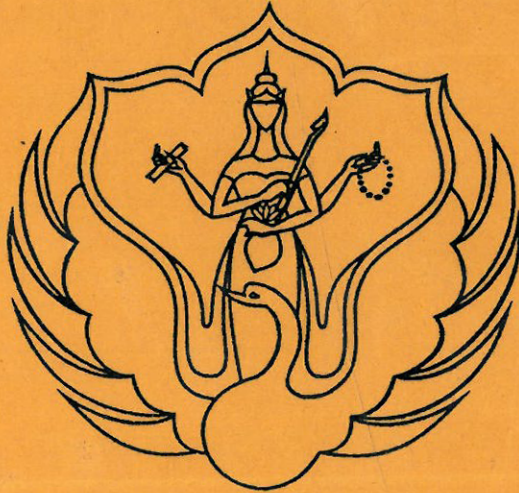


**PERANCANGAN TATA ARTISTIK
NASKAH KERETA KENCANA
KARYA WS. RENDRA**

**Skripsi
Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Mencapai Derajat Sarjana S-1**

**Program Studi Seni Teater
Jurusan Teater**



**Oleh:
Adinda
0510485014**

**JURUSAN TEATER
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA
2010**

**PERANCANGAN TATA ARTISTIK
NASKAH KERETA KENCANA
KARYA WS. RENDRA**

**Skripsi
Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Mencapai Derajat Sarjana S-1**

**Program Studi Seni Teater
Jurusan Teater**



**Oleh:
Adinda
0510485014**

**JURUSAN TEATER
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA
2010**

**PERANCANGAN TATA ARTISTIK
NASKAH *KERETA KENCANA* KARYA WS. RENDRA**

UPT ISI	
INV.	3487/H/S/2010
KLAS	
TERIMA	9-10-2010



Oleh
Adinda
0510485014



Tugas Akhir Ini Diajukan Kepada Dewan Penguji
Jurusan Teater Fakultas Seni Pertunjukan
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Sebagai Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana S-1
Dalam Bidang Teater
2010

**PERANCANGAN TATA ARTISTIK
NASKAH KERETA KENCANA
KARYA WS. RENDRA**

Oleh
Adinda
0510485014

Telah diuji oleh Tim Penguji pada Tanggal 10 juni 2010
Dinyatakan telah memenuhi syarat

Susunan tim penguji :



J. Catur Wibono, M.Sn.
Ketua Tim Penguji



Drs. Agus Prasetya, M.Sn
Penguji Ahli



Drs. Untung Tri Budi Antono, M.Sn
Pembimbing Utama



Drs. Sumpeno, M.Sn.
Anggota



Nanang Arizona, S.Sn.
Pembimbing Pendamping

Yogyakarta, 10 Juni 2010



Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Pertunjukan



Prof. Drs. Triyono Bramantyo Pamudjo Santoso, M.Ed., Ph.D
NIP: 19570218 198103 1 003

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa laporan skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan sebelumnya untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 9 Juni 2010



Adinda
Adinda



MOTTO



Masa depan adalah milik orang yang percaya pada keindahan mimpi-mimpi mereka
(Eleanor Roosevelt)



Karya ini kupersembahkan kepada
Sang Inspirasi dan Motifasi Ibunda Sugiarti, Ayahanda Usin Muka, Mbak
Nasuha dan Mas Faisal.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas Rahmat dan Ridho-Nya dengan terselesaikannya Laporan Skripsi PERANCANGAN TATA ARTISTIK NASKAH KERETA KENCANA KARYA WS. RENDRA. Ucapan terima kasih kepada pihak yang mendukung terselesaikannya penulisan ini sebagai tugas akhir selama menempuh pendidikan:

1. Tuhan Yang Maha Esa (Allah SWT atas Rahmat dan Ridho-Nya dan Rasulullah SAW)
2. Ibunda Sugiarti yang memberikan pengorbanan kepada kami dalam mendidik dan mengajarkan nilai-nilai budi pekerti, atas segala doannya (yang tiap detik selalu mendoakan dan memberi support).
3. Ayahanda Usin Muka, yang menjadi inspirasi dan mengerti akan hidup yang harus dijalani.
4. Mbak Nasuha dan suaminya Mas Hasyim (kalian pemberi semangat dan selalu mendoakanku)
5. Mas Faisal, dan istrinya Mbak Reni, juga putranya Sadam Al Faisal (keponakanku pemimpin dimasa depan)
6. Drs. Untung Tri Budi Antono, M.Sn, selaku Pembimbing Utama.
7. Nanang Arisona, S.Sn, selaku Pembimbing Pendamping.
8. Drs. Agus Prasetya, M.Sn, selaku Penguji Ahli.
9. J. Catur Wibono, M.Sn, selaku Ketua Jurusan Teater
10. Drs. Sumpeno, M.Sn, selaku Sekertaris Jurusan Teater
11. Rukman Rosa Rosadi, S.Sn, selaku Dosen Wali

12. Seluruh Dosen-dosen Jurusan Teater Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Perpustakaan besar Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Perpustakaan Jurusan Teater Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan Seluruh karyawan teater.
13. Om Doel (yang setia selalu mengantarkanku kemanapun), om rusman (teman ngobrol), keluarga Santren Kwangkalan Kediri, keluarga Banyuwangi.
14. Keluarga Besar Putu wijaya; mb. Dewi (yang membuatkan masakan untuk makan bersama), Taksu wijaya, Mas Agung & Istri serta anaknya dan mbak Lisa Ristargi, Izoem El Hanif, dan mas kardi, Teater Mandiri, dan kenanganku yang indah.
15. Teman-teman Titik Cerah Production; satriyo, baskoro latu, gurit, dewi, galuh, caesar.
16. Bpk. Bakdi Sumanto, Ibu Sitoresmi, Mas Ikranegara & Mas Jemek (bintang tamu).
17. Teman-teman Lorong Kosong, Rio, Oleng, Aji, Teguh, Arya, Galih, Redi, Rofi.
18. Mimpi Hitam Production, Bang Topan, Yudistira, (pak sulis dan bu sulis).
19. Teman-teman tersayang Lina Marlina, Nanik Endarti, Dhani Brain, Dwi-duwek, Nona, Irene, Roci, Eka, Kristin, Linda, Nita (teman rumah baru), Nian, Pakcik-Pandu, Feri Sopawiro, dan lain-lain yang tak dapat disebutkan satu persatu (maafkan aku).
20. Teman-teman 2005 (bertahan lima), Sahlal, zia, yoga, fuad, yoram, anjar, devri, devi, lina, chatra, ilham, taufik, mini dan lainnya.

21. Keluarga Besar Pak Leo Gultom (Alm), Tante Nurmaida (yang rajin dan setia memasak makanan dan memberikan tumpangan di depok), Bang Bat, Bang Pio, Bang Riko (untuk semangat & doanya), & Kak Nina (yang selalu berbagi).
22. Keluarga Besar Akmawa FSP yang membantu segala kebutuhanku dalam hal surat menyurat dan senyuman serta dukungannya
23. Kel. Mas Agus Leyloor, Bunda (penyemangatku), Gilang, Gintang, Gilary, dan Gendhis.
24. Kel. Besar Taman Budaya Yogyakarta, Bu Dian (pemberi kemudahan), Pak Gun, Pak Nanang, Ibu cantik.
25. Kel. Besar EF Jalan Magelang; (mas Yossef, mas ari, mba rina, dkk)
26. Kel. Besar Pusman UGM
27. Kel. Besar Bailamos Dance School
28. Novi & Aan sahabatku, Ara, Bara dan dan Umi yang selalu mendoakanku Atas semua dukungan, semoga mendapatkan berkah-Nya dan manfaat.
29. Eyang Prodjo, eyang uti (pemberi senyum dipagi hari), mbak yatik, keluarga Pak Dalimin (teman hari-hariku diteras rumah)
30. Mak Juleha dan tetangga di gang kemuning
31. Semua pihak yang telah membantu selesainya pementasan ini

Penulis menyadari banyaknya kekurangan dalam penulisan ini. Besar harapan penulis untuk ke depan terdapat pihak-pihak yang terus dapat mengembangkan penataan artistik. Semoga penulisan ini berguna bagi pembaca. Khususnya untuk kawan-kawan, adik-adikku yang sedang akan belajar di Jurusan Teater Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Terima kasih.

WALHAMDU LILLAHI RABBIL 'AALAMIIN.

Yogyakarta,



Adinda



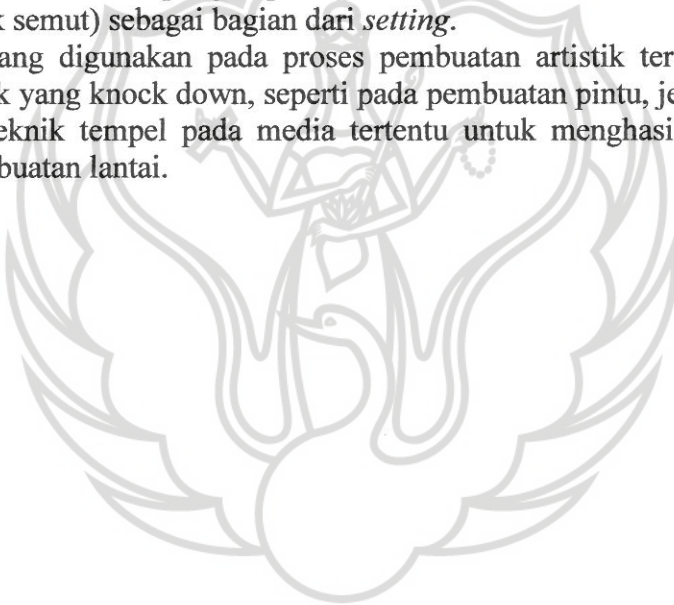
RINGKASAN

KAKA adalah sebuah pertunjukan teater dari naskah berjudul *Kereta Kencana* karya W.S. Rendra. Karya teater surealis ini diciptakan oleh Rendra yang terilhami dari karya seorang sastrawan Perancis - Eugene Ionesco yang berjudul *Les Chaises*. Rendra mengatakan bahwa naskah *Kereta Kencana* ini mempunyai makna bahwa setiap manusia mempunyai kebebasan individual, hingga kematian menjemput.

Penyajian pertunjukan teater ini selain berawal dari pemaknaan atas naskah tersebut, juga keinginan untuk mewujudkan bentuk penataan artistik dengan memvisualisasikan *setting* panggung beserta *property* yang didukung oleh *lighting*, kostum dan *make up*.

Penyajian penataan artistik pada pementasan *Kereta Kencana* menitikberatkan pada bentuk dan teknik garapnya. Bentuk artistik secara umum berupa kerangka-kerangka besi yang dibuat sesuai rancangan konsep atas penginterpretasian naskah *Kereta Kencana*, seperti: pintu, jendela, ruang belakang, dan kursi. Selain mengeksplorasi lantai dan memaksimalkan properti (kereta berbentuk semut) sebagai bagian dari *setting*.

Teknik yang digunakan pada proses pembuatan artistik tersebut adalah merangkai bentuk yang knock down, seperti pada pembuatan pintu, jendela, ruang belakang serta teknik tempel pada media tertentu untuk menghasilkan tekstur, seperti pada pembuatan lantai.



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
RINGKASAN	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR GAMBAR	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Perancangan	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tinjauan Karya	5
D. Landasan Teori.	7
E. Tujuan Perancangan..	10
F. Metode Perancangan Tata Artistik	10
G. Sistematika Penulisan	13
BAB II ANALISIS NASKAH	15
A. WS. Rendra dan Naskah Lakon Kereta Kencana	16
1. Biografi Singkat	16
2. Naskah Lakon Kereta Kencana	19
B. Analisis Struktur	20
1. Sinopsis.	20
2. Tema.	22
a. Tema Tradisional dan Tema Nontradisional	24
b. Tingkatan Tema Menurut Shipley	25
c. Tema Utama dan Tema Tambahan	26

3. Plot / Alur	29
a. Plot Ditinjau Dari Segi Penyusunan Peristiwa atau Bagian-bagian Yang Membentuknya	30
b. Plot Didasarkan Pada Segi Akhir Cerita.....	31
c. Plot Ditinjau Dari Segi Kuantitasnya	31
d. Plot Ditinjau Dari Segi Kualitasnya	31
4. Penokohan	37
a. Kakek	41
b. Nenek	41
5. Latar Cerita	42
C. Analisis Tekstur	45
1. Dialog	46
2. Spektakel	47
D. Analisis Bentuk dan Gaya	48
1. Analisis Bentuk	48
2. Analisis Gaya	49
 BAB III PERANCANGAN	50
A. Ruang	50
1. Kebutuhan Ruang	51
2. Karakter Ruang	52
B. <i>Setting</i>	53
1. Lantai	53
2. Lorong Labirin	55
3. Jendela	62
4. Kursi	66
C. Properti	68
1. Lampu Emergency	69
2. Kereta	69
D. Desain Tata Pentas	72
1. Sketsa dan Panggung	72

2. Maket	72
E. Tata Cahaya	75
1. Plot Lampu	76
F. Tata Suara	81
G. Tata Busana	81
H. Tata Rias	84
 BAB IV PENUTUP	 87
A. Kesimpulan	87
B. Saran	89
 DAFTAR PUSTAKA	 91
LAMPIRAN	



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	7
Pementasan Kereta Kencana Teater Mandiri Di Komunitas Salihara Jakarta Selatan 2009	
Gambar 2	16
Foto Rendra	
Gambar 3	36
Brander Mathews's Dramatic Tension	
Gambar 4	48
Finger Lamp (D'Lite)	
Gambar 5	51
Foto Panggung Concert Hall Di Taman Budaya Yogyakarta	
Gambar 6	53
Alternatif Bahan Pembuatan Lantai Panggung (Parket)	
Gambar 7	54
Lantai Pasir Diatas Karpet Plastik Yang Digunakan Untuk Lantai	
Gambar 8	55
Desain 3D Rancangan <i>Setting</i> Tampak Atas	
Gambar 9	56
Desain 3D Rancangan <i>Setting</i> Tampak Samping	
Gambar 10	56
Desain 3D Rancangan <i>Setting</i> Tampak Depan	
Gambar 11	57
Foto Lorong Labirin Yang Sudah Ditutup Dengan Kain Blacu.	
Gambar 12	58
Foto Lorong Labirin Yang Sudah Ditutupi Dengan Kain Blacu Dan Di Beri Cahaya Dari Arah Bawah Pada Awal Pementasan.	
Gambar 13	58
Bentuk Pintu Jenis Pintu Kupu Tarung Yang Digunakan Sebagai Acuan Untuk Pembuatan Setting Pintu Pada Naskah Lakon Kereta Kencana	

Gambar 14	59
Desain 3D Bentuk Pintu Kupu Tarung Tampak Depan	
Gambar 15	59
Foto Setting Pintu Yang Digunakan Pada Pementasan Naskah Lakon Kereta Kencana.	
Gambar 16	60
Foto Setting Pintu Yang Dapat Dilepas Pasang.	
Gambar 17	61
Foto Penopang Yang Dapat Di Buat Naik-Turun Pada Pintu.	
Gambar 18	61
Foto Pegangan Pintu Dan Engsel Yang Dapat Di Bongkar-Pasang	
Gambar 19	62
Foto Jendela Kupu Tarung Yang Di Gunakan Sebagai Acuan Pada <i>Setting</i> Jendela Naskah Lakon Kereta Kencana	
Gambar 20	62
Desain 3D Sett Jendela Dengan Ukurannya	
Gambar 21	63
Desain 3D Jendela Dari Arah Samping	
Gambar 22	63
Desain 3D Jendela Tampak Depan	
Gambar 23	64
Foto Bentuk Sett Jendela	
Gambar 24	64
Foto Pembuatan Jendela	
Gambar 25	65
Foto Sett Jendela Dalam Pementasan Kereta Kencana	
Gambar 26	66
Kursi Yang Dipakai Sebagai Bahan Acuan	
Gambar 27	66
Desain 3D Kursi Tampak Samping	

Gambar 28	67
Desain 3D Tampak Depan	
Gambar 29	67
Desain 3D Kursi Tampak Samping	
Gambar 30	68
Sett Kerangka Kursi Yang Belum Di <i>Finishing</i>	
Gambar 31	69
Foto Pementasan Pada Saat Menggunakan Lampu <i>Emergency</i>	
Gambar 32	70
Desain Alternatif Kereta	
Gambar 33	71
Foto Kerangka Kereta Sebelum <i>Finishing</i>	
Gambar 34	71
Bahan PE Foam Yang Akan Digunakan Untuk Menutupi Kerangka Kereta.	
Gambar 35	72
Denah Lokasi Taman Budaya Yogyakarta	
Gambar 36	73
Panggung Concert Hall Di Taman Budaya Yogyakarta	
Gambar 37	73
Rancangan Awal Gambar Kerja Setting Tampak Atas	
Gambar 38	74
Rancangan Setting Tampak Depan	
Gambar 39	74
Rancangan Gambar 3d Maket Dengan Skala 1:20	
Gambar 40	76
Desain Plot Lampu	
Gambar 41	83
Foto Pakaian Lengkap & Tatanan Rambut Nenek Tampak Dari Depan	
Gambar 42	83
Foto Pakaian Lengkap & Tatanan Rambut Nenek Tampak Dari Samping	

Gambar 43	84
Foto Pakaian Lengkap Make Up Kakek Tampak Dari Samping	
Gambar 44	85
Foto Make Up Kakek Tampak Dari Depan	
Gambar 45	85
Foto Make Up Nenek Tampak Dari Samping	
Gambar 46	86
Foto Make Up Tangan	
Gambar 47	86
Foto Make Up Tangan	



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Perancangan

Naskah lakon *Kereta Kencana* merupakan naskah karya WS Rendra yang disadur dari naskah asli yaitu *Les Chaises* karya Eugene Ionesco. Naskah Karya *Kereta Kencana* ditulis oleh WS Rendra dan dipentaskan pertama kali oleh WS Rendra pada tahun 1961 di Jogjakarta dengan pemain wanitanya Ken Zuraida¹. Naskah dengan judul *Les Chaises* karya Eugene Ionesco sangat berbeda dengan karya WS Rendra dengan judul *Kereta Kencana*. Perbedaan tersebut dapat dilihat jumlah halaman yang ada pada naskah *Kereta Kencana* yaitu berjumlah 16 halaman, sementara naskah karya Eugene Ionesco dengan judul *Les Chaises* berjumlah 89 halaman. Perbedaan juga terdapat dalam bentuk bahasa yang sudah di adaptasi oleh WS Renda ke dalam bentuk drama.

WS Rendra dalam *Kereta Kencana* menjelaskan “Bahwa hidup akan berpindah ke tempat yang akan dibawa oleh Kereta Kencana ke suatu tempat yang penuh “cahaya terang dan kebenaran yang antara lain menyediakan ruang bagi kenikmatan cinta yang tidak badaniah, sedangkan hidup di dunia ini pun tetap memberikan ruang kepada makna perjuangan menegakkan nilai-nilai luhur kemanusiaan dan segala yang baik².

Kereta Kencana mengisahkan tentang pasangan suami istri yang digambarkan hanya hidup berdua saja. Pasangan suami istri ini membahas tentang

¹<http://www.seputarindonesia.com/h/putu-wijaya.keretakencana.html>. Minggu, 08 November 2009

² *Kompas minggu*, 15 November 2009, 16:20 WIB

sebuah kereta kencana yang semakin sering saja terdengar, “Wahai dengarlah kau orang tua yang selalu bergandengan dan bercinta dua abad lamanya, Kereta Kencana akan datang dan menjemput kalian berdua dengan sepuluh kuda dengan satu warna”.

Mereka berdua dikisahkan dalam naskah sudah memasuki lanjut usia yaitu dua ratus tahun. Kakek Hendry duduk sendiri di dalam kegelapan dan tak lama datanglah seorang wanita tua dengan membawa lilin masuk ke dalam ruangan untuk menanyakan kepada suaminya mengapa engkau duduk termenung sendiri di dalam kegelapan?. Sang istri menyuruh laki-laki tua itu untuk menyalakan lampu serta menutup jendela, karena udara dari luar sangat dingin dan dapat menyebabkan masuk angin. Sang istri menanyakan pada suaminya apakah dia tadi juga mendengar suara Kereta Kencana yang datang, dan menanyakan pula apakah malam ini pertanda mereka berdua akan mati bersama dijemput dengan Kereta Kencana.

Dua pasang suami istri yang telah renta itu terus berdialog untuk mengisi kekosongan dan kesepian hari-hari tua tanpa seorang buah hati pun, mereka saling menghibur diri. Mereka bisa saling tertawa bahagia sambil mengenang masa muda yang telah berlalu. Tiba-tiba keceriaan mereka hilang, pasangan ini mulai menangis menyesali hidup. Walaupun telah dua abad menikah, mereka tidak dikaruniai seorang anak. Dalam sepi masa tua, pasangan ini mulai mendongeng masa lalu. Mengenang kembali derita yang telah mereka lewati bersama. Diwaktu kejayaan masa muda dulu, mereka telah berkeliling dunia dan kini mereka mengatakan semuanya telah hancur.

Pasangan ini pun mengantuk dan mulai tertidur karena hari telah larut. Tiba tiba ada suara dari luar ketukan pintu yang membuat mereka kaget. Ternyata mereka kedatangan seorang tamu yang disebut paduka dan masih banyak lagi tamu yang datang tetapi tidak berwujud. Ternyata tamu-tamu tersebut adalah anak-anak mereka. Pasangan suami istri ini panik karena banyak sekali tamu yang datang dalam jumlah banyak. Setelah mereka semua disambut masuk, tak lama sang suami mulai memberikan pidato. Dari luar terdengar kembali ketukkan pintu dan yang datang adalah penguasa cahaya yang mengatakan bahwa pasangan tua ini akan dijemput malam ini dengan *Kereta Kencana* dan meninggalkan anak-anak ini untuk selama-lamanya.

Berdasarkan cerita di atas, penata membayangkan tentang bentuk ruang-ruang yang ditempati dua tokoh selama 200 tahun seperti bentuk jendela dan pintu serta tamu yang datang, tetapi tidak berwujud. Dari dialog tersebut, penata kemudian mencoba membangun secara logika bentuk-bentuk yang ingin disampaikan ke dalam sebuah sketsa gambar yang berlatar kearifan lokal yang kemudian diwujudkan ke dalam bentuk maket dan diteruskan ke sebuah bentuk pementasan. Karena pada naskah *Kereta Kencana* tidak ada deskripsi secara detail mengenai bentuk ruang permainan, maka penata ingin merujuk pada peristiwa yang terjadi di dalam naskah *Kereta Kencana* dan merekonstruksi dari cerita, untuk mewujudkannya dari bentuk tulisan naskah menjadi bentuk visual, pada penataan artistik panggung dalam sebuah pementasan.

Berdasarkan dialog–dialog dan suasana dari cerita di atas banyak ruang imaji yang ingin digarap lebih oleh penata, terutama dari bentuk visual tata artistiknya. Naskah *Kereta Kencana* mempunyai potensi untuk tata artistik yang dalam wujud imajiner dan dijelaskan melalui konsep tulisan yang tujuannya dapat di deskripsikan secara berbeda-beda oleh penonton setelah melihat pertunjukkan *Kereta Kencana*. Perancang mempunyai keinginan mewujudkan rancangan dari bentuk tulisan ke dalam bentuk visual dan imajiner di panggung untuk memenuhi kebutuhan penonton dalam mengapresiasi sebuah pertunjukan.

B. Rumusan Masalah

Ada beberapa permasalahan yang teridentifikasi setelah beberapa proses yang di tempuh, yakni :

1. Bagaimana bentuk tata artistik pada naskah *Kereta Kencana*?
2. Bagaimana teknik memvisualisasikan rancangan naskah *Kereta Kencana* dalam bentuk tata artistik?

C. Tinjauan Karya

Naskah *Kereta Kencana* telah di sadur dalam berbagai versi. Naskah ini juga dipertunjukkan oleh kelompok-kelompok teater, di antaranya sebagai berikut.

1. Pada Tanggal 02 November 1997 Bengkel Teater Rendra mempersembahkan pementasan *Kereta Kencana* dengan pemain Lelaki (W.S. Rendra), Pemain perempuan (Ken Zuraida). Pementasan ini berlangsung di Gedung Graha Bakti Budaya Taman Ismail Marjuki Jakarta

Selatan. Dalam pementasan ini yang di tampilkan secara visual hanya ada kursi malas, meja, dan kursi goyang yang di tampilkan diatas panggung.³

2. Pada Tanggal 20-24 Oktober 1999 Bengkel Teater Rendra mempersembahkan Pementasan *Kereta Kencana* dengan Pemain Lelaki (W.S. Rendra), Pemain perempuan (Ken Zuraida), dengan Penata Cahaya (Jose Rizal Manua) dan Penata Suara (Kazuo Pontoh). di Gedung Kesenian Jakarta. Dalam pementasan ini ditampilkan sebuah ruangan yang diiluskan berukuran besar dan hanya ada tiga kursi yang dapat dilihat bentuk visualnya.⁴
3. Pada Tanggal 6 November 2009 Teater Mandiri dengan sutradara Putu Wijaya, Pemain Lelaki (Ikranegara), Pemain Perempuan (Naniek L Karim). Pementasan berlangsung di Galeri Salihara Jakarta Selatan. Dan Pada Tanggal 26 Desember 2009 digelar di Gedung Ahmad Yani Kota Magelang, Jawa Tengah. Dalam pementasan ini yang dapat dilihat secara visual hanya ada sebuah kursi menggunakan roda yang dapat diputar-putar dan dibalut dengan kain putih bercorak.⁵
4. Rancangan yang akan di gunakan penata dalam pementasan *Kereta Kencana* sebagai visual tugas akhir, akan menggunakan bentuk setting yang sederhana seperti pintu dan jendela yang dapat dilihat secara visual berupa kerangka dari bahan besi. Pintu yang dapat ditampilkan ketika diperlukan dengan cara ditarik dari atas dengan tali yang diikatkan pada

³ *Kompas*, Rabu, 05-11-1997 Halaman: 10

⁴ *Kompas*, Jumat, 22-10-1999. Halaman: 9

⁵ *Seputar Indonesia*, Minggu, 08 November 2009

kerangka pintu. Sehingga dapat dengan cepat berdiri tegak dengan penopang cor di kanan dan kiri badan kerangka pintu dengan tujuan supaya setelah bergerak ke atas, dapat digunakan seperti biasa layaknya pintu. Kerangka pintu tersebut mempunyai penopang di kanan dan dikiri berupa cor semen agar kuat berdiri, sedangkan jendela berbentuk lengkung dari bawah ke atas dengan pemberat utama berupa cor beton. Jendela disini dapat diputar ke arah kanan dan kiri. Secara keseluruhan bentuk yang dihadirkan dipementasan ini berbahan besi (besi beton, pipa, stenlis).





Gambar 1. Pementasan *Kereta Kencana* Teater Mandiri di Komunitas Salihara Jakarta Selatan 2009

(Sumber: *Seputar Indonesia*, Minggu, 08 November 2009)

D. Landasan Teori

Landasan Teori memiliki fungsi sebagai acuan dalam proses penciptaan. Acuan yang dibutuhkan adalah prinsip-prinsip estetik dalam perancangan tata pentas. Samuel Selden dan Hunton D. Sellman memaparkan beberapa prinsip perancangan tata pentas. Menurut Samuel Selden dan Hunton D. Sellman tata pentas yang baik harus memenuhi beberapa hal, yaitu: 1) lokatif; 2) ekspresif; 3) atraktif; 4) jelas; 5) sederhana; 6) bermanfaat; 7) praktis; dan 8) organis.⁶ Dengan penjelasan sebagai berikut:

i. Membuat Set Lokatif

Lokatif harus dapat memberi tempat gerak-laku. Pertama, bahwa set itu harus memiliki salah satu dari keempat sifatnya yang realistik, sugestif-realistik, nonrealistik atau formal.

⁶ Pramana Padmodarmaya, *Tata dan Teknik Pentas*, Direktorat Pendidikan Menengah Kejuruan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta. 1983, hlm. 119

ii. *Membuat Set Ekspresif*

Set harus dapat memperkuat gerak-laku dengan memberi penjelasan, menggambarkan keadaan sekitar, dan menciptakan suasana (hati/jiwa) bagi gerak-laku tersebut; atau yang disebut “ekspresif”.

iii. *Membuat Set Atraktif*

Set harus dapat memberi pandangan yang menarik atau dapat memberi daya tarik, sebagaimana yang disebut “atraktif”. Dengan mempergunakan bentuk dan warna yang menarik akan memberikan sesuatu yang mengimbangi dan menunjang gerak laku itu sehingga membuatnya nampak sepanjang waktu pementasan.

iv. *Membuat Set Jelas*

Set itu harus jelas, artinya dapat dilihat dan dimengerti oleh penonton pada suatu jarak tertentu. Segala rupa gambaran panggung dengan seluruh isinya harus dapat dilihat oleh penonton yang berjarak lebih kurang 7 sampai 25 meter dari panggung.

v. *Membuat Set Sederhana*

Set itu harus merupakan rancangan yang “sederhana” dan rancangan skenerinya dibuat tidak rumit. Sederhana disini tidak berarti membuat set itu menjadi rumit tetapi penonton dapat melihat dan menarik maknanya. Memahami arti “sederhana” tidak hanya dalam pengertian dramatik saja, akan tetapi juga dalam pengertian teknik. Kesederhanaan artinya tidak lebih dan tidak kurang, jika ditambah terasa menjadi ruwet dan jika

dikurangi terasa ada yang hilang. Sederhana bukan berarti harus sedikit, tetapi yang tepat adalah “pas”, artinya tidak lebih dan tidak kurang.

vi. *Membuat Set Bermanfaat*

Sebuah set panggung itu harus “bermanfaat”. Hal ini berarti bahwa set panggung itu harus dirancang begitu rupa sehingga dapat “bermanfaat” bagi para pemeran dengan efektif dan seefisien mungkin.

vii. *Membuat Set Praktis*

Set harus dapat secara efisien dibuat, disusun, dan dibawa untuk dapat memenuhi kebutuhan teknis khusus sebuah panggung tertentu apabila pementasan akan dilakukan. Untuk membuat sebuah set skeneri memenuhi persyaratan konstruksi umum, maka set itu harus dirancang begitu rupa sehingga: 1) mudah dan cepat dikerjakan atau dibuat; 2) dibuat dengan murah (ekonomis); 3) perpindahan set dapat dilakukan dengan cepat dan tidak bersuara; 4) terlindung dari kerusakan; 5) dapat dirangkai dengan baik; 6) dapat diatur atau disimpan sesudah selesai pertunjukan.

viii. *Membuat Set Organik*

Set itu harus dapat menunjukkan setiap elemen yang terdapat di dalam penampilan visual skenerinya memiliki hubungan satu sama lain disebut “organik”. Sebuah rancangan skeneri, baik dipandang dari segi perwatakannya maupun dari segi maksudnya, haruslah dengan cermat dituangkan dalam sebuah rencana pementasan secara keseluruhan.

Dalam buku *Pramana Padmodarmaya*, terbitan Balai Pustaka Tahun Terbitan 1988. buku ini mengulas perihal teater terutama tata teknik

pentas dan secara rinci bentuk ulasan dan lebih padat, selain itu yang lebih menguntungkan dari buku ini adalah berbahasa Indonesia sehingga dapat dengan mudah dimengerti dan dipahami.

E. Tujuan Perancangan.

1. Mewujudkan tata pentas naskah- *Kereta Kencana* sesuai dengan interpretasi perancang tanpa mengurangi nilai dari naskah tersebut.
2. Mewujudkan teknik perancangan dengan visualisasi dan teknik yang mampu memberikan interpretasi terhadap unsur ruang dan waktu pada naskah *Kereta Kencana*.

F. Metode Perancangan Tata Artistik

Metode yang akan dipakai dalam proses perancangan tata artistik kali ini ialah metode *Reinterpretasi*, dengan menginterpretasikan kembali bangunan tata artistik yang sudah pernah dicipta, dengan langkah-langkah proses sebagai berikut:

1. Analisis Naskah *Kereta Kencana*

Analisis adalah upaya untuk memahami dan menguraikan dalam bentuk pemaparan yang bertujuan untuk menyimpulkan dasar kesatuan pendirian dan pendapat yang akan membawa kesatuan pemahaman. Lingkup kerja analisis lakon adalah mempelajari struktur lakon yang terdiri dari unsur tema, plot, penokohan, latar cerita, pemahaman gaya dan bentuk lakon.

Tujuan analisis lakon adalah juga untuk menyimpulkan dasar kesatuan pendirian dan pendapat yang akan membawa kedalam kesatuan interpretasi, maka bentuk sebuah pertunjukan akan utuh dan pementasan akan mudah untuk dimengerti penonton. Dengan demikian tontonan dapat menarik minat atau perhatian yang melibatkan serta memberi pengalaman berharga bagi penonton.

2. Bentuk dan Teknik Tata Artistik Naskah *Kereta Kencana*

Teknis-teknis bentuk perwujudan bahan yang dilakukan dengan merekonstruksi kembali dari dialog-dialog yang terdapat dalam naskah *Kereta Kencana*

3. Mendesain Tata Artistik

Dalam merekam semua ide, diperlukan cara awal untuk memindahkan ide tersebut kedalam bentuk gambar perspektif, gambar bentuk, gambar kerja agar dapat digunakan untuk pembuatan dwimatra yang biasa berbentuk maket. Bentuk perancangan dan penggarapan akan lebih mudah jika dituangkan dalam bentuk desain agar dapat diubah menjadi bentuk gambar kerja dan disesuaikan menjadi bentuk visual di panggung.

4. Membuat Alternatif

Dalam melakukan sebuah eksperimen, seringkali ditemukan kendala dan kelemahan, disini memungkinkan perancang untuk mencari solusi dan rencana lain atau alternatif dalam mewujudkan bentuk visual yang diinginkan perancang. Seperti halnya percobaan

bahan yang lalu sebelum bahan yang di gunakan saat ini. Bahan pertama berupa karton pada saat ingin menghadirkan visual pintu yang diinginkan dengan motif pasir.

5. Proses Penggarapan

a. Membuat Sketsa dan gambar kerja

Sketsa adalah gambaran rancangan awal yang di buat untuk mempermudah melakukan simulasi ke dalam bentuk visual. Setelah pembuatan sketsa, diubah ke bentuk yang lebih detail yaitu ke dalam bentuk gambar kerja yang akan mempermudah dalam pembuatan maket sebelum ke dalam bentuk visual panggung. Bentuk dari hasil gambar kerja yang diinginkan penata disini yaitu bentuk bangunan rumah tua yang sesuai dengan usia dari dua orang tokoh yang tercantum di dalam naskah *Kereta Kencana*.

b. Membuat Gambar 3D dan Maket

3 Dimensi atau biasa disingkat 3D, adalah bentuk dari benda yang memiliki panjang, lebar, dan tinggi. 3D dalam kebutuhan pementasan ini berfungsi untuk menjelaskan secara detail kepada pembuat maket yang kemudian dapat diteruskan pada tukang besi dalam membuat bentuk visual. Istilah ini biasanya digunakan dalam bidang seni, animasi, komputer dan matematika. Maket adalah bentuk tiga dimensi yang berupa miniatur yang mengacu pada gambar kerja. Kemudian miniatur ini diwujudkan kedalam bentuk visual, dimaksudkan agar mempermudah membuat kedalam bentuk visual.

6. Visualisasi Rancangan

Pembuatan set merupakan bentuk visualisasi dari desain dari bentuk gambar kerja, maket dan perwujudan ke dalam bentuk visual di panggung. Diantaranya: 1) membuat kerangka bentuk pintu, jendela, dan kursi dari besi, 2) pembuatan lantai yang menggunakan bahan pasir, 3) memberi warna pada besi kerangka, 4) mewarnai kain yang ditutupkan pada lorong, 5) kemudian finishing

7. Pemantapan Penggarapan

Merupakan proses evaluasi dari hasil proses. Pemantapan penggarapan ini sendiri berupa proses pembuatan *setting* dan *property* yang digunakan dalam pementasan dimana jika ada terjadi kesalahan masih dapat diperbaiki ataupun diperbaharui sebelum *setting* digunakan dalam pementasan.

8. Penyajian Karya

Bentuk evaluasi terakhir rancangan adalah penyajian karya, yang disini penata dapat mengantisipasi terjadinya kecelakaan panggung akibat *human error*. Maksud dari kecelakaan disini apabila terjadi kesalahan dalam pemasangan dan perakitan sett yang dibuat dari bahan besi, dan dapat menyebabkan pemain cidera.

G. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan adalah sistematika menurut Buku Petunjuk Penulisan Usulan Penelitian, Usulan Penciptaan Karya Seni dan

penulisan Skripsi Jurusan Teater Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang tersusun sebagai berikut. Pada Bab I, pendahuluan, yang mencakup enam subbab, yakni: Latar Belakang Perancangan, Identifikasi Masalah, Tinjauan Karya dan Landasan Teori, Tujuan Perancangan, Metode Perancangan dan Sistematika Penulisan.

Bagian berikutnya, Bab II, Analisa Naskah, mencakup empat subbab, yakni *Kereta Kencana* dan Eugene Ionesco, Analisis Struktur (sinopsis, alur, penokohan, latar cerita; ruang, waktu, suasana), Analisis Tekstur (dialog, spektakel), serta Bentuk dan Gaya. Bab III, Perancangan, yang membahas tentang Analisis Ruang, Desain Tata Pentas, Properti, Desain Tata Cahaya, Desain Tata Suara, Desain Tata Rias, Tata Busana. Pada Bab IV, Penutup, Semua bahasan yang sudah dijelaskan diuraikan pada ketiga bab sebelumnya, dirangkum dan disimpulkan dalam dua subbab; Kesimpulan dan Saran. Kemudian yang terakhir adalah Daftar Pustaka dan Lampiran. Lampiran ini berisi beberapa desain dan acuan visual, serta dokumentasi proses.