

**PENCIPTAAN SKENOGRAFI DALAM PEMENTASAN
NASKAH *JAM DINDING DAN SEISI RUMAH KARYA*
MAULANA MAS**

SKRIPSI



Oleh

Gambit Setyawan
NIM 1911009014

**PROGRAM STUDI S-1 TEATER
JURUSAN TEATER FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
GASAL 2024-2025**

**PENCIPTAAN SKENOGRAFI DALAM PEMENTASAN
NASKAH *JAM DINDING DAN SEISI RUMAH KARYA*
MAULANA MAS**

Skripsi
Untuk memenuhi salah satu syarat
Mencapai derajat Sarjana Skripsi Strata Satu
Program Studi S1 Teater



Oleh

Gambit Setyawan
NIM 1911009014

**PROGRAM STUDI S-1 TEATER
JURUSAN TEATER FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
GASAL 2024-2025**

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir berjudul:

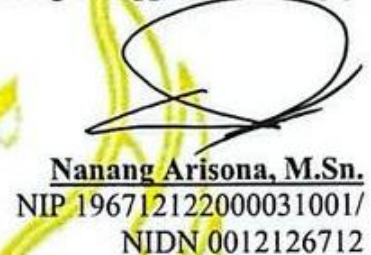
PENCIPTAAN SKENOGRAFI DALAM PEMENTASAN NASKAH *JAM DINDING DAN SEISI RUMAH KARYA MAULANA MAS* diajukan oleh Gambit Setyawan, NIM 1911009014, Program Studi S-1 Seni Teater, Jurusan Teater, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (**Kode Prodi: 91251**), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 20 Desember 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Ketua Tim Penguji



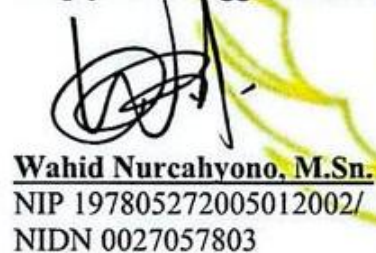
Rano Sumarno, M.Sn.
NIP 198003082006041001/
NIDN 0008038004

Pembimbing I/Anggota Tim Penguji



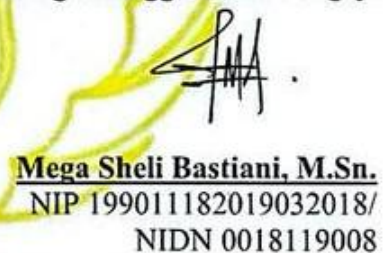
Nanang Arisona, M.Sn.
NIP 196712122000031001/
NIDN 0012126712

Penguji Ahli/Anggota Tim Penguji



Wahid Nurcahyono, M.Sn.
NIP 197805272005012002/
NIDN 0027057803

Pembimbing II/Anggota Tim Penguji



Mega Sheli Bastiani, M.Sn.
NIP 199011182019032018/
NIDN 0018119008

Yogyakarta, **16 - 01 - 25**

Mengetahui,

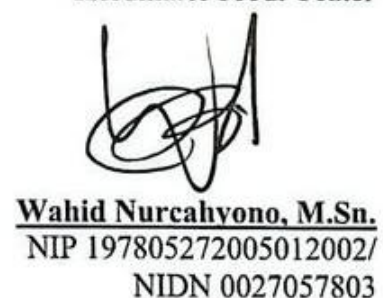


Dekan Fakultas Seni Pertunjukan
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Nyoman Cau Arsana, S.Sn., M.Hum.
NIP 197111071998031002/
NIDN 0007117104

Kordinator Prodi Teater



Wahid Nurcahyono, M.Sn.
NIP 197805272005012002/
NIDN 0027057803

PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Gambit Setyawan
NIM : 1911009014
Alamat : Dsn. Bambang RT 001 RW 001, Kel/Desa
Siraman, Kecamatan Kesamben, Kabupaten Blitar,
Provinsi Jawa Timur
No. Telpon : (+62) 853 3696 7246
Email : gamebytesetyawan2000@gmail.com

Menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar ditulis sendiri dan tidak terdapat bagian dari karya ilmiah lain yang telah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu lembaga pendidikan tinggi dan juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain/lembaga lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dalam skripsi ini dan disebutkan sumbernya secara lengkap dalam daftar rujukan.

Apabila di kemudian hari skripsi ini terbukti merupakan hasil plagiat dari karya penulis lain dan/atau dengan sengaja mengajukan karya atau pendapat yang merupakan karya penulis lain, penulis bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum yang berlaku..

Yogyakarta, 10 Januari 2025



METERAI
TEMPEL
3000
SBES3AJX019717102

Gambit Setyawan

NIM 1911009014

MOTTO

*“Pada akhirnya, drama yang sebenarnya
berada di dalam diri sendiri”*

(Yogyakarta, 17 Desember 2024)

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT atas segala berkah, rahmat, dan hidayah-Nya yang telah memberikan kelancaran, kesehatan, keselamatan, waktu yang baik, hari yang cerah, serta segala energi positif yang menyertai perjalanan proses penciptaan saya. Tanpa anugerah dan campur tangan Allah SWT, semua ini tidak akan berjalan dengan lancar hingga pertunjukan *Jam Dinding Dan Seisi Rumah* karya Maulana Muhammad Abdan Syakura dan karya tulis skripsi sebagai syarat kelulusan Sarjana S-1 di Program Studi Teater, Jurusan Teater, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta dapat saya selesaikan tanpa halangan apa pun yang berarti. Alhamdulillah.

Saya bersyukur atas banyaknya energi positif yang mendampingi saya, yang secara khusus memberikan kekuatan dan keberanian untuk terus menghadapi tantangan serta tanggung jawab pada Tugas Akhir saya. Saya mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, baik berupa pikiran, perasaan, kehadiran fisik maupun doa, termasuk keluarga, sahabat, dosen pembimbing dan penguji, serta semua teman-teman yang telah hadir untuk mengapresiasi terselenggaranya pertunjukan dan karya tulis skripsi ini. Semoga doa baik kembali kepada yang mendoakan. Meskipun masih jauh dari kesempurnaan, saya berharap pertunjukan dan karya tulis skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi teman-teman yang akan mengambil konsentrasi tugas akhir penciptaan scenografi pada periode berikutnya.

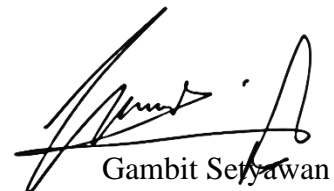
Pada kesempatan ini, izinkan saya untuk mengucapkan terima kasih secara khusus kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam proses ini. Saya ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Irwandi, M.Sn. selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dr. I Nyoman Cau Arsana, S.Sn., M.Hum. selaku Dekan Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Bapak Rano Sumarno, M.Sn. selaku Ketua Jurusan Teater Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta sekaligus Ketua Tim Penguji.
4. Ibu Silvia Anggreni Purba, M.Sn. selaku Sekretaris Jurusan Teater Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Bapak Wahid Nurcahyono, M.Sn. selaku Kepala Prodi Teater Jurusan Teater Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta sekaligus Penguji Ahli.
6. Bapak Nanang Arisona, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I.
7. Ibu Mega Sheli Bastiani, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing II.
8. Bapak Drs. Agus Prasetya, M.Sn. sebagai Dosen Wali saya selama 5 tahun.
9. Seluruh dosen dan staff Jurusan Teater Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
10. Kedua orangtua saya Bapak Purwanto dan Ibu Sulis Setyowati yang sangat saya cintai yang selalu menerima dan mendukung apapun yang saya lakukan, tanpa mereka saya bukan apa-apa.

11. Terima kasih kepada kakak tercinta Bagus Setyawan yang selalu merawat saya dari kecil ketika orang tua sedang tidak di rumah dan selalu menemani saya dalam keadaan baik dan buruk.
12. Terima kasih Khaerunisa yang selalu menemani saya pada apapun kondisi yang sedang terjadi.
13. Terima kasih Mas Deva Rizky Listianto dan PLTG Family selalu mendukung saya dan memberikan pembelajaran di ruang kolektifnya.
14. Terima kasih kepada Mas Maul atas naskahnya, Luqman selaku sutradara dan seluruh elemen tim pertunjukan, dan khusus kepada Togar, Aldy, Wibi, dan Amin yang telah menemani saya dan berproses bersama mewujudkan Penciptaan Skenografi Dalam Pementasan Naskah *Jam Dinding Dan Seisi Rumah* karya Maulana Muhammad Abdan Syakura selama 3 bulan.
15. Dan seluruh pihak yang terlibat tidak bisa saya sebutkan satu persatu.

Penciptaan ini masih jauh dari kata sempurna, tetapi tanpa adanya dukungan dari orang-orang terdekat, penciptaan ini tidak akan bisa selesai. Semoga penciptaan ini dapat bermanfaat bagi siapa saja yang mau belajar dari kekurangan serta kelebihanannya.

Yogyakarta, 17 Desember 2024



Gambit Setyawan
NIM 1911009014

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT	iii
MOTTO	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
INTISARI	xii
ABSTRACT.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Penciptaan	4
C. Tujuan Penciptaan	4
D. Landasan Penciptaan	5
1. Sumber Penciptaan.....	5
2. Landasan Teori.....	9
E. Metode Penciptaan	12
F. Sistematika Penulisan	16
BAB II DASAR PENCIPTAAN	Error! Bookmark not defined.
A. Konsep Penciptaan	Error! Bookmark not defined.
B. Rancangan Penciptaan	Error! Bookmark not defined.
1. Analisis	Error! Bookmark not defined.
2. Pemilihan Unsur Skenografi	Error! Bookmark not defined.
BAB III PROSES DAN HASIL PENCIPTAAN.....	Error! Bookmark not defined.
A. Proses Penciptaan.....	Error! Bookmark not defined.
1. Pemilihan Alat	Error! Bookmark not defined.
2. Pemilihan Bahan	Error! Bookmark not defined.
3. Pemilihan Software	Error! Bookmark not defined.
4. Pemilihan Hardware.....	Error! Bookmark not defined.
5. Proses Pembuatan	Error! Bookmark not defined.
B. Hasil Penciptaan.....	Error! Bookmark not defined.

C. Distribusi Karya**Error! Bookmark not defined.**

BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN**Error! Bookmark not defined.**

A. Kesimpulan**Error! Bookmark not defined.**

B. Saran.....**Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR PUSTAKA.....**Error! Bookmark not defined.**



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Theatre Black Box 1.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2 Theatre Black Box 2.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3 Lukisan Making Cloud karya Sergey Kolesov ...	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4 Lukisan The Persistence of Memory karya Salvador Dali.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 5 Palet Warna Akromatik.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 6 Servo Controller	Error! Bookmark not defined.
Gambar 7 Servo.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 8 Kabel usb to type c	Error! Bookmark not defined.
Gambar 9 Software Servo Controller.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 10 Mekanisme Robotik	Error! Bookmark not defined.
Gambar 11 Desain Rancangan Tata Panggung 1 ...	Error! Bookmark not defined.
Gambar 12 Desain Rancangan Tata Panggung 2...	Error! Bookmark not defined.
Gambar 13 Desain Jam Dinding dan pola geraknya.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 14 Desain Meja dan pola geraknya.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 15 Desain Buku 1 dan pola geraknya.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 16 Desain Buku 2 dan pola geraknya.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 17 Desain Buku 3 dan pola geraknya.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 18 Desain Pensil dan pola geraknya.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 19 Desain Pulpen dan pola geraknya	Error! Bookmark not defined.
Gambar 20 Desain Laptop dan pola geraknya	Error! Bookmark not defined.
Gambar 21 Desain Android dan pola geraknya	Error! Bookmark not defined.
Gambar 22 Desain Cermin dan pola geraknya	Error! Bookmark not defined.
Gambar 23 Desain Televisi dan pola geraknya.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 24 Desain Dinding dan pola geraknya	Error! Bookmark not defined.
Gambar 25 Alat-alat 1	Error! Bookmark not defined.
Gambar 26 Alat-alat 2.....	Error! Bookmark not defined.

Gambar 27 Polyfoam	Error! Bookmark not defined.
Gambar 28 Lem Styrofoam dan Polyfoam	Error! Bookmark not defined.
Gambar 29 Styrofoam	Error! Bookmark not defined.
Gambar 30 Cat akrilik warna putih dan hitam	Error! Bookmark not defined.
Gambar 31 Paralon.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 32 Besi hollow.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 33 Software servo controller	Error! Bookmark not defined.
Gambar 34 Software Arduino IDE	Error! Bookmark not defined.
Gambar 35 Servo SG90 9g	Error! Bookmark not defined.
Gambar 36 Laptop Windows	Error! Bookmark not defined.
Gambar 37 Servocontroller yang sudah dirakit	Error! Bookmark not defined.
Gambar 38 Proses pembuatan 1	Error! Bookmark not defined.
Gambar 39 Proses pembuatan 2	Error! Bookmark not defined.
Gambar 40 Proses pembuatan 3	Error! Bookmark not defined.
Gambar 41 Hasil penciptaan di panggung	Error! Bookmark not defined.
Gambar 42 Hasil penciptaan Jam Dinding	Error! Bookmark not defined.
Gambar 43 Hasil penciptaan Meja.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 44 Hasil penciptaan Buku 1	Error! Bookmark not defined.
Gambar 45 Hasil penciptaan Buku 2	Error! Bookmark not defined.
Gambar 46 Hasil penciptaan Buku 3	Error! Bookmark not defined.
Gambar 47 Hasil penciptaan Pensil	Error! Bookmark not defined.
Gambar 48 Hasil penciptaan Pulpen	Error! Bookmark not defined.
Gambar 49 Hasil penciptaan Laptop.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 50 Hasil penciptaan Android.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 51 Hasil penciptaan Cermin	Error! Bookmark not defined.
Gambar 52 Hasil penciptaan Televisi	Error! Bookmark not defined.
Gambar 53 Hasil penciptaan Dinding	Error! Bookmark not defined.
Gambar 54 Dokumentasi Pertunjukan	Error! Bookmark not defined.

PENCIPTAAN SKENOGRAFI DALAM PEMENTASAN NASKAH *JAM DINDING* DAN *SEISI RUMAH KARYA* MAULANA MAS

INTISARI

Penciptaan ini bertujuan untuk menciptakan skenografi yang mengintegrasikan elemen visual, kinetik, dan audio dalam pementasan naskah *Jam Dinding dan Seisi Rumah* karya Maulana Muhammad Abdan Syakura. Pendekatan penciptaan menggabungkan teori surealisme André Breton dengan inovasi skenografi Josef Svoboda, menghasilkan desain panggung yang tidak hanya menjadi latar cerita, tetapi juga sebagai elemen naratif yang aktif.

Proses penciptaan dimulai dengan analisis naskah untuk memahami tema dan karakter, diikuti oleh desain skenografi yang berfokus pada instalasi kinetik dengan mekanisme robotik. Elemen-elemen panggung, seperti perabotan rumah tangga, dirancang untuk menjadi tokoh hidup yang mendukung narasi. Palet warna akromatik digunakan untuk menciptakan suasana surealis, sedangkan ruang *Black Box* dipilih sebagai media penyajian karena fleksibilitasnya yang mendukung pengalaman teater yang imersif.

Penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam pengembangan penciptaan skenografi modern melalui integrasi teknologi dan seni. Implikasinya mencakup perluasan eksplorasi estetika teater, pengembangan kolaborasi multidisiplin, serta upaya mengintegrasikan inovasi teknologi dalam seni pertunjukan.

Kata Kunci: skenografi, surealisme, instalasi kinetik, Black Box, teknologi teater

CREATION OF SCENOGRAPHY IN THE PERFORMANCE OF *JAM DINDING DAN SEISI RUMAH* SCRIPT BY MAULANA MAS

ABSTRACT

This creation aims to design scenography that integrates visual, kinetic, and audio elements in the performance of *Jam Dinding dan Seisi Rumah* by Maulana Muhammad Abdan Syakura. The creation approach combines André Breton's surrealism theory with Josef Svoboda's scenography innovation, resulting in a stage design that not only serves as the backdrop for the story but also as an active narrative element.

The creation process begins with script analysis to understand the theme and characters, followed by scenography design focused on kinetic installations with robotic mechanisms. Stage elements, such as household furniture, are designed to become living characters that support the narrative. An achromatic color palette is used to create a surreal atmosphere, while the *Black Box* space is chosen as the medium for presentation due to its flexibility, supporting an immersive theater experience.

This research provides a significant contribution to the development of modern scenography creation through the integration of technology and art. Its implications include expanding the exploration of theatrical aesthetics, developing multidisciplinary collaborations, and integrating technological innovations in performing arts.

Keywords: scenography, surrealism, kinetic installation, Black Box, theater technology

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Skenografi berasal dari kata Yunani *sceno-grafika*, yang awalnya diterjemahkan sebagai lukisan latar atau gambar perspektif. Skenografi adalah cara kita membahas ruang, menerjemahkan dan mengadaptasi ruang; menciptakan kesan ruang serta menghubungkannya dengan dinamika waktu dramatik (P.Howard, 2002:1). Menurut Arnold Aronson, istilah skenografi menyiratkan sesuatu yang lebih dari sekadar menciptakan latar, kostum, atau pencahayaan. Istilah ini membawa konotasi konstruksi visual-spasial yang menyeluruh, serta proses perubahan dan transformasi yang merupakan bagian inheren dari kosa kata fisik panggung (Aronson, 2005: 7). Berdasarkan kutipan tersebut, dapat disimpulkan bahwa skenografi merupakan seni menciptakan ruang visual-spasial yang menyeluruh, dinamis, dan adaptif, yang menghubungkan elemen ruang dengan waktu dramatik melalui proses transformasi fisik panggung.

Dalam perkembangan skenografi di dunia seni pertunjukan, teknologi membawa perubahan signifikan dalam cara seniman menyajikan karyanya, memperluas batas-batas tradisional antara seni dan kehidupan. . Teknologi berasal dari kata Yunani *techne*, yang berarti seni atau keterampilan, dan *logos*, yang berarti ilmu atau pengetahuan (Mitcham, 1994: 9). Sebagaimana diungkapkan oleh RoseLee Goldberg (2011), Seni pertunjukan adalah ekspresi tertinggi dari

kehadiran hidup yang tidak dimediasi, di mana teknologi berfungsi sebagai alat untuk mengeksplorasi batas seni dan kehidupan. Teknologi tidak hanya menjadi alat, tetapi juga medium yang memungkinkan integrasi multimedia, kolaborasi lintas disiplin. McKinney (2017) menegaskan bahwa Skenografi kontemporer semakin berfokus pada kolaborasi, integrasi multimedia, dan evolusi konstan bahan dan teknologi. Kedua pandangan ini menunjukkan bahwa teknologi tidak hanya mendukung estetika pertunjukan, tetapi juga menjadi katalis untuk mengubah cara seniman dan penonton berinteraksi dengan ruang dan narasi. Hal ini juga dinyatakan oleh Jarka Burian dalam buku yang ia tulis *The Scenography of Josef Svoboda* :

“Karya Svoboda dikaitkan dengan eksploitasi artistik skala penuh atas perangkat mekanis, elektronik, dan optik terkini ... dengan apa yang disebut tahap kinetik, dengan penggunaan luas teknik pencahayaan dan proyeksi canggih, dan dengan serangan radikal terhadap keterbatasan teater proscenium yang masih dominan”. (Burian, 1974: xix).

Kutipan tersebut menjelaskan bahwa, menurut Josef Svoboda, perkembangan scenografi dipengaruhi oleh penggunaan teknologi terkini yang mencakup perangkat mekanis, elektronik, dan optik. Panggung kinetik, teknik pencahayaan, serta proyeksi canggih digunakan secara luas, sehingga batasan teater proscenium yang masih dominan dapat diatasi. Hal ini menunjukkan bahwa teknologi memainkan peran penting dalam menciptakan scenografi. Oleh karena itu, pencipta akan menyajikan sebuah scenografi yang memanfaatkan teknologi dalam bentuk instalasi kinetik.

Instalasi diambil dari bahasa Inggris, yaitu *Installation* yang artinya ‘pemasangan’ atau ‘menempatkan’. Sedangkan kinetik berasal dari kata Yunani *Kinesis* yang berarti gerakan. Elemen-elemen panggung dirancang untuk bergerak secara terkontrol, menciptakan interaksi antara ruang, objek, dan penonton. Skenografi ini akan menggunakan sifat surealis, dengan elemen-elemen yang menciptakan atmosfer melampaui kenyataan. Pencipta akan membuat objek di atas panggung menjadi bentuk yang tidak hanya berfungsi sebagai representasi ruang nyata, tetapi juga sebagai perwujudan imajinasi dan simbol-simbol yang melampaui kenyataan.

Naskah drama *Jam Dinding dan Seisi Rumah* karya Maulana Muhammad Abdan Syakura dipilih atas dasar hubungan dengan eksplorasi konsep skenografi pencipta. Tema yang diangkat dalam naskah ini merepresentasikan konsep personifikasi perabotan rumah tangga. Naskah ini juga memberikan ruang untuk refleksi mendalam terkait makna rumah sebagai sebuah ruang yang sarat akan cerita dan kenangan. Pemilihan naskah ini juga didasarkan pada keterhubungan emosional pencipta terhadap refleksi pribadi tentang makna rumah sebagai ruang yang penuh cerita.

Naskah ini mengilustrasikan betapa signifikannya praktik mendengarkan dan memahami kebutuhan emosional individu di lingkungan sekitar. Dalam naskah ini, perabotan rumah tangga dijadikan sebagai tokoh dan perspektif dalam peristiwa kehidupan. Mengisahkan bagaimana perabotan rumah itu hidup dan memiliki kepribadian, ingatan, serta emosi seperti manusia. Dalam naskah ini, daya tarik utama terletak pada perspektif perabotan rumah tangga terhadap keluarga yang

tinggal di dalam rumah tersebut. Percakapan antar perabotan menyingkapkan pandangan mereka tentang kegiatan keluarga di dalam rumah tersebut, seolah-olah perabotan itu hidup dan memiliki perasaan sendiri.

Instalasi kinetik dijadikan salah satu elemen penting dalam konsep skenografi pencipta, karena memungkinkan gerakan dinamis pada properti panggung yang dijadikan sebagai tokoh. Pencipta memilih mekanisme robot sebagai penawaran untuk menciptakan perabotan rumah dan elemen-elemen lainnya yang menjadi bagian dari naskah dapat dihidupkan.

B. Rumusan Penciptaan

Bagaimana menciptakan skenografi dengan instalasi kinetik dalam pementasan naskah *Jam Dinding dan Seisi Rumah* karya Maulana Muhammad Abdan Syakura?

C. Tujuan Penciptaan

Menjelaskan penciptaan skenografi dengan instalasi kinetik dalam pementasan naskah *Jam Dinding dan Seisi Rumah* karya Maulana Muhammad Abdan Syakura?

D. Landasan Penciptaan

1. Sumber Penciptaan

Naskah drama *Jam Dinding dan Seisi Rumah* karya Maulana Muhammad Abdan Syakura menggambarkan pentingnya mendengarkan dan memahami kebutuhan emosional orang-orang di sekitar kita, meskipun subjek yang diangkat tampak sederhana, seperti perabotan dalam rumah. Drama ini merangkum inti kehidupan sehari-hari, di mana kesibukan pribadi seringkali membuat kita kurang menyadari kehadiran dan kepentingan orang lain. Naskah ini mengangkat konsep personifikasi, di mana benda-benda seperti jam dinding dan perabotan rumah digambarkan memiliki karakteristik manusiawi, berbicara, dan berinteraksi layaknya manusia. Gambaran ini mencerminkan realitas kehidupan manusia yang kerap terjebak dalam rutinitas tanpa menyadari kebutuhan emosional serta hubungan sosial di sekitarnya. Seperti jam dinding yang terus berputar tanpa henti, manusia sering kali menjalani tugas-tugasnya secara mekanis tanpa refleksi mendalam terhadap makna di balik aktivitas sehari-hari. Dengan demikian, melalui personifikasi ini, penulis mengajak pembaca untuk lebih memperhatikan dan memahami pentingnya kepekaan terhadap kebutuhan emosional, yang sering kali terabaikan dalam kesibukan sehari-hari.

Naskah ini memiliki amanat mengenai pentingnya memahami bahwa setiap fase dalam kehidupan manusia membawa tanggung jawab yang berbeda. Di tengah perjalanan hidup yang terus berjalan, manusia sering kali dihadapkan pada berbagai tantangan dan tanggung jawab yang harus dipikul dengan baik. Dalam konteks

kehidupan modern, di mana kesibukan dan teknologi sering kali mendominasi perhatian, naskah ini mengingatkan bahwa tanggung jawab tersebut tidak boleh diabaikan. Setiap individu memiliki kewajiban terhadap dirinya sendiri, keluarga, dan masyarakat, yang harus diselesaikan dengan penuh kesadaran. Pesan moral ini menegaskan bahwa, meskipun perkembangan teknologi memberikan kemudahan dalam berbagai aspek kehidupan, manusia tidak boleh melupakan esensi dari tanggung jawab dan relasi emosional yang menjadi bagian integral dari kehidupan bermasyarakat.

Seni pertunjukan, sebagai perpaduan dinamis antara berbagai elemen seperti cahaya, ruang, suara, dan tubuh, menghasilkan sebuah pengalaman spasial-temporal yang khas bagi penonton. Hal ini terdapat dalam naskah *Jam Dinding dan Seisi Rumah* karya Maulana Muhammad Abdan Syakura, di mana penggambaran realitas pada naskah adalah objek-objek mati seperti jam dinding dan perabotan rumah dapat berperan sebagai sarana untuk menyampaikan pesan emosional dan sosial. Seperti yang digambarkan Chris Slater dalam bukunya, "Seni pertunjukan pada dasarnya merupakan campuran yang tidak stabil, menggabungkan cahaya, ruang, suara, gambar, tubuh, arsitektur, material, mesin, kode, dan publik yang merespons ke dalam peristiwa spasial-temporal yang unik." (Salter, 2009:22)

Fenomena Pareidolia adalah keadaan manusia cenderung melihat wajah atau bentuk yang familiar pada objek mati. Bagi pencipta, hal itu merupakan metafora yang kuat dalam menggambarkan keterhubungan emosional. Benda-benda mati seolah-olah memiliki kehidupan batin, karakter, bahkan emosi. Dalam konteks ini, pareidolia mengaburkan batas antara benda mati dan entitas hidup,

memberikan refleksi bahwa bahkan benda-benda sehari-hari dapat memuat makna emosional. Seperti yang dijelaskan oleh Bustamante, Pareidolia adalah fenomena di mana manusia mencari pola yang bermakna dalam kekacauan visual, menciptakan gambaran yang menggabungkan antara kenyataan dan imajinasi, yang sering kali menjadi sumber inspirasi dalam seni dan interpretasi simbolis (Bustamante, 2012:54).

Menurut Wang (2022), secara psikologis, pareidolia adalah ilusi parsial yang terjadi karena respons otak terhadap rangsangan sensorik ambigu. Kondisi ini sering kali disebabkan oleh luminansi rendah atau kelelahan mental, di mana otak memanfaatkan pengetahuan dan pengalaman sebelumnya untuk menyusun pola bermakna dari rangsangan yang tidak jelas. Kaufmann (2019) juga menjelaskan bahwa secara medis, pareidolia berhubungan dengan aktivasi di area fusiform face pada korteks temporal inferior, yang bertanggung jawab untuk pengenalan wajah. Fenomena ini mengungkapkan bahwa pengenalan pola wajah pada rangsangan yang ambigu terjadi secara spontan dan cepat, meskipun tidak ada wajah yang nyata. Hal ini menunjukkan kecenderungan alami manusia untuk mendeteksi pola wajah sebagai bagian dari mekanisme evolusioner untuk kelangsungan hidup.

Hal ini juga memberikan gambaran kepada pencipta terhadap naskah, di mana pareidolia dapat menjadi alat untuk menciptakan lapisan emosional tambahan pada benda-benda mati. Selain itu, surealisme adalah salah satu aliran seni yang bisa dihubungkan dengan pertunjukan dari naskah *Jam Dinding Dan Seisi Rumah* Maulana Muhammad Abdan Syakura, sebagaimana fenomena ini menciptakan pengalaman visual yang tidak hanya bermain dengan realitas tetapi juga dengan

fantasi. Aliran surealisme menjadi salah satu referensi dalam mengembangkan konsep visual skeneri dalam pertunjukan ini. Menurut André Breton, surealisme adalah otomatisme psikis dalam bentuk murni, di mana seseorang berupaya mengekspresikan secara verbal, melalui kata-kata tertulis, atau dengan cara lainnya fungsi nyata dari pemikiran. Didiktekan oleh pikiran, tanpa kendali yang diterapkan oleh nalar, bebas dari perhatian estetis atau moral (Breton, 1969: 26). Sejalan dengan fenomena pareidolia, surealisme dapat digunakan sebagai sarana untuk membuka ruang yang mengaburkan batas antara mimpi dan realitas melalui estetika yang memadukan unsur fantasi, keanehan, dan ketidaklogisan.

Dalam desain skenografi ini, warna abu-abu dipilih karena kemampuannya menciptakan ilusi visual yang kuat serta membangun atmosfer yang khas. Warna ini, dengan berbagai gradasinya, mengandung kedalaman dan ambiguitas yang menggambarkan peralihan antara realitas dan dunia imajinasi, Freud (1998) menjelaskan mimpi adalah jalan kerajaan menuju pikiran bawah sadar, menawarkan jalan langsung untuk memahami keinginan dan ketakutan tersembunyi yang membentuk perilaku manusia. Pengalaman pribadi pencipta menunjukkan bahwa abu-abu mampu menciptakan suasana mimpi, menyampaikan emosi yang tersembunyi, serta memunculkan ketakutan dan keinginan bawah sadar. Dengan demikian, abu-abu bukan sekadar warna latar belakang, melainkan juga menjadi elemen yang menghubungkan penonton dengan dunia psikologis yang ada dalam mimpi. Sebagai pendukung, dalam *The Secret Lives of Color*, menjelaskan bahwa Payne's gray, atau abu-abu Payne, sering digunakan oleh seniman untuk menghadirkan kedalaman, jarak, serta suasana misterius yang penuh nuansa,

menjadikannya salah satu warna yang ideal untuk membangun imajinasi visual (Kassia, 2016: 274).

Instalasi kinetik menjadi elemen penting dalam konsep scenografi, karena kemampuannya menghadirkan gerakan pada properti panggung yang dapat berperan sebagai tokoh. Pencipta memanfaatkan mekanisme robot sebagai penawaran kreatif untuk menghidupkan perabotan rumah dan elemen lainnya, sehingga mendukung narasi naskah. Seperti disebutkan oleh Bramantyo, "kerja mediasi berbasis teknologi membantu menyelesaikan berbagai permasalahan manusia pada abad ke-21" (Rahman, 2023: 89), transformasi ini mencerminkan bagaimana teknologi dapat mengubah pendekatan artistik.

Selain visual dan gerakan kinetik, audio memegang peran krusial dalam menciptakan dramatika pertunjukan. *Voice-over* dipilih sebagai media penyampaian dialog, mengingat elemen artistik yang mendominasi panggung. Komposisi musik yang tepat dapat membangun suasana dan ketegangan yang mendukung keseluruhan pertunjukan. Penggunaan audio menjadi faktor penting dalam memperluas imajinasi penonton.

2. Landasan Teori

Pendekatan scenografi berbasis teori surealisme André Breton dan inovasi Josef Svoboda memberikan kerangka konseptual dalam menciptakan panggung teatrikal yang dinamis, interaktif, dan multi-dimensi. Dalam surealisme, André Breton mengutamakan peran imajinasi dan alam bawah sadar sebagai elemen penting dalam penciptaan seni. Hal ini relevan dengan

gagasan Josef Svoboda tentang skenografi sebagai entitas dinamis, di mana elemen-elemen panggung tidak hanya menjadi latar, melainkan bagian aktif dari narasi pertunjukan.

Breton, dalam *Manifestoes of Surrealism*, menegaskan bahwa imajinasi adalah kekuatan tak terbatas yang membebaskan manusia dari belenggu realitas sehari-hari. Ia menyatakan, “Kata ‘kebebasan’ sajalah yang masih membuat saya bersemangat. Saya menganggapnya mampu mempertahankan fanatisme manusia lama tanpa batas waktu.” (Breton, 1969: 5). Pernyataan ini menggambarkan bagaimana seni, termasuk skenografi, dapat menciptakan ruang kebebasan di mana mimpi dan realitas bersatu dalam bentuk surealitas.

Pendekatan surealisme menekankan eksplorasi mimpi, alam bawah sadar, dan penggabungan elemen-elemen yang tampaknya tidak berhubungan untuk menciptakan pengalaman estetis yang mendalam. Dalam konteks skenografi, prinsip ini diterjemahkan ke dalam desain panggung yang mengutamakan transformasi ruang melalui elemen kinetik dan visual yang mengacu pada logika mimpi. Breton menyebutkan, “Saya percaya pada resolusi masa depan dari dua keadaan ini, mimpi dan kenyataan, yang tampaknya begitu bertentangan, menjadi semacam realitas absolut, sebuah surealitas.” (Breton, 1969: 14).

Pendekatan Josef Svoboda terhadap skenografi yang menolak keterbatasan teater proscenium sejalan dengan prinsip-prinsip surealisme. Svoboda memandang ruang panggung sebagai entitas dinamis yang dapat

bergerak dan berubah sesuai dengan kebutuhan narasi. Dalam pandangan ini, skenografi tidak hanya menjadi bingkai visual, melainkan alat naratif yang aktif, sebagaimana diungkapkan oleh Burian: “karyanya terkait dengan eksploitasi artistik berskala penuh dari perangkat mekanis, elektronik, dan optik terkini ... dengan serangan radikal terhadap keterbatasan teater proscenium" (Burian, 1974: xix).

Prinsip surealisme yang memadukan mimpi dan realitas tercermin dalam cara Svoboda menciptakan ruang yang dapat berubah bentuk selama pertunjukan. Penggunaan elemen kinetik dan mekanisme robot memungkinkan panggung menciptakan suasana yang berubah, menciptakan efek surreal yang merespons cerita secara langsung. Konsep ini selaras dengan gagasan Breton bahwa: “Yang luar biasa selalu indah, apa pun yang luar biasa itu indah, nyatanya hanya yang luar biasa saja yang indah.” (Breton, 1969: 16).

Dalam pendekatan surealisme, pengalaman penonton menjadi bagian integral dari pertunjukan. Breton menekankan pentingnya keterlibatan imajinasi individu dalam memahami karya seni. Ia menulis, Imajinasi memberi gambaran tentang apa yang mungkin terjadi, dan itu cukup untuk menghilangkan sedikit saja perintah buruk. (Breton, 1969:5). Dalam konteks skenografi Svoboda, interaksi antara ruang panggung dan audiens menciptakan pengalaman yang melibatkan indra secara penuh, sehingga penonton tidak hanya menjadi saksi, tetapi juga menjadi bagian dari narasi.

Teori surealisme André Breton dan inovasi skenografi Josef Svoboda memiliki korelasi terhadap konsep penciptaan skenografi ini. Surealisme, yang menggabungkan mimpi dan realitas, tercermin dalam personifikasi benda-benda rumah tangga yang diberi karakter manusiawi untuk menyampaikan dinamika emosional dan sosial. Hal ini sejalan dengan gagasan Breton bahwa seni mampu menciptakan ruang kebebasan di mana imajinasi mengaburkan batas realitas. Pendekatan ini diperkuat oleh fenomena pareidolia, yang memungkinkan objek panggung menyampaikan makna simbolik dan emosional.

Inovasi Svoboda dalam skenografi, yang mengedepankan elemen panggung sebagai bagian aktif dari narasi, relevan dalam karya ini melalui penggunaan elemen kinetik dan audio. Panggung dirancang sebagai ruang dinamis yang berinteraksi dengan cerita, mendukung pengalaman multi-dimensi. Palet warna abu-abu, seperti *Payne's gray*, dipilih untuk menciptakan suasana misterius dan kedalaman visual, sejalan dengan tujuan menciptakan atmosfer surealis. Integrasi teori Breton dan pendekatan Svoboda menjadikan skenografi tidak hanya sebagai latar, tetapi juga sebagai elemen naratif .

E. Metode Penciptaan

Pendekatan Josef Svoboda dalam skenografi berfokus pada integrasi ruang dan gerak. Svoboda menekankan bahwa skenografi harus mendukung cerita secara dinamis melalui perubahan ruang dan waktu yang selaras dengan emosi dan narasi

drama. Ia menggunakan elemen-elemen seperti proyeksi multi-layer, elemen kinetik, dan eksplorasi ruang untuk menghadirkan suasana yang mendalam dan kontekstual.

Dalam *The Scenography of Josef Svoboda* karya Jarka Burian, metodologi Svoboda dijelaskan melalui langkah-langkah yang terstruktur. Prosesnya meliputi: (1) analisis naskah, di mana Svoboda memahami cerita, tema, dan kebutuhan dramaturgis; (2) kolaborasi dengan sutradara untuk menyelaraskan konsep artistik; (3) eksperimen teknologi dengan material dan perangkat baru untuk menciptakan efek visual inovatif; (4) pembuatan model tiga dimensi untuk memvisualisasikan ide-ide desain; (5) prototipe dan pengujian, memastikan desain berfungsi secara optimal dalam kondisi panggung nyata; (6) integrasi desain selama latihan, menyempurnakan elemen-elemen agar mendukung aksi dan narasi; serta (7) implementasi dan evaluasi akhir, di mana elemen skenografi diatur dan diuji untuk memastikan keselarasan dengan produksi secara keseluruhan. (Burian,1971)

Pendekatan ini menegaskan pentingnya skenografi sebagai elemen naratif utama yang memberikan dimensi visual dan atmosfer untuk mendukung pertunjukan teater. Berdasarkan dari buku tersebut dan penyesuaian terhadap konsep skenografi, pencipta akhirnya merumuskan langkah-langkah yang harus dilakukan oleh pencipta, yaitu :

1. Analisis Naskah

Analisis naskah adalah tahap di mana pencipta skenografi mempelajari dan memahami isi naskah, termasuk karakter, tema, dan elemen-elemen

dramaturgis lainnya. Tahap ini menggali sifat, emosi, dan gerakan yang diperlukan dari setiap elemen yang ada di panggung, seperti perabotan atau properti. Pemahaman pencipta terhadap naskah dapat membuat perencanaan elemen-elemen visual dan gerakan yang sesuai dengan kebutuhan cerita, sehingga setiap objek yang ada di panggung dapat mendukung alur cerita secara efektif.

2. Menentukan Konsep Skenografi

Menentukan konsep skenografi adalah tahap awal dalam merancang suasana panggung untuk sebuah pertunjukan. Pada tahap ini, pencipta skenografi menganalisis elemen-elemen dalam naskah dan memilih elemen-elemen yang relevan untuk mendukung cerita. Elemen-elemen tersebut kemudian disusun dalam suatu komposisi untuk menggambarkan suasana atau atmosfer yang diinginkan. Selain itu, pencipta bekerja sama dengan sutradara untuk menyelaraskan ide desain dengan narasi dan atmosfer yang ingin dicapai, memastikan bahwa setiap elemen visual mendukung alur cerita secara keseluruhan.

3. Eksperimen

Eksperimen adalah tahap pencipta skenografi menguji berbagai material dan teknologi untuk mengeksplorasi kemungkinan baru dalam menciptakan efek visual dan gerakan. Tahap ini menguji bahan-bahan yang dapat digunakan untuk menciptakan gerakan kinetik pada perabotan atau

properti panggung. Eksperimen ini membantu menemukan solusi yang paling efektif untuk mewujudkan ide-ide yang ada dalam skenografi.

4. Desain Skenografi

Desain skenografi adalah tahap pencipta merencanakan dan merancang ruang panggung beserta elemen-elemen di dalamnya. Tahap ini memberikan gambaran yang lebih presisi tentang susunan dan hubungan antara berbagai elemen skenografi, serta memungkinkan eksplorasi dan perencanaan yang lebih mendalam sebelum tahap produksi fisik. Desain ini membantu memastikan bahwa setiap elemen yang direncanakan dapat berfungsi secara efektif di panggung.

5. Prototipe dan Pengujian

Prototipe dan pengujian adalah tahap pencipta skenografi membuat model atau versi awal dari elemen-elemen skenografi dan mekanisme kinetik untuk menguji fungsionalitas desain. Tujuan utama dari tahap ini adalah untuk memastikan bahwa setiap mekanisme gerak dan elemen skenografi dapat berfungsi dengan baik dalam kondisi nyata panggung, serta memastikan bahwa elemen-elemen tersebut mendukung alur cerita dan peran masing-masing objek dengan efektif. Pengujian ini memungkinkan pencipta untuk melakukan penyesuaian sebelum implementasi penuh pada tahap produksi.

6. Integrasi Desain Selama Latihan

Integrasi desain selama latihan adalah tahap di mana desain skenografi diterapkan dan disesuaikan selama proses latihan pertunjukan. Tujuan utama

dari tahap ini adalah untuk memastikan bahwa setiap elemen scenografi dapat berfungsi dengan baik dalam konteks pertunjukan yang sesungguhnya. Selama latihan, perabotan dan objek panggung diatur, disesuaikan, dan diuji untuk memastikan bahwa mereka mendukung aksi dan narasi yang berkembang dengan lancar dan efektif.

7. Implementasi dan Evaluasi Akhir

Implementasi dan evaluasi akhir adalah tahap di mana elemen-elemen scenografi yang telah diintegrasikan dalam latihan diatur dan diuji untuk memastikan keselarasan dengan produksi secara keseluruhan. Tahap akhir ini memastikan bahwa semua elemen scenografi bekerja dengan baik. Ini adalah tahap akhir bagi pencipta scenografi untuk memastikan bahwa desain scenografi sudah siap untuk dipresentasikan dalam pertunjukan.

F. Sistematika Penulisan

Penyusunan skripsi sebagai tugas akhir memerlukan struktur yang terorganisir dengan baik untuk memastikan karya ilmiah yang jelas dan mudah dipahami oleh pembaca. Dengan penulisan yang terstruktur, pembaca akan lebih mudah memahami konsep yang ingin disampaikan. Pencipta menguraikan kerangka kerja sebagai berikut:

BAB I adalah pendahuluan yang berisi dari : latar belakang masalah, rumusan penciptaan, tujuan penciptaan, tinjauan karya, landasan teori, metode penciptaan dan sistematika penulisan.

BAB II konsep dan rancangan : analisis latar peristiwa dan konsep serta rancangan scenografi dalam naskah drama *Jam Dinding Dan Seisi Rumah* karya Maulana Muhammad Abdan Syakura.

BAB III Proses Visualisasi Tata Panggung : Proses pembuatan elemen scenografi dalam naskah *Jam Dinding Dan Seisi Rumah* karya Maulana Muhammad Abdan Syakura.

BAB IV akan mengulas kesimpulan dan rekomendasi terkait dengan konsep scenografi, yang meliputi pementasan *Jam Dinding Dan Seisi Rumah* karya Maulana Muhammad Abdan Syakura. Bab ini akan menjabarkan hasil dari proses penciptaan scenografi secara rinci serta mengevaluasi keberhasilan teori dan metode yang digunakan dalam pementasan tersebut.

