

BAB IV

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Proses penciptaan skenografi untuk pementasan *Jam Dinding dan Seisi Rumah* karya Maulana Muhammad Abdan Syakura telah melalui serangkaian tahapan yang terstruktur, dimulai dari analisis naskah hingga perwujudan di panggung. Pendekatan penciptaan ini menggabungkan teori surealisme André Breton, yang menekankan pada perpaduan realitas dan mimpi, dengan inovasi Josef Svoboda yang mengubah elemen panggung menjadi alat naratif yang dinamis.

Pada tahap awal, analisis naskah dilakukan untuk memahami tema, karakter, dan konteks cerita. Dari hasil analisis ini, pencipta menyusun desain skenografi dengan pendekatan visual-spasial yang berfokus pada instalasi kinetik menggunakan mekanisme robotik. Elemen-elemen panggung, seperti perabotan rumah tangga, dirancang tidak hanya sebagai properti statis, tetapi juga sebagai karakter hidup yang berperan aktif dalam cerita. Mekanisme robotik ini memberikan gerakan yang selaras dengan alur cerita, menciptakan keadaan di mana perabotan memiliki jiwa dan emosi, sehingga mendukung narasi secara visual.

Selanjutnya, palet warna akromatik yang didominasi oleh hitam, putih, dan abu-abu dipilih untuk menciptakan suasana surealis yang melampaui realitas fisik yang biasa dilihat oleh penonton. Penggunaan ruang *Black Box* memberikan fleksibilitas dan kedekatan antara audiens dan panggung, menciptakan pengalaman

teater yang lebih intim. Desain ruang ini dirancang untuk mendukung interaksi yang dinamis antara elemen panggung dan penonton, sejalan dengan konsep teatrikal yang interaktif.

Namun, proses penciptaan skenografi ini tidak luput dari berbagai tantangan. Salah satu tantangan terbesar adalah mengubah sebagian besar tokoh dalam naskah menjadi elemen artistik yang berfungsi sebagai narasi visual dalam pementasan. Instalasi kinetik dengan mekanisme robotik, yang menjadi elemen kunci dalam penciptaan ini, menghadirkan kesulitan tersendiri, terutama dalam mempelajari dan mengaplikasikan teknologi yang kompleks. Kendala teknis seperti pemrograman yang belum sepenuhnya optimal dan sinkronisasi gerak yang belum sempurna juga menjadi hambatan. Selain itu, terdapat keterbatasan waktu dan sumber daya yang mengakibatkan penggunaan material yang kurang sesuai dengan kebutuhan artistik.

Dalam hasil akhirnya, meskipun konsep skenografi yang mengintegrasikan elemen visual, kinetik, dan audio telah terwujud, terdapat beberapa capaian yang belum sepenuhnya terpenuhi, yaitu:

1. Perwujudan atmosfer skenografi yang dirancang dalam ruang *Black Box* belum sepenuhnya terimplementasi.
2. Motif gerak pada properti masih monoton, sehingga dinamika pertunjukan terasa datar.
3. Penempatan audiens kurang sesuai dengan konsep dan rancangan, sehingga perspektif penonton tidak terwujud secara optimal.

Meskipun menghadapi berbagai kendala, hasil penciptaan menunjukkan bahwa integrasi elemen-elemen tersebut mampu menghadirkan pengalaman teater yang unik. Pementasan ini membuka peluang baru dalam eksplorasi skenografi teater modern melalui penggabungan seni, teknologi, dan eksplorasi artistik. Evaluasi terhadap kendala yang dihadapi dalam proses ini dapat menjadi dasar untuk perbaikan dan inovasi lebih lanjut dalam pengembangan skenografi teater.

Dalam merespons pertanyaan mengenai bahwa konsep ini sama dengan teater boneka, dapat ditegaskan bahwa karya ini tetap berada dalam ranah skenografi, sebagaimana dirumuskan oleh Josef Svoboda, yang menekankan transformasi elemen panggung menjadi medium naratif yang dinamis. Mekanisme robotik pada instalasi kinetik tidak bertujuan untuk menciptakan tokoh boneka, melainkan untuk menjadikan properti panggung sebagai elemen aktif yang mendukung narasi, baik secara visual maupun simbolis. Properti yang dirancang dalam konsep ini bertujuan menyampaikan emosi dan cerita, membaurkan batas antara ruang nyata dan simbolis, sesuai dengan prinsip-prinsip dalam teori surealisme André Breton. Desain skenografi ini lebih menekankan pada pembentukan ruang dan atmosfer.

B. Saran

Dalam mewujudkan skenografi ini, sinergi antara seluruh elemen pengkarya dan produksi sangat diperlukan. Setiap anggota tim perlu bekerja sama secara terkoordinasi untuk memastikan setiap elemen, baik visual, audio, maupun mekanis, dapat mendukung konsep yang dirancang. Hal ini bertujuan untuk menciptakan pementasan yang lebih harmonis dan terintegrasi. Sinkronisasi antara

mekanisme gerak dengan audio *voice-over* menjadi tantangan terbesar dalam proses penciptaan. Pencipta merasakan bahwa pengelolaan pola gerak masih belum optimal karena keterbatasan waktu dan sumber daya. Proses pemrograman mekanisme gerak membutuhkan waktu yang cukup lama, sehingga perencanaan waktu yang lebih matang di masa depan sangat disarankan.

Kolaborasi multidisiplin dengan pihak yang ahli di bidangnya, dapat menjadi langkah strategis untuk mewujudkan konsep yang lebih matang. Dengan perencanaan yang baik, eksplorasi skenografi modern dapat terus berkembang sebagai elemen penting dalam seni pertunjukan yang memadukan seni dan teknologi.

Sebagai skenografer, pencipta dituntut untuk memiliki sikap profesional dan dedikasi tinggi dalam setiap proses penciptaan karya. Tantangan yang muncul, baik secara teknis maupun konseptual, harus dihadapi dengan kemampuan adaptasi yang baik dan kemauan untuk terus belajar. Kerja sama dengan tim produksi menjadi salah satu kunci utama keberhasilan sebuah pementasan. Oleh karena itu, sikap kolaboratif sangat penting bagi skenografer untuk memastikan bahwa setiap elemen, baik visual, audio, maupun mekanis, dapat terintegrasi dengan baik. Selain itu, skenografer juga perlu terbuka terhadap kritik dan evaluasi sebagai peluang untuk memperbaiki kekurangan dan meningkatkan kualitas karya di masa mendatang. Manajemen waktu yang efektif merupakan aspek lain yang harus diperhatikan, terutama dalam proyek skenografi yang kompleks. Perencanaan yang matang pada setiap tahap penciptaan akan meminimalkan kendala teknis dan

memastikan bahwa semua elemen dapat berjalan sesuai dengan konsep yang telah dirancang.

Dengan sikap yang inovatif, bertanggung jawab, dan fleksibel, seorang skenografer tidak hanya dapat menghasilkan karya yang orisinal, tetapi juga memberikan kontribusi penting bagi perkembangan seni pertunjukan di masa depan. Keseimbangan antara eksplorasi estetika dan pemanfaatan teknologi, menjadi landasan bagi seorang skenografer untuk terus berkembang dan menghadirkan karya yang bisa berkontribusi untuk memajukan teater.



DAFTAR PUSTAKA

- Bastiani, M. S. (2023). Metode Visual Thinking dalam Perancangan Tata Panggung Teater. *TONIL: Jurnal Kajian Sastra, Teater dan Sinema*, 20(2), 116-124.
- Antono, U. T. B. (2008). Ikonisitas Tata Panggung: Sebuah Kajian Semiotika Seni Rupa Teater. *Resital: Jurnal Seni Pertunjukan*, 9(2).
- Nugroho, E. B. W., Iskandar, A., & Safitri, R. (2021). Instalasi Kinetik pada Set Panggung Lakon Suddenly Last Summer Karya Tennessee Williams dengan Pendekatan Realisme Sugestif. *ATRAT: Jurnal Seni Rupa*, 9(3), 285-300.
- Antono, U. T. B. (2009). Dekorasi dan Dramatika Tata Panggung Teater. *Resital: Jurnal Seni Pertunjukan*, 10(2).
- Syahrul. (2006). Karakteristik dan Pengontrolan Servomotor. *Majalah Ilmiah UNIKOM*, 8(2), 143-150.
- Prasetyo, D. B. (2023). Pemanfaatan Servo SG 90 dalam Pembuatan Karya Seni Kinetik Bertema Kupu-Kupu. *Urban: Jurnal Seni Urban dan Industri Budaya*, 7(2), 107-126.
- Sulastianto, H. (2000). Suralisme: Dunia Khayal dan Otomatisme. *Bandung: Institut Teknologi Bandung*.
- Witabora, J., & Witabora, J. (2014). Kinetic Sculpture. *Humaniora*, 5(1), 398-405.
- Ramdani, G. S. (2017). Seni Kinetik Material Kayu Karya Rudi Hendriatno. *Pend. Seni Kerajinan-SI (e-Craft)*, 6(6), 623-634.
- Wang, C., Yu, L., Mo, Y., Wood, L. C., & Goon, C. (2022). Pareidolia in a built environment as a complex phenomenological ambiguous stimuli. *International journal of environmental research and public health*, 19(9), 5163.
- Kaufmann, C., Agalawatta, N., Outhred, T., & Malhi, G. S. (2019). Phenomenal insight: Pareidolia-I see?. *Australian & New Zealand Journal of Psychiatry*, 53(1), 89-90.
- Lutfi Rahman, Alexandri, et al. (2023). Estetika, Seni, dan Media: Bunga Rampai Purnatugas Alexandri Luthfi R. *Badan Penerbit ISI Yogyakarta*.
- Padmodarmaya. (1983). *Tata Dan Teknik Pentas*. Jakarta: Balai Pustaka
- Yudiaryani. (2002). *Panggung Teater Dunia*. Yogyakarta: Pustaka Gondho Suli.
- Mulyana, Deddy. (2007). *Seni Pertunjukan: Teori dan Praktek*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Burian, Jarka. (1971). *The Scenography of Josef Svoboda*. Middletown, CT: Wesleyan University Press

- Howard, Pamela. (2002). *What is Scenography?* London: Routledge.
- Nasir, J., et al. (2024). *Robot dan Microcontroller*. Padang: CV. Gita Lentera..
- Sanyoto, S. E. (2009). *Nirmana: Elemen-elemen Seni dan Desain*. Yogyakarta: Penerbit Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Mitcham, C. (1994). *Thinking Through Technology: The Path Between Engineering and Philosophy*. Chicago: University of Chicago Press.
- Breton, A. (1969). *Manifestoes of Surrealism*. (R. Seaver & H. R. Lane, Trans.). Amerika: University of Michigan Press.
- Aronson, A. (2005). *Looking into the abyss: Essays on scenography*. Amerika: University of Michigan Press.
- Bustamante, P. (2012). *Pareidolia*. Santiago. Chili: Editorial Patricio Bustamante.
- Hall, Edward T. (1990). *The Hidden Dimension*. New York: Anchor Books.
- St. Clair, Kassia. (2016). *The Secret Lives of Color*. London: John Murray.
- Maharsi, Indiria. (2018). *Ilustrasi*. Yogyakarta: Dwi-Quantum.
- Salter, Chris. (2009). *Entangled: Technology and the Transformation of Performance*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- Goldberg, R. (2011). *Performance art: From futurism to the present* (3rd ed.). London: Thames & Hudson.
- McKinney, J., & Palmer, P. (2017). *Scenography expanded: An introduction to contemporary performance design*. London: Bloomsbury Publishing.
- Freud, S. (1998). *The interpretation of dreams* (J. A. Strachey, Trans.). New York: Basic Books. Original work published 1900

