

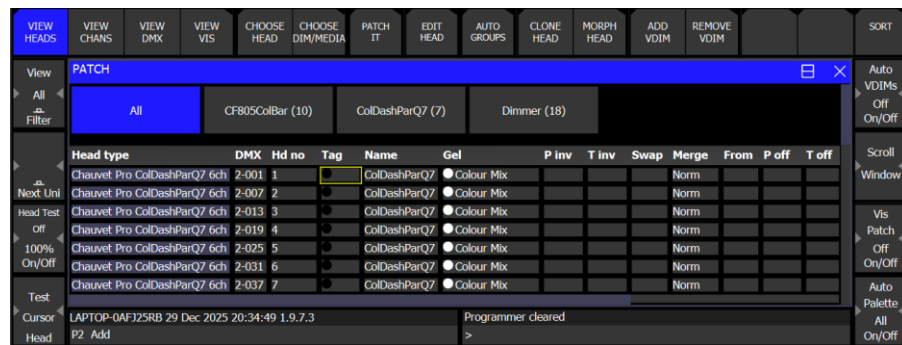
elemen tertentu, dengan mengarahkan cahaya pada objek atau area spesifik, fokusing membantu menarik perhatian penonton pada elemen penting dalam komposisi visual. Richard Pilbrow (2008) menjelaskan bahwa focusing lighting adalah "langkah penting dalam desain pencahayaan di mana fixture diatur untuk mencapai 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 mencakup aspek teknis seperti pembuatan cue dan waktu pengaturan cahaya. Dalam pertunjukan teater programmer lighting bertanggung jawab untuk mengoperasikan konsol pencahayaan (lighting console) dan memprogram adegan atau efek pencahayaan berdasarkan desain 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 pemrogram pencahayaan otomatis berada di kiri dan berotak kanan. Sering dikatakan bahwa satu sisi otak bersifat teknis dan sisi lainnya kreatif lainnya.



Gambar 32:
Pengecekan program yang sudah dibuat
(sumber: pencipta 2025)

Dalam proses progaming lighting terdapat komponen komponen utama yang pertama adalah lighting console, pada proses penciptaan kali ini penata cahaya menggunakan console digital dan basic yaitu Camsys. Di karenakn 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.

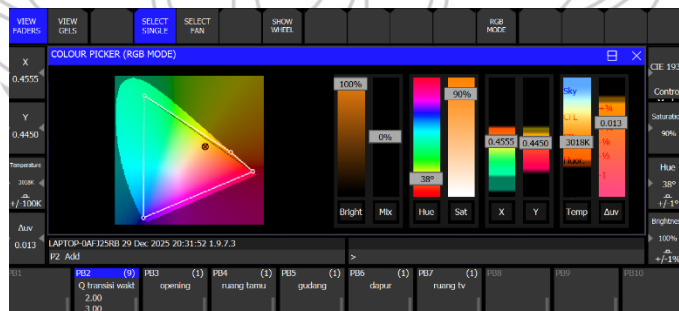
8.1 Persiapan Awal

VIEW HEADS	VIEW CHANS	VIEW DMX	VIEW VIS	CHOOSE HEAD	CHOOSE DIM/MEDIA	PATCH IT	EDIT HEAD	AUTO GROUPS						
View	PATCH													
All	Hd type		Hd no	Name	Gel	DMX	DMX	DMX	DMX	DMX	DMX	DMX	DMX	DMX
Filter	Acme CF805ColBar		11	CF805ColBar	● 2	2-128								
Next Uni	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								
Head Test	Acme CF805ColBar		16	CF805ColBar	● 2	2-173								
Off	Acme CF805ColBar		17	CF805ColBar	● 2	2-182								
100% On/Off	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 dibutuhkan 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



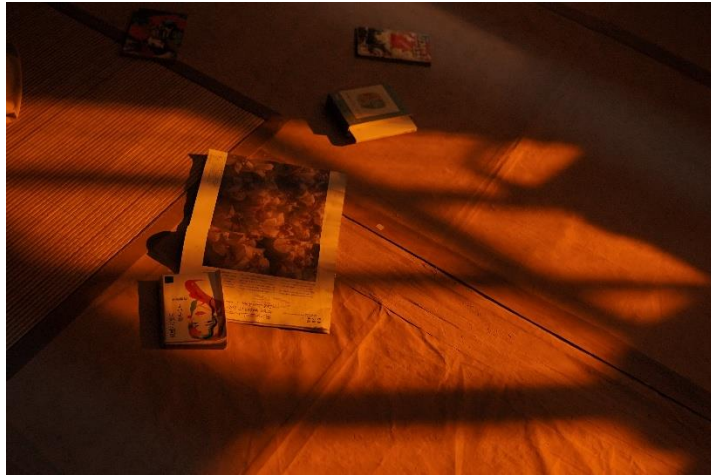
Status	Cue id	Cue text	Wait	Halt	Delay	Fade	Cue	Next cue	Timing	Track	Block FX	Cue only	Macro	Comment
*	2.00		Follow	Yes	2.00s	4.00s	Q2Q2	Next	Cue	L	No	No		
	3.00		Follow	Yes	2.00s	4.00s	Q3	Next	Cue	L	No	No		
	4.00		Follow	Yes	2.00s	4.00s	Q4	Next	Cue	L	No	No		
	5.00		Follow	Yes	2.00s	4.00s	Q5	Next	Cue	L	No	No		
	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 di gunakan untuk pertunjukan berdasarkan urutan cue

B. Technical Rehersal

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:
Sinkronisasi cahaya
(sumber: pencipta 2025)



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

Melakukan simulasi untuk memastikan efek pencahayaan sesuai dengan rencana