims to create lighting designs for performances that optimize their stage spectacular work. Today, the lighting arrangement is still a support for the show. The lighting follows what the director, or the play, wants. This creation research wants to make lighting designs based on the creative memory of the craftsman as a lighting designer. To answer this question I use the research methods of Art Based Research and Lehman Postdramatic Theatre as methods of creation. This performance emphasizes the need to take into account the performance of lighting facilities and digital arrangement of light. Today's performing arts are based on digital technology. The artist creates a visual theater performance based on the memory of the artist's journey as a performance light director. Due to time constraints and rapid technological development, this creation requires further research to enrich the discovery of this creation.

*Keywords: Art Based Research, Light Design, Memory, Postdramatic, Visual Theatre, Digital Technology*



## Kata Pengantar

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi karunia-Nya sehingga penulis dapat merealisasikan studi Tesis Penciptaan guna memperoleh gelar Magister Seni dalam Program Studi Penciptaan Seni, Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Studi penciptaan ini juga tidak terlepas dari bantuan pihak pihak lain yang telah bersedia memberi dorongan pemikiran, pengetahuan, pandangan dan inspirasi serta meluangkan waktu, tenaga dan pikiran. Maka dari itu, pada kesempatan ini saya ingin menyampaikan ucapan terima kasih sebesar besarnya kepada :

1. Dr. Fortunata Tyasrinestu, M.Si selaku Direktur Pascasarjana ISI Yogyakarta.
2. Octavianus Cahyo Priyanto, Ph.D Selaku ketua sidang
3. Prof. Dr. Yudiaryani, M.A selaku pembimbing saya yang selalu sabar membimbing saya.
4. Dr.Hendro martono,M.Sn sebagai penguji ahli
5. Seluruh Dosen yang telah memberi ilmu pengetahuan selama masa perkuliahan
6. Kedua orang tua yang selalu mendoakan.
7. Kepada Adelia Pratiwi sebagai *Support System* dari memulai perkuliahan hingga menyelesaikan Tesis ini.
8. Semua narasumber dan teman diskusi yang telah membantu.
9. Seluruh tim penelitian pertunjukan “Luminasi Cahaya” (Deska, Beben, Bris, Ucu, Resky, Debo, Yosef, A Rian, Abe, Adit, Manuk, Toto, Acun)
10. Teman teman angkatan 2021 Pascasarjana ISI Yogyakarta yang telah memberikan saya motivasi dalam menyelesaikan Tesis ini

11. Kepada Om Aji Sangiaji karena telah meminjamkan alat kebutuhan penelitian.
12. A Zam Zam Mubarak yang telah mensupport saya dan meminjamkan Laptop walaupun disela sela kesibukan.
13. Ipank yang telah siap siaga bersedia mengorbankan pikiran, fisik dan material dalam perwujudan karya penelitian.
14. Braja Musti Kuncoro sudah siap untuk mengorbankan waktu, pikiran dan tenaganya karena tiga hari begadang untuk membuat materi visual.
15. Intan Muthiah Harby yang sudah siap siaga jadi back-up jarak jauh dalam proses penelitian.
16. Koperasi ISBI Bandung kepada Ibu Kartini, karena sudah selalu siaga untuk menyempurnakan kebutuhan penelitian.
17. Pak Yayasan H.K karena telah memberikan ilmu penataan cahaya.
18. Alm. Pak Joko Kurnain karena telah memberikan ilmu penataan Cahaya.
19. Rekan rekan UPT. Ajang Gelar ISBI Bandung yang sudah mengizinkan saya untuk menyelesaikan studi.
20. Nenekku Paahlawanku.

Penulis memohon maaf jika terdapat kesalahan dan kekurangan dalam penelitian ini, semoga penelitian yang saya buat dapat bermanfaat. Demikian yang dapat penulis sampaikan saya ucapkan terimakasih

Yogyakarta, 28 Januari 2024

Puji Koswara



## Daftar Isi

Halaman Pengesahan .....	i
Halaman Pernyataan.....	ii
Abstrak .....	iii
Abstract .....	iv
Kata Pengantar .....	v
Daftar Isi.....	vi
Daftar Gambar.....	viii
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	7
C. Estimasi Karya .....	8
1. Tema dan Judul .....	8
2. Konsep Karya.....	9
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	10
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>11</b>
A. Kajian Pustaka.....	11
B. Tinjauan Karya.....	13
C. Kajian Teori .....	17
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>22</b>
A. Metodologi .....	22
B. Proses Penciptaan.....	23
1. Menentukan Gagasan dan Konsep Pertunjukan.....	23
2. Pembuatan Konsep Visual .....	27
3. Menentukan Penonton.....	28
4. Eksplorasi Bentuk .....	28
5. Menentukan aspek pertunjukan.....	28
6. Menyiapkan Perangkat yang Digunakan .....	30
<b>BAB IV HASIL, ANALISIS DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>37</b>
A. Hasil Penelitian .....	37
1. Teater Visual .....	37
2. Pembuatan Konsep Visual .....	38
3. Pemilihan Penonton .....	38
4. Eksplorasi Bentuk .....	38
5. Menentukan Aspek Pertunjukan .....	39
B. Analisis.....	39



C. Pembahasan.....	41
<b>BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>45</b>
A. Kesimpulan .....	45
B. Saran.....	46
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>47</b>
<b>WEBTOGRAFI .....</b>	<b>50</b>
<b>DAFTAR NARASUMBER.....</b>	<b>51</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>52</b>





## Daftar Gambar

Gambar 2.1 Pertunjukan <i>La Galigo</i> .....	13
Gambar 2.2 Pementasan <i>Africana</i> .....	14
Gambar 2.3 Pertunjukan <i>ABRACADABRA</i> .....	15
Gambar 2.4 Pertunjukan Tari Waving LED Ribbon.....	16
Gambar 2.5 Pertunjukan Tari Waving LED Ribbon.....	17
Gambar 3.1 Layout Ruang Ingatan Tampak Depan.....	29
Gambar 3.2 Layout Ruang Ingatan tampak Atas .....	29
Gambar 3.3 <i>Dimmer Pack</i> .....	30
Gambar 3.4 <i>Projektor</i> .....	30
Gambar 3.5 <i>Resolume</i> .....	31
Gambar 3.6 <i>Frame</i> dan Kain Vitrasi.....	32
Gambar 3.7 <i>Mirror Ball</i> .....	32
Gambar 3.8 <i>B-Controll</i> BCF 2000.....	33
Gambar 3.9 <i>Minibrute</i> .....	33
Gambar 3.10 LED Strip .....	34
Gambar 3.11 WebCam .....	34
Gambar 3.12 Relay Arduino.....	35
Gambar 3.13 BSW 350.....	35
Gambar 3.14 Parled A64 .....	36
Gambar 5.1 Coretan <i>Layout Panggung</i> .....	52
Gambar 5.2 Coretan <i>Layout</i> Lampu dan Penonton .....	52
Gambar 5.3 Rancangan Alat dan Area Permainan.....	53
Gambar 5.4 Proses Pemrograman H build LED Strip .....	53
Gambar 5.5 Proses Program Arduino Uno .....	54
Gambar 5.6 Proses <i>Artnet To Resolume</i> .....	54
Gambar 5.7 Proses Pemrograman <i>Relay</i> 8 Modul .....	55



Gambar 5.8 Proses Pemrograman <i>Arduino to Relay</i> .....	55
Gambar 5.9 Ruang Segitiga Tampak Atas .....	56
Gambar 5.10 <i>Sett Up Arduino</i> dan LED Strip.....	56
Gambar 5.11 <i>Trial and Error Arduino to Relay</i> .....	57
Gambar 5.12 Refleksi Cahaya dari <i>Mirror Ball</i> .....	57
Gambar 5.13 Pemasangan <i>Frame</i> dan Kain Vitrase .....	58
Gambar 5.14 Proses Pemrograman Resolume .....	58
Gambar 5.15 <i>Trial and Error Video Mapping</i> .....	59
Gambar 5.16 Dokumentasi Pertunjukan .....	59
Gambar 5.17 Dokumentasi Pertunjukan .....	60
Gambar 5.18 Dokumentasi Pertunjukan .....	60
Gambar 5.19 Desain 3D Tampak Samping Kiri .....	61
Gambar 5.20 Desain 3D Tampak Samping Kanan .....	61
Gambar 5.21 Desain 3D Tampak Belakang.....	62



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Berangkat dari pengalaman menjadi seorang penata cahaya pertunjukan. Saya sebagai peneliti mulai menaruh minat dan tertarik pada cahaya, pada awalnya peneliti temukan cahaya sebagai cahaya acak yang muncul secara tiba-tiba dan tidak berkaitan satu sama lain. Hal ini pada akhirnya menjadi satu ketertarikan peneliti, hingga menjadi titik tolak yang melatar belakangi munculnya gagasan-gagasan terhadap suatu karya pertunjukan. Karya seni hadir melalui proses kreativitas dan serangkaian interpretasi yang tumbuh dari pengalaman serta pengetahuan pribadi dalam menghadapi berbagai persoalan terkait objek penataan cahaya seni pertunjukan.

“Tata Cahaya pertunjukan dalam konteks ini merupakan penataan cahaya yang berfokus pada seni pengaturan cahaya yang dapat menciptakan ilusi, sehingga penonton merasakan adanya jarak, ruang, dan waktu serta suasana dari suatu kejadian yang dipertunjukkan dalam suatu pementasan. Tata cahaya dapat memberikan penekanan tertentu pada adegan atau objek yang diinginkan. Penggunaan warna serta intensitas dapat menarik perhatian penonton sehingga membantu pesan yang hendak disampaikan. Sebuah bagian bangunan yang tinggi yang senantiasa disinari cahaya sepanjang pertunjukan akan menarik perhatian penonton dan menimbulkan pertanyaan sehingga membuat penonton menyelidiki maksud dari hal tersebut.”(Loman & Napoli, 2007). “Tata cahaya adalah bentuk,



model, pola dan konstruksi penerangan yang digunakan pada seni pertunjukan. Pencahayaan tidak hanya ditunjukkan untuk panggung dan pertunjukan bisa dilihat dengan jelas.”(Mark Carpenter dalam *Basic Stage Lighting* (1988)).

Pada panggung pertunjukan, istilah cahaya identik dengan penataan lampu untuk keperluan pertunjukan yang diatur dan dikoordinasikan sesuai dengan naskah cerita, dalam arti “cahaya bukan sekedar penerangan belaka namun dikaitkan dengan kepentingan untuk mencapai suatu kualitas penyajiannya, pemanfaatan gelap- terang dijadikan sebagai penguat perupaan yang secara langsung memberikan ilusi tersendiri, memberikan respons dan kesan tersendiri” (Toekio.1990). Dengan demikian, pencapaian kesan tentang tempat, waktu dan saat dari kejadian dapat terpenuhi.

Cahaya adalah unsur artistik yang cukup penting dalam pertunjukan teater. Sejak ditemukannya lampu sebagai penerangan, manusia menciptakan modifikasi dan menemukan hal-hal baru yang dapat digunakan untuk menerangi panggung pementasan. Seorang penata cahaya perlu mempelajari pengetahuan dasar dan penguasaan peralatan tata cahaya yang selanjutnya dapat diterapkan dan dikembangkan untuk kepentingan artistik pemanggungan.

Tata cahaya yang hadir di atas panggung dan menyinari semua objek sesungguhnya menghadirkan kemungkinan bagi sutradara, aktor dan penonton untuk saling melihat dan berkomunikasi. Semua objek yang disinari memberikan gambaran yang jelas kepada penonton tentang segala sesuatu yang akan dikomunikasikan. “Dengan cahaya, sutradara dapat menghadirkan ilusi imajinatif. Banyak hal yang bisa difungsikan berkaitan dengan peran tata cahaya tetapi fungsi dasar tata cahaya ini ada empat, yaitu penerangan, dimensi, pemilihan, dan atmosfer” (Hadiyat,2020).

Penata cahaya bertanggung jawab atas desain, pemasangan, pengoprasian pencahayaan dan efek listrik khusus yang digunakan dalam produksi. Untuk mempresentasikan ide visual mereka, desainer pencahayaan sering menggambar sketsa atau tunjukkan contoh visual lukisan, foto, yang menunjukkan jenis dan gaya pencahayaan yang ingin mereka ciptakan(J.Michael Gillette.2012)

Penata cahaya atau sering disebut sebagai *Lighthouse Designer*, memegang peran penting dalam menciptakan pengalaman visual yang memukau dalam berbagai pertunjukan. Baik itu pertunjukan teater, tari atau musik, keahlian penata cahaya menjadi kunci untuk menghadirkan atmosfer yang sesuai dengan konsep keseluruhan.

Penggabungan elemen seni dan teknologi untuk menciptakan efek visual yang mendalam. Dengan mengatur intensitas, warna dan arah cahaya, seorang penata cahaya mampu mengubah suasana ruang dan memandu perhatian penonton. Secara proses kreatif penata cahaya tidak hanya menciptakan cahaya di atas panggung, melainkan merancang kisah visual yang memperkaya pengalaman penonton.

Dalam masyarakat yang semakin menghargai aspek visual, peran penata cahaya semakin diakui. Penata cahaya tidak hanya menciptakan pengalaman visual tetapi juga ikut menyampaikan pesan dan emosi melalui tata cahaya. Dengan kemajuan teknologi, penata cahaya menggunakan perangkat lunak dan peralatan modern untuk mencapai efek yang lebih kompleks. Penggunaan lampu LED, Proyektor dan sistem kendali yang modern memungkinkan penata cahaya menciptakan visual yang dinamis dan interaktif.



Pada masa sekarang ini, hampir semua pertunjukan pasti menggunakan pencahayaan panggung sebagai salah satu komponen pendukung untuk menjadikan pementasan tersebut lebih terkesan dan suasana yang diinginkan dapat dicapai dengan baik. Seiring dengan perkembangan zaman, maka peralatan yang digunakan untuk mengatur dan mengendalikan tata cahaya panggung pun semakin canggih dan semakin memudahkan penata cahaya untuk menciptakan karya seni yang indah.

Sepanjang sejarah teater, cahaya memiliki hubungan yang kompleks dengan ruang pertunjukan. Pada awalnya digunakan semata mata untuk alasan praktis menerangi aktor dan *scenery*. Sekarang pencahayaan telah berevolusi dari fungsi utamanya menjadi alat desain *scenery* yang kuat, bahkan berevolusi menjadi lapisan kinerja independen dengan potensi performatif.

Teater kini menjadi bidang seni yang kolektif. Sebuah pertunjukan teater dapat mencakup berbagai bidang seni yang terlibat didalamnya seperti seni rupa, seni tari, seni musik, seni sastra, seni arsitektur hingga yang yang terbaru yaitu *new media art*. Kolektif itulah yang menjadikan teater sebagai satu bidang seni yang sangat memungkinkan pelaku teater untuk bereksperimen dengan mengkolaborasikan berbagai disiplin ilmu dalam suatu pertunjukan teater.

Putu Wijaya menuliskan dalam kata pengantar buku Menyentuh Teater, Tanya Jawab Seputar Teater Kita bahwa Teater kini terus berkembang, bertumbuh serta berubah dengan segala pengepresian dan konsep-konsep nya menjadikan teater kini bukan hanya sekadar pertunjukan, bukan hanya semata mata hiburan, tetapi

juga perjalanan pemikiran (Menyentuh Teater Tanya Jawab Seputar Teater Kita, 2003:vii).

Merujuk dari ungkapan Putu Wijaya, maka teater kini menjadi kian ramai dengan banyaknya jenis-jenis teater yang lahir dari perjalanan pengkaryanya. Salah satu contoh adalah Danarto yang merupakan seniman seni rupa, yang pada perjalanan kesenimanannya melahirkan teater seni rupa. Karya teater seni rupa Danarto dapat dilihat pada pertunjukan “Bumi di Tangan Anak-Anak” yang dipentaskan oleh kelompok Teater Tanah Air produksi tahun 2004. Danarto sendiri pada produksi tersebut bertindak sebagai penulis naskah dan perancang artistik.

Adanya sebuah pertunjukan teater merupakan hasil dari pencarian, perenungan serta penelaahan dari pengkaryanya. Kreatifitas sumber penciptaan karya pertunjukan bisa dari apa saja, inspirasi karya tersebut sangat erat kaitannya dengan ketertarikan pengkarya terhadap suatu objek penciptaan.

Ide, gagasan, material, perlengkapan, subjek dan hal lain dalam karya seni merupakan sesuatu yang signifikan dan memberi pengaruh besar terhadap bangunan estetika sebuah karya seni. Teater sebagai sebuah karya seni akan sangat ditentukan oleh bangunan estetika sebagai penopangnya. Struktur dalam penciptaan karya seni teater tidak jauh berbeda dengan karya seni lainnya, namun terdapat penelaahan, kejelian, serta ketelitian dalam proses penciptaan sebuah karya seni Teater.

Pertunjukan Teater visual yang ditampilkan dalam rangka Ujian Akhir menghadirkan bentuk pertunjukan cahaya yang berisi tentang proses perjalanan



pengkarya untuk menemukan ide dan gagasan dalam sebuah penciptaan karya seni pertunjukan Gerak tari, musik dan perjalanan menjadi bagian dari eksplorasi pengkarya dalam menciptakan pertunjukan teater visual

Visual yang merupakan hal-hal yang nampak di penglihatan, dalam kasus pertunjukan ini salah satu hal visual adalah seni media baru. Seni media baru seringkali disebut sebagai seni visual. Kaitannya seni media baru dengan teater sangat mudah untuk dipahami, karena kini teater kontemporer banyak memanfaatkan video, *Projektor*, dan komputer sebagai artistik panggung. Inilah bentuk paling sederhana karena teknologi itu berperan sebagai perluasan atau kepanjangan konsep tata panggung dan pencahayaan. (Krisna Murti; 2009)

Memori dan desain cahaya berbasis teknologi digital dalam pertunjukan luminasi cahaya mengambil memori ingatan dari pengkarya untuk menjadi bahan eksplorasi dalam penciptaan karya. memori yang akan diangkat menjadi sebuah karya pertunjukan teater visual adalah *sequel* perjalanan pengkarya selama menjadi penata cahaya. Pada memori ini pengkarya menyajikan potongan cerita ketika sedang menjadi penata cahaya pada pertunjukan tari dan musik.

Pemaparan mengenai konsepsi bahwa perjalanan karya adalah pikiran dari pengkarya merupakan suatu hal yang sangat betul bagi penulis, hal itu dikarenakan pertunjukan *luminasi cahaya* ini adalah sebuah perjalanan karya yang sejauh ini penulis geluti.

Penggunaan cahaya sebagai desain visual keseluruhan dari pertunjukan, dengan pengkolaborasi seni media baru, penggunaan seni instalasi, cahaya, dan musik menjadi sumber penciptaan yang dikemas dalam bentuk format teater visual.

Teater visual adalah format teater yang mengembangkan gagasan/ ide yang ditemukan dari ruang imajinasinya dalam mencipta sebuah bentuk. Kekuatan yang ditampilkan diatas panggung menggunakan elemen elemen cahaya yang telah diperhitungkan akan membuat pertunjukan menjadi lebih imersif. Garis, warna, gambar dan bunyi mejadi sumber media komunikasinya, gambar dan cahaya akan mendominasi pertunjukan dengan tujuan untuk membantu menerjemahkan tekstur memori

memori dan desain cahaya berbasis teknologi digital dalam pertunjukan luminasi cahaya adalah sebuah karya otobiografi pengkarya mengenai perjalanan menjadi seorang penata cahaya tari, musik dan teater dari peralatan yang masih tradisional, sederhana hingga menyentuh alat tata cahaya yang modern dan ketika cahaya masih menjadi elemen pelengkap dalam satu pertunjukan kini mampu menjadi elemen yang independen dalam sebuah karya pertunjukan.

## **B. Rumusan Masalah**

Berangkat dari permasalahan diatas maka dirumuskan ide penciptaan sebagai berikut :

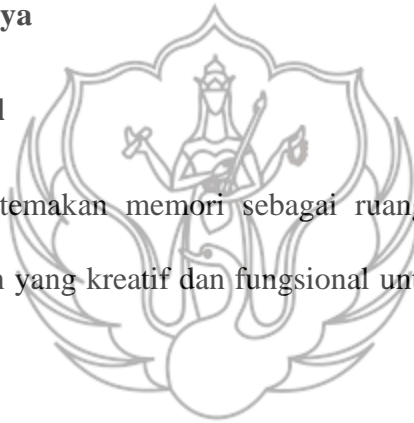
1. Bagaimana proses mengaplikasikan langkah kerja tata cahaya dalam pertunjukan teater ?

2. Bagaimana proses cahaya menjadi ide gagasan yang ditransformasikan kedalam pertunjukan teater visual ?
3. Bagaimana kerja tata cahaya menjadi bagian dalam pertunjukan teater visual ?
4. Bagaimana penggunaan desain cahaya dapat mempengaruhi dan merangsang pengalaman memori penonton dalam seni pertunjukan?

### **C. Estimasi Karya**

#### **1. Tema dan Judul**

karya ini bertemakan memori sebagai ruang ingatan dan desain yang melibatkan pemikiran yang kreatif dan fungsional untuk menciptakan solusi yang efektif dan menarik.



Dalam seni, “memori” bisa merujuk pada ingatan, nostalgia, atau warisan budaya yang diungkapkan melalui karya seni dan desain dapat mengacu pada komposisi, pemilihan warna, menggunakan element desain seperti warna, tekstur dan komposisi untuk membangkitkan kenangan atau menggambarkan konsep memori. Cahaya menjadi alat untuk menyampaikan makna yang lebih dalam dan merangsang respon emosional dari penonton.

Judul karya ini “Luminasi Cahaya”. Judul ini di ambil dari dua kata yaitu luminasi dan cahaya kata luminasi merujuk pada proses atau efek pencahayaan atau penyaluran cahaya. Luminasi merujuk pada efek cahaya yang disengaja atau



perancangan pencahayaan yang menciptakan atmosfer tertentu atau menyoroti elemen-elemen khusus dalam suatu karya seni atau ruang. Sedangkan cahaya merupakan bentuk energi elektromagnetik yang terlihat oleh mata manusia. Ini mencakup berbagai panjang gelombang, dan dapat mengalami pemantulan, pembiasan, dan penyerapan saat berinteraksi dengan berbagai permukaan

## **2. Konsep Karya**

“luminasi memori: Eksplorasi cahaya dalam waktu. Karya ini merangkum perjalanan emosional dan naratif melalui penggabungan memori personal dengan elemen desain cahaya yang inovatif dalam seni pertunjukan.

Pertunjukan dimulai dengan memancarkan cahaya lembut dan redup, menciptakan suasana introspektif yang merangsang ingatan penonton. Seiring perkembangan pertunjukan, desain cahaya akan dinamis, memanfaatkan spektrum warna yang kuat dan perubahan intensitas untuk membangkitkan berbagai tingkatan emosi.

Setiap perubahan dalam desain cahaya akan terkait erat dengan episode memori yang diperankan para seniman, menciptakan keterkaitan antara visual dan naratif. Penggunaan proyeksi visual yang disinkronkan dengan cahaya akan menambah dimensi baru, memperluas pengalaman penonton dengan memasukan elemen visual yang secara langsung terhubung dengan tema memori.

Selama puncak pertunjukan, pencahayaan dramatis dan koreografi cahaya yang terinspirasi oleh ketajaman ingatan akan menciptakan momen penutup yang mendalam dan memberi penonton kesan yang tak terlupakan.

#### **D. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

1. mendalami hubungan antara pengaruh desain cahaya terhadap pengalaman dan retensi memory penonton dalam seni pertunjukan
2. Mengajak penonton untuk menikmati pertunjukan cahaya
3. pengembangan strategi desain cahaya yang terarah dan mendalam dalam seni pertunjukan

