

## BAB IV

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. KESIMPULAN

Proses penciptaan tata panggung dan tata cahaya naskah *Kuda-kuda* dimulai pada bulan Februari 2015. Proses diawali dengan memilih tim kreatif untuk menganalisis naskah. Pemilihan anggota tim dilakukan dengan mempertimbangkan kedekatan emosional dengan pencipta agar mudah dalam mengomunikasikan konsep penciptaan. Pencipta mengutarakan segala konsep, keinginan serta jadwal penciptaan tata panggung dan tata cahaya kepada tim kreatif terutama sutradara. Setelah segala pikiran disampaikan, maka dimulailah proses yang sebenarnya. Pencipta menyerahkan sepenuhnya kepada sutradara segala pengadeganan sedangkan pencipta fokus pada penciptaan tata panggung dan tata cahaya. Meskipun proses pemanggungan telah diambil alih, bukan berarti pencipta lepas tangan terhadap proses latihan. Pencipta hadir setiap kali latihan supaya kebutuhan tata panggung dan tata cahaya dapat dikomunikasikan sehingga sejalan dengan kebutuhan pengadeganan.

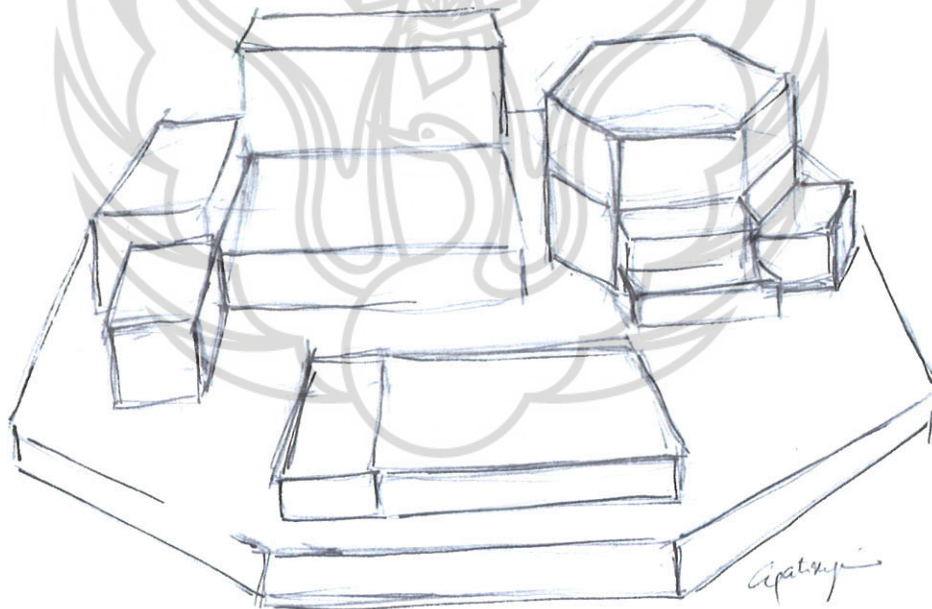
*Kuda-kuda* dalam prosesnya mengalami beberapa hambatan yaitu ketidakhadiran seorang sutradara. Sebulan tanpa adanya kepastian dari sutradara untuk kembali mengikuti latihan membuat resah pendukung *Kuda-kuda*. Hal ini juga sangat memengaruhi pencipta sehingga proses penciptaan tata pentas dan tata cahaya sempat terhenti. Maka dari itu, pencipta dan tim kreatif memutuskan untuk mengganti sutradara melalui konfirmasi kepada yang bersangkutan.

Tak berhenti sampai sutradara, masih terdapat masalah yang menggelayuti proses *Kuda-kuda*. Satu setengah bulan menjelang pementasan, penata music hanya sekali datang saat latihan kemudian tak ada lagi kabar akan datang kembali bersama timnya. Hal ini juga membuat gundah pendukung *Kuda-kuda*. Pencipta juga merasa cemas karena music akan sangat berpengaruh pada penciptaan tata panggung dan tata cahaya. Jika dikaitkan dengan tata panggung, music menjadi sebuah tanda keluar masuknya property dan pergantian set. Sama seperti tata panggung, music menjadi tanda perubahan cahaya. Selain itu, suasana yang diciptakan oleh alunan musik juga menjadi motivasi *mood* dari tata cahaya. Metode penciptaan tata cahaya tak akan terlaksana apabila pengadeganan belum tergarap. Sekali lagi, tim kreatif *Kuda-kuda* dengan berat hati memutuskan untuk mengganti penata musik dan timnya agar proses terus berjalan.

Eksekusi penciptaan tata panggung dimulai pada bulan April 2015. Langkah awal yang diambil adalah mengumpulkan *crew* panggung untuk berkoordinasi. Masing-masing item memiliki koordinator. Setelah membagi tugas maka eksekusi pun dilaksanakan.

Beranjak ke proses penciptaan tata panggung. Bahasan pertama dimulai dari *revolving stage set*. Tidak ada kendala dalam proses pembuatan set tersebut. Hanya saja, kurang kokohnya rangka menjadi hambatan dalam menggabungkan ke empat potongan set. Hal itu mengakibatkan beberapa rangka patah dan harus menambal rangka yang patah. Namun itu semua dapat diselesaikan dan keempat potongan set pun dapat disatukan dengan baik. Sesuai dengan rancangan, *castors* dipasang di setiap potongan set dan dapat diputar tanpa hambatan. Begitu pula ketika set ditambah dengan beban

yang cukup berat. *Revolving stage set* sukses berputar meskipun membutuhkan enam orang untuk memutarnya dengan lancar. Akan tetapi pada saat actor berakting di atas set yang berputar, ada tiga buah *castors* bagian terdalam yang pecah. Jumlah *castors* yang tersisa tidak dapat dipaksakan, meskipun masih dapat berputar karena dapat merusak roda yang lain. Oleh karena itu, penggantian *castors* tetap dilakukan. Tak hanya penambahan *crew* saja, tetapi juga pengurangan beban dari level agar set dapat berputar maksimal dan aktor dapat berakting di atasnya. Level yang dikurangi adalah dua buah level ukuran  $200 \times 100 \text{ m}^2$ , dua kubus sedang berukuran  $80 \times 80 \text{ cm}^2$  dan mengganti empat buah kubus  $100 \times 100 \text{ cm}^2$  dengan dua buah level segi enam.



Gambar 35. Perubahan Tumpukan Level  
(Anisa Kresna Megumi, 2015)

Bahasan selanjutnya adalah pohon. Pohon yang diciptakan sudah sesuai rancangan hanya ada penambahan di bagian rantingnya. Efek yang dihasilkan dari cahaya lampu di bagian dalam pohon juga muncul. Efek tersebut membuat pohon tidak terlihat padat. Tidak ada kendala teknis untuk pohon.

Beralih pada kepala-kepala yang muncul. Ada sedikit penambahan pada kepala-kepala yang muncul yaitu rumbai putih. Tujuan penambahan rumbai adalah untuk menambah kesan teror karena jumlah kepala masih belum menguasai ruang. Warna putih dipilih supaya dapat menyerap cahaya dengan baik, meskipun secara teknis tak ada hambatan, namun keluarnya kepala membutuhkan banyak *crew*. *Crew* yang banyak menyebabkan beberapa kepala terlambat keluar.

Bahasan selanjutnya adalah tata cahaya. Sebagian besar penataan cahaya yang diciptakan dapat divisualkan di atas panggung. Namun ada beberapa tambahan lampu yang digunakan yaitu *moving head*. *Moving head* dibutuhkan untuk dijadikan skeneri panggung. Terutama di adegan IIa, yaitu Amarta. Sifat cahaya *moving head* yang tajam dan dapat dibentuk secara detail memudahkan pencipta untuk membuat skeneri. Skeneri yang dimaksud bukan sebagai *background* melainkan skeneri lantai sehingga perbedaan antara *setting* IIa dan IIb terlihat dengan jelas. *Moving head* juga digunakan sebagai pembeda antara pohon di *setting* I dan *setting* III. Penambahan aksesoris cahaya yang berbentuk bulat dan bergerak pada pohon semakin menambah kesan bahwa latar tempat bukan di dunia.

Pementasan *Kuda-kuda* berlangsung tepat waktu, yaitu pukul 20.30 WIB di Concert Hall Taman Budaya Yogyakarta pada tanggal 26 Juni 2015. Penonton hampir

memenuhi tiga perempat dari 981 kursi yang tersedia. Tidak ada hambatan selama pementasan berlangsung. Secara keseluruhan pentas selama 90 menit berhasil dan mendapatkan apresiasi yang baik dari penonton.

## **B. SARAN**

Setiap proses pasti membuahkan hasil, seperti halnya proses pementasan *Kuda-kuda*. Hasil yang dimaksud bukanlah pementasan semata melainkan penemuan-penemuan dari proses tersebut. Selama berproses, banyak hal yang didapatkan, seperti efisiensi waktu, komunikasi, kerja sama tim, dan kepercayaan.

Penulis percaya bahwa setiap proses berusaha menggunakan waktu secara efisien. Begitu juga untuk *Kuda-kuda*, penulis berusaha memanfaatkan waktu sebaik-baiknya. Namun waktu yang telah direncanakan bisa saja melenceng dari perkiraan. Oleh sebab itu dibutuhkan rencana cadangan sehingga rancangan yang telah diciptakan dapat terlaksana.

Komunikasi sangat dibutuhkan di setiap proses. Komunikasi yang baik akan menghasilkan pementasan yang baik pula. Segala sesuatu, entah baik maupun buruk harus dikomunikasikan kepada tim kerja terutama pencipta dengan sutradara dan *crew*. Karena penciptalah yang mejadi jembatan komunikasi antara pengadeganan dan artistiknya.

Kerjasama yang baik di dalam tim kreatif akan sangat berpengaruh terhadap proses. *Kuda-kuda* memiliki tim yang dapat bekerjasama dengan baik dan saling membantu sehingga hambatan yang dialami oleh sub tim bisa teratasi.

Tiada hal yang menjadikan sebuah pementasan selain percaya. Kepercayaan merupakan fondasi utama tim kerja *Kuda-kuda*. Tanpa adanya rasa percaya, sebuah proses tak akan berjalan dan tidak akan ada sebuah pementasan. Kurang percaya terhadap tim juga sempat dialami oleh pencipta dan mengakibatkan proses terhambat.

Penulis berharap di proses selanjutnya, efisiensi waktu, komunikasi, kerjasama dan kepercayaan bisa diaplikasikan sepenuhnya agar tidak terjadi kesalahpahaman yang dapat menghambat selama berproses hingga pementasan berlangsung bahkan setelahnya, khususnya untuk tim artistik.



## KEPUSTAKAAN

- AAM. Djaelantik. 1999. *Estetika, Sebuah Pengantar*, Bandung: MSPI (Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia).
- Antono, Untung Tri Budi. 2008. *dalam Jurnal Seni Pertunjukan, Vol.9 No.2, Ikonitas Tata Panggung : Sebuah Kajian Semiotika Seni Rupa Teater*, , Yogyakarta: <http://www.isi.ac.id>
- Danesi, Marcel. 2010. *Pesan, Tanda, dan Maknai*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Dewojati, Cahyaningrum. 2012. *Drama, Sejarah, Teori dan Penerapannya*. Yogyakarta: Javakarsa Media.
- Dharsono. 2004. *Pengantar Estetika*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Harymawan, RMA. 1988. *Dramaturgi*. Bandung: CV Rosda Bandung.
- Kernnodle, George. R. 1967. *Invitation to The Theater*. United State of America: Harcourt, Brace & World INC.
- Laelasari, Nurlailah. 2006. *Kamus Istilah Sastra*. Bandung: Nuansa Aulia.
- Ommanney, Katharine Anne. 1960. *The Stage and The School*. USA: Mc. Graw Hill Book Company.
- Padmodarmaya, Pramana. 1988. *Tata dan Teknik Pentas*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Parker, W Oren, Harvey K. Smith. 1979. *Scene Design and Stage Lighting Fourth Edition*. United State of America: Carnegie-Mellon University.
- Reid, Francis. 1976. *The Stage Lighting Handbook*. London: Pitman Publishing.
- Riantiarno, N. 2011. *Kitab Teater*. Jakarta: Grassindo.
- Sahid, Nur. 2012. *Semiotika Teater (Teori dan Penerapannya)*. Yogyakarta. Jurusan Teater Fakultas Seni Pertunjukan ISI Yogyakarta.
- Sanyoto, Sadjiman Ebdi. 2009. *Nirmana, Elemen-elemen Seni dan Desain*. Yogyakarta: Jalasutra.

- Satoto, Soediro. 2012. *Analisis Drama dan Teater Jilid 1*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- , 2012. *Analisis Drama dan Teater Jilid 2*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Selden, Samuel dan Tom Rezzuto. 1972. *Essential of Stage Scenery*. Englewood Clift, New Jersey: Prentice-Hall INC.
- Sumanto, Bakdi. 2001. *Jagat Teater*. Yogyakarta: Media Pressindo.
- Sumardjo, Jacob. 1992. *Perkembangan Teater Modern dan Sastra Drama Indonesia*. Bandung: PT. Citra Aditya Bakti.
- Taylor, Loren E. 1981. *Drama Formal dan Teater Remaja*. Yogyakarta: Yayasan Taman Bina Siswa.
- Yudiaryani. 2001. *Panggung Teater Dunia*. Yogyakarta: Pustaka Gondho Suli.

