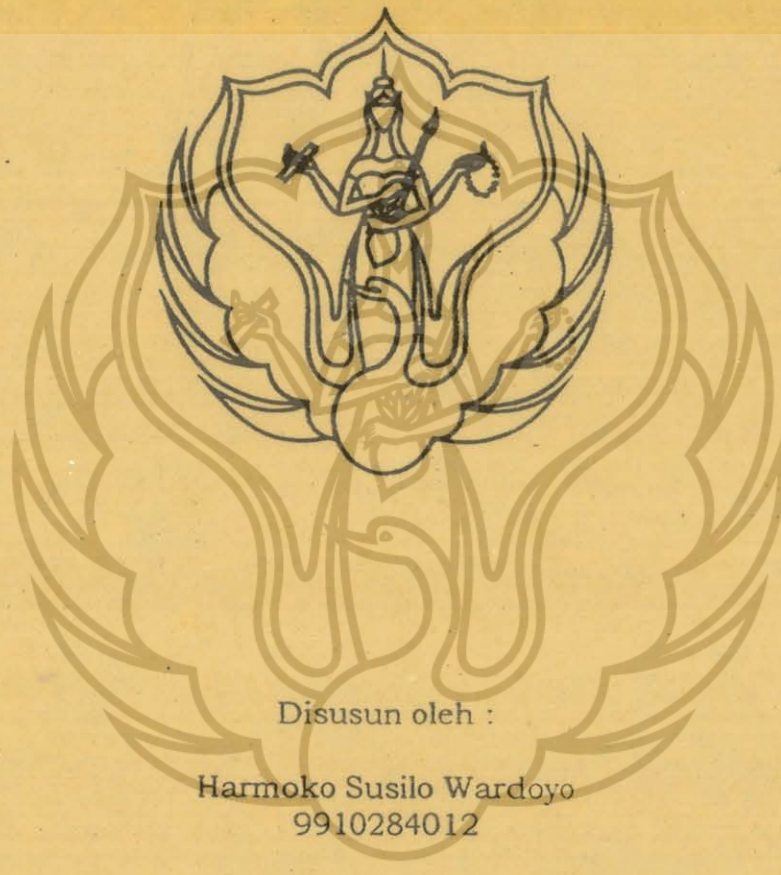


**ELEMEN-ELEMEN PENDUKUNG
PERTUNJUKAN KARAWITAN DI PROSCENIUM STAGE :
SEBUAH PENDEKATAN AUDIO VISUAL**



**PROGRAM STUDI SENI KARAWITAN
JURUSAN SENI KARAWITAN FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2007**

**ELEMEN-ELEMEN PENDUKUNG
PERTUNJUKAN KARAWITAN DI PROSCENIUM STAGE :
SEBUAH PENDEKATAN AUDIO VISUAL**



Disusun oleh :

Harmoko Susilo Wardoyo ⁵⁰⁷
9910284012

PROGRAM STUDI SENI KARAWITAN
JURUSAN SENI KARAWITAN FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2007

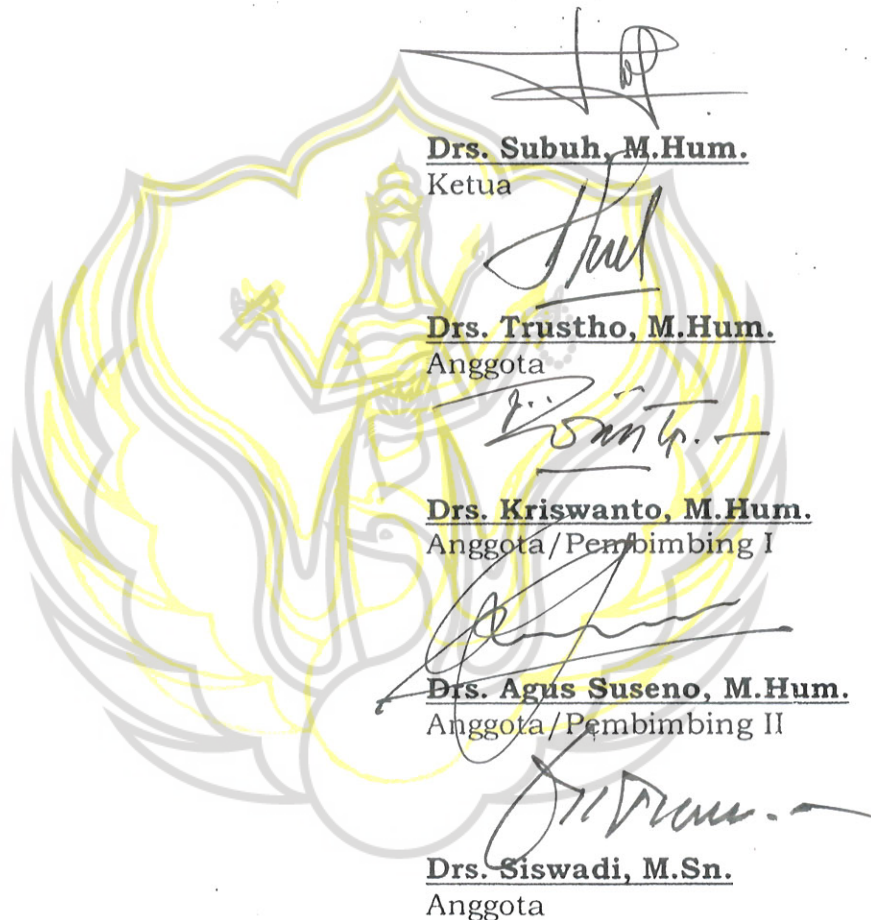
**ELEMEN-ELEMEN PENDUKUNG
PERTUNJUKAN KARAWITAN DI PROSCENIUM STAGE :
SEBUAH PENDEKATAN AUDIO VISUAL**

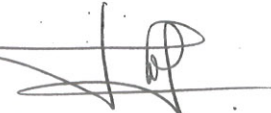



Tugas akhir ini diajukan kepada Dewan Penguji
Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta
sebagai salah satu syarat untuk mengakhiri jenjang Studi
Sarjana S-I dalam bidang Seni karawitan
2007


LEMBAR PENGESAHAN

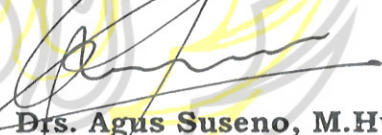
Tugas Akhir dengan judul "Elemen-Elemen Pendukung Pertunjukan Karawitan di Proscenium Stage : Sebuah Pendekatan Audio Visual" ini telah diterima oleh Dewan Penguji Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta pada tanggal 30 Juli 2007.





Drs. Subuh, M.Hum.
Ketua


Drs. Trustho, M.Hum.
Anggota


Drs. Kriswanto, M.Hum.
Anggota/Pembimbing I


Drs. Agus Suseno, M.Hum.
Anggota/Pembimbing II


Drs. Siswadi, M.Sn.
Anggota

Mengetahui :
Dekan Fakultas Seni Pertunjukan,



Drs. Triyono Bramantyo Pamujo Santoso, M.Ed., Ph.D.
NIP. 130909903

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang secara tertulis diacu dalam naskah ini kecuali disebutkan dalam daftar pustaka.



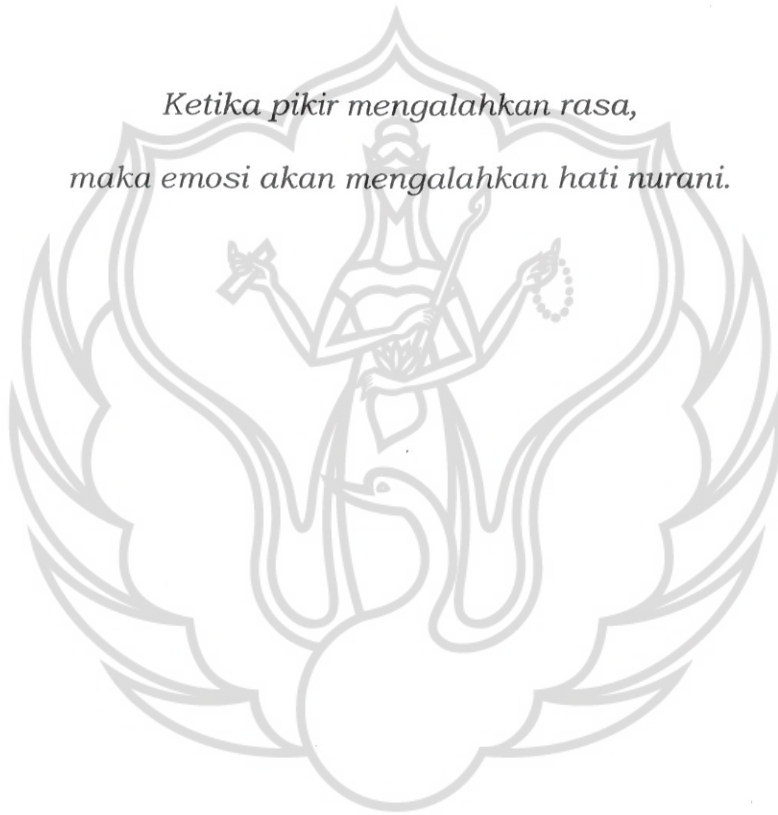
Yogyakarta, 30 Juli 2007.

Harmoko Susilo Wardoyo

MOTTO

*Jangan jadikan kegagalan sebagai rintangan hidup,
jadikanlah kegagalan sebagai pengalaman
yang tidak akan terulang untuk yang kedua kalinya.*

*Ketika pikir mengalahkan rasa,
maka emosi akan mengalahkan hati nurani.*



PERSEMBAHAN



Karya ini kupersembahkan kepada :

1. Kedua orang tuaku Suharsono dan Siti Indarsih
2. Istriku tercinta Yuniarti, terima kasih “Beib” atas do'anya
3. “Tangguh” (pelita hati kami berdua)

KATA PENGANTAR

Tiada ungkapan kata yang tepat kecuali rasa syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan segala petunjuk-Nya, serta segala dukungan semua pihak sehingga proses penulisan skripsi seni karawitan untuk memenuhi Tugas Akhir ini terselesaikan. Sebagai seorang mahasiswa karawitan yang mengambil program studi Pengkajian Karawitan, melahirkan karya tulis merupakan syarat yang harus ditempuh dan harus dipenuhi agar dapat menyelesaikan studi yang diikuti. Selain untuk keperluan tersebut, kehadiran sebuah karya tulis bagi penulis adalah untuk memacu dan melatih intelektualitas serta sebagai tolok ukur dalam mendalami kesenian khususnya seni karawitan.

Suatu proses yang disadari telah melibatkan peran serta berbagai pihak yang berupa apapun bagi penulis merupakan fenomena kehormatan dan penghargaan yang tak ternilai harganya. Sehubungan dengan hal tersebut penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Bapak Drs. Subuh, M. Hum. selaku Ketua Jurusan Seni Karawitan;
2. Bapak Drs. Kriswanto, M. Hum. selaku dosen pembimbing I yang selalu memberikan bantuan dan bimbingan selama proses penulisan;
3. Bapak Drs. Agus Suseno, M. Hum. selaku dosen pembimbing II yang selalu memberikan bimbingan selama proses penulisan;
4. Bapak Drs. Sunyata selaku Dosen Wali yang selalu memberikan pengarahan dan dorongan untuk selalu bersemangat menyelesaikan Tugas Akhir;
5. Para Nara Sumber yang terdiri dari Bapak Drs. Gandung Djatmiko, Bapak Drs. Hendro Martono, M.Sn., Bapak Agung Gunawan yang telah memberikan referensi yang sangat berguna dalam penulisan Tugas Akhir;
6. Seluruh Staf Pengajar Jurusan Seni Karawitan beserta Karyawan-karyawati di Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
7. Kepada kedua orang tua serta keluarga yang selalu berdo'a dan memberikan spirit hingga Tugas Akhir ini berjalan sesuai yang diharapkan;

8. Istri tercinta Yuniarti yang jauh di sana meskipun selama proses penulisan tidak dapat menyertai namun do'anya memperkuat kemauan untuk menyelesaikan Tugas Akhir;
9. Ibu Ninik selaku Manager Pondok Tingal dan Bapak Oemar Faizal yang selalu memberikan motivasi untuk menyelesaikan Tugas Akhir;
10. Teman-teman komunitas CKR Pondok Tingal yang memberikan semangat sehingga Tugas Akhir dapat diselesaikan;
11. Tangguh yang paling memotivasi untuk menyelesaikan Tugas Akhir;
12. Terima kasih penulis sampaikan kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah memberikan bantuan berupa apapun sehingga Tugas Akhir ini dapat diselesaikan.

Menyadari bahwa laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna, maka penulis sangat menghargai saran dan kritik yang mengarah pada penyempurnaan.

Yogyakarta, 17 Juli 2007

Penulis

Harmoko SW

DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
INTISARI	xiv
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	12
C. Tujuan Penelitian	12
D. Tinjauan Pustaka	13
E. Metode Penelitian	14
1. Tahap Pengumpulan data	15
a. Studi Pustaka	15
b. Observasi	15
c. Wawancara	16
d. Dokumentasi	16
2. Tahap Analisis Data	17
3. Tahap Penyusunan laporan	17
BAB II. TINJAUAN UMUM TENTANG SENI PERTUNJUKAN SENI KARAWITAN	19
A. Pengertian Seni Pertunjukan	19
B. Pertunjukan Karawitan Tradisi	23
BAB III. ELEMEN-ELEMEN PERTUNJUKAN KARAWITAN DI PROSCENIUM STAGE	31
A. Sekilas Sejarah Perkembangan Proscenium Stage	31
1. Jaman Yunani Kuno	31
2. Jaman Romawi	35
3. Jaman Abad Pertengahan	36
4. Jaman Renaissance	37
5. Jaman Elizabeth	37
6. Jaman Modern	38
B. Pengertian Dasar Tata Teknik Pentas	44
C. Pertunjukan Karawitan di Proscenium Stage.....	46
1. Setting Panggung Pertunjukan Karawitan Proscenium Stage	49

2. Tata Cahaya	63
a. Mengadakan Pilihan bagi Segala Hal Yang Diperlihatkan	65
b. Mengungkap bentuk	66
c. Membuat gambaran wajar	66
d. Membuat Komposisi	67
e. Menciptakan Suasana	67
3. Kostum	71
4. Tata Suara	73
BAB IV. KESIMPULAN	75
DAFTAR PUSTAKA	77
DAFTAR ISTILAH	79
LAMPIRAN-LAMPIRAN	81



DAFTAR GAMBAR

Gambar.	Halaman.
1. Pembagian ruang (<i>blocking</i>) panggung <i>Proscenium Stage</i> ...	6
2. Gambar pendapa diambil dari diktat kuliah tata rupa pentas karya Hendro Martono.	26
3. Denah arsitektur pendapa, diambil dari Diktat Kuliah Tata Rupa Pentas Jurusan Tari karya Hendro Martono.	27
4. <i>Proscenium Stage</i> perkembangan Teater Yunani	33
5. Teater Yunani.....	34
6. Gedung Teater Yunani.....	36
7. Teater pertama dengan <i>Proscenium</i> dan tirai.....	39
8. <i>Proscenium Stage</i> modern tampak samping.....	40
9. <i>Proscenium Stage</i> modern tampak atas.....	40
10. Pembagian tempat pada <i>Proscenium Stage</i> modern.	42
11. Area pentas dan gambar bagian-bagian <i>Proscenium Stage</i>	43
12. Penampang terbuka panggung <i>Proscenium Stage</i>	54
13. Layar tablo dan layar gulung.	56
14. Layar layang.	57
15. Jembatan lampu.....	58
16. Macam-macam bentuk dan ukuran level.	59
17. Garis pandang penonton horizontal dan vertikal.	61
18. Teater tertutup Taman Ismail Marzuki.....	63
19. Garis cahaya yang dipancarkan melalui lensa <i>fresnell</i>	68
20. Lampu cahaya khusus (<i>fresnellites</i>)	68
21. Lampu cahaya khusus <i>likolites</i>	69
22. Lampu cahaya umum dan lampu cahaya campuran	69
23. Lampu spot berbagai ukuran.....	70
24. Foto pertunjukan karawitan di <i>Proscenium Stage</i>	71
25. Foto lampiran	82

INTISARI

Karawitan merupakan musik tradisi yang dapat dipertunjukkan tidak hanya di pendapa saja, tetapi juga terbuka terhadap kemungkinan-kemungkinan baru, untuk upaya mengapresiasi dengan dikemas ala pertunjukan musik simponi (Barat). Secara artistik musikal karawitan tradisi mampu mensejajarkan dengan pertunjukan musik barat yang dipertunjukkan di *Proscenium Stage*.

Sebagai upaya revitalisasi melalui pendekatan dan penafsiran yang berbeda tentang artistik dari yang selama ini diolah dengan sentuhan atau nafas modern, tanpa harus meninggalkan spirit dasarnya yaitu spirit tradisi. Sentuhan kreativitas dalam mempertunjukkan sajian karawitan sesungguhnya masih dapat dicari alternatifnya untuk dikembangkan dan disesuaikan dengan kondisi perkembangan zaman dan pengaruh lingkungannya. Hal ini menepis anggapan bahwa gamelan adalah maha karya, artinya gamelan sudah sampai pada puncaknya sehingga gamelan seolah-olah sudah tidak dapat dikembangkan lagi.

Karawitan sebagai salah satu bentuk seni pertunjukan telah mengalami perkembangan positif yang cukup berarti, dengan mengakulturasi disiplin ilmu lain ke dalam bentuk penyajiannya akan menambah inovasi untuk menarik penikmatnya. Tata teknik pentas menjadi salah satu alat menuju perkembangan dalam bentuk penyajian karawitan yang dilakukan di *Proscenium Stage*. Dalam tata teknik pentas terdapat elemen-elemen pendukung pertunjukan yang berguna untuk menciptakan artistik di dalam pertunjukan karawitan. Elemen-elemen tersebut antara lain tempat pertunjukan dalam hal ini *Proscenium Stage*, *setting* instrumen atau tata panggung, tata lampu, tata busana atau kostum.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seni pertunjukan sebagai salah satu cabang seni yang selalu hadir dalam kehidupan manusia, ternyata mengalami perkembangan yang sangat kompleks. Sebagai seni yang hilang dalam waktu, yang hanya dapat dinikmati apabila seni tersebut sedang dipertunjukkan, maka sudah merupakan masalah yang cukup rumit apabila diadakan penelitian. Hal ini berbeda sekali dengan proses penelitian seni rupa, yang kehadirannya cukup dituntut adanya ruang saja.¹ Penting tidaknya tradisi dalam kehidupan (termasuk kesenian) telah lama diperdebatkan publik yang belum mendapatkan titik temu. Di Indonesia, polemik kebudayaan yang terjadi antara tokoh-tokoh budaya yang mendukung dan menentang tradisi, yang terjadi pada tahun 1930-an, merupakan salah sebuah contohnya.²

Berdasarkan uraian di atas tentang seni pertunjukan, kiranya perlu ditelusuri aspek-aspek artistik dalam pertunjukan karawitan. Selain itu, diharapkan dapat menjadikan wacana baru

¹R.M. Soedarsono. *Seni Pertunjukan: Dari Perspektif, Sosial, dan Ekonomi* (Yogyakarta : Gajah Mada University Press, 2003). 1.

²Sal Murgiyanto, *Tradisi dan Inovasi : Beberapa Masalah Tari di Indonesia* (Jakarta : Wedatama Widya Sastra, 2004). 1.

dalam penataan artistik seni pertunjukan karawitan tradisi. Tentunya untuk menjadikan karawitan sebagai *high art* tidak semudah yang dibayangkan, mungkin ketika pertama kali sajian karawitan berubah menjadi tidak lagi hanya untuk kepentingan ritual, banyak terjadi pertentangan dari kaum seniman tradisi (konservatif). Sama sekali bukan bermaksud mendeskreditkan salah satu komunitas seni tradisi, namun hal ini kenyataannya memang demikian. Bahkan sampai sekarang pun mungkin sikap apriori dari salah satu komunitas seni tradisi itu masih ada.

Kesenian merupakan salah satu perwujudan kebudayaan yang dimiliki manusia sebagai salah satu cara pemenuhan kehidupan dalam aspek estetik. Kesenian sangat erat hubungannya dengan manusia karena manusia merupakan salah satu pelaku dan pendukung dari kesenian itu. Dapat dikatakan pula bahwa kesenian itu ada dan tumbuh akibat dari kepedulian manusia terhadap kehidupan di tengah masyarakat sesuai dengan kehidupan di lingkungan masyarakat pendukungnya.³

Kesenian khususnya seni karawitan Jawa, karawitan Bali, karawitan Sunda sebagai salah satu bagian dari produk budaya masyarakat setempat selain dijaga kelestariannya juga harus dikembangkan bentuknya. Pengembangan ini adalah sebagai wujud intelektualitas berfikir masyarakat pendukungnya.

³Soedarsono, *Tari-tarian Indonesia I*. (Jakarta : Proyek Pengembangan Media Kebudayaan, Direktorat Jendral Kebudayaan, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1998), 17.

Perkembangan kesenian sudah terjadi sejak seni itu ada (lahir) sampai sekarang, sejalan dengan peradaban kehidupan manusia.⁴

Dalam perkembangannya menjadi salah satu jenis ansambel musik tradisi yang berkualitas, seni karawitan banyak mengalami perubahan baik fungsi maupun bentuk penyajiannya. Pada awalnya seni karawitan disajikan atau dipertunjukkan hanya untuk kepentingan ritual, itupun terbatas dalam lingkungan kraton. Sebagai contoh satu bentuk sajian karawitan untuk memperingati Maulud Nabi yang hanya dapat dinikmati satu kali dalam setahun. Dalam hal ini tidak mengedepankan pertunjukan secara *visual*, akan tetapi hanya berorientasi pada segi *audionya* saja, atau dengan kata lain hanya untuk didengarkan saja, meskipun dewasa ini berubah menjadi sebuah sajian yang dipertontonkan.

Perkembangan karawitan telah sampai pada era inovasi yang menjadi salah satu alasan, yakni perubahan bentuk pertunjukan karawitan, kebutuhan pertunjukan, dan aspek barupun muncul menjadi elemen penting dalam penyajian karawitan tradisi. Sesuai dengan ilmu pengetahuan yang berkembang pesat, seni karawitan juga mengalami inovasi dalam berbagai hal. Kreativitas dalam penyajian seni pertunjukan pun mulai diperkenalkan sebagai wujud pembuktian bahwa

⁴Suwaji Bastomi. *Wawasan Seni*. (Semarang : IKIP Semarang Press. 1992), 30.

pertunjukan seni karawitan tidak menutup diri dalam kedudukannya sebagai salah satu bidang seni yang juga dapat dipertontonkan. Dengan tidak mengesampingkan basis tradisi, pertunjukan seni karawitan banyak mengaplikasikan disiplin ilmu yang lain untuk mendukung pementasan atau pertunjukannya. Aspek lain yang sangat mendukung dalam suatu sajian pertunjukan seni karawitan adalah tata teknik pentas, hal tersebut penting ketika ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang segala macam kebutuhan pementasan ini memberikan wacana baru bagi pertunjukan karawitan dalam fungsinya sebagai pertunjukan yang tidak hanya dinikmati *audionya* saja, namun juga segi visualnya.⁵

Tata teknik pentas sudah dikenal sejak 400 tahun sebelum masehi. Kelahiran arsitektur Yunani merupakan awal lahirnya kebudayaan klasik Barat yang kemudian menjadi acuan oleh kebudayaan Barat di era selanjutnya. *Amphi Theater* yang tercipta ratusan tahun sebelum masehi merupakan cikal bakal *Proscenium Stage* modern, sebagai salah satu maha karya arsitektur seni pertunjukan yang digelar.⁶

Perkembangan budaya pada satu daerah tertentu dipastikan terpengaruh oleh akar budaya yang sudah melekat

⁵Wawancara dengan N. Gandung Djatmiko, di Desa Rendeng Wetan tanggal 18 Mei 2007.

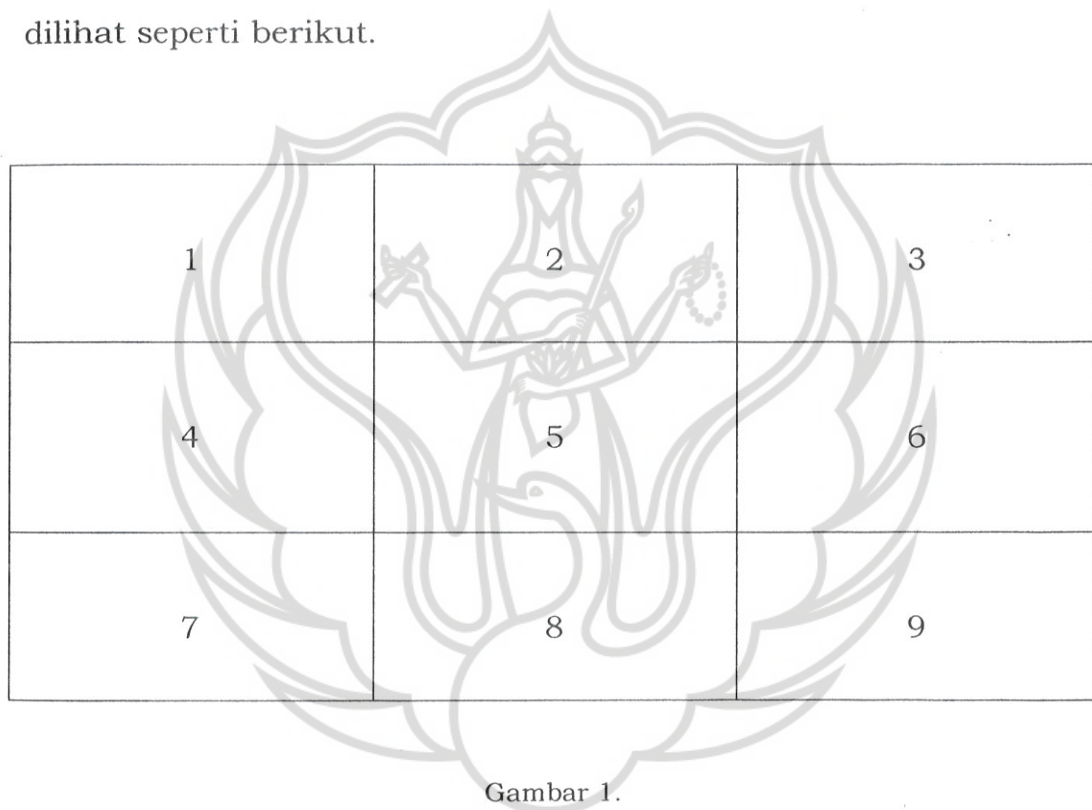
⁶Harymawan, *Dramaturgi* (Bandung : Rosda, 1993), 88.

pada masyarakat daerah tersebut. Salah satunya adalah kraton sebagai pemacu perkembangan budaya, karena sebelum kemerdekaan kraton mempunyai legitimasi yang kuat terhadap masyarakat dalam bidang apapun, begitu pula terhadap seni dan budaya. Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan, sajian karawitan mengalami perubahan fungsi, yang semula hanya untuk kepentingan di dalam kraton saja, dewasa ini dapat dinikmati oleh masyarakat di luar lingkungan kraton. Dengan adanya fasilitas ilmu pengetahuan dan fasilitas fisik, menjadikan tantangan bagi para seniman karawitan membawa profesinya ke arah yang lebih maju. *Audio visual* adalah alasan mengapa sajian karawitan dipertunjukkan dalam gedung pertunjukan berbentuk *Proscenium Stage* bukannya di pendapa sesuai dengan konsep tradisi.

Tata teknik pentas yang merupakan aspek penting diaplikasikan ke dalam pertunjukan karawitan dengan tetap mempertimbangkan estetika musikal dan estetika *visual*. Karawitan yang cara penyajiannya dilakukan dengan memainkan gamelan secara bersama-sama memiliki falsafah gotong-royong, saling keterkaitan antara instrumen yang satu dengan lainnya, *mad-sinamadan* dengan sangat memperhatikan tata letak gamelan atau *settingnya* harus dipertimbangkan, supaya komunikasi antar pengrawit dapat tetap terjaga. Dalam kaitannya dengan

pertunjukan karawitan, tata letak gamelan secara tradisi belum memperhatikan dan memenuhi aspek artistik secara *visual*.

Menurut pengertian tentang *Proscenium Stage*, bahwa pada panggung *Proscenium Stage* dibagi menjadi 9 bagian, yang masing-masing bagian atau *blocking* itu memiliki karakter sendiri-sendiri. Untuk lebih jelasnya visualisasi panggung *proscenium* dapat dilihat seperti berikut.



Gambar 1.
Pembagian ruang (*blocking*) panggung *Proscenium Stage*.

Keterangan :

1. *Up Stage Right*, karakter yang dimunculkan tegas.
2. *Up Stage Center*, karakter yang dimunculkan kuat berwibawa.

3. *Up Stage Left*, karakter yang dimunculkan tegas, bersahaja.
4. *Center Stage Right*, karakter yang dimunculkan romantis.
5. *Dead Center*, karakter yang ditimbulkan adalah tegas, menonjol, mantap.
6. *Center Stage Left*, karakter yang dimunculkan rahasia, diam, tenang.
7. *Down Stage Right*, karakter yang dimunculkan emosional, komikal, hangat.
8. *Down Stage Center*, karakter yang dimunculkan kuat, juga tegas.
9. *Down stage left*, karakter yang dimunculkan ringan, simpel, biasa-biasa saja.⁷

Dari keterangan tentang karakter *blocking* di atas, tidak semua bagian tersebut digunakan dalam penataan gamelan. Prinsip yang tetap harus dipegang yakni dengan tetap mempertimbangkan estetika musikal, tetapi berusaha menampilkan sisi *visual* artistik supaya *audience* tidak hanya menutup mata menikmati pertunjukan karawitan yang sedang berlangsung, tetapi juga memanjakan mata menikmati sajian karawitan yang ditata sedemikian rupa sehingga menjadi indah secara visual.

⁷Trevor R. Griffith, ed, *Stagecraft : The Complete Guide To Theatrical Practice* (London: Quarto Publishing Inc, 1982), 21.

Faktor lain yang juga penting dalam mendukung jalannya pertunjukan karawitan di antaranya : *lighting*, tata busana atau kostum, dan *sound system*. Hal tersebut kadang kurang diperhatikan oleh penyaji. Padahal untuk menciptakan pertunjukan yang baik, hendaknya diperhatikan aspek-aspek yang terkecil sekalipun. Bagaimana mungkin suatu pertunjukan seni karawitan yang dikomersialkan, banyak menuai kritik dari penonton setelah pertunjukan usai, hanya karena kostumnya kurang sesuai dengan konsep pertunjukannya.

Lighting selain untuk menerangi jalannya pertunjukan, juga menjadi sangat penting ketika pada sajian tertentu membutuhkan aksen cahaya pembangun suasana. Contoh, pada sajian karawitan gending yang bernuansa agung, maka *lighting* dapat menegaskan karakter gending tersebut dengan menggunakan warna merah dan *general*, yang melambangkan keberanian dan keagungan. Begitu pula untuk gending yang bernuansa sedih, maka *lighting* membantu dengan penerangan warna biru temaram dengan tidak menggunakan lampu *general*. Bukan tidak mungkin untuk memunculkan nuansa komikal, *lighting* juga memberikan aksen karakter komikal.

Sajian karawitan yang cara memainkannya dengan posisi duduk bersila, memang seakan-akan menciptakan statisasi (*monoton action*) selama pertunjukan berlangsung. Ini bukan tanpa

alasan, sesuai bentuk fisiknya gamelan yang semuanya dengan cara duduk bersila, sangat tidak dimungkinkan bila cara memainkannya dilakukan dengan duduk biasa atau bahkan berdiri (pertimbangan etika dan estetika). Aktualisasi memainkan gamelan dapat dilakukan dengan ekspresi menabuh yang tentunya menyesuaikan dengan karakter gending yang sedang disajikan.

Untuk mendukung ekspresi tersebut, kostum menjadi sangat penting. Kostum atau tata busana yang sering digunakan dalam penyajian karawitan tradisi telah memiliki ciri tersendiri, yaitu dengan menggunakan busana adat Jawa adalah salah satunya. Namun harus dipahami bahwa konsistensi gaya berbusana juga akan berpengaruh pada penyajian karawitan, misalnya pertunjukan tersebut dilakukan pada waktu siang atau malam hari. Penata kostum hendaknya memperhatikan kenyamanan pemain, bila pertunjukan dilakukan siang hari tentunya tidak menggunakan kostum yang berbahan kain tebal, karena akan sangat mempengaruhi kenyamanan saat memainkan gamelan. Begitu pula jika pertunjukan dilaksanakan pada malam hari, penggunaan kostum yang berwarna cerah akan membantu menciptakan artistik pertunjukan. Faktor cuaca, kondisi gedung berpendingin atau tidak, juga merupakan hal yang perlu diperhatikan oleh penata busana.

Auditif adalah sifat pertunjukan karawitan tradisi, kesan yang pertama kali diterima oleh *audience* adalah suara. *Sound system* adalah media yang dapat digunakan untuk memanjakan telinga penonton. Kadang salah mengartikan istilah *sound system*, atau penguat suara dalam bahasa Indonesia, padahal arti yang sebenarnya, *sound system* berfungsi untuk menegaskan karakter suara dari masing-masing instrumen yang harus dilalui pada proses tes pencarian karakter instrumen satu-persatu.

Walaupun hampir semua gamelan berjenis instrumen perkusi, tetapi tentunya hasil warna suara instrumen satu dengan yang lainnya akan berbeda. Kendang yang terbuat dari membran mendekati pada instrumen jenis *bass*, maka untuk memunculkan karakter instrumen kendang menggunakan *tune middle, low, bas*, dan *treble*. Ini akan berbeda dengan instrumen lainnya, misalnya rebab dengan karakter jenis *sopran*, maka *tune* yang digunakan *treble, middle, echo*, dan *reverb*. Demikian pula instrumen yang lainnya.

Untuk memahami sebuah karya seni hendaknya harus ditanggalkan idealisme dari masing-masing individu, menyatukan pandangan dan persepsi agar dapat menerima karya seni dalam bentuk apapun, sehingga egoisme yang ada dalam diri setiap orang dapat dikendalikan. Karya orang lain wajib dihargai dengan cara menilai sebuah inovasi seni bukan dari baik atau buruknya,

tetapi lebih kepada konsep yang ditawarkan dan maksud yang akan disampaikan, sebab pemahaman baik dan buruk adalah relatif.

Dalam prakteknya musik tradisi dapat dipertunjukkan, dengan landasan bahwa estetika musikal dan estetika visual dalam sajian karawitan tradisi, menerima terhadap kemungkinan-kemungkinan baru bagi perkembangan musik tradisi, termasuk di dalamnya upaya mengapresiasi pertunjukan tradisi yang dikemas ala pertunjukan Barat. Diharapkan melalui ide tersebut mampu melahirkan wacana baru khususnya dalam artistik pertunjukan karawitan tradisi dan mampu mensejajarkan dengan pertunjukan musik Barat. Sebagai upaya revitalisasi melalui pendekatan dan penafsiran yang berbeda tentang artistiknya dari yang selama diolah dengan sentuhan atau nafas modern, tanpa harus meninggalkan spirit dasarnya yaitu spirit tradisi. Sentuhan kreativitas dalam mempertunjukkan sajian karawitan sesungguhnya masih dapat dicari alternatifnya untuk dikembangkan dan disesuaikan dengan kondisi perkembangan zaman dan pengaruh lingkungannya. Hal ini menepis anggapan bahwa gamelan adalah maha karya, artinya posisi gamelan sudah sampai pada puncaknya sehingga gamelan seolah-olah sudah tidak dapat dikembangkan lagi.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan segala permasalahan yang telah diuraikan di atas, maka timbul beberapa pertanyaan yang kemudian dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimana penataan artistik pertunjukan seni karawitan tradisi dari segi *visual* dilakukan di *Proscenium Stage* ?
2. Elemen-elemen apa saja yang dapat digunakan untuk mendukung pertunjukan karawitan di *Proscenium Stage*?

C. Tujuan Penelitian

Selaras dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Ingin mengetahui bagaimana penataan artistik pertunjukan karawitan tradisi dari segi *visual* yang dilaksanakan di *Proscenium Stage*.
2. Ingin mengetahui elemen-elemen apa saja yang mendukung pertunjukan karawitan tradisi secara *visual*.

D. Tinjauan Pustaka

Sumber tertulis ini dimaksudkan untuk membantu dalam membangun kerangka pemikiran sebagai pijakan penulisan. Berbagai sumber acuan ini diharapkan dapat menelusuri data tertulis yang akan berkaitan dengan permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini.

Topik yang diteliti masih langka artinya sampai saat ini masih sedikit yang meneliti tentang topik ini yang hasilnya diharapkan dapat digunakan sebagai acuan penelitian-penelitian berikutnya. Adapun sumber-sumber tertulis yang digunakan dalam penelitian ini adalah buku-buku tercetak, diktat, makalah dan nara sumber yang berkompeten dibidangnya dan ada hubungannya dengan topik ini, di antaranya sebagai berikut.

Seni Pertunjukan Dari Perspektif Politik, Sosial, dan Ekonomi (2003) yang ditulis oleh R.M. Soedarsono, buku ini membantu dalam penulisan pada sub bab latar belakang yang menguraikan tentang seni pertunjukan sebagai salah satu cabang seni yang selalu mengalami perkembangan yang sangat kompleks.

Tradisi dan Inovasi (2004) ditulis oleh Sal Murgiyanto, buku ini membantu dalam menjelaskan tentang seni tradisi dan inovasi, seni budaya secara umum pada bab I (Pendahuluan).

Dramaturgi (1993) karangan Harymawan, buku ini membantu dalam memberikan pengertian tentang Tata Teknik Pentas secara umum, sejarah *Proscenium Stage* modern dan sedikit arsitektur yang mendukung dalam *Proscenium Stage* itu sendiri.

Diktat mata kuliah “Tata Rupa Pentas” (2004) ditulis oleh Hendro Martono, M. Sn., buku ini menjadi acuan dalam mengaplikasikan pengertian-pengertian dan istilah-istilah ke dalam pertunjukan seni karawitan di *Proscenium Stage*.

Metode Penelitian (1987) karangan Sumadi Suryabrata, buku ini sangat membantu dalam metodologi penelitian meliputi observasi dan pengumpulan data serta aplikasi teknik penulisannya.

Pertumbuhan Seni Pertunjukan (1980) karangan Edi Sedyawati, buku ini membantu memberikan wacana tentang perkembangan seni pertunjukan dan faktor-faktor yang mempengaruhinya.

E. Metode Penelitian

Penggunaan metode penelitian dimaksudkan untuk memperoleh hasil yang maksimal dan dapat dipertanggungjawabkan secara keseluruhan dalam mengumpulkan data, analisis, dan kesimpulan.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini bersifat deskriptif analisis, yakni mendeskripsikan sekaligus menganalisis data yang terkumpul dengan menggunakan metode perspektif serta memberikan alasan secara faktual dan akurat dari objek yang diteliti sehingga dibuat analisis dari kenyataan yang semestinya. Utamanya penulisan ini menggunakan pendekatan artistik. Adapun secara garis besar langkah-langkah dalam penulisan ini ditempuh melalui beberapa tahap yaitu :

1. Tahap Pengumpulan Data

a. Studi pustaka

Studi pustaka dilakukan untuk mendapatkan sumber-sumber referensi yang berhubungan dengan topik tulisan. Mengenai hal ini, studi pustaka dilakukan di unit-unit perpustakaan, di antaranya di Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Perpustakaan Ilmu Budaya Universitas Gadjah Mada Yogyakarta, dan Perpustakaan Daerah Yogyakarta, serta buku-buku koleksi pribadi.

b. Observasi

Observasi adalah melihat secara langsung maupun tidak langsung, pertunjukan karawitan yang disajikan di Pendapa dan pertunjukan karawitan yang dilakukan di dalam gedung atau *Proscenium Stage*, dalam bentuk rekaman video pertunjukan

karawitan dan secara langsung melihat pertunjukan karawitan dalam rangka ujian pementasan SMKI Yogyakarta di Kampus Kasihan Bantul pada tanggal 16-17 Juni 2007.

c. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan para nara sumber yang tentunya berkompeten di bidangnya yang dapat memberikan data oral mengenai artistik secara umum, penataan gamelan tradisi, dan orang yang ahli di bidang pengelolaan pertunjukan khususnya pertunjukan karawitan baik tradisi maupun pertunjukan karawitan inovasi. Penentuan Nara Sumber didasarkan atas beberapa kriteria, 1. dipandang mampu, 2. berpengalaman dalam bidang pertunjukan dan dapat dipertanggungjawabkan pendapat-pendapatnya. Nara sumber tersebut antara lain Hendro Martono, N. Gandung Djatmiko dan Agung Gunawan.

d. Dokumentasi

Untuk melengkapi data tersebut digunakan pula alat rekam yang berupa kamera (baik kamera foto maupun kamera video) yang digunakan untuk membantu pengambilan gambar dan pendokumentasian. Dari berbagai kegiatan pengumpulan data yang melalui tahap studi pustaka, observasi, wawancara, dan dokumentasi akan mendapatkan data yang dapat dikelompokkan, tentunya yang ada kaitannya dengan penulisan.

2. Tahap Analisis Data

Analisis data merupakan bagian kerja yang paling rumit dari seluruh tahap penelitian, karena diperlukan kecermatan untuk dapat melakukannya. Di dalam penulisan ini variabel yang digunakan merupakan objek penelitian. Variabel tersebut adalah berupa elemen artistik yang meliputi aspek-aspek seperti konsep tata teknik pentas, aspek tempat, *setting* instrumen, kostum atau rias busana, tata lampu, manajemen atau pengelolaan, *sound system*, *audience* serta ditambah dengan perlengkapan lain yang ikut mendukung dalam pertunjukan.

3. Tahap Penyusunan Laporan

Data yang telah diolah selanjutnya dikelompokkan dan disusun sesuai dengan sistematika dan kebutuhan bab, selengkapnya adalah sebagai berikut.

Bab I, Pendahuluan, berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, tinjauan pustaka, dan metode penelitian.

Bab II, berisi tinjauan umum tentang pertunjukan karawitan, dengan uraian pengertian umum seni pertunjukan dan pertunjukan karawitan tradisi.

Bab III, berisi tentang tinjauan artistik pertunjukan karawitan, pertunjukan karawitan tradisi di *Proscenium Stage*, yang di dalamnya diuraikan tentang konsep tata teknik pentas, aspek tempat, *setting* instrumen, kostum atau rias busana, tata lampu, manajemen atau pengelolaan, *sound system*, *audience* serta aspek lain yang mendukung pertunjukan.

Bab IV, berisi kesimpulan.

