

elemen tertentu, dengan mengarahkan cahaya pada objek atau area spesifik, fokus membantu menarik perhatian penonton pada elemen penting dalam komposisi visual. Richard Pilbrow (2008) menjelaskan bahwa focusing lighting adalah "langkah penting dalam desain pencahayaan di mana fixture diatur untuk mencapai sudut, intensitas, dan distribusi cahaya yang tepat." Pilbrow menekankan bahwa fokus yang tepat membantu mengarahkan perhatian audiens pada elemen utama dalam sebuah adegan dan menciptakan atmosfer tertentu.

8. Programing Lighting

rograming lighting adalah proses pengaturan, pengendalian, dan sinkronasi lampu untuk menciptakan efek pencahayaan tertentu sesuai dengan kebutuhan pertunjukan. Paul Davidson (2018) menekankan bahwa programming lighting adalah "bagian dari proses desain pencahayaan yang memanfaatkan alat-alat otomatis dan algoritma untuk mengatur pola pencahayaan, menciptakan.

sinkronasi dengan elemen lain seperti music atau aksi panggung." Menurutnya, ini mencangkap aspek teknis seperti pembuatan ceu dan waktu pengaturan cahaya. Dalam pertunjukan teatr programmer lighting bertanggung jawab untuk mengoprasikan konsol pencahayaan (lighting console) dan memprogram adegan atau efek pencahayaan berdasarkan desaon yang dirancang sebelumnya. Biasanya pemrogram pencahayaan dipekerjakan tidak hanya untuk membantu dalam pembuatan dan penyimpanan visi penata cahaya, tetapi juga untuk berbagi dalam proses

kreatif. Dia sangat penting bahwa pemrograman pencahayaan otomatis berada di kiri dan berotak kanan. Sering dikatakan bahwa satu sisi otak bersifat teknis dan sisi lainnya kreatif lainnya.

VIEW HEADS	VIEW CHANS	VIEW DMX	VIEW VIS	CHOOSE HEAD	CHOOSE DIM/MEDIA	PATCH IT	EDIT HEAD	AUTO GROUPS	CLONE HEAD	MORPH HEAD	ADD VDIM	REMOVE VDIM		SORT
View	All													
	All	CF805ColBar (10)	ColDashParQ7 (7)	Dimmer (18)										
	All	CF805ColBar (10)	ColDashParQ7 (7)	Dimmer (18)										
Head type	DNX	Hd no	Tag	Name	Gel	P Inv	T Inv	Swap	Merge	From	P off	T off		
Chauvet Pro ColDashParQ7 6ch	2-001	1	ColDashParQ7	● Colour Mix										
Chauvet Pro ColDashParQ7 6ch	2-007	2	ColDashParQ7	● Colour Mix										
Chauvet Pro ColDashParQ7 6ch	2-013	3	ColDashParQ7	● Colour Mix										
Chauvet Pro ColDashParQ7 6ch	2-019	4	ColDashParQ7	● Colour Mix										
Chauvet Pro ColDashParQ7 6ch	2-025	5	ColDashParQ7	● Colour Mix										
Chauvet Pro ColDashParQ7 6ch	2-031	6	ColDashParQ7	● Colour Mix										
Chauvet Pro ColDashParQ7 6ch	2-037	7	ColDashParQ7	● Colour Mix										
LAPTOP-0AFJ25RB 29 Dec 2025 20:34:49 1.9.7.3	P2 Add				Programmer cleared									

Gambar 32:

Pengecekan program yang sudah dibuat
(sumber: pencipta 2025)

Dalam proses progaming ligghting terdsapat komponen komponen utama yang pertama adalah lighting console, pada proses penciptaan kali ini penata cahaya menggunakan console digital dan basic yaitu Camsys. Di karenakan cukup untuk di pakai dalam memenuhi kebutuhan pementasan Sari Almon Jeli. Camsys digunakan untuk pengaturan cue time warna di perubahan waktu, sedangkan console basic di gunakan kontrol intensitas.

8.1 Persiapan Awal

VIEW HEADS	VIEW CHANS	VIEW DMX	VIEW VIS	CHOOSE HEAD	CHOOSE DIM/MEDIA	PATCH IT	EDIT HEAD	AUTO GROUPS			
PATCH											
View	All	Hd type	Hd no	Name	Gel	DMX	DMX	DMX	DMX	DMX	DMX
Filter		Acme CF805ColBar	11	CF805ColBar	● 2	2-128					
		Acme CF805ColBar	12	CF805ColBar	● 2	2-137					
		Acme CF805ColBar	13	CF805ColBar	● 2	2-146					
		Acme CF805ColBar	14	CF805ColBar	● 2	2-155					
		Acme CF805ColBar	15	CF805ColBar	● 2	2-164					
		Acme CF805ColBar	16	CF805ColBar	● 2	2-173					
		Acme CF805ColBar	17	CF805ColBar	● 2	2-182					
		Generic Dimmer	18	Dimmer	● 0	1-001					
		Generic Dimmer	19	Dimmer	● 0	1-002					
		Generic Dimmer	20	Dimmer	● 0	1-003					
Test											

Gambar 33:
Pengecekan Alamat dmx
(sumber: pencipta)

Memahami desain pencahayaan yang sudah dibuat penata cahaya, mengatur alamat dmx untuk semua lampu dan mengkonfigurasi layout dikonsol lighting.

8.2 Membuat Preset



Gambar 34:
Pembuatan preset warna untuk cyclorama
(sumber: pencipta 2025)

Menyiapkan kebutuhan preset yang dibutukan seperti dim(intensitas), warna, posisi, focus, effect dan gobo. Preset lighting semakin populer

dengan perkembangan teknologi pencahayaan berbasis LED dan sistem kontrol otomatis.

Dengan perangkat lunak modern, preset ini dapat diatur melalui aplikasi, seperti DMX controller untuk tata panggung

8.3 Membuat Cue

CUE STACK (CS1: Q transisi waktu PB2)															
View	Status	Cue id	Cue text	Wait	Halt	Delay	Fade	Cue	Next cue	Timing	Track	Block FX	Cue only	Macro	Comment
Default	*	2.00		Follow	Yes	2.00s	4.00s	Q2Q2	Next	Cue	L	No	No		
Display	3.00			Follow	Yes	2.00s	4.00s	Q3	Next	Cue	L	No	No		
Current Cu	4.00			Follow	Yes	2.00s	4.00s	Q4	Next	Cue	L	No	No		
Off	5.00			Follow	Yes	2.00s	4.00s	Q5	Next	Cue	L	No	No		
On/Off	6.00			Follow	Yes	2.00s	4.00s	Q6	Next	Cue	L	No	No		
	7.00			Follow	Yes	2.00s	4.00s	Q7	Next	Cue	L	No	No		

Gambar 36:
Pembuatan Cue list
(sumber; pencipta 2025)

Menyusun efek pencahayaan yang digunakan untuk pertunjukan berdasarkan urutan cue

B. Technical Rehearsal

Tecnical rehersal adalah proses penyesuaian efek pencahayaan dengan elemen lain seperti adegan dengan actor, music dan set artistic. Musik dan efek suara juga berperan dalam memperkuat suasana yang diciptakan oleh pencahayaan. Sebagai contoh, dalam pementasan Sari Almon Jeli, sinkronisasi teknis memastikan bahwa elemen-elemen seperti pencahayaan dan efek suara bekerja harmonis untuk mendukung alur cerita dan karakter.



*Gambar 37:
Singkronisasi cahaya
(sumber: pencipta 2025)*



*Gambar 38:
Uji coba efek pencahayaan
(sumber: tiki 2025)*

Melakukan simulasi untuk memastikan efek pencahayaan sesuai dengan rencana