

***ROLE PLAYING GAME* SEBAGAI KONSEP PENCIPTAAN  
SKENOGRAFI DALAM PEMENTASAN NASKAH  
*TIMUN MAS* ADAPTASI DARRYL HARYANTO**

SKRIPSI



Oleh

Jansen Goldy  
NIM 1911048014

**PROGRAM STUDI S-1 TEATER  
JURUSAN TEATER FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
GENAP 2023/2024**

***ROLE PLAYING GAME* SEBAGAI KONSEP PENCIPTAAN  
SKENOGRAFI DALAM PEMENTASAN NASKAH  
*TIMUN MAS* ADAPTASI DARRYL HARYANTO**

Skripsi  
Untuk memenuhi salah satu syarat  
mencapai derajat Sarjana Skripsi Strata Satu  
Program Studi S1 Teater



Oleh

Jansen Goldy  
NIM 1911048014

**PROGRAM STUDI S-1 TEATER  
JURUSAN TEATER FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
GENAP 2023/2024**

## HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Berjudul:

**ROLE PLAYING GAME SEBAGAI KONSEP PENCIPTAAN SKENOGRAFI DALAM PEMENTASAN NASKAH *TIMUN MAS* ADAPTASI DARRYL HARYANTO** diajukan oleh Jansen Goldy, NIM 1911048014, Program Studi S-1 Teater, Jurusan Teater, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: **91251**), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 30 Mei 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Ketua Tim Penguji

Pembimbing I/Anggota Tim Penguji

  
Rano Sumarno, M.Sn.

NIP 198003082006041001/  
NIDN 0008038004

  
Nanang Arisona, M.Sn.

NIP 196712122000031001/  
NIDN 0012126712

Penguji Ahli/Anggota Tim Penguji

Pembimbing II/Anggota Tim Penguji

  
Wahid Nurcahyono, M.Sn.

NIP 197805272005012002/  
NIDN 0027057803

  
Mega Sheli Bastiani, M.Sn.

NIP 199011182019032018/  
NIDN 0018119008

Yogyakarta, 29-07-24

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Seni Pertunjukan  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Ketua Program Studi Teater

  
Dr. I Nyoman Cau Arsana, S.Sn., M.Hum.

NIP 197111071998031002/  
NIDN 0007117104

  
Nanang Arisona, M.Sn.

NIP 196712122000031001/  
NIDN 0012126712

## PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini.

Nama : Jansen Goldy  
NIM : 1911048014  
Alamat : Jl. Mawar II, RT 006/RW 014, Bintaro, Pesanggrahan,  
Jakarta Selatan  
Program Studi : S-1 Teater  
No Telpon : 081213124687  
Email : jansengoldy@gmail.com

Menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar ditulis sendiri dan tidak terdapat bagian dari karya ilmiah lain yang telah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu lembaga pendidikan tinggi dan juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain/lembaga lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dalam skripsi ini dan disebutkan sumbernya secara lengkap dalam daftar rujukan.

Apabila di kemudian hari skripsi ini terbukti merupakan hasil plagiat dari karya penulis lain dan/atau dengan sengaja mengajukan karya atau pendapat yang merupakan karya penulis lain, penulis bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 30 Mei 2024



Jansen Goldy



**MOTTO**

*“Permulaan, Misi, dan Capaian.*

*Nikmatilah hidup seperti bermain Video Game”*

(Yogyakarta, 30 Mei 2024)

## KATA PENGANTAR

Dengan nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, segala puji bagi Allah Tuhan Semesta Alam, shalawat serta salam tercurah kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan sahabat-sahabatnya yang setia. Puji syukur saya panjatkan ke hadirat-Nya, karena dengan limpahan rahmat dan hidayah-Nya, saya dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Penulisan skripsi ini bertujuan untuk menjelaskan bagaimana *role playing game* menjadi konsep pada skenografi digital dalam pementasan naskah drama Timun Mas karya Darryl Haryanto. Saya berharap hasil dari penciptaan saya dapat memberikan kontribusi khususnya untuk teman-teman dengan konsentrasi yang sama.

Akhir kata, saya menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dan mendukung penyelesaian pementasan hingga terwujudnya skripsi ini. Semoga apa yang saya tuliskan dapat bermanfaat bagi pembaca yang ingin mendalami lebih jauh mengenai Skenografi Multimedia dalam seni pertunjukan. Terima kasih.

Banyak pihak yang menyempurnakan proses saya dari awal menjadi mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta hingga saat ini. Saya mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Irwandi, M.Sn. selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dr. I Nyoman Cau Arsana, S.Sn., M.Hum. selaku Dekan Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

3. Bapak Nanang Arisona, M.Sn. selaku Ketua Jurusan Teater Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta sekaligus Dosen Pembimbing I.
4. Bapak Rano Sumarno, M.Sn. selaku Sekretaris Jurusan Teater Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Bapak Wahid Nurcahyono, M.Sn. selaku Dosen Penguji Ahli.
6. Ibu Mega Sheli Bastiani, M.Sn selaku Dosen Pembimbing II.
7. Bapak Surya Farid Sathoto, M.Sn selaku Dosen Wali
8. Seluruh dosen Jurusan Teater Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
9. Terima kasih Himpunan Jurusan Mahasiswa Teater.
10. Kedua orang tua saya Ibu Rita Wahyuni dan Ayah Hasto Kumoro yang senantiasa mencurahkan tenaga, pikiran, materi serta seluruh hidupnya untuk saya.
11. Terima Kasih kepada Teater Sendi (Evi, Lenny, Ghani, Yosep, Uus, Gambit, Cholsverde, Herry, Yusuf Babeh.)
12. Terima kasih kepada Evi dan Uden karena telah bekerja keras selama proses ini berlangsung. Darryl selaku penulis naskah, Miftahul Maghfira Simanjuntak selaku Pimpinan Produksi dan Juraiz Taftazani selaku Sutradara.
13. Terima kasih kepada seluruh teman-teman tim Set Panggung dan Multimedia, Daniel, Ampe, Wibi, Raja, Herry, Mamat, dan Danis, Yogga, Hanung, Nana. Semoga kita sukses di jalan masing-masing.

14. Terima kasih tanpa terkecuali kepada seluruh teman-teman Sakatoya yang mengupayakan pertunjukan Tugas Akhir saya berjalan dengan lancar.
15. Terima kasih kepada seluruh pihak yang terlibat dalam proses Timun Mas.

Yogyakarta, 30 Mei 2024



Jansen Goldy



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT</b> .....	<b>iii</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xiv</b>
<b>INTISARI</b> .....	<b>xv</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Penciptaan.....	6
C. Tujuan Penciptaan.....	6
D. Tinjauan Karya .....	6
1. Landasan Teori .....	6
2. Landasan Teori .....	9
E. Metode Penciptaan.....	11
1. Analisis Naskah .....	11
2. Analisa Ruang .....	12
3. <i>Moodboard</i> .....	13
4. Desain .....	13
5. Sketsa.....	14
6. Multimedia .....	14
7. Visualisasi\Perwujudan.....	15
F. Sistematika Penulisan .....	15
<b>BAB II KONSEP DAN RANCANGAN</b> .....	<b>17</b>
A. Analisis Naskah .....	17
1. Biografi Penulis .....	17
2. Sinopsis .....	18

3. Plot.....	19
4. Tema .....	20
B. Analisis Latar Cerita .....	21
1. Latar Tempat.....	21
2. Latar Waktu .....	21
3. Latar Suasana .....	22
C. Tata Panggung .....	23
1. Latar Peristiwa.....	23
2. Pembagian Ruang.....	24
D. Konsep .....	26
1. Konsep Bentuk .....	26
2. Konsep Warna.....	28
E. Multimedia.....	35
<b>BAB III PROSES PENCIPTAAN .....</b>	<b>41</b>
A. Pemilihan Alat dan Bahan .....	41
1. Pemilihan Alat .....	41
2. Pemilihan Bahan.....	43
B. Pemilihan Software dan Hardware.....	45
1. Pemilihan <i>Software</i> .....	45
2. Pemilihan <i>Hardware</i> .....	49
C. Proses Penciptaan Skenografi.....	53
1. Analisis Ruang .....	53
2. Desain.....	56
3. Visualisasi.....	79
D. Tata Cahaya .....	81
<b>BAB IV PENUTUP .....</b>	<b>83</b>
A. Kesimpulan.....	83
B. Saran .....	84
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>86</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>88</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Adegan Timun Mas Bernyanyi Didampingi Para Sahabat Hutan. ....	6
Gambar 2. Bentuk Skenografi pemanggungnya.....	7
Gambar 3. Projection Mapping skena dalam hutan .....	7
Gambar 4. Video Mapping merespon gerakan penari.....	8
Gambar 5. Video Mapping mengikuti bentuk tubuh penari.....	8
Gambar 6. Bagan Proses Penciptaan Skenografi dengan konsep Role Playing Game naskah Timun Mas.....	11
Gambar 7. Sketsa Panggung Tampak Atas.....	25
Gambar 8. Sketsa Panggung Tampak Depan .....	26
Gambar 9. Referensi game RPG Hex-grid.....	27
Gambar 10. Referensi gerbang portal pada game .....	27
Gambar 11. Referensi Gunungan pada pewayangan .....	28
Gambar 12. Color Pallete UI (User Interface) pada Pementasan Timun Mas Adaptasi Darryl Haryanto .....	29
Gambar 13. Color Palette Latar Kisah 1 Timun Mas.....	29
Gambar 14. Color Palette Latar 1 Kisah 2 Timun Mas.....	30
Gambar 15. Color Palette Latar 2 Kisah 2 Timun Mas.....	31
Gambar 16. Color Palette Latar Kisah 3 Timun Mas.....	31
Gambar 17. Color Palette Latar 1 Kisah 4 Timun Mas.....	32
Gambar 18. Color Palette Latar 2 Kisah 4 Timun Mas.....	33
Gambar 19. Color Palette Latar Kisah 5 Timun Mas.....	34
Gambar 20. Peralatan Set Pemotong dan Penyambung seperti Cutter, Gergaji, Bor, Palu, Gunting, Gerinda.....	41
Gambar 21. Alat pemotong kayu Mitre Saw.....	42
Gambar 22. Alat Las Listrik.....	42
Gambar 23. Kayu Kaso Sengon .....	43
Gambar 24. Triplek 9mm .....	43
Gambar 25. Cat Putih .....	44
Gambar 26. Besi Hallow 3x3cm .....	44

Gambar 27. Pembuatan Asset UI menggunakan software Adobe Illustrator.....	45
Gambar 28. Motion menggunakan software Adobe After Effects.....	46
Gambar 29. Pembuatan Asset Latar 3D menggunakan software SketchUp .....	46
Gambar 30. Menganimasikan dan finalisasi asset 3D menggunakan software Blender .....	47
Gambar 31 Memainkan dan memutar Video Asset untuk Mapping menggunakan software Resolume Arena .....	47
Gambar 32 Mengolah sensor kamera Kinect menggunakan software Deriative Touchdesigner .....	48
Gambar 33 Laptop dengan GPU spesifikasi mumpuni.....	49
Gambar 34 MIDI Controller untuk membantu kontrol video mapping.....	50
Gambar 35Proyektor NEC 9.000 ANSI Lumens .....	50
Gambar 36 Proses pemasangan proyektor pada rigging.....	51
Gambar 37 Perangkat keras kamera sensor Kinect.....	52
Gambar 38 bentuk ruang panggung dan bidang tembak proyektor .....	56
Gambar 39 Sketsa panggung menggunakan software SketchUp.....	57
Gambar 40 Bentuk Skenografi saat Pementasan .....	57
Gambar 41 Asset Main Menu .....	58
Gambar 42 Judul Loading Screen Kisah 1 .....	59
Gambar 43 Narasi Kisah 1 .....	59
Gambar 44 Transisi Peta Opening.....	60
Gambar 45 Latar Kota Terbakar.....	60
Gambar 46 Lintang Kemukus .....	61
Gambar 47 Gerbang Kelahiran Timun Mas .....	61
Gambar 48 Lingkaran Kelahiran Timun Mas .....	62
Gambar 49 Narasi Kisah 2 .....	62
Gambar 50 Judul Loading Screen Kisah 2.....	63
Gambar 51 Eksterior Markas Gol. Hitam .....	63
Gambar 52 Interior Markas Gol. Hitam.....	64
Gambar 53 Laporan Traktak dari Lembah Pek .....	64
Gambar 54 Laporan Momo dari Tanah Tandus.....	65

Gambar 55 Peta Pencarian Timun Mas.....	65
Gambar 56 Narasi Kisah 3 .....	66
Gambar 57 Judul Loading Screen Kisah 3.....	66
Gambar 58 Latar Pekarangan Rumah Timun Mas.....	67
Gambar 59 UI Kisah 3 .....	67
Gambar 60 Menu pergantian Appereance character atau skin.....	68
Gambar 61 Narasi Kisah 4 .....	69
Gambar 62 Judul Loading Screen Kisah 4.....	69
Gambar 63 Latar Hutan Krekkrek.....	70
Gambar 64 Latar gunung Krekkrek .....	70
Gambar 65 Notifikasi Kisah 4.....	71
Gambar 66 Kinect mahaguru siluet Kisah 4.....	72
Gambar 67 Jurus Jala Akar Ketimun .....	72
Gambar 68 Jurus Jarum Bambu Gila .....	73
Gambar 69 Jurus Ombak Garam Kematian .....	73
Gambar 70 Jurus Lumpur Penghisap Kehidupan.....	73
Gambar 71 Judul Loading Screen Kisah 5.....	74
Gambar 72 Narasi Kisah 5 .....	75
Gambar 73 Latar Alun-alun atau plaza di sebuah desa .....	75
Gambar 74 Jurus Tarikan Tangan Kampak .....	76
Gambar 75 Jurus Jala Akar Ketimun .....	76
Gambar 76 Jurus Jarum Bambu Gila .....	76
Gambar 77 Jurus Ombak Garam Kematian Beradu.....	77
Gambar 78 Jurus Lumpur Penghisap Kehidupan.....	77
Gambar 79 Notifikasi Final Boss Kampak .....	77
Gambar 80 Battle UI.....	78
Gambar 81 Notifikasi kemenangan.....	78
Gambar 82 Instalasi Gerbang panggung hexagon kecil kanan dan kiri.....	79
Gambar 83 Instalasi kerangka tangga .....	80
Gambar 84 Instalasi sayap .....	80
Gambar 85 Kerangka levelitas tengah .....	80

Gambar 86 Penyusunan kerangka besi layar Instalasi layar ke Panggung	
Hexagon .....	80
Gambar 87 Plot Lampu.....	81
Gambar 88 Lampu panggung saat proyektor dimatikan .....	82
Gambar 89 Opening pertunjukan Timun Mas.....	88
Gambar 90 Loading screen pertunjukan Timun Mas.....	88
Gambar 91 Siluet Adegan 1.....	88
Gambar 92 Adegan kelahiran Timun mas.....	88
Gambar 93 Notifikasi Latihan Timun Mas.....	88
Gambar 94 Latihan Jurus timun Mas.....	88



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Dokumentasi Pertunjukan.....	88
Lampiran 2 Poster Pertunjukan.....	89
Lampiran 3 Naskah Timun Mas adaptasi Darryl Haryanto .....	90



**ROLE PLAYING GAME SEBAGAI KONSEP PENCIPTAAN  
SKENOGRAFI DALAM PEMENTASAN NASKAH *TIMUN MAS*  
ADAPTASI DARRYL HARYANTO**

**INTISARI**

Penciptaan ini bertujuan untuk mengeksplorasi dan menganalisis penerapan teknologi dalam seni pertunjukan melalui skenografi digital, dengan fokus pada pementasan naskah "Timun Mas" adaptasi Darryl Haryanto. Dalam era digital yang semakin berkembang, seni pertunjukan mengalami transformasi signifikan dengan munculnya New Media Art yang memadukan teknologi canggih dalam penciptaan visual yang dinamis dan interaktif. Skripsi ini menggunakan teori New Media Art untuk menelaah bagaimana teknologi dapat digunakan untuk memperkaya pengalaman teater melalui integrasi elemen multimedia, seperti video mapping dan sensor gerak.

Metode yang digunakan adalah skenografi digital, menggunakan multimedia yang melibatkan penggunaan perangkat lunak dan perangkat keras untuk menciptakan latar panggung yang tidak hanya statis tetapi juga responsif terhadap gerakan aktor dan perubahan narasi. Dengan mengadaptasi konsep dari *Role Playing Game (RPG)*, pementasan ini berhasil menghadirkan skenografi yang interaktif dan inovatif, memungkinkan penonton merasakan pengalaman yang lebih mendalam dan immersif. Karya ini juga menekankan pentingnya mempertahankan elemen budaya lokal, seperti penggunaan motif dan simbol dari budaya Jawa Tengah, yang dipadukan dengan teknologi modern untuk menciptakan pengalaman teater yang kaya dan relevan dengan konteks lokal.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam seni pertunjukan tidak hanya memperkaya aspek visual dan naratif tetapi juga membuka peluang baru dalam pengembangan skenografi yang lebih dinamis dan interaktif. Tantangan dalam penerapan teknologi ini meliputi kebutuhan akan perangkat canggih dan kemampuan teknis yang tinggi, namun potensi yang ditawarkan sangat besar dalam menarik minat audiens yang luas dan beragam. Dengan demikian, penciptaan ini memberikan kontribusi signifikan dalam bidang skenografi digital dan membuka peluang untuk pengembangan lebih lanjut dalam seni pertunjukan modern.

**Kata Kunci :** Skenografi, *Role Playing Game*, Timun Mas

***ROLE PLAYING GAME AS A CREATION CONCEPT IN THE  
PERFORMANCE OF DRAMA SCRIPT TIMUN MAS ADAPTED BY  
DARRYL HARYANTO***

***ABSTRACT***

Creation aim of this study is to explore and analyse the application of technology in performing arts through digital scenography, with focus on the performance of a script known as “Timun Mas” by Darryl Haryanto. In the increasingly digital age, performing art has undergone drastic transformation into New Media Art that incorporates sophisticated technology into dynamic and interactive visual creations. The research relied on the theory of new media art to investigate how technology can be used to enhance theater experiences by merging multimedia elements like video mapping and motion sensor.

It employed digital scenography method which involved multimedia using complex software and hardware to create stage designs that are not only static but also responsive to actors’ movements and narrative shifts. By adapting concepts from Role Playing Game (RPG), the performance managed to bring about interactive and innovative scenography which allowed audiences feel more deeply immersed in their own experience. This creation also emphasizes maintaining its local cultural elements such as the use of traditional motifs or symbols taken from Central Java culture which are combined with modern technology thus making it rich theater experiences relevant within local context.

The research results show that the integration of technology in performing arts not only enriches the visual and narrative aspects but also opens up new opportunities in the development of more dynamic and interactive scenography. Challenges in implementing this technology include the need for sophisticated equipment and high technical capabilities, but the potential it offers is enormous in attracting the interest of a wider and more diverse audience. Thus, this creation makes a significant contribution to the field of digital scenography and opens up opportunities for further developments in modern performing arts.

**Keyword :** Scenography, *Role Playing Game*, Timun Mas

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Kata "Skenografi" berasal dari kata Yunani, "skini" yang berarti "panggung/pentas" dan "grafo", yang berarti "menuliskan atau menguraikan". Sehingga pengertian yang benar untuk kata tersebut adalah "menguraikan segala sesuatu yang berada di atas panggung/pentas". (P. Howard, 2005). Maka dari itu seorang konseptor skenografi haruslah cakap dalam menyusun atau menata aspek-aspek di atas panggung, elemen-elemen seperti ruang, dimensi, garis, dan lainnya dikorelasikan dengan naskah yang akan diangkat. Dengan demikian, transformasi proses drama ke dalam sistem tanda visual dapat direalisasikan, menegaskan bahwa unsur artistik dapat sangat banyak dan memperkaya unsur pertunjukan teater. Menurut Dewi dan Koesoemadinata (2012:2-3), bahwa salah satu faktor penting dalam kesuksesan drama adalah desain artistik panggungnya yang sangat spektakuler dengan permainan komposisi warna, bentuk, furnitur, hingga multi-media. Selama pertunjukan berlangsung, penonton selalu dapat berdecak kagum setiap kali desain panggung berganti menyesuaikan pergantian adegan. Roedjito (2004) menyampaikan dalam bukunya bahwa Penataan pentas melibatkan banyak bentuk kesenian. Suatu karya naskah ditransformasikan ke dalam suatu ekspresi yang terdengar dan terlihat.

Skenografi digital menjadi hal yang lazim di masa kini melihat perkembangan teknologi dan globalisasi telah membawa perubahan yang signifikan dalam bentuk dan konten teater. Perkembangan ini mencakup

penggunaan teknologi digital dalam produksi panggung, eksplorasi teater multimedia. "Skenografi bukan hanya sebagai produk sampingan dari teater tetapi sebagai mode pertemuan dan pertukaran yang didasarkan pada hubungan spasial dan material antara tubuh, objek, dan lingkungan." (McKinney dan Palmer 2017: 2). Menanggapi kutipan tersebut, pencipta menghadirkan bentuk skenografi yang merujuk kepada skeneri panggung, dengan konsep Video Game RPG, untuk bisa merealisasikan bentuk *Video Game RPG*, pencipta memilih *Multimedia* untuk mewujudkannya, dengan begitu Skenografi juga dapat ditingkatkan keindahannya melalui pemanfaatan teknologi. Dalam perkembangan teknologi panggung, terutama dalam teater, pertunjukan lebih cenderung menuju skenografi dengan dukungan multimedia, seperti video mapping. Unsur cahaya dari video mapping diproyeksikan menggunakan proyektor dalam bentuk gambar tiga dimensi atau dua dimensi, memberikan kontribusi dalam menciptakan latar cerita secara *immersive*.

Video menjadi representasi imajinasi dari perancang untuk menghasilkan ilusi optis pada setiap objek yang ditampilkan di atas panggung. Sehingga dapat menambah keunikan serta efek tersendiri dalam pementasan Timun Mas dibanding karya-karya sebelumnya. Di samping itu, pemanfaatan multimedia dalam proses skenografi menjadi suatu aspek pendukung pergantian set transisi. Multimedia digunakan sebagai peralihan antar adegan, dan selain itu, elemen permainan lampu juga akan disajikan untuk membangun suasana emosional yang lebih mendalam dari peristiwa yang terjadi di atas panggung. Pencipta juga menghadirkan efek visual menggunakan kamera sensor gerak atau *Motion*

*Capture* (MOCA). Menggunakan metodologi penangkapan gerak berdasarkan model anatomi manusia, sehingga menghasilkan efek dari gerakan yang presisi.

Seiring dengan evolusi teknologi digital, seni *New Media Art* telah menemukan aplikasi baru dalam konteks teater dan pertunjukan multimedia. Perpaduan antara seni pertunjukan dan teknologi modern menghadirkan pendekatan baru dalam skenografi, di mana elemen-elemen seperti video mapping, sensor gerak, dan efek visual yang kompleks digunakan untuk menciptakan pengalaman teater yang imersif dan dinamis. Skenografi digital tidak hanya berfungsi sebagai latar belakang visual, tetapi juga sebagai medium ekspresif yang mengubah cara kita mengonsumsi dan menghayati karya seni panggung. Melalui penggabungan estetika visual yang inovatif dengan narasi tradisional seperti yang akan pencipta hadirkan dalam adaptasi Timun Mas, seni *New Media Art* menghadirkan potensi untuk merangsang imajinasi penonton sambil mempertahankan esensi budaya lokal yang kental dalam sebuah prtunjukan modern yang menghibur.

Fenomena video game telah menjadi salah satu pilar utama dalam budaya populer saat ini. Sementara kata “*game*” bisa diartikan sebagai arena keputusan dan aksi pemainnya. Ada target-target yang ingin dicapai pemainnya. Kelincahan intelektual, pada tingkat tertentu, merupakan ukuran sejauh mana game itu menarik untuk dimainkan secara maksimal. Menurut Alan Shiu Ho Kwan (2000), setidaknya ada enam faktor yang melatari seseorang bermain games: adanya tawaran kebebasan, keberagaman pilihan, daya tarik elemen-elemen game, antarmuka (*interface*), tantangan dan aksesibilitasnya.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat kita simpulkan bahwa hampir seluruh manusia pasti pernah bahkan menyukai games.

Pencipta akan membuat karya dalam bentuk video game yang menjurus pada genre spesifik yaitu *Role Playing Game (RPG)*. Permainan role-playing memungkinkan pemain untuk berinteraksi dengan dunia permainan dalam berbagai cara yang lebih luas dibandingkan kebanyakan genre lainnya, dan memainkan peran yang lebih kaya daripada yang dimungkinkan oleh banyak permainan. Banyak permainan role-playing juga menawarkan perasaan tumbuh dari orang biasa menjadi pahlawan super dengan kekuatan luar biasa. Genre lain biasanya memberi pemain kekuatan ini dengan segera, namun dalam permainan role-playing, pemain memperolehnya melalui permainan yang sukses dan dapat memilih kemampuan tertentu yang ingin ia kembangkan. Mendefinisikan genre permainan peran dan kemudian menjelaskan fitur gameplay unik, mode, dan mekanisme jenis permainan. (Ernest A., 2017)

Pencipta memilih naskah *Timun Mas* karena ingin mengangkat cerita lokalitas yang dimiliki oleh negeri ini, yang dikemas dalam gaya *Fantasy RPG Video Game*. Imaji ‘virtualitas’ merupakan salah satu karakteristik dominan dari tontonan (Sahid, 2004). Melihat peluang tersebut dan memilih Timun Mas sebagai naskah untuk mengakhiri studinya di Institut Seni Indonesia. Skenografi dari pertunjukan tersebut diciptakan dengan tidak menghilangkan maksud dari teks. Sehingga penonton dapat mengenal kembali naskah dongeng yang kurang diminati saat ini dengan bentuk pertunjukan drama modern, dan gaya artistik yang unik di setiap adegannya. Berdasarkan contoh yang telah diberikan

tersebut penonton dapat lebih mudah untuk tertarik kepada pertunjukan dongeng klasik disaat masa sekarang yang lebih kepada cerita modern.

Naskah *Timun Mas* karya Darryl Haryanto ini merupakan sebuah cerita yang diadaptasi dari cerita rakyat Indonesia yang terkenal, *Timun Mas* dipilih sebagai basis narasi karena substansi wacana yang dimilikinya sangat relevan dengan hari ini yakni, salah satunya, isu Ekologi, soal Kerusakan Lingkungan dan Krisis moral manusia. Dan menceritakan bagaimana heroiknya petualangan *Timun Mas* dalam menumpas kejahatan seperti layaknya cerita dalam video game RPG.

Latar yang disajikan di dalam naskah *Timun Mas* ini banyak di dalam hutan, kebun, adegan di dalam rumah dan di pedesaan. Dari latar yang sudah di sebutkan itulah sang konseptor memilih menyajikan skenografi dengan konsep fantasi dan diberi efek dari multimedia (*User Interface*, Notifikasi, Teks Narasi, Efek Jurus). Dengan latar yang disajikan menjadikan unsur dramatik dalam naskah lebih mencapai pada estetika dan memberi rasa kepuasan bagi penonton.

## B. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat disusun rumusan penciptaan sebagai berikut :

Bagaimana menciptakan scenografi Digital dengan konsep *Role Playing Game* dalam naskah Timun Mas?

## C. Tujuan Penciptaan

Tujuan penciptaan scenografi dalam naskah "Timun Mas" dirumuskan sebagai berikut :

Menciptakan scenografi Digital dengan konsep *Role Playing Game* dalam naskah Timun Mas.

## D. Tinjauan Karya

### 1. Landasan Teori

- a. Drama Musikal Timun Mas karya Rama Soeprapto (Djarum Foundation) (2013)



**Gambar 1 Adegan Timun Mas Bernyanyi  
Didampingi Para Sahabat Hutan.**

*(Sumber: <https://acara-event.com/timun-mas-bernyanyi-didampingi-para-sahabat-hutan/>)*

*Timun Mas* dipanggungkan secara megah di Istora Senayan. Panggung yang luas, dilengkapi dua balkon di sayap kanan dan kirinya, tata cahaya yang elok, serta multimedia yang mendukung pementasan membuat pertunjukan menyulap cerita yang cuma di angan-angan menjadi nyata.

Berikut pementasan *Timun Mas* pada umumnya, berbeda dengan versi adaptasi Darryl Haryanto yang dipentaskan oleh pencipta dengan bentuk yang berbeda, nuansa futuristik dan dunia baru yang berbeda dari pementasan sebelumnya.

b. Waktu Batu Rumah Yang Terbakar (Teater Garasi) (2023)



**Gambar 2 Bentuk Skenografi pemanggungannya**



**Gambar 3 Projection Mapping skena dalam hutan**

(Sumber : <https://artjog.id/2023/detail-performa.php?urut=1>)

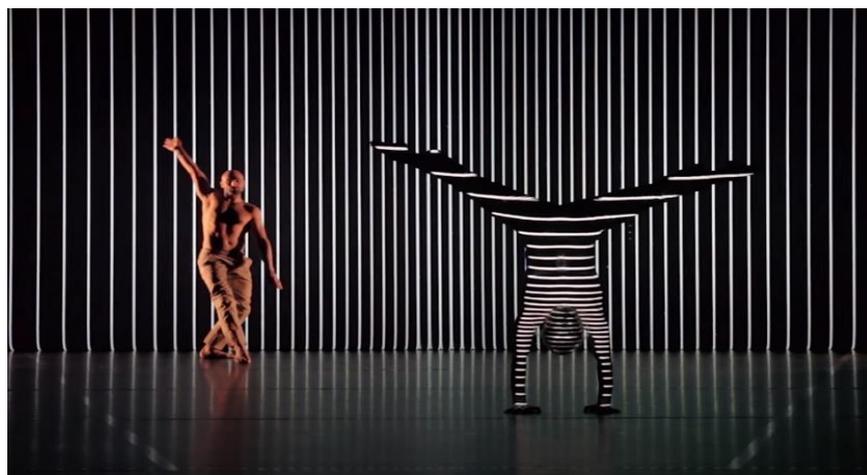
Adalah pertunjukan silang-media (teater x video game x sinematografi) tentang duka ekologis (ecological grief); suatu

kesedihan mendalam yang dipicu oleh kerusakan lingkungan hidup dan perubahan iklim, serta lapis-lapis persoalan lain yang saling terkait. Dalam pementasan tersebut Teater Garasi berhasil memukau penonton dengan memadukan perangkat multimedia seperti, panel LED, Proyektor, dan Kamera, silang media ini didukung dengan scenografi yang tampak *clean* namun memiliki bentuk simbol mewakili, serta menghadirkan lanskap latar tempat di tiap adegannya.

- c. Real-Time Generated Dance Performance APPARITION karya Klaus Obermaier (2004) (Ars Electronica Festival).



**Gambar 4 Video Mapping merespon gerakan penari**



**Gambar 5 Video Mapping mengikuti bentuk tubuh penari**

(Sumber : <https://www.lzy.co.id/portfolio-collections/my-portfolio/uycc-continuity-exhibition>)

APPARITION adalah karya yang memelopori tarian yang dipadukan dengan sistem interaktif dan telah diikuti oleh koreografer dan pemrogram di seluruh dunia. Banyak karya yang dipengaruhi oleh APPARITION masih menggunakan sistem generatif secara interaktif atau konvensional. Desirée Kongerød and Rob Tannion sebagai performernya. Dengan adanya sensor yang dapat mendeteksi gerakan, proyektor akan menampilkan visual yang menyesuaikan arah dan gerak penari.

Dengan demikian, dalam tinjauan karya ini, dapat disimpulkan bahwa karya yang dibahas memiliki keunikan tersendiri di bidangnya, maka dari itu pencipta mengambilnya sebagai referensi untuk penciptaan karya skenografi digital yang mengusung konsep *Role Playing Game* dengan dibantu dengan teori New Media Art.

## 2. Landasan Teori

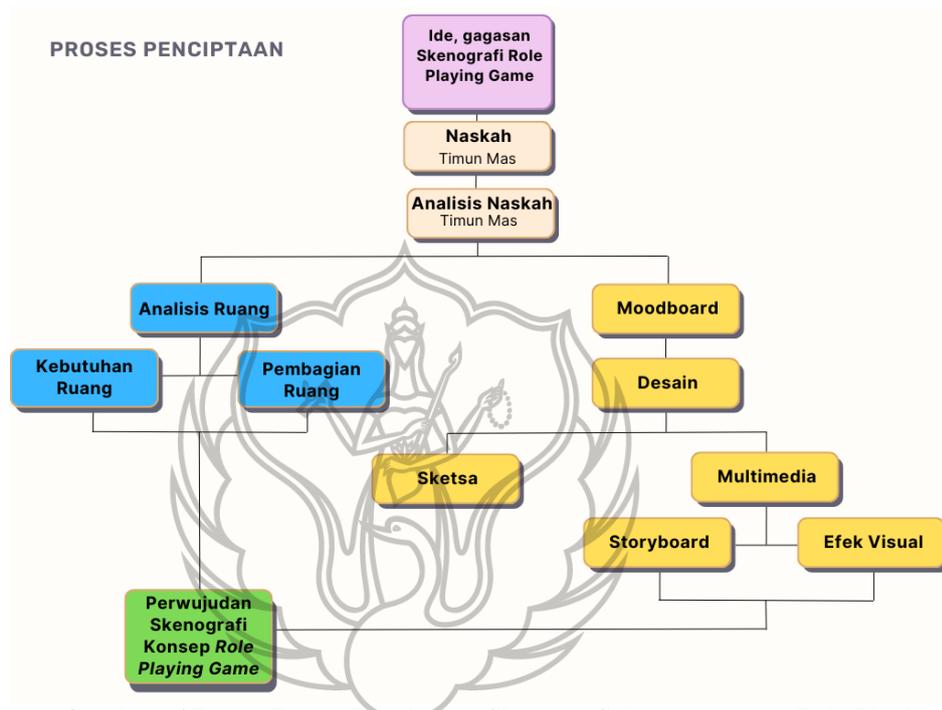
Landasan teori berfungsi sebagai panduan atau rujukan dalam proses penciptaan suatu karya. Dalam pembuatan artistik panggung serta *multimedia* yang lebih berfokus kepada *New/Digital Media Art*. Dwyer O'Neill menyatakan dalam bukunya bahwa proyeksi media digital sebagai sebuah investigasi perintis avant-garde atas proyeksi digital sebagai skenografi.

*Video Game* sebagian besar dibentuk oleh kerangka naratif dan unsur teater yang dikenal, termasuk simulasi dan imajinasi. Seperti yang dicatat oleh Janet Murray: “permainan, seperti yang diingatkan oleh kata 'bermain' kita, secara intrinsik dramatis, merupakan perwujudan situasi kehidupan pada berbagai tingkat abstraksi.” Ketika video game pertama kali dikembangkan, terminologi teater diadopsi secara bebas oleh desainer game, termasuk “setting”, “pemain”, dan “karakter”; dan dalam bahasa awal istilah “pemain” (*Player*) dan “karakter” (*Character*) digabungkan dan dikenal dengan akronim PC, sedangkan akronim lain yang muncul seperti IC (*In Character*) dan OOC (*Out of Character*) diambil langsung dari praktik akting dan teater. Penonton adalah partisipan, partisipan adalah pemainnya, pemainnya adalah karakternya. (J. Murray, 2007). Sebagai Perancang Proyeksi (*Projection Designer*) (juga dikenal sebagai perancang *multimedia*), Perancang proyeksi bertanggung jawab atas desainnya dan kreasi semua gambar, bergerak dan diam, yang akan diproyeksikan ke atau ke dalam panggung ruang teater. (K. E. Malloy, 2015).

Berdasarkan penjelasan yang telah diberikan, pencipta memilih teori New Media Art, seni proyeksi dan sistem *video game* sebagai dasar dalam pembuatan skenografi karena adanya keterlibatan unsur-unsur kunci dalam pementasan, yang mengakibatkan perubahan terus menerus dari empati penonton serta jarak estetisnya. (Yudiaryani, 2002).

## E. Metode Penciptaan

Metode dapat diartikan sebagai cara atau strategi untuk memecahkan suatu masalah. Penciptaan seni dipandang sebagai suatu problematika yang berurusan dengan pengungkapan (ekspresi) perasaan-perasaan manusia, maka proses representasinya membutuhkan metode (Mujiono, 2010).



Gambar 6 Bagan Proses Penciptaan Skenografi dengan konsep Role Playing Game naskah Timun Mas

Dengan dasar pemahaman tersebut, diperlukan strategi yang tepat dalam proses pembuatan skenografi yang akan dipentaskan. Berikut ini merupakan skema metode dan proses penciptaan yang akan dijelaskan.

### 1. Analisis Naskah

Pembedahan naskah untuk pembuatan skenografi melibatkan analisis mendalam terhadap naskah teater untuk pemecahan adegan, penentuan lokasi, desain panggung, pemilihan pencahayaan, dan koordinasi dengan tim produksi lainnya. Proses ini penting untuk memastikan visi kreatif

naskah dapat diwujudkan secara efektif dalam produksi, serta untuk menciptakan keselarasan dan konsistensi dalam pengalaman artistik bagi penonton. Setelah membedah naskah, pencipta menemukan dua aspek utama untuk perwujudan skenografi konsep *Role Playing Game*, yaitu Analisa Ruang dan Desain.

## 2. Analisis Ruang

Analisis ruang disini dapat diartikan sebagai kemampuan untuk mengamati tempat panggung yang dipilih dan melakukan pengukuran ruangan secara menyeluruh. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa konstruksi yang akan ditampilkan di atas panggung memiliki presisi yang tepat dalam konteks penyutradaraan ruang. Dengan demikian, setting yang dibuat oleh penata tidak hanya memperlihatkan peristiwa dalam naskah, tetapi juga memastikan bahwa para aktor yang bermain tidak terselubung oleh elemen-elemen panggung sehingga dapat mempertahankan fokus pada kinerja mereka.

### a. Pembagian Ruang

Bertujuan untuk memahami cara membagi ruang yang akan digunakan, sesuai dengan tuntutan naskah. Dengan demikian, pencipta dapat lebih mudah merancang skenografi yang sesuai dengan pengaturan ruang yang dibutuhkan oleh cerita. Analisis ini membantu dalam menentukan elemen-elemen panggung yang diperlukan, dan pengaturan keseluruhan ruang panggung untuk mendukung visualisasi naskah dengan tepat dan efektif.

#### b. Kebutuhan Ruang

Ruang yang disediakan akan disesuaikan dengan ukuran gedung pertunjukan yang akan digunakan. Skenografer akan membagi ruang tersebut menjadi beberapa bagian, dengan pertimbangan yang didasarkan pada pemahaman naskah Timun Mas setelah membacanya. Dengan demikian, pengaturan ruang panggung dapat disesuaikan secara optimal dengan kebutuhan visual dan dramatis yang diinginkan dalam pementasan naskah tersebut.

#### 3. *Moodboard*

Pada tahap ini, kita akan menyusun komposisi gambar-gambar yang akan dijadikan referensi desain. Fungsi *moodboard* dalam konteks ini adalah untuk mengungkapkan tema secara visual yang akan diwujudkan sesuai dengan naskah. *Moodboard* membantu dalam menyampaikan nuansa, konsep, dan elemen visual yang ingin diakomodasi dalam desain, memberikan panduan visual bagi proses selanjutnya.

#### 4. Desain

Setelah membedah naskah, sang konseptor menggambarkan konstruksi yang akan dibuat melalui *moodboard* yang disetujui, kemudian sketsa dan multimedia yang konseptor tawarkan. Selanjutnya, rancangan konsep tersebut diserahkan kepada sutradara dan aktor agar mereka juga dapat memahami konsep secara visual. Proses ini bertujuan untuk memastikan pemahaman yang komprehensif terhadap desain panggung, memungkinkan

kolaborasi yang efektif antara konseptor, sutradara, dan aktor dalam menghadirkan visi kesenian yang diinginkan.

#### 5. Sketsa

Setelah mendapatkan desain dan *moodboardnya*, skenografer bisa melanjutkan untuk membuat sketsa dan juga maket, , lalu menyerahkan gambar tersebut terhadap sutradara dan aktor agar mereka juga dapat memahami.

#### 6. Multimedia

Proses ini melibatkan pembuatan video mapping yang berbentuk konten *Motion Graphic* bisa berbentuk 2D maupun 3D sesuai dengan kebutuhan. Kemudian digunakan kamera Motion Capture untuk merespon gerak aktor dan menambah spektakel pada pementasan. Dua langkah yang harus dilakukan yaitu :

##### a. Storyboard

Dalam langkah ini, kita akan membuat breakdown per adegan berdasarkan naskah Timun Mas. Setelah kita membuat breakdown adegan kita membuat gambaran per babak dengan berurutan sesuai dengan narasi yang telah dibuat sebelumnya.

##### b. Efek Visual

Pada tahap ini kita bisa mencari kemungkinan untuk menghadirkan efek visual dalam adegan dan spektakel apa saja yang bisa diwujudkan oleh multimedia menggunakan Video Mapping dan Motion Capture.

## 7. Visualisasi\Perwujudan

Setelah semua tim memiliki pemahaman tentang konstruksi yang akan dibuat melalui desain dan kebutuhan ruang skenografer, langkah selanjutnya adalah merealisasikannya di atas pentas. Proses ini melibatkan kerja sama antara berbagai tim, termasuk skenografer, sutradara, aktor, dan tim produksi, untuk menghadirkan desain panggung secara fisik sesuai dengan visi yang telah direncanakan. Ini merupakan tahap pelaksanaan yang menuntut koordinasi dan sinergi antar anggota tim guna menciptakan sebuah pertunjukan yang sesuai dengan konsep dan harapan.

## F. Sistematika Penulisan

Penulisan karya cipta Tugas Akhir akan dicatat dalam sebuah laporan dengan sistematika sebagai berikut:

### 1. BAB I

Bab pertama menyajikan elemen-elemen seperti latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penciptaan, tinjauan pustaka, landasan teori, metode penciptaan, dan sistematika penulisan yang dikenal sebagai pendahuluan. Dalam bab ini, juga dijelaskan target audiens dan jawaban terhadap rumusan masalah. Referensi yang disajikan bertujuan untuk membandingkan karya sebelumnya dengan karya yang ingin diciptakan, menyoroti perbedaan yang diinginkan.

### 2. BAB II

Pada bab dua, akan dijelaskan secara rinci tentang proses penataan skenografi yang telah dirancang oleh skenografer. Ini melibatkan

pembahasan penataan ruang secara keseluruhan, identifikasi permasalahan yang mungkin timbul terkait ruang tersebut, dan referensi bangunan yang dijadikan acuan dalam perancangan. Bab ini bertujuan untuk memberikan wawasan mendalam mengenai pendekatan dan pertimbangan yang diambil dalam merancang skenografi, dengan fokus pada tata letak ruang, potensi masalah, dan inspirasi dari struktur bangunan tertentu.

### 3. BAB III

Dalam bab ketiga, akan diuraikan secara rinci mengenai cara pembuatan skenari panggung. Penjelasan juga mencakup integrasi unsur multimedia ke dalam pertunjukan, dengan menjelaskan bagaimana unsur multimedia akan diterapkan dalam naskah Timun Mas. Fokus diberikan pada proses teknis pembuatan skenari panggung dan bagaimana elemen multimedia akan dipadukan secara harmonis dalam setiap adegan atau bagian tertentu dari naskah. Tujuan dari bab ini adalah memberikan pemahaman yang mendalam tentang implementasi teknologi multimedia dalam konteks pertunjukan Timun Mas.

### 4. BAB IV

Bab keempat, yang juga dikenal sebagai penutup, berfungsi sebagai kesimpulan dari rangkaian proses yang dilakukan dalam penciptaan karya seni ini. Di sini, pencipta akan menyajikan rangkuman temuan, hasil, dan pengalaman yang diperoleh selama proses perancangan. Kesimpulan tersebut kemudian disertai dengan saran-saran atau rekomendasi dari pencipta untuk perbaikan atau pengembangan lebih lanjut.