

BAB IV

PENUTUP

Menjalani proses yang cukup panjang untuk mempersiapkan pementasan naskah *Janji Kilisuci* ini banyak tantangan yang pencipta hadapi. Usaha yang pencipta berikan terhadap karya ini dirasa belum maksimal karena beberapa faktor. Pencipta perlu mengatur kembali penjadwalan serta waktu penggarapan dan eksplorasi terhadap objek agar tidak ada lagi waktu yang terbuang sia-sia.

Dalam menentukan bentuk pencipta juga perlu memikirkan kembali bagaimana bentuk yang nantinya pencipta hadirkan itu tidak mempersulit pencipta dan selaras dengan konteks naskah yang ada. Memperhatikan detail kecil serta detail *finishing* juga kurang pencipta lakukan sehingga objek yang pencipta hadirkan terkesan mentah atau tidak tergarap.

A. Kesimpulan

Penciptaan Tata Panggung Pementasan Naskah *Janji Kilisuci* masih bisa dikembangkan dan dieksplorasi lebih dalam guna menemukan potensi penataan panggung yang lebih baik. Keinginan pencipta dalam proses Penciptaan Tata Panggung Pementasan Naskah *Janji Kilisuci* adalah untuk mengeksplorasi ruang serta kemiripan latar yang ada pada naskah kemudian dituangkan ke atas panggung.

Dalam Penciptaan Tata Panggung Pementasan Naskah *Janji Kilisuci* tantangan yang paling dirasakan oleh pencipta sebagai penata panggung adalah bagaimana menselaraskan bentuk dengan teknik melipat (*folding*)

yang sudah ditentukan untuk set properti yang ada di atas panggung dan juga material bahan yang digunakan untuk menciptakan efek ledakan gunung sebagai spektakel akhir yang menghidupkan set gunung yang dari awal hanya terlihat sebagai background panggung, ledakan gunung menjadi penting dikarenakan puncak penutup dari pertunjukan, yang diharapkan menjadi pakaian *visual* yang monumental kepada penonton.

Pencipta sadar dalam menggunakan teknik melipat sangat dibutuhkan yang namanya kreatifitas dalam memanfaatkan engsel serta bentuk yang akan dihadirkan. Dalam proses ini pencipta menyadari kesalahan dalam menentukan langkah awal dalam pembuatan set properti, pencipta terfokus hanya pada bagaimana teknik melipat itu dapat berfungsi bukan pada bagaimana bentuk serta *finishing* yang akan ditampilkan di atas panggung. Maka dari itu ada beberapa set properti dan *setting* yang dirasa memiliki kekurangan dari segi bentuk maupun *finishing* nya.

B. Saran

Proses penciptaan karya teater dibutuhkan keseriusan yang lebih. Dalam perjalannya, pencipta memiliki beberapa kendala di wilayah gagasan yang kemudian di lakukan proses penciptaan. Dalam praktiknya proses penciptaan hari ini dapat memanfaatkan teknologi digital seperti penggunaan aplikasi *Sketch Up, Blender, AutoCAD* dll. Selain dapat digunakan untuk menggambar sketsa, penggunaan aplikasi digital tersebut dapat juga digunakan untuk mengeksplorasi bentuk objek yang dibutuhkan dan juga pergerakan objek yang diinginkan. Oleh karenanya, penting bagi para penata panggung

mempelajari dan memahami tentang penggunaan aplikasi digital.

Penata panggung juga harus memahami dan mempelajari bagaimana material serta bahan yang dibutuhkan dalam penciptaan tata panggung. Pemahaman tentang bahan dan material dalam proses penciptaan penting untuk mempersingkat waktu dalam proses eksplorasi agar penata panggung dalam mengatur waktu tidak terlalu larut saat proses eksplorasi. Disamping itu, pemahaman tentang bahan dan material yang digunakan dapat juga berpengaruh terhadap *budgeting*. Penata panggung dalam sebuah pertunjukan teater harus memahami bagaimana teknis dalam menciptakan objek yang akan di hadirkan di atas panggung. Pemahaman tentang teknis berfungsi agar *setting* yang diciptakan tidak mempersulit teknis dalam panggung. Pemahaman teknis panggung juga akan mempermudah dalam menentukan unsur spektakel yang akan dihadirkan dalam panggung pertunjukan.

DAFTAR PUSTAKA

- A.A.M Djelantik. (1999). *Estetika Sebuah Pengantar*. Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Cindy Wijaya, Y. K. F. P. S., Yusita Kusmarini, & Filipus Priyo Suprobo. (2015). Perancangan Portable Folding Furniture untuk Interior Apartemen Tipe Studio. *Jurnal Intra*, 3(2), 9–17.
- Dewi, C. S., & Koesoemadinata, F. H. (2012). *Seri Profesi Industri Kreatif Menjadi Skenografer*. PT Tiga Serangkai Putra Mandiri.
- Dewojati, C. (2012). *DRAMA: Sejarah, Teori, dan Penerapannya*. Gajah Mada University Press, 2010.
- Heru Subagiyo, S. Sn. (n.d.). *TATA PANGGUNG*. <https://Teaterku.Wordpress.Com/>. Retrieved April 29, 2024, from <https://teaterku.wordpress.com/2010/03/24/tata-panggung/>
- inibaru.id. (2019). *Ketoprak Tobong, Kesenian Unik dari Yogyakarta yang Menuju Senja*. Tradisinesia. <https://inibaru.id/amp/tradisinesia/ketoprak-tobong-kesenian-unik-dari-yogyakarta>
- Kusmiati, A. (2004). *Dimensi Estetika Pada Karya Arsitektur dan Disain* (E. Herawati, Ed.). Djambatan.
- Martono, H. (2010). *Mengenal Tata Cahaya Seni Pertunjukan*. Multi Grafindo.
- N. Riantiarno. (2011). *Kitab Teater: Tanya Jawab Seputar Seni Pertunjukan*. Grasindo.
- Nurchahyo, M. (2022). Kajian Peran Sketsa Dalam Proses Kreatif Dan Pendidikan Desain (Kasus Pengalaman Belajar Desain di Era Digital). *Pengetahuan & Perancangan Desain Interior*, 10(2).
- Nurgiyantoro, B. (2015). *Teori Pengkajian Fiksi*. Gajah Mada Universiti Press.
- Padmodarmaya, P. (1988). *Tata dan Teknik Pentas* (Cetakan Pertama). Balai Pustaka.
- Pamela Howard. (2002). *WHAT IS SCENOGRAPHY?* Routledge.
- Renati W. Rosari. (2013). *Kamus Kesenian*. Aksarra Sinergi Media.
- Riantiarno, N. (2011). *Kitab Teater Tanya Jawab Seputar Seni Pertunjukan*. Gramedia Widiasarana Indonesia, anggota IKAPI.
- RMA. Harymawan. (1988). *Dramaturgi*. Remaja Rosdakarya Offset.

Soemanto, B. (2001). *Jagat Teater* (1st ed.). Media Pressindo.

Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D / Sugiyono*. Alfabeta.

Susanto, E., Siregar, J. R., Ekawati, E., Hafianti, D., & Dewi, C. S. (2023). REPRESENTASI BUDAYA URBAN PADA SKENOGRAFI TEATER KAJIAN: PEMENTASAN PESTA PARA PENCURI. *JSRW (Jurnal Senirupa Warna)*, 11(1), 43–63. <https://doi.org/10.36806/jsrw.v11i1.179>

Temal Productions. (2020). *SCALA de Yoann Bourgeois*. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=fzrwyZ_f3w

Waluyo, H. J. (2003). *Drama, Teori dan Pengajarannya*. Hanindita Graha Widia.

