

## **BAB IV**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Proses penciptaan skenografi naskah Timun Mas adaptasi Darryl Haryanto dimulai pada bulan Februari 2024. Proses diawali dengan menyepakati konsep dari pencipta dan tim bahwa pencipta ingin membawakan pementasan dengan tema petualangan dikemas dengan game dan teknologi. Skenografer menyerahkan sketsa set dan *moodboard* pertama ketika dia awal membaca naskah Timun Mas kepada tim dan sutradara. setelah semua disepakati baru mulailah proses pertunjukan sampai pentas, skenografer disini berperan juga sebagai visual dramaturgi, yang mengarahkan visual panggung seperti apa yang akan dihadirkan.

Ekspansi New Media Art dalam skenografi digital telah membuka jalan bagi eksplorasi estetika baru dalam pertunjukan teater modern. Penggunaan teknologi seperti video mapping, sensor gerak, dan efek visual digital tidak hanya mengubah cara kita melihat panggung teater, tetapi juga meningkatkan kedalaman narasi dan keterlibatan penonton. Konsep RPG yang diadopsi dalam skenografi Timun Mas tidak hanya memberikan aspek interaktif yang memikat, tetapi juga menghadirkan hubungan yang lebih erat antara pengalaman virtual dalam video game dan realitas teater. Oleh karena itu, New Media Art dapat diklaim tidak hanya sebagai elemen yang memperkaya pengalaman artistik, tetapi juga menunjukkan potensi besar dalam menyatukan teknologi modern dengan warisan budaya lokal.

Hasil penciptaan menunjukkan bahwa konsep RPG mampu memberikan hal baru dalam penciptaan skenografi digital yang interaktif dan menarik. Integrasi elemen skenografi digital memberikan dimensi baru dalam pengalaman teater, memperkaya nuansa visual dan atmosfer pementasan. Selain itu, pengaruh video game RPG dalam konteks kebudayaan Jawa Tengah menghasilkan sebuah pementasan yang menggabungkan tradisi budaya dengan teknologi modern, menciptakan pengalaman yang mendalam dan relevan bagi penonton.

Temuan ini memberikan kontribusi penting dalam pengembangan teater kedepannya, terutama dalam hal eksplorasi konsep-konsep baru dalam skenografi dan penggunaan teknologi dalam pementasan teater. Implikasi praktis dari penelitian ini adalah memperluas wawasan dan pemahaman tentang potensi integrasi antara teater, teknologi, dan budaya lokal dalam menciptakan pengalaman teater yang unik dan berdaya saing.

## **B. Saran**

Proses penciptaan skenografi dibutuhkan keuletan dan tidak menyerah akan hal apapun. Untuk pengembangan lebih lanjut dalam skenografi digital adalah untuk terus menggali potensi teknologi baru dan memperluas kolaborasi antara perancang skenografi, teknisi teater, dan ahli teknologi. Penting juga untuk terus memperhatikan keseimbangan antara inovasi teknologi dan mempertahankan esensi seni teater yang autentik.

Pada proses penciptaan kali ini, hal yang paling penting untuk dipertimbangkan adalah perihal intensitas cahaya lampu dengan proyektor, bagaimana keduanya bisa saling mendukung tanpa tumpang tindih.

Kesimpulan dari penciptaan ini menunjukkan bahwa integrasi skenografi digital dalam pementasan teater, khususnya dalam adaptasi naskah "Timun Mas" karya Darryl Haryanto, dapat memberikan pengalaman yang memikat bagi penonton dan memperkaya ekspresi artistik dalam seni pertunjukan. Namun, tantangan terkait dengan keterbatasan teknis, biaya implementasi, dan risiko kehilangan aspek humanis dalam teater juga perlu terus dipertimbangkan. Dengan demikian, skenografi digital memiliki potensi besar untuk terus berkembang dalam pertunjukan teater modern.



## DAFTAR PUSTAKA

- AAM. Djelantik. 1999. Estetika, Sebuah Pengantar, Bandung: MSPI (Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia)
- Augustine, S. THE SIGN IN THE THEATER AN INTRODUCTION TO THE SEMIOLOGY OF THE ART OF THE SPECTACLE Tadeusz Kowzan The idea of sign, O'1) (1&OElig; (sema), has been popular in philosophy and the history of the sciences. Hippocrates and the Stoics.
- Benedetto, Stephen Di. 2012. An Introduction to Theatre Design. London : Routledge.
- Benke, Benny, Novita Rizky Pane, 2005. 'Skenografi dan Pameran', Essay, Jakarta: Kompas.
- Burian, Jarka, "The Scenography of Josef Svoboda" (1974). The NEH/Mellon Open Book Program, Theatre Titles – open access Ebooks. 2. [https://wescholar.wesleyan.edu/wespress\\_theatre/2](https://wescholar.wesleyan.edu/wespress_theatre/2)
- Citra Samara Dewi. 2012. Menjadi Skenografer. Solo : Metagraf.
- Dipayana, Ags. Arya, 2004. Warisan Roejito; Sang Maestro Tata Panggung: Perihal Teater dan Sejumlah Aspeknya. Jakarta: Dewan Kesenian Jakarta
- Ernest Adams. 2014. Fundamentals of Role-Playing Game Design, New Riders, 1st edition.
- Francisco J. Ricardo. 2009. Literary Art in Digital Performance: Case Studies in New Media Art and Criticism. The Continuum International Publishing, New York, ISBN: 978-0-8264-3600-9.
- Harymawan, RMH. 1993. Dramaturgi. Bandung: Rosda Karya.
- Jane Collins & Andrew Nisbet. 2010. Theatre and Performance Design : A reader in scenography. London : Routledge.
- Joslin McKinney & Philip Butterworth. 2009. The Cambridge Introduction to Scenography. Cambridge University Press.
- Kaoime E. Malloy. 2015. The Art of Theatrical Design: Elements of Visual Composition, Methods, and Practice, Chapter 25 Scene Design, hal. 235-241, Publisher Focal Press. ISBN : 978-1-138-02149-5
- Neill C. O'Dwyer, 2021. Digital Scenography: 30 Years of Experimentation and Innovation in Performance and Interactive Media, ETHUEN DRAMA, Bloomsbury Publishing Plc.

- Novita, Mila, 2005. 'Skenografi, Mendekatkan Objek Pameran dengan Pengunjung', Essay, Edisi 15 Oktober, Jakarta: Sinar Harapan.
- Nur Sahid. 2004. Semiotika Teater. ed. 1. cet. I; Yogyakarta: Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Padmodarmaya Pramana. 1988. Tata dan Teknik Pentas. Jakarta: Balai Pustaka.
- Pamela Howard, London: Routledge ,2002, What is Scenography, hlm.14
- Riantiarno, N. 2011, Kitab Teater: Tanya Jawab Seputar Seni Pertunjukan. Jakarta: Grasindo.
- Steve Dixon. 2007. Digital Performance : A History Of New Media In Theater, Dance, Performance Art, and Installation, Chapter 6 : Interactivity, Hal. 559-643, Massachusetts Institute of Technology. ISBN : 13: 978-0-262-04235-2
- Yudiaryani. Panggung Teater Dunia, ed.1. cet I; Yogyakarta: Pustaka Gondho Suli, 2002, hal. 248.
- Yudiaryani, Yudiaryani and Nurcahyo, Wahid (2022) Dramaturgi Media Baru (Dramaturgi Yang Diperluas Dan Peran Teknologi Digital). Project Report. Lembaga Penelitian ISI Yogyakarta, Yogyakarta.

