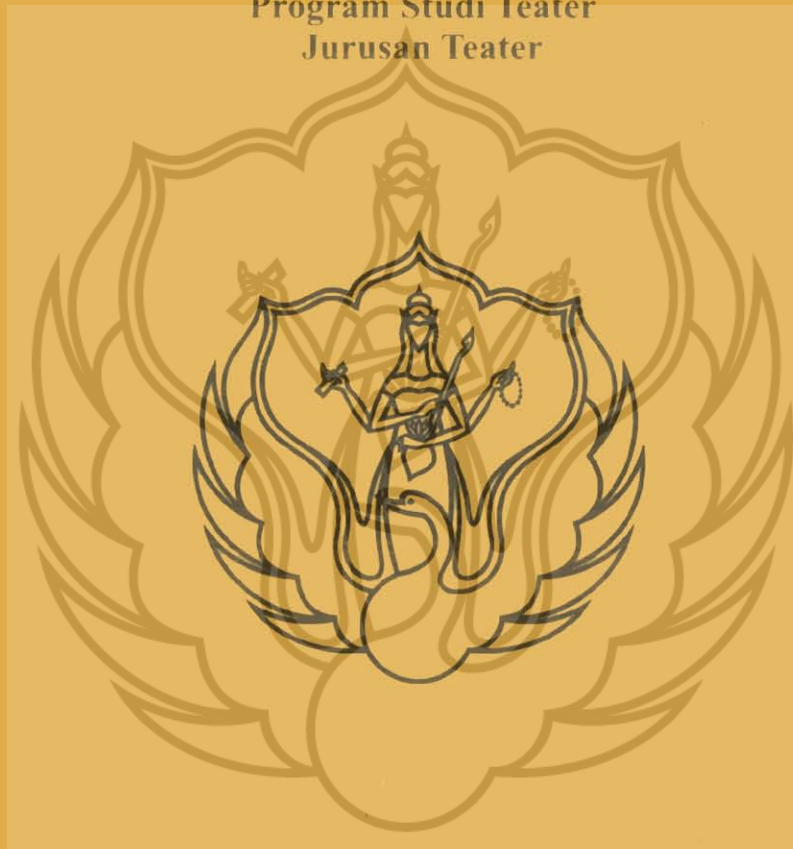


**PENCIPTAAN TATA PANGGUNG DAN TATA CAHAYA  
NASKAH *KUDA-KUDA*  
KARYA NOORCA MARENDRA MASSARDI**

**Skripsi  
untuk memenuhi salah satu syarat  
mencapai derajat Sarjana Strata Satu  
Program Studi Teater  
Jurusan Teater**



**oleh  
ANISA KRESNA MEGUMI  
NIM. 1110616014**

**FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
JUNI 2015**

**PENCIPTAAN TATA PANGGUNG DAN TATA CAHAYA  
NASKAH *KUDA-KUDA*  
KARYA NOORCA MARENDRA MASSARDI**

**Skripsi  
untuk memenuhi salah satu syarat  
mencapai derajat Sarjana Strata Satu  
Program Studi Teater  
Jurusan Teater**



oleh  
**ANISA KRESNA MEGUMI  
NIM. 1110616014**

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA		
NO.	4736 / H / IS / 2016	
KLAS.		
TERIMA	20-7-2016	TTD.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta  
Penciptaan Tata Panggung Dan T...



\*KI 20164736\*



**FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
JUNI 2015**

**PENCIPTAAN TATA PANGGUNG DAN TATA CAHAYA  
NASKAH *KUDA-KUDA*  
KARYA NOORCA MARENDRA MASSARDI**

**Skripsi  
untuk memenuhi salah satu syarat  
mencapai derajat Sarjana Strata Satu  
Program Studi Teater  
Jurusan Teater**



**oleh  
ANISA KRESNA MEGUMI  
NIM. 1110616014**

**FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
JUNI 2015**

**SKRIPSI**  
**PENCIPTAAN TATA PANGGUNG DAN TATA CAHAYA**  
**NASKAH *KUDA-KUDA***  
**KARYA NOORCA MARENDRA MASSARDI**

oleh  
ANISA KRESNA MEGUMI  
NIM. 1110616014  
telah diuji di depan Tim Penguji  
Pada tanggal 29 Juni 2015  
dinyatakan telah memenuhi syarat

Susunan Tim Penguji

**Ketua Tim Penguji**



J. Catur Wibono, M.Sn.

**Pembimbing I**



Nanang Arisona, M.Sn.

**Penguji Ahli**



Drs. Agus Prasetya, M.Sn.

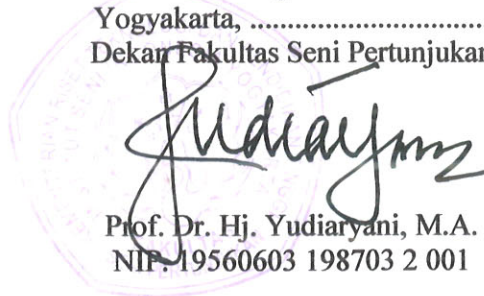
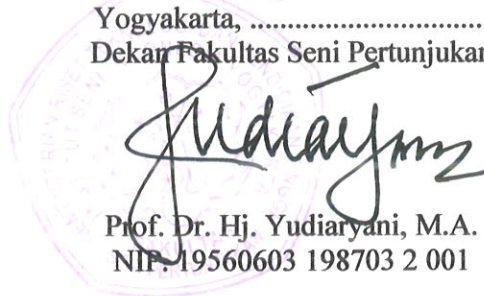
**Pembimbing II**



Drs. Untung Tri Budi Antono, M.Sn.

Mengetahui

Yogyakarta, .....  
Dekan Fakultas Seni Pertunjukan



Prof. Dr. Hj. Yudiaryani, M.A.  
NIP. 19560603 198703 2 001

## KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan kepada Allah Bapa, Sang Penuntun karena berkat bimbingan-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi dan tugas akhir Penciptaan Tata Panggung dan Tata Cahaya Naskah *Kuda-kuda* Karya Noorca Marendra Massardi. Pergulatan batin selama empat semester sebelum menentukan minat utama penciptaan pun dialami oleh penulis. Istilah “rumput tetangga lebih hijau dari halaman sendiri” sangat dirasakan ketika masuk ke dalam pergulatan tersebut. Bagaimana tidak, perlu keberanian yang sangat besar untuk memutuskan menjadi seorang penata artistik.

Bagi penulis, penata artistik adalah orang yang bekerja di belakang panggung untuk menyukseskan sebuah pertunjukan. Kerap kali tak terlihat, dan terlupakan. Dari situlah penulis belajar, untuk memanusiakan manusia. Maksudnya, penulis belajar bagaimana memperlakukan sesama manusia dengan layak. Belajar bagaimana menjaga perasaan orang lain dan meminta tolong tanpa merendahkan. Semua itu diperoleh melalui sebuah proses.

Tulisan ini memang jauh dari sempurna, tetapi inilah hasil capaian selama tujuh semester mengenyam pendidikan di Jurusan Teater Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Melalui tulisan ini, penulis hanya ingin berbagi mengenai proses menciptakan sebuah tata panggung dan tata cahaya naskah *Kuda-kuda* kepada pembaca. Kritik juga saran dari pembaca diharapkan oleh penulis agar dalam karya berikutnya dapat meningkatkan kualitas dalam berkarya.

Bapalah yang telah menguatkan penulis dengan pilihannya. Tentu saja tak secara langsung Allah Bapa mengulurkan tangannya, Ia memiliki orang-orang yang telah ditunjuk untuk membantu penulis dalam menyelesaikan studi di Jurusan Teater Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Oleh karena itu, penulis tak lupa mengucapkan terimakasih kepada :

1. Allah Bapa di Surga
2. Ibu tercinta, Fidelis Reny Sulistyowati, terimakasih atas afeksi yang tak pernah kurang dan selalu mengalir. Si Mbok yang selalu menyempatkan datang ke Jogja untuk menjenguk anak kecilnya yang tak pernah pulang ke kampung halaman, *liebe dich, Mutter*.
3. Bapak tersayang, Yohanes S. Efnu Broto, selalu memanggil penulis 'sayang', terimakasih atas pantauannya yang seperti minum obat, tiga kali sehari, sebelum dan sesudah makan, *vermisse dich, Vater*.
4. Dr. Agus Burhan, M. Hum., Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan segenap staf serta karyawan Rektorat ISI Yogyakarta.
5. Segenap staf dan karyawan Perpustakaan Insitut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Ibu Prof. Dr. Hj. Yudiaryani, M.A., Dekan Fakultas Seni Pertunjukan, beserta staf dan karyawan Dekanat ISI Yogyakarta.
7. Bapak J. Catur Wibono, M.Sn., 'bapak kita bersama', tentu saja karena beliau adalah Ketua Jurusan Teater Fakultas Seni Pertunjukan.
8. Bapak Drs. Sumpeno, M,Sn., 'Sang Pendamping bapak kita bersama' karena beliau adalah Sekretaris Jurusan Teater Fakultas Seni Pertunjukan.

9. Bapak Nanang Arisona, M.Sn., yang sering disebut 'babe' karena dekat dengan mahasiswanya dan selalu memberikan solusi tanpa masalah. Beliau adalah Dosen Pembimbing I penulis yang selalu 'kece'.
10. Bapak Drs. Untung Tri Budi Antono, M.Sn., dosen favorit mahasiswa Jurusan Teater dan Dosen Pembimbing II penulis.
11. Bapak Drs. Agus Prasetya, M.Sn., yang selalu trendi dengan gayanya sendiri. Babe Leyloor merupakan Dosen Penguji Ahli dan teman ngobrol penulis.
12. Ibu Silvia Anggreni Purba, M.Sn., Sang Ibu Asuh karena beliau adalah Dosen Wali penulis yang cantik jelita.
13. Bapak Rukman Rosadi, M.Sn., yang membuat penulis masuk dalam pergulatan batin.
14. Om Wandu, teman 'curhat' ketika jam kosong.
15. Lik Saronu, sahabat baik di balik layar, tanpa beliau tak akan ada pentas apapun di Auditorium Jurusan Teater Fakultas Seni Pertunjukan.
16. Lik Margono, sahabat baik di balik layar.
17. Pak Sumantri yang selalu mempermudah penulis dalam urusan administrasi kuliah tanpa harus menunggu dan mengantre lama.
18. Seluruh dosen dan karyawan Jurusan Teater Fakultas Seni Pertunjukan.
19. Hilarius Ria Efnu Nirwana, satu-satunya abangku tersayang yang menyebalkan.
20. Caecilia Nurimpikanasari, satu-satunya *Mbak* yang bersedia mendampingi dari awal hingga pementasan.

21. Aditta Deamastho sebagai teman seperjuangan, aktor utama dan teman bercerita baik keluh kesah maupun senang.
22. Tim Sapta Manggar, yaitu Mas Jona, Mbak Nila Jombang, Om Ican dan Mas Hakim. Mereka adalah orang-orang hebat dan menyenangkan, suatu kehormatan besar untuk penulis karena telah menjadi sahabat mereka.
23. Mas Noorca Merendra Massardi selaku penulis *Kuda-kuda* yang telah memberi izin untuk mementaskan naskahnya.
24. Lucia Meggy Herlina, kakak tersayang, penulis belajar banyak darinya tentang *take and give*.
25. Manuel Ellyas Abijayadiguna, terimakasih atas dukungan pribadinya.
26. Pak Broto yang selalu mendampingi proses *Kuda-kuda*.
27. Kakak-kakak yang selalu menyebut penulis 'cah cilik dolanan kabel'. Tersangkanya adalah Eko Sulkan, Om Cahyo, Mas Agung 'Plentung' dan Bureq Alsadeq.
28. Tim SAKATOYA dengan Papa Enk sebagai dalangnya.
29. Tim artistik *Kuda-kuda*. Mereka terdiri dari tim tata panggung, tata cahaya, tata rias dan kostum. Orang-orang di balik tata panggung yaitu Lidah Api Art Station (Arie Suryanamaskar dan Hakim Indra), Snooge (Dani Martin, dkk), PerahuArt (Mas Andika, dkk), Sakatoya, Bang Shardy, Aldi, Dimas, dkk. Tim tata cahaya yaitu Mas Dwek, Devvy Indrawati, Misbah dan Othong. Mbak Intan, Kak Meggy, Lutfi, dkk sebagai tim tata rias. Iin dan Lutfi yang berkecimpung di tata busana.



30. Tim rusuh yang memang selalu rusuh, mereka adalah Miun, Rana Maulida, Dayu Prismawati, Vivin Lusvian, Bitu dan Vera. Tanpa mereka penulis akan kewalahan.
31. Semua *crew* yang terlibat di proses sejak awal maupun pada saat hari pementasan.
32. Tim Batman Kurang Turu yaitu Offemix dan Alif Rahmadanil.
33. Pemain *Kuda-kuda*, yaitu Muhammad Khan (Sato), Ayi Santoso (Tarji), Mas Copet (Gatotkaca), Dodi Micro SD (Anak Lelaki), Akas (Sang Nasib), Dodo (Penari dan Ekstras), Iin (Penari dan Ekstras), Nindya (Penari dan Ekstras), Dimas (Penari dan Ekstras), Hakim (Penari dan Ekstras), Lutfi (Penari dan Ekstras), Ben (Ekstras) dan Davi (Ekstras).
34. Tim pemusik yang tampan dan rupawan. Mereka adalah Leo (composer), Fabian (Bass), Kiki (Biola), Kaka Edo (Keyboard), Habib (Drum) dan Ossy (Keyboard).
35. Kak George (DJosh Alith) sebagai penata teknik suara nan tampan.
36. Kak Yoga Supeno. Penulis yakin dia mendukung dengan sepenuh hati.
37. Tim dokumentasi antara lain Ridzki, dkk, Uncle Jhu, Dhani Snooge, Richard dan Richard2.
38. Aditta Deamastho, Lucia Meggy Herlina, Dexara Hachika, Ozzy Yunanda, Vivin Lusvian Princa, Davi Yunan, Romualdo Situmorang, Alif Rahmadanil, Tio Vovan, Lita Paramitha dan Shardy Binsal. Mereka adalah teman-teman penulis yang juga memperjuangkan gelar Strata-1 di Jurusan Teater Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

39. Teman-teman BARATA (Barisan Anak Teater) 2011. Tahun 2015 merupakan tahun ke-4 bagi angkatan 2011 Jurusan Teater dan PENULIS menyayangi mereka.
40. Seluruh teman-teman HMJ Jurusan Teater dari yang muda hingga yang tua.
41. Bu Yuni dari Taman Budaya Yogyakarta, Ibu kedua PENULIS.
42. Pak Edi dari Taman Budaya Yogyakarta.
43. Pak Diro dari Taman Budaya Yogyakarta. Beliau yang mengajari penulis bermain dengan *Martin 1* dan mempercayakan alat tersebut pada penulis untuk *diutak-atik*.
44. Pak Joko dari Taman Budaya Yogyakarta.
45. Penghuni Rumah Rindu Wesel 234a, Mbak Widi dan Mas Aris.
46. Ibu Aminah, pemilik Rumah Rindu Wesel 234a yang setiap pagi membangunkan penulis dengan gemericik air yang disiramkan pada taman mungil di depan kamar.
47. Semua pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung telah terlibat yang tak dapat disebutkan satu persatu.

Mereka adalah pemicu semangat penulis untuk berkarya, tanpa mereka pementasan *Kuda-kuda* tidak dapat berjalan dengan lancar. Mereka juga mengajarkan penulis menjadi tameng yang kuat, berjalan di barisan paling depan meskipun kemudian dilumpuhkan agar tak bisa melangkah. Berkat mereka, penulis belajar lebih bijak dalam menghadapi persoalan dan mengambil keputusan. Karena mereka, penulis belajar untuk selalu tersenyum dalam keadaan apapun. Sebuah proses yang panjang untuk penulis, gadis bertubuh mungil, oleh

mereka sering dipanggil dengan sebutan “adik”. Sangatlah menyenangkan mendapatkan kakak seperti mereka.

Kata-kata ini bukanlah yang terakhir melainkan awal untuk menilik proses panjang yang dialami penulis. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada pembaca yang akan menjadi tamu di Penciptaan Tata Panggung dan Tata Cahaya Naskah *Kuda-kuda* Karya Noorca Marendra Massardi.

Yogyakarta, 29 Juni 2015

Penulis



## SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana di Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karta atau pendapat yang pernah ditulis oleh orang lain kecuali yang secara tertulis diakui dalam skripsi ini dan disebut pada daftar Kepustakaan. Apabila pernyataan saya ini tidak benar, saya sanggup dicabut gelar saya sebagai Sarjana Seni dari Program Studi Jurusan Teater Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Yogyakarta, 29 Juni 2015



Anisa Kresna Megumi

## DAFTAR ISI

JUDUL	Halaman
HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
KATA PENGANTAR .....	iii
SURAT PERNYATAAN .....	x
DAFTAR ISI .....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiv
ABSTRAK .....	xv
I. Pendahuluan .....	1
A. Latar belakang .....	1
B. Rumusan penciptaan .....	4
C. Tujuan penciptaan .....	4
D. Tinjauan karya .....	4
E. Landasan teori .....	5
F. Metode penciptaan .....	9
G. Sistematika penulisan .....	14
II. Analisis naskah .....	16
A. Sinopsis .....	16
B. Struktur .....	18
1. Tema .....	18
2. Alur .....	20
3. Penokohan .....	21
4. Latar .....	26
C. Tekstur .....	29
1. Dialog .....	29
2. Suasana .....	29
3. Spektakel .....	30
III. Metode dan proses penciptaan .....	32
A. Tata panggung .....	32
1. Analisis ruang .....	32
a. Kebutuhan ruang .....	33
b. Pembagian ruang .....	33
2. Desain .....	34
a. Sketsa .....	34
3. Visualisasi .....	41
a. Babak I .....	44
b. Babak II .....	50

c. Babak III .....	51
B. Tata Cahaya .....	54
1. Memilih Lampu .....	55
2. Memilih Warna .....	58
3. Menggambar <i>Floor Plan</i> .....	61
4. Membuat <i>Plot Light</i> .....	75
5. Membuat <i>Lighting Cue Synopsis</i> .....	77
IV. Kesimpulan dan saran .....	80
A. Kesimpulan .....	80
B. Saran .....	84
KEPUSTAKAAN .....	86
LAMPIRAN .....	88



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Sketsa <i>Setting</i> Babak I .....	31
Gambar 2. Desain <i>Setting</i> Babak Ila.....	33
Gambar 3. Desain <i>Setting</i> Babak Iib.....	34
Gambar 4. Desain <i>Setting</i> Babak III.....	35
Gambar 5. Kepala-kepala Di Babak III .....	37
Gambar 6. Alat dan Bahan .....	38
Gambar 7. Rancangan Potongan <i>Revolving Stage Set</i> .....	39
Gambar 8. Letak Castors dan <i>Revolving Stage</i> Utuh .....	40
Gambar 9. Tumpukan Level .....	41
Gambar 10. Desain Pohon Tampak Depan .....	42
Gambar 11. Desain Rangka Pohon .....	43
Gambar 12. Rangka Pohon .....	43
Gambar 13. Kreneng .....	44
Gambar 14. Desain Bayangan Gedung Bertingkat .....	45
Gambar 15. Bentangan Wol .....	46
Gambar 16. Desain Pohon Tampak Belakang .....	47
Gambar 17. Dakron .....	48
Gambar 18. Desain Rangka Anak Tangga .....	49
Gambar 19. Skema Sistem Warna .....	59
Gambar 20. <i>Floor Plan</i> FOH 2a .....	62
Gambar 21. <i>Floor Plan</i> FOH 2b .....	63
Gambar 22. <i>Floor Plan</i> FOH 3a .....	64
Gambar 23. <i>Floor Plan</i> FOH 3b.....	65
Gambar 24. <i>Floor Plan</i> FOH 4a.....	66
Gambar 25. <i>Floor Plan</i> EB 1a.....	67
Gambar 26. <i>Floor Plan</i> EB 1b .....	68
Gambar 27. <i>Floor Plan</i> EB 2a .....	69
Gambar 28. <i>Floor Plan</i> EB 2b .....	70
Gambar 29. <i>Floor Plan</i> EB 3a .....	71
Gambar 30. <i>Floor Plan</i> EB 3b .....	72
Gambar 31. <i>Floor Plan</i> EB 4a .....	73
Gambar 32. <i>Floor Plan</i> EB bb .....	74
Gambar 33. <i>Plot Light</i> FOH .....	75
Gambar 34. <i>Plot Light</i> EB .....	76
Gambar 35. Perubahan Tumpukan Level .....	82

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Naskah Drama Kuda-kuda .....	88
Lampiran 2. Dokumentasi Proses dan Pementasan.....	125
Lampiran 3. Desain Poster.....	186
Lampiran 4. Desain Leaflet.....	187
Lampiran 5. Rincian Biaya Pembuatan Setting .....	189
Lampiran 6. Kliping Media .....	191





# **Penciptaan Tata Panggung dan Tata Cahaya**

## **Naskah *Kuda-kuda***

### **Karya Noorca Marendra Massardi**

Program Studi Teater  
Jurusan Teater Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta,  
2015

**Oleh ANISA KRESNA MEGUMI**

#### **ABSTRAK**

Penciptaan tata panggung dan tata cahaya naskah *Kuda-kuda* karya Noorca Marendra Massardi merupakan tugas akhir minat utama penataan artistik Jurusan Teater Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta. *Revolving Stage Set* menjadi inspirasi penciptaan. Meskipun sudah banyak digunakan dalam pementasan teater namun tidak untuk pementasan *Kuda-kuda* sebelumnya. Proses berputarnya set ditunjukkan tanpa adanya black out yang menjadi pembeda dari karya lain. Tata panggung diciptakan dengan mengedepankan prinsip tata panggung yang dikemukakan oleh Loren E. Taylor. Cahaya oleh pencipta ditata sedemikian rupa agar tidak hanya sebagai penerangan saja. Fungsi cahaya yang diungkapkan Padmodarmaya menjadi patokan dalam mencipta tata cahaya naskah *Kuda-kuda*. Tata panggung dan tata cahaya kemudian diramu sehingga menjadi sebuah pertunjukan yang memiliki nilai estetika.

Kata kunci : *Tata Panggung, Tata Cahaya, Revolving Stage Set, Estetika*

#### **ABSTRACT**

Creating the stage and lighting design for *Kuda-kuda*, a script written by Noorca Marendra Massardi, was the final project for the art designing major of Theater Department, Performance Faculty, Indonesian Institute of Art Yogyakarta. *Revolving Stage Set* being the inspiration in creation. This method been used in many script but not for *Kuda-kuda* yet. The spinning set process was shown without black out made this set as a different than others. The stage was designed in stage design principals by Loren E. Taylor. The lighting was designed for not only as a light. The lighting's functions by Padmodarmaya was being used as the key for this script. And then, the stage and lighting design were mixed into a performance with aesthetic aspects.

Keywords : *Stage Design, Light Design, Revolving Stage Set, Aesthetic*

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Naskah drama *Kuda-kuda* dibuat oleh Noorca Marendra Massardi pada tahun 1975 dan menjadi pemenang dalam Sayembara Penulisan Lakon Pemerintah Jawa Barat di tahun yang sama. *Kuda-kuda* menceritakan sekelompok orang kelas bawah yang tak terima dengan keadaan mereka dan menginginkan nasib yang lebih baik. Melalui naskah drama *Kuda-kuda* yang ditulisnya, Noorca Merendra Massardi ingin menunjukkan bahwa masyarakat kelas bawah juga menginginkan kehidupan yang layak. Oleh Noorca, naskah *Kuda-kuda* dijadikan media penyampai keinginan masyarakat kelas bawah. Seperti dikatakan oleh Harymawan (1988: 6), bahwa sejak dahulu, drama menjadi alat propaganda agama, suasana pemerintahan, pandangan hidup, dan lain-lain, tetapi tidak terlepas dari zamannya.

Naskah *Kuda-kuda* diciptakan pada Era Orde Baru yang represif. Segala aspek kehidupan dikendalikan oleh pemerintah. Pemerintah terkesan tak peduli terhadap kaum kelas bawah. Masyarakat kelas bawah tidak memiliki tempat mengadu yang seharusnya pemerintah lah menjadi tujuan mereka. Hingga akhirnya pasrah pada nasib dan hanya bisa bermimpi mendapatkan status sosial yang lebih tinggi.

Keadaan itu dialami oleh tokoh naskah *Kuda-kuda*. Tokoh-tokoh merasa terbuang di kehidupan mereka dan bermimpi ingin bertemu dan mengadu pada si pemberi nasib agar bisa mengubah keadaan mereka. Dengan harapan, melalui mimpi mereka bisa mendapatkan apa yang diinginkan. Pada naskah *Kuda-kuda*,

untuk mencapai keinginan, yaitu perubahan nasib, mereka harus menempuh perjalanan mimpi.

Naskah *Kuda-kuda* merupakan naskah absurd jika dilihat dari bentuknya.

Absurd sendiri merupakan ;

“Dalam pengertian ini bentuk tindakan dan setting dalam drama tidak mimesis, atau meniru kenyataan empiris. Banyak terdapat distorsi laku, watak dan waktu serta tempat kejadian. Drama berkembang baik secara kenyataan ke arah kenyataan imajiner (distorsif), maka terjadilah gambaran-gambaran surrealistis” (Sumardjo, 1992: 359).

*Kuda-kuda* bisa dikatakan absurd karena setiap adegannya tidak rasional, mulai dari keluarnya kepala dari dalam lubang, adegan di atas awan hingga bertemu Sang Nasib yang tidak ditemui di kehidupan nyata. Tak hanya itu, dialog per adeganpun melompat dan tak ada penyelesaian masalah dalam naskah tersebut, seperti ciri teater absurd, yaitu menampakkan dialog antar tokoh yang melompat-lompat, tidak ada alur atau ada alur tapi melingkar-lingkar dan tidak ada pemecahan masalah secara tuntas (Cahyaningrum, 2012: 74).

Naskah yang absurd bukan berarti artistiknya menjadi tidak jelas dan tidak tuntas. Bahkan, *setting* dibuat agar memiliki makna yang sesuai dengan naskah dan didukung oleh penataan cahaya sehingga penonton dapat menangkap pesan yang ingin disampaikan naskah melalui penciptaan artistiknya. Oleh karena itu, *setting* di setiap adegan harus jelas. Naskah *Kuda-kuda* memiliki lima latar tempat sehingga kehadiran artistik sangat dibutuhkan. Kelima latar tersebut bukanlah alam nyata, sehingga setiap latarnya harus memiliki ciri khas masing-masing. Set panggung menjadi sangat penting untuk memvisualkan latar cerita. Tak hanya menggunakan set panggung, permainan cahaya dibutuhkan dalam *Kuda-kuda*.

Pencahayaan juga menjadi aspek yang berpotensi untuk diolah karena dalam petunjuk laku, penggunaan cahaya mempengaruhi latar cerita.

Latar pertama menggambarkan tempat yang biasa disambangi oleh para tokoh dan mereka berkeluh kesah. Pada adegan ini situasinya penuh dengan tekanan dan kemiskinan. Latar kedua yaitu perjalanan menuju Sang Nasib, dideskripsikan para tokoh berada di awan-awan. *Setting* kedua sangat berbeda dengan pertama. Ketiga adalah adegan Dalang, di latar ketiga, *setting* tidak digambarkan dalam naskah, pada bagian ini kemungkinan untuk mengeksplor ruang lebih besar. Keempat yaitu berada di Amarta yang penuh dengan kekakuan, disiplin yang tinggi bagai robot. Terakhir, tempat Sang Nasib berada, awan-awan ada di mana-mana dengan suasana yang mencekam.

Dengan potensi artistik yang besar, diharapkan penataan *setting* dan cahaya dapat diwujudkan di atas pentas secara sederhana dan jelas. Sederhana yang dimaksud adalah tidak lebih dan tidak kurang, jika ditambah terasa menjadi ruwet dan jika dikurangi terasa ada yang hilang (Sadjiman, 2009: 263). Sedangkan jelas artinya mudah dipahami dan mudah dimengerti, tidak memiliki banyak arti (Sadjiman, 2009: 264).

## **B. Rumusan Penciptaan**

Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan dalam pertanyaan, sebagai berikut :

1. Bagaimana struktur dan tekstur naskah *Kuda-kuda* karya Noorca Marendra Massardi?
2. Bagaimana metode dan proses penciptaan tata panggung dan tata cahaya naskah *Kuda-kuda* karya Noorca Marendra Massardi?

## **C. Tujuan Penciptaan**

Adapun tujuan penciptaan, sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui struktur dan tekstur naskah *Kuda-kuda* karya Noorca Marendra Massardi.
2. Untuk mengetahui metode dan proses penciptaan tata panggung dan tata cahaya naskah *Kuda-kuda* karya Noorca Marendra Massardi.

## **D. Tinjauan Karya**

1. Karya terdahulu

Naskah *Kuda-kuda* karya Noorca Marendra Massardi sudah pernah beberapa kali dipentaskan. Namun hingga tulisan ini diterbitkan, baik dokumentasi foto dan video masih dalam pencarian. Berikut ini merupakan pementasan *Kuda-kuda* yang dijadikan tinjauan karya.

- a. Pada tahun 1985, kelompok Teater Lektur Juga mementaskan Naskah *Kuda-kuda* di Taman Budaya Surabaya Jl. Genteng Kali. Set panggung hanya menggunakan tumpukan kardus berbagai ukuran. Kardus-kardus itu dibentuk sebuah komposisi dan memenuhi hampir separuh panggung. Tidak

ada perpindahan set pada pementasan *Kuda-kuda* oleh kelompok Teater Lektore.

- b. Pada tahun 1990 di auditorium Fakultas Kesenian Institut Seni Indonesia Yogyakarta, disutradarai oleh A.S Nasrudin. Spiral disusun secara asimetris menjulang ke atas di tengah belakang panggung menjadi set panggung utama pementasan naskah *Kuda-kuda*. Spiral-spiral tersebut berwarna dasar coklat dan diberi sedikit aksent warna kuning dan emas. Kerangka kayu berwarna hitam dan pemanfaatan level membuat tumpukan spiral terkesan menggantung pada saat terkena cahaya. A.S. Nasrudin juga menggunakan level yang diatur membentuk komposisi di atas panggung. Warna merah pada cahaya digunakan untuk adegan kemunculan kepala-kepala dari dalam lubang.

Berbeda dengan sebelumnya yang memiliki satu *setting* saja, artistik naskah *Kuda-kuda* akan dibuat perbedaan di setiap adegan dengan perpindahan set. *Setting* akan ditempatkan pada sebuah panggung putar agar pergantian set lebih mudah dan memanfaatkan cahaya sebagai sebuah skeneri.

#### **E. Landasan Teori**

Pembahasan tentang artistik terkait keindahan. Dalam penciptaan artistik naskah *Kuda-kuda* bukan berarti artistik yang asal indah, bagus atau enak dilihat, melainkan terstruktur dengan jelas. Struktur yang dimaksud adalah aspek yang menyangkut keseluruhan dari karya itu dan meliputi juga peranan masing-masing dalam keseluruhan itu. Kata struktur mengandung arti bahwa di dalam karya seni itu terdapat pengorganisasian, penataan; ada hubungan tertentu antara bagian-

bagian yang tersusun itu (Djaelantik, 1999: 37). Oleh sebab itu dibutuhkan unsur-unsur pembangun di dalam struktur untuk mewujudkan artistik yang memiliki nilai estetika. Untuk mewujudkan artistik naskah *Kuda-kuda* digunakan teori estetika. Djaelantik (1999:37) membagi unsur estetik yang mendasari struktur setiap karya seni menjadi tiga, yaitu :

1. Keutuhan atau kebersatuan (*unity*)
2. Penonjolan atau penekanan (*dominance*)
3. Keseimbangan (*balance*)

Sependapat dengan unsur pertama adalah keutuhan atau kebersatuan, De Witt H Parker mengatakan bahwa pada unsur ini berarti bahwa setiap unsur dalam sesuatu karya seni adalah perlu bagi nilai karya itu dan karya tersebut tidak memuat unsur-unsur yang tidak diperlukan (Dharsono, 2004: 154), sependapat dengan De Witt H Parker, segala komponen yang membentuk suatu karya seni saling berkesinambungan. Suatu karya yang indah menunjukkan dalam keseluruhannya bersifat utuh, yang tidak ada cacatnya, berarti tidak ada yang kurang dan tidak ada yang berlebihan (Djaelantik, 1999: 38). Keutuhan dibagi menjadi tiga segi, yaitu keutuhan dalam keanekaragaman (*unity in diversity*), keutuhan dalam tujuan (*unity in purpose*) dan keutuhan dalam perpaduan.

Kedua, penonjolan atau penekanan mengandung arti, suatu karya seni memiliki aspek yang ingin lebih ditonjolkan atau diutamakan. Suatu karya seni dapat menonjol apabila dalam penyusunannya tidak sama atau tidak teratur. Ketidakteraturan itu memberi kekuatan yang lebih pada bagian yang ingin ditonjolkan. Kekuatan ini kemudian di sebut intensitas. Di samping memberi

intensitas, penonjolan dalam suatu karya seni bisa membuat ciri yang khas pada karya seni itu, yang disebut “karakter”. Setiap adegan pada naskah *Kuda-kuda* memiliki poin yang ditonjolkan, apakah set atau pencahayaan atau bahkan keduanya.

Keseimbangan di sini merupakan komposisi, bagaimana menata artistik agar tidak timpang. Parker (2004: 154) mengatakan bahwa dalam karya seni walaupun unsur-unsurnya tampaknya bertentangan, tetapi sesungguhnya saling memerlukan karena bersama-sama mereka mencapai suatu kebulatan.

Menonjolkan estetika saja tidak cukup, oleh karena itu prinsip tata panggung dibutuhkan untuk menciptakannya. Loren E. Taylor memiliki delapan prinsip tata panggung, yaitu;

1. Lokatif

Lokatif yang dimaksudkan adalah tatanan panggung tersebut dapat memberikan ruang gerak untuk pemain dan menunjukkan bentuk lakon yang dimainkan.

2. Ekspresif

Tatanan panggung dapat menciptakan suasana dan memperkuat laku di atas panggung disebut tata panggung yang ekspresif.

3. Atraktif

Tata panggung yang atraktif adalah tatanan panggung yang mampu menarik perhatian bagi penontonnya, karena dalam pementasan suguhan pertama ialah visual.



#### 4. Jelas

Maksud dari kata 'jelas' adalah penonton dari jarak yang paling jauh dapat melihat secara jelas detil tata panggungnya. Oleh karena itu, detil yang diciptakan harus diperbesar agar penonton paling belakang mampu menikmati setiap bentuk yang diciptakan di atas panggung.

#### 5. Sederhana

Tata panggung diciptakan secara tidak ruwet agar nilai estetika tetap terjaga. Tata panggung yang cerewet mengakibatkan ketidakjelasan makna yang dihadirkan sehingga tidak ada fokus yang ditonjolkan.

#### 6. Bermanfaat

Segala sesuatu yang diciptakan di atas panggung haruslah bermanfaat. Bermanfaat yang dimaksud ialah bermanfaat bagi pemain. Tata panggung tidak hanya sebagai *background* saja melainkan dapat digunakan oleh pemain untuk berakting dan tidak membahayakan.

#### 7. Praktis

Tata panggung dibuat efektif. Taylor (1981: 124) mengatakan set yang diciptakan harus dirancang sebegitu rupa sehingga;

- a. mudah dan cepat dikerjakan atau dibuat,
- b. dibuat dengan murah,
- c. perpindahan set dapat dilakukan dengan cepat dan tidak bersuara,
- d. terlindungi dari kerusakan,
- e. dapat diangkat dengan baik,
- f. dapat diatur dan disimpan sesudah selesai pertunjukan.

## 8. Organik

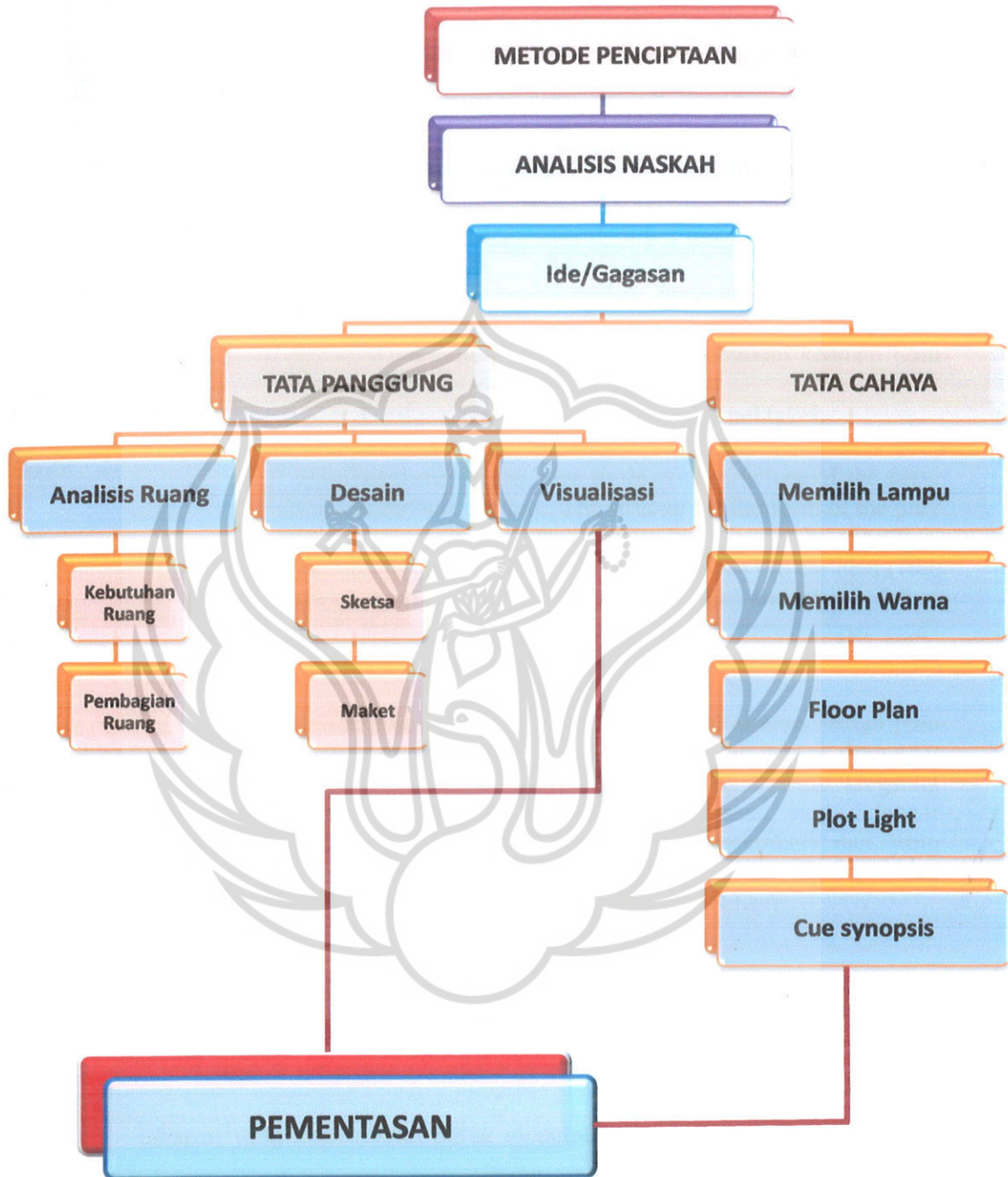
Arti dari organik yaitu, setiap ciptaan set di atas panggung memiliki kesatuan. Tidak ada tumpang tindih makna dan saling menguatkan.

### F. Metode Penciptaan

Metode adalah tahapan langkah atau cara yang disusun untuk mewujudkan sesuatu, yakni metode yang digunakan dan proses penciptaan tata panggung dan tata cahaya. Pengertian mengenai metode diungkapkan pula oleh Laelasari dkk (2006: 157) yakni, cara yang telah teratur dan dipikir baik-baik untuk mencapai suatu maksud.

Untuk mewujudkan tata panggung dan tata cahaya naskah drama *Kuda-kuda* dibutuhkan beberapa cara agar sesuai dengan yang diharapkan. Seperti yang dikatakan Samuel dan Tom (1972: 65) dalam *Essential of Stage Scenery*, yaitu "If all the element of a production are work well together and are present a unfied impression to an audience, a considerable amount of planning must be done in advance of the performance", yang artinya, jika semua unsur produksi bekerja sama dengan baik dan sampai pada penonton, perencanaan yang baik harus dituntaskan dalam pertunjukan yang lebih baik.

Bagan metode dan proses penciptaan artistik naskah *Kuda-kuda*:



## 1. Analisis Naskah *Kuda-kuda*

Analisis naskah merupakan tahap awal dan hasil analisa tersebut digunakan sebagai pedoman penciptaan tata panggung dan tata cahaya *Kuda-kuda*. George R. Kernnodle (1967: 345) dalam bukunya menyatakan bahwa setiap permainan drama memiliki 6 poin dramatik, dan keenamnya dapat membantu dengan cara yang berbeda untuk memberi sebuah sistem dan kesatuan dalam drama. Aristoteles dalam *Invitation To The Theater* karangan George R. Kernnodle (1967: 345), menyebutkan keenam poin tersebut adalah plot, karakter, tema, dialog, irama dan spektakel.

“The first three values have to do with structure of the play, the last three with texture. The structure is the form of the play in time. The texture is what directly experienced by spectator, what comes to him through his senses, what the ear hears (the dialogue), what yhe eye sees (the spectacle) and what is felt as mood through the entire visual and aural experience” (Kernnodle, 1967: 345).

(Ketiga poin pertama merupakan struktur drama, ketiga poin terakhir merupakan tekstur. Struktur adalah bentuk drama itu sendiri. Tekstur merupakan sesuatu yang dialami langsung oleh spektator, yang datang melalui perasaan, yang didengar telinga (dialog), yang dilihat mata (spektakel) dan yang dirasakan sebagai suasana melalui visual di sekitarnya dan pengalaman pendengaran) (Terjemahan bebas).

## 2. Tata Panggung

Langkah selanjutnya merambah ke wilayah tata panggung. Ada tiga tahapan yang akan dilalui untuk menciptakan tata panggung *Kuda-kuda*, yaitu menganalisis ruang, mendesain tata panggung dan mewujudkannya. Berikut ini merupakan penjelasan dari tahapan tersebut.

a. Analisis Ruang

Setelah menganalisis naskah, tahap selanjutnya adalah menganalisis ruang. Analisis ruang dimulai dari menentukan dan melihat karakter ruang dan yang diperlukan dalam naskah. Selanjutnya adalah mencatat kebutuhan ruang dan membaginya. Tahap ini akan mempermudah dalam mendesain *setting*.

b. Desain

Mendesain *setting* didasarkan pada tekstur naskah *Kuda-kuda*. Tahap ini dibagi menjadi dua, yaitu mendesain berupa gambar (*sketch*) dan mewujudkannya dalam sebuah model atau maket.

c. Visualisasi

Selanjutnya, pada cara yang ketiga yaitu mewujudkan atau memvisualkan. Langkah ini mulai mencari bahan yang cocok dan teknik-teknik yang akan digunakan untuk membuat *setting* serta pergantiannya. Metode ini disebut juga dengan tata teknik pentas. Tata dan teknik pentas berarti pelaksanaan tata atau aturan seta penguasaan cara kerja benda-benda di luar manusia (pemeran) yang berada di dalam ruang dan waktu yang berlaku di tempat pertunjukan kesenian (Pramana, 1983: 6).

3. Tata Cahaya

Konsep tata cahaya diposisikan sama seperti tata panggung karena sama pentingnya. Hanya saja, cahaya ditata setelah desain gambar selesai agar

konsep keduanya dapat diwujudkan. Terdapat 5 tahapan yang dilalui untuk mewujudkan konsep tata cahaya, yaitu:

a. Memilih Lampu

Pemilihan lampu yang tepat akan mempermudah penata dalam menata cahaya. Jenis lampu sangat diperhatikan karena masing-masing lampu memiliki efek yang berbeda.

b. Memilih Warna

Cahaya yang dihasilkan oleh lampu panggung pada umumnya berwarna kuning atau sering disebut *no color*. Warna kuning akan membuat objek sinaran terlihat pucat. Oleh karena itu dibutuhkan warna cahaya agar objek terlihat wajar. Pewarnaan cahaya yang tepat juga membuat suasana muncul sesuai konsep penata cahaya.

c. Menggambar *Floor Plan*

Poin ini menjelaskan arah jatuh cahaya dari lampu yang dipasang pada masing-masing *batten*. Memilih daerah yang disinari merupakan hal yang perlu diperhatikan dalam penciptaan tata cahaya. *Floor Plan* dibuat agar tidak ada area permainan yang terlalu banyak disinari maupun tidak mendapatkan cahaya sama sekali alias seimbang.

d. Menggambar *Plot Light*

Cahaya yang jatuh di atas panggung dipengaruhi oleh tata letak lampu. Oleh karena itu, dibutuhkan lembar kerja yang menjelaskan letak lampu dan arah hadap lampu per *batten*-nya.

e. Membuat *Cue Synopsis*

*Cue synopsis* mendeskripsikan pola permainan lampu melalui tabel. Tabel yang dibuat juga menjelaskan kebutuhan cahaya dan perubahannya di setiap adegan melalui *cue* baik dari musik maupun adegan itu sendiri.

#### 4. Desain Final dan Pementasan

Setelah menemukan material yang cocok dan menemukan teknik yang sesuai, maka dilakukan desain final. Desain inilah yang akan divisualkan di atas pentas.

### G. Sistematika Penulisan

#### 1. Bab I

Bab pertama merupakan pendahuluan, menjelaskan latar belakang penciptaan tata panggung dan tata cahaya Naskah *Kuda-kuda*. Bab ini juga menginformasikan kepada siapa tulisan ini ditujukan dan menjawab rumusan masalahnya. Pementasan sebelumnya dipaparkan agar tata panggung dan tata cahaya yang akan diciptakan berbeda. Dijelaskan pula pada Bab I mengenai teori yang digunakan untuk menciptakan tata panggung dan tata cahaya.

#### 2. Bab II

Analisis naskah dibahas pada Bab II. Di bab ini dibagi menjadi tiga sub-bab. Pertama adalah struktur naskah. Bagian ini membedah unsur-unsur naskah *Kuda-kuda* yang meliputi sinopsis, alur, tema, penokohan dan latar. Sub-bab kedua ialah tekstur *Kuda-kuda*, yang termasuk di dalamnya adalah dialog, suasana dan spektakel.

#### 3. Bab III

Bab ketiga menjelaskan cara-cara yang akan ditempuh untuk mewujudkan tata panggung dan tata cahaya *Kuda-kuda*. Analisis ruang, desain dan visualisasi masuk pada bab ketiga. Analisis ruang merupakan sub-bab yang mendeskripsikan karakter ruang, analisa ruang dan pembagian ruang yang dibutuhkan dalam tata panggung dan tata pentas *Kuda-kuda*.

Desain pada sub-bab ini menjelaskan gambaran tata panggung dan tata cahaya yang akan diciptakan. Selain deskripsi pada bab ini juga akan dijelaskan menggunakan gambar atau sket. Tak hanya melalui desain, gambaran tata panggung dan tata cahaya akan divisualkan dengan model atau maket.

#### 4. Bab IV

Kesimpulan dan saran adalah bab yang terakhir. Kesimpulan akan mendeskripsikan hasil dari proses penciptaan berupa pementasan *Kuda-kuda* secara detail, khususnya tata panggung dan tata cahaya. Berhasil atau tidaknya metode yang digunakan, akan diungkapkan pada bab ini.

Setelah mengulas pementasan maka langkah selanjutnya adalah memberikan saran terhadap kekurangan-kekurangan di proses maupun hasilnya agar tidak terulang di kemudian hari.