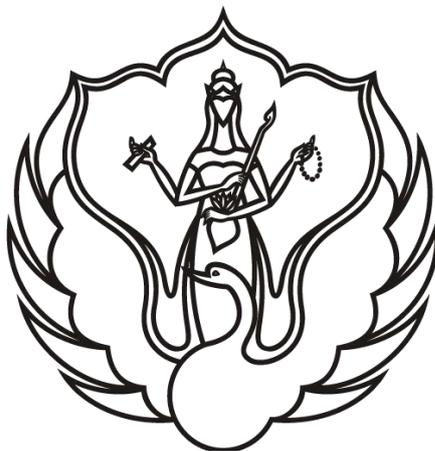


**LAPORAN AKHIR
PENELITIAN DOSEN ISI YOGYAKARTA
SKEMA PENELITIAN DOSEN PEMULA**



Judul Penelitian
Metode Visual Thinking dalam
Perancangan Tata Panggung Teater

Peneliti :

Mega Sheli Bastiani, S.Sn., M.Sn. (NIP 199011182019032018)
Evata Maiyana Sri (NIM 2011069014)

Dibiayai oleh DIPA ISI Yogyakarta tahun 2023
Nomor: DIPA-023.17.2.677539/2023 tanggal 30 November 2022
Berdasarkan SK Rektor Nomor: 280/IT4/HK/2023 tanggal 8 Mei 2023
Sesuai Surat Perjanjian Pelaksanaan Penelitian
Nomor: 2408/IT4/PG/2023 tanggal 9 Mei 2023

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
LEMBAGA PENELITIAN
November 2023**

**HALAMAN PENGESAHAN LAPORAN AKHIR
PENELITIAN DOSEN INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
SKEMA PENELITIAN DOSEN PEMULA**

Judul Kegiatan : Metode Visual Thinking dalam Perancangan Tata Panggung Teater

Ketua Peneliti

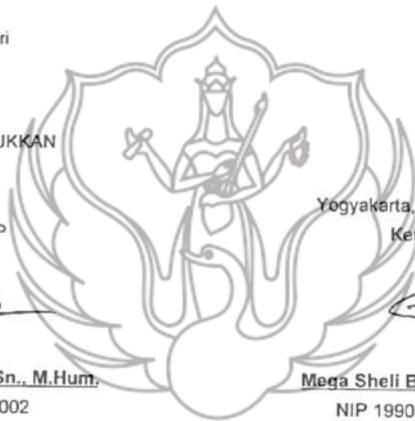
Nama Lengkap : Mega Sheli Bastiani, S.Sn., M.Sn.
Perguruan Tinggi : Institut Seni Indonesia Yogyakarta
NIP/NIK : 199011182019032018
NIDN : 0618119001
Jab. Fungsional : Staff Pengajar
Jurusan : Teater
Fakultas : FSP
Nomor HP : 081774117691
Alamat Email : megashelibastiani@gmail.com
Biaya Penelitian : DIPA ISI Yogyakarta : Rp. 8.000.000
Tahun Pelaksanaan : 2023

Anggota Mahasiswa (1)

Nama Lengkap : Evata Maiyana Sri
NIM : 2011069014
Jurusan : SENI TEATER
Fakultas : SENI PERTUNJUKKAN

Mengetahui
Dekan Fakultas FSP

Dr. I Nyoman Cau Arsana, S.Sn., M.Hum.
NIP 197111071998031002



Yogyakarta, 20 November 2023
Ketua Peneliti


Mega Sheli Bastiani, S.Sn., M.Sn.
NIP 199011182019032018

Menyetujui
Ketua Lembaga Penelitian

Dr. Nur Saiful, M.Hum.
NIP 196202051989031001

RINGKASAN

Manusia dalam melakukan proses pembelajaran cenderung menggunakan otak kiri untuk memecahkan sebuah masalah. Padahal otak kanan berperan lebih untuk mendorong daya kreativitas dan kemampuan berpikir kritis dalam menghadapi sebuah masalah. Salah satu metode untuk memicu kerja otak kanan ialah dengan metode *visual thinking*.

Tujuan perancangan dengan menggunakan metode *Visual Thinking* ialah untuk merangsang otak kanan melahirkan ide-ide segar melalui pengembangan kreativitas, intuisi, dan imajinasi. Metode *Visual Thinking* dalam perancangan tata panggung teater juga bertujuan untuk mengembangkan salah satu jenis metode kreatif dalam perancangan sebuah karya seni. Metode *Visual Thinking* yang akan diterapkan menurut Bolton terdapat empat langkah yaitu *looking* (mengidentifikasi masalah), *seeing* (memahami masalah), *imagining* (mengeneralisasi masalah untuk menemukan solusinya), dan terakhir *showing and telling* (menjelaskan dan mengkomunikasikannya). Metode ini masih jarang atau bahkan belum digunakan dalam perancangan tata panggung teater sehingga topik dari perancangan ini layak untuk dilanjutkan. Hasil perancangan ini berupa data kualitatif dengan target luaran berupa publikasi ilmiah pada jurnal nasional terakreditasi.

Proses metode *visual thinking* ini mengajarkan kita untuk menggunakan kinerja otak kanan dalam mengatur dan menganalisis berbagai informasi dan permasalahan yang kita hadapi. Metode ini pun sangat cepat dan imajinatif. Proses kreatifnya kompleks, mulai dari mengumpulkan informasi, mengelompokkannya, mengembangkan ide, merencanakannya, hingga menghasilkan solusi/penyelesaian.

Kata kunci: *visual thinking*, tata panggung, teater

PRAKATA

Puji syukur kepada Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa, atas segala kemudahannya sehingga penulis dapat menyusun laporan kemajuan penelitian dengan judul Metode *Visual Thinking* dalam Perancangan Tata Panggung Teater. Laporan kemajuan ini disusun sebagai bentuk tanggung jawab perancangan yang telah dilaksanakan.

Tujuan perancangan ini ialah untuk merangsang otak kanan melahirkan ide-ide segar melalui pengembangan kreativitas, intuisi, dan imajinasi dalam perancangan tata panggung teater, sehingga metode ini dapat diterapkan dan menjadi alternatif proses perancangan.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu dalam penyusunan laporan ini, terutama kepada Yth:

1. Dr. I Nyoman Cau Arsana, S.Sn., M.Hum, selaku Dekan Fakultas Seni Pertunjukan
2. Dr. Nur Sahid, M. Hum. selaku ketua LPPM ISI Yogyakarta
3. Nanang Arisona, M.Sn. selaku ketua jurusan Teater FSP ISI Yogyakarta.
4. Dosen Reviewer ISI Yogyakarta

atas bantuan dan fasilitas dalam proses pelaksanaan penelitian ini. Penulis menyadari laporan kemajuan ini terdapat banyak kekurangan sehingga diharapkan kritik dan saran yang membangun. Akhir kata penulis berharap agar laporan ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Yogyakarta, 13 November 2023

Penulis,

Mega Sheli Bastiani, S.Sn., M.Sn.

DAFTAR ISI

JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
RINGKASAN	iii
PRAKATA	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	3
BAB III TUJUAN DAN MANFAAT.....	7
BAB IV METODE PENELITIAN	8
BAB V HASIL YANG DICAPAI	10
BAB VI RENCANA PENELITIAN TAHAP BERIKUTNYA	16
BAB VII KESIMPULAN.....	17
DAFTAR PUSTAKA	18



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Hasil pengelompokan kebutuhan tata panggung Bila Malam Bertambah Malam.....	12
Tabel 2. Notulensi Diskusi Mengenai Hasil Perancangan.....	15



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Gambar Roadmap Perancangan	6
Gambar 2. Gambar Diagram Alir Perancangan Beserta Target <i>Outputnya</i>	9
Gambar 3. Visualisasi perancangan tata panggung Bila Malam Bertambah Malam (keseluruhan)	13
Gambar 4. Visualisasi perancangan tata panggung Bila Malam Bertambah Malam (bagian teras)	13
Gambar 5. Visualisasi perancangan tata panggung Bila Malam Bertambah Malam (bagian gapura pintu masuk dan keluar)	14
Gambar 6. Foto zoom dalam mengkomunikasikan hasil perancangan	14



DAFTAR LAMPIRAN

Gambar 1. Bukti <i>Submission</i> Jurnal	19
Gambar 2. Surat Tanggung Jawab Belanja (SPTB) 70%	20
Gambar 3. Surat Tanggung Jawab Belanja (SPTB) 30%	21
Gambar 4. Rekapitulasi Anggaran 70%	22
Gambar 5. Rekapitulasi Anggaran 30%	24
Gambar 6. Surat Pernyataan Tanggung Jawab Belanja 70% & 30%	26
Artikel Ilmiah Jurnal	27



BAB I

PENDAHULUAN

LATAR BELAKANG

Visual Thinking merupakan salah satu metode kreatif yang sering diterapkan untuk memecahkan sebuah masalah. Umumnya *visual thinking* diterapkan pada bidang matematika yang membutuhkan proses pemecahan masalah di dalamnya. Proses berpikir setiap manusia pun seperti proses berpikir dalam menyelesaikan soal matematika, yang pada intinya mengajak manusia menggunakan otaknya untuk menyelesaikan masalah dengan menggambarkan ide-ide yang mereka pikirkan. Penggambaran itulah yang disebut dengan *visual thinking*. Sementara, manusia cenderung menggunakan peran kerja otak kiri dalam menyelesaikan masalahnya. Padahal otak kanan berperan lebih untuk mendorong daya kreativitas dan kemampuan berpikir kritis dalam menghadapi sebuah masalah. Melalui metode *Visual Thinking*, peran kerja otak kanan untuk memunculkan ide-ide dan gagasan baru dapat berperan secara optimal.

Arcavi mengemukakan bahwa *Visual Thinking* merupakan kemampuan, proses dan produk dari penciptaan, interpretasi, penggunaan dan refleksi atas gambar, image, diagram dalam pikiran kita pada kertas atau dengan alat teknologi, dengan tujuan menggambarkan menceritakan informasi, memikirkan dan mengembangkan ide-ide yang sebelumnya tidak diketahui dan memajukan pemahaman [1]. Metode kreatif ini masih jarang digunakan untuk menciptakan/merancang sebuah karya seni, yang di dalam proses perancangannya membutuhkan kerja otak untuk menyelesaikan masalah-masalah yang ada. Sementara menurut pencarian pada database jurnal internasional (scopus.com) belum ditemukan penerapan metode ini pada perancangan tata panggung teater. Hal ini yang mendasari penulis untuk melakukan pengembangan dalam penerapan metode *visual thinking* dalam perancangan tata panggung teater.

Metode *visual thinking* menurut Bolton [2] memiliki empat Langkah, yakni: (1) *Looking*, mengidentifikasi masalah dan hubungan timbal baliknya, merupakan aktivitas melihat dan mengumpulkan; (2) *Seeing*, mengerti masalah dan kesempatan, dengan aktivitas menyeleksi dan mengelompokkan; (3) *Imagining*, mengeneralisasikan langkah untuk menemukan solusi, kegiatan pengenalan pola; (4)

Showing and Telling, menjelaskan apa yang dilihat dan diperoleh kemudian dikomunikasikannya. Selanjutnya, penulis akan menerapkan metode ini dengan mengambil sampel pada salah satu naskah realis, agar dapat dicerna dengan baik melalui beragam peristiwa sehari-hari.

Beberapa kelebihan *visual thinking* menurut Sword [3] ialah: (a) *Visual thinking* sangat ampuh dan cepat, kompleks, ampuh, detail dan imajinatif. Dengan visual thinking, informasi diproses secara instan, hanya dengan melihat gambar. (b) *Visual thinking* menemukan dan menyelesaikan masalah. Ketika pokok persoalan disampaikan kepada mereka, mereka dapat segera menyampaikan permasalahan yang mereka lihat dan kemudian mengerti bagaimana cara menyelesaikannya. (c) *Visual thinking* mendorong daya kreativitas, melihat gambar dari sudut pandang yang lebih jelas dan kreatif dari pemikir lainnya. Proses kreatif yang menggabungkan kesadaran akan masalah, mengumpulkan informasi, mengembangkan ide, merencanakan, dan menghasilkan penyelesaian.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat dirumuskan pertanyaan perancangan yaitu:

- a. Bagaimana metode *visual thinking* dapat bekerja pada perancangan tata panggung teater?
- b. Bagaimana penerapan metode *visual thinking* pada sampel naskah realis perancangan tata panggung teater?

Sedangkan tujuan dari perancangan ialah:

- a. Mengetahui metode *visual thinking* dapat bekerja pada perancangan tata panggung teater.
- b. Mengetahui penerapan metode *visual thinking* pada sampel naskah realis perancangan tata panggung teater.

Manfaat dilakukan perancangan ini ialah diharapkan dapat menjadi alternatif acuan dan memperkaya metode perancangan bagi mahasiswa yang akan melakukan perancangan tata panggung teater.