

**PENCIPTAAN TATA PANGGUNG NASKAH DRAMA *LAUTAN*
BERNYANYI KARYA PUTU WIJAYA**

**Jurnal Publikasi Naskah Ilmiah
Untuk memenuhi salah satu syarat
mencapai drajat Sarjana S-1
Program Studi Teater
Jurusan Teater**



Oleh:

Nunuk Pertiwi

1510817014

**FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2021**

PENCIPTAAN TATA PANGGUNG NASKAH DRAMA *LAUTAN BERNYANYI* KARYA PUTU WIJAYA

Nunuk Pertiwi

Institut Seni Indonesia Yogyakarta
uwitosi16@gmail.com

Abstrak: Tata panggung merupakan unsur pokok yang tidak dapat dipisahkan dari teater. Pertunjukan teater menjadi tidak utuh tanpa adanya tata panggung yang mendukung. Tata panggung pada naskah *Lautan Bernyanyi* karya Putu Wijaya ini menimbulkan kesan menarik karena ruang gerak laku banyak dihabiskan di atas kapal yang digunakan sebagai transportasi. Pencipta ingin mengolah dan bereksperimen menggunakan bahan-bahan daur ulang dan bahan alam dalam bentuk tata panggung dan memaksimalkan kebutuhan visual berdasarkan bahan yang dieksplorasi. Pencipta akan membuat sebuah panggung di luar ruangan dengan tujuan untuk membuat pertunjukan lebih dekat dengan masyarakat

Kata kunci: Tata Panggung, *Lautan Bernyanyi*, Putu Wijaya.

Abstract: *The stage setting is the main element that cannot be separated from the theater. Theatrical performances are incomplete without a supporting stage setting. The stage setting in Putu Wijaya's Lautan Bernyanyi script creates an interesting impression because a lot of space for movement is spent on ships that are used as transportation. The creator wanted to cultivate and experiment using recycled materials and natural materials in the form of a stage setting and maximize visual needs based on the materials explored. The creators will create an outdoor stage with the aim of bringing the show closer to the public.*

Keywords: *Stage Planning, Lautan Bernyanyi, Putu Wijaya..*

Pendahuluan

Tata panggung merupakan penampakan visual yang di buat oleh seorang penata artistik dalam pertunjukan yang bertujuan untuk memberi informasi tambahan kepada penonton. Tata panggung merupakan unsur pokok yang tidak dapat dipisahkan dari teater. Pertunjukan teater menjadi tidak utuh tanpa adanya tata panggung yang mendukung. Tata panggung adalah penampakan visual lingkungan sekitar gerak laku pemeran dalam sebuah drama (Toekiyo, 1990) . Untuk itu dalam

merancang panggung harus memperhatikan aspek-aspek tempat, memperkuat dan memperindah gerak laku. Oleh sebab itu, tugas seorang pencipta tata panggung adalah merencanakan desain panggungnya sedemikian rupa.

Analisis penggarapan tata panggung yang dikerjakan diambil dari naskah *Lautan Bernyanyi* karya Putu Wijaya. Kisahnya terjadi di sekitar pantai Sanur, Bali. Menurut pencipta tata panggung naskah ini merupakan naskah yang menimbulkan kesan dan menarik perhatian penonton. Mulai dari

alur cerita hingga tata panggung ruang drama yang banyak dihabiskan di atas kapal sebagai transportasi. Pencipta tata panggung tertarik dan tertantang mewujudkan estetika prinsip tata panggung menurut Pramana Padmodarmaya.

Pencipta tata panggung ini memilih naskah drama *Lautan Bernyanyi* karya Putu Wijaya alasannya adalah Naskah drama ini sangat menarik untuk di gali visualnya dalam segi artistik panggung. Pencipta juga ingin mengolah dan bereksperimen menggunakan bahan-bahan daur ulang dan bahan alam dalam bentuk tata panggung dan memaksimalkan tata panggung untuk kebutuhan visual berdasarkan bahan yang di eksplorasi.

Ruang merupakan tata panggung dengan menunjukkan latar peristiwa pada drama, sedangkan latar waktu adalah yang mempengaruhi suasana pada peristiwa drama, seperti adanya pagi, siang, dan malam. Maka pencipta tata panggung memperlihatkan latar tempat dan ruang yang diwujudkan dengan bentuk latar tempat sebuah panggung berbentuk kapal, sedangkan untuk latar waktu bisa diwujudkan dengan suasana melalui impresi atau kesan dengan menggunakan tata panggung yang didukung oleh cahaya panggung pertunjukan.

Pencipta tata panggung akan mewujudkan penataan panggung dengan gaya presentasional yakni menyajikan tata panggung dengan menampilkan bentuk-bentuk yang menyerupai aslinya (Yudiaryani, 2002). Namun bentuk itu akan lebih distilisasi agar penonton merasa benar-benar sedang menyaksikan sebuah pertunjukan. Bentuk akan mengalami penyesuaian dengan kondisi tempat pentas dengan gaya Sugestif-realis

Pencipta tata panggung akan mewujudkan tata panggung di luar ruangan (*outdoor*) untuk memaksimalkan gaya presentasional yang disajikan. Pencipta tata

panggung ingin memunculkan estetika panggung kapal sebagai konsep tata panggung berdasarkan prinsip estetika tata panggung pada pertunjukan *Lautan Bernyanyi* karya Putu Wijaya.

Berdasarkan penjelasan di atas, rumusan penciptaan yang timbul sebagai berikut:

Bagaimana visualisasi penciptaan tata panggung dengan menggunakan sumber naskah drama *Lautan Bernyanyi* karya Putu Wijaya sebagai penciptaan tata panggung?

LandasanTeori

Landasan teori digunakan untuk mendukung penulisan karya tugas akhir sekaligus menjadi landasan dalam merancang tata artistik. Landasan teori diharapkan dapat memperkuat gagasan pencipta yang bersifat ilmiah dalam rumusan masalah yang dihadapi.

Landasan teori yang digunakan adalah estetika Pramana Padmodarmaya yang menjelaskan bahwa tata panggung atau pentas (*scenery*) yaitu penampilan visual lingkungan sekitar gerak laku pemeran dalam sebuah drama. Untuk itu dalam menciptakan pentas harus memperhatikan aspek-aspek tempat gerak-laku, memperkuat gerak-laku dan mendandani atau memperindah gerak-laku. Oleh sebab itu, tugas seorang pencipta hendaklah merencanakan tata panggung sedemikian rupa sehingga:

- a) Memberi ruang gerak kepada gerak-laku;
- b) Memberi pernyataan suasana (hati/jiwa) drama;
- c) Memberi pandangan yang menarik;
- d) Dilihat dan dimengerti oleh penonton;
- e) Merupakan rancangan yang sederhana;
- f) Bermanfaat terus-menerus bagi pemeran;
- g) Secara efisien dibuat, disusun, dibawa;
- h) Membuat rancangan yang menunjukkan bahwa setiap elemen yang terdapat di dalam penampilan visual skenerinya

memiliki kaitan satu sama lain (Padmodarmaya, 1983).

Metode dan Data

Munculnya ide atau gagasan dalam penggarapan tata artistik panggung naskah drama *Lautan Bernyanyi* karya Putu Wijaya ini berawal dari mempelajari persoalan-persoalan dalam naskah *Lautan Bernyanyi* karya Putu Wijaya. Pencipta menggunakan pendekatan (Padmodarmaya, 1983) dengan penjabaran sebagai berikut:

1. Pemilihan Naskah Drama

Pemilihan teks drama merupakan salah satu langkah awal dari sebuah proses pemahaman dari suatu penciptaan. Menganalisis dalam segi teks naskah drama yang menjadi ruang lingkup dalam penciptaan.

2. Menentukan Konsep

Konsep penciptaan tata panggung naskah drama *Lautan Bernyanyi* karya Putu Wijaya ini membuat visual skeneri panggungnya memakai bentuk yang realistis dari yang diinginkan.

3. Sketsa

Sketsa, adalah salah satu cara awal untuk merekam semua ide dan gagasan dalam bentuk gambar tangan secara global yang kemudian dipindahkan dalam bentuk gambar perspektif, gambar bentuk, gambar teknik yang akhirnya digunakan untuk visualisasi dengan ukuran sebenarnya dalam skala panggung.

4. Gambar Desain Tata Panggung

Berdasarkan sketsa yang telah dipilih, gambar desain tata panggung dibuat secara perspektif. Untuk memberi gambaran yang jelas, sebaiknya gambar dibuat berwarna persis seperti apa yang nantinya dituangkan dalam tata panggung. Jika desain tata panggung menggunakan banyak piranti atau banyak konstruksi, biasanya desain dibuat dari berbagai sudut pandang. Hal ini selain

memudahkan kerja berikutnya, juga dapat memberikan gambaran sejelas-jelasnya rancangan yang telah dibuat sehingga gambaran tata panggung asli dapat ditangkap.

5. Pengumpulan Data Bahan

Tujuan pengumpulan data bagi pencipta adalah untuk membantu menuntaskan pencarian bahan-bahan yang kelak digunakan sebagai bahan dasar tata panggung. Pengumpulan data meliputi pemilihan bahan. Bahan yang dipilih termasuk bahan-bahan yang memungkinkan memiliki tingkat kemudahan ketika dikombinasikan dengan bahan lain. Bahan-bahan tersebut diantaranya: kayu, tali agel, bambu, dan kertas semen

6. Pengelompokan Bahan

Proses pengelompokan bahan, pencipta mencari kemungkinan untuk mencocokkan bahan agar sesuai dengan kebutuhan dalam naskah. Proses pengelompokan bahan ini bertujuan untuk lebih memantapkan pencipta dalam memproses bahan-bahan tersebut

7. Eksperimen

Melalui berbagai percobaan yang dilakukan dalam membuat sebuah bentuk. Proses pengamatan bahan lalu menganalisis bahan melalui bentuk, warna dan teksturnya. Kejelian dalam penggarapan sangat dibutuhkan ketika mengeksplorasi bahan yang digunakan.

8. Pengolahan Bahan

Pengolahan bahan diklasifikasikan kedalam bahan mentah dan bahan setengah jadi. Pencipta akan mengolah semua bahan untuk diaplikasikan ke dalam tata panggung.

9. Aplikasi

Langkah aplikasi ini diambil pencipta sebagai tahapan akhir, dimana semua bahan yang telah diproses diaplikasikan pada aktor dan panggung. Uraian diatas merupakan sekilas tentang dasar yang ditempuh pencipta dalam proses penciptaannya, hal tersebut dilakukan untuk

memudahkan pencipta dalam melanjutkan tulisan dan sebagai acuan atau patokan pencipta dalam menyelesaikan karya tulisnya.

10. *Finishing*

Pada tahapan *finishing* ini dilakukan pada pengaplikasian bahan pada tata panggung dan aktor yang didukung dengan penyesuaian elemen pendukung lainnya terutama tata cahaya juga.

4. Hasil dan Pembahasan

Konsep dan rancangan dari naskah menjadi sangat penting dalam proses pemahaman untuk kebutuhan penciptaan. Pemahaman naskah kemudian digunakan sebagai jembatan penghubung untuk menafsirkan teks ke dalam bentuk visual. Penciptaan tersebut digunakan untuk memenuhi kebutuhan visual penonton. Kebutuhan visual penonton dalam mengapresiasi sebuah pementasan secara tersirat, juga menunjukkan pandangannya, wawasan estetikanya, eksperimentasi yang dilakukan dalam memindah jagad kata dari naskah drama ke jagad panggung (Soemanto, 1994) . Seorang pencipta tata panggung berkewajiban menafsirkan dan bereksplorasi dalam sebuah konstruksi audio-visual dengan dramatis juga.

Konsep dan rancangan naskah adalah upaya pemahaman drama untuk kemudian menjabarkannya ke dalam sebuah pertunjukan teater, karena proses penciptaan juga tidak akan terlaksana dengan baik tanpa konsep dan rancangan naskah yang baik. Lingkup kerja adalah mempelajari segala unsur susunan yang membentuk drama. Unsur-unsur tersebut adalah tema, plot, penokohan, latar cerita dan pemahaman gaya dan bentuk drama sebagai pengetahuan awal mengenai cerita dalam drama secara keseluruhan.

Tujuan konsep dan rancangan drama adalah juga untuk menyimpulkan dasar kesatuan pendirian dan pendapat yang akan membawa kesatuan interpretasi. Dengan

pencapaian kesatuan interpretasi, maka bentuk sebuah pertunjukan akan utuh dan pementasan akan mudah di mengerti penonton (Harymawan, 1988) . Drama merupakan satu bentuk sastra untuk itu harus di pandang keseluruhannya sebagai suatu karya sastra yang memiliki bentuk khas yaitu percakapan dan dialog. Drama tidak bisa dikatakan mencapai kesempurnaan bentuk bila belum dipentaskan (Oemarjati, 1971).

Dalam proses visualisasi yang terdeskripsikan pada naskah, seorang pencipta tata panggung membutuhkan tafsir yang mampu menjadi gambaran wujud dan makna pertunjukan secara utuh. Proses penafsiran tersebut dilakukan dengan menganalisa naskah dengan sudut pandang yang dibutuhkan untuk mempermudah proses penciptaan tata artistik panggung yang maksimal.

A. Analisis Latar Peristiwa

1. Ringkasan Cerita

Naskah Lautan Bernyanyi karya Putu Wijaya menceritakan tentang beberapa orang pelaut yang sedang berlayar menyusuri lautan. Namun karena kelalaian dari kru, kapal tersebut menyimpang ke sebelah utara pantai. Kapal tersebut memiliki nama Harimau Laut. Harimau laut memiliki beberapa orang kru seperti Panieka, Adenan, Rubi, Abu dan Dangin. Mereka juga memiliki seorang Kapten bernama Leo dan juru masaknya bernama Comol. Saat harimau laut kandas, semua kru meninggalkan kapten Leo dan Comol berada didalam harimau laut. Mereka semua pergi dengan alasan untuk meminta tolong kepada kapal derek agar menyelamatkan harimau laut.

Kejadian-kejadian aneh pun mulai terjadi disana, sang kapten mendengar suara-suara aneh dan merasa seperti ada yang mengintainya dari balik kabut di tengah laut. Kejadian itu terus berlangsung selama tujuh hari berturut turut disaat hampir tengah

malam hingga menjelang pagi. Beberapa waktu kemudian terdengar suara-suara yang memanggil kapten Leo. Suara itu adalah suara Panieka yang sedang menaiki sampannya dan berusaha mendekat pada harimau laut. Panieka membawa seorang gadis disampingnya. Ia mengatakan kepada kapten untuk dapat membawa gadis itu keatas kapal dan meminta maaf kepada kapten Leo. Pada akhirnya sang kapten memperbolehkannya menaiki kapal, ia mengatakan kepada kapten bahwa membutuhkan bantuan. Ia ingin sang gadis yang saat itu ditutupi oleh kerudung disembunyikan dari kemarahan ibu gadis itu karena Panieka telah membawanya lari. Kemudian gadis itu dibawanya masuk kedalam perut kapal. Panieka pun menceritakan kepada comol dan sang kapten bahwa gadis yang dibawanya adalah Dayu Badung anak dari Dayu Sanur seorang tukang leak yang sangat ditakuti di kampung nelayan di seluruh pantai Sanur. Kemudian Rubi dan Adenan datang untuk memberi kabar pada kapten Leo bahwa Daging telah meninggal dikarenakan wabah mematikan tersebut.

Sang kapten lagi-lagi tidak mempercayai tentang leak ataupun hal-hal mistis itu. Hingga akhirnya suara-suara aneh itu kembali muncul untuk mengganggu ketenangan sang kapten. Kapten pun tidak bisa sabar lagi, dan memilih untuk mengejar suara itu hingga ketengah laut. Setelah kapten Leo pergi meninggalkan harimau laut, Dayu Sanur datang dan mengancam Comol beserta anak gadisnya yaitu Dayu Badung. Dayu Sanur meminta Comol untuk meniup kerang beberapa kali untuk mengusir roh-roh yang akan mengganggu Dayu Sanur. Akhirnya Comol pun menaiki sebuah peti dan meniup kerang tersebut beberapa kali. Dan ternyata suara tersebut sangat mirip dengan suara misterius yang selama ini dicari oleh kapten Leo. Tiba-tiba beberapa tembakan mengarah kepada Comol, dan

tepat terkena dadanya. Comol pun tumbang seketika

Sang kapten datang dengan rasa yang sangat senang karena berhasil menembak apa yang selama ini diyakininya ada tetapi orang lain tak dapat melihatnya. Kemudian panieka pun datang membawa dukun, sang kapten menyuruhnya membawa dayu badung kepantai karena wabahnya mematikan. Panieka pun masuk kedalam perut kapal, dan ketika dia kembali keatas ia langsung memukul kapten Leo dan menganggap bahwa kapten Leo telah membunuhnya. Setelah itu sang kapten dan dukun masuk kedalam perut kapal dan yang ia dapatkan adalah Dayu Sanur berada disitu, alangkah kagetnya mereka. Kemudian dukun itu pun merenggut ikat pinggang leak tersebut yang membuat kekuatannya hilang. Dukun itu pun membawa Dayu Sanur itu pulang.

Adenan beserta Rubi kemudian datang dengan memikul mayat Comol diatasnya. Ia menemukan mayat itu dilaut. Rubi sangat marah dan menganggap kapten telah membunuhnya, kapten pun sangat merasa bersalah karena dia tidak menyadari bahwa yang telah ia tembak adalah Comol, Rubi pun menembak sang kapten dan terkena lengan kapten Leo, lalu dihadang oleh Adenan. Namun sang kapten justru meminta Adenan untuk menembak matinya. Ia sudah tidak sanggup menghadapi semua kegilaan ini. Saat Adenan menembak sang kapten tiba-tiba senapan itu meletus dan mereka berdua sama-sama terjatuh. Kemudian kapal itupun bergerak. Harimau laut bergerak ketengah, hujan semakin deras dan suara ombak semakin menghempas.

2. Latar Tempat

Latar juga sering di sampaikan dalam naskah secara eksplisit maupun implisit yang berfungsi menjadi sugesti penonton sehingga cerita dapat disampaikan

secara komunikatif kepada penonton yang sekaligus memberikan jalinan emosi, pikir dan suasana dalam pertunjukan. Latar cerita adalah salah satu pembentuk cerita yang memiliki tiga dimensi yaitu; tempat, waktu dan suasana (Waluyo, 2003).

Latar tempat adalah dimana pencipta menempatkan peristiwa-peristiwa yang terjadi pada sebuah drama. Latar tempat dalam naskah merupakan latar belakang dimana setiap peristiwa terjadi dan mempengaruhi kehidupan setiap tokoh-tokohnya baik itu iklim, musim, pola hidup, bahasa dan budaya yang melingkupinya. Latar tempat dalam naskah *Lautan Bernyanyi* karya Putu Wijaya teridentifikasi dengan alur maju pada kejadian cerita yang diangkat yaitu peristiwa yang bergerak lurus maju ke depan. Peristiwa dalam naskah ini sangat memungkinkan bisa terjadi pada budaya yang mempercayainya saja. Tempat terjadinya cerita ini di sebuah kapal Harimau Laut di sebuah pesisir pantai Sanur Bali, visual kapal yang mengacu pada kapal pinisi, dengan tujuh layar pada kapal. Dua layar besar dan lima layar berukuran sedang.

3. Latar Waktu

Meskipun di dalam cerita ini para tokoh tidak menyebutkan tahun atau waktu terjadinya peristiwa, namun pencipta mencoba membawa peristiwa dengan pendekatan yang terjadi sekaligus acuan visual dengan alasan karena naskah ini ditulis tahun 1969 dimana pada saat itu terjadi wabah penyakit yang susah disembuhkan akibat belum ada ramuan obat yang dapat menyembuhkannya, yaitu penyakit cacar. Dalam naskah digambarkan kapal Harimau Laut telah terdampar beberapa bulan, dengan menyisakan dua orang saja diatas kapal yaitu Kapten dan Comol. Waktu yang diceritakan juga menggunakan alur maju yaitu dari adegan 1

yang terjadi pada malam hari, kemudian sampai maju kehari berikutnya.

4. Suasana Peristiwa

Suasana merupakan keadaan yang terjadi dalam sebuah cerita yang harus meyakinkan penonton bahwa peristiwa-peristiwa yang terjadi dalam naskah ini benar-benar terjadi sehingga keadaan atau suasana terbangun dengan baik. Dalam naskah *Lautan Bernyanyi* karya Putu Wijaya, penulis naskah mendefinisikan suasana di kapal dan pinggir pantai.

Pada adegan 1 suasana digambarkan dengan kondisi kapal yang tenang dengan hembusan angin dan suara ombak yang kencang. Suasana menjadi mencekam ketika Kapten mendengar suara kerang yang ditiup dan meneror dirinya

Adegan 2 menjadi tenang lagi. Suasana menjadi agak berubah setelah Kapten mendengar suara dari bawah kapal. Kapten mulai jengkel dan ingin menembak sumber suara itu. Kemudian sumber suara itu hilang dengan memaki-maki.

Pada adegan 3 suasana kapal tenang kembali setelah Comol masuk ke geladak kapal. Kapten yang sendirian diatas kapal mulai melamun dan terbawa suasana sunyi itu. Tiba-tiba Kapten menuju ke ujung kapal kemudian berteriak melawan suara angin dan ombak. Kapten memanggil namanya sendiri. Kemudian Comol yang kaget lalu menemui kapten lagi.

Pada adegan 4 suasana yang terjadi kembali tegang. Panieka yang diusir tiba-tiba meminta ijin untuk diperbolehkan naik kekapal dengan alasan membawa perempuan. Kapten yang jengkel akhirnya luluh dan membiarkan dia naik keatas kapal. Kemudian meminta ijin untuk bersembunyi diatas kapal yang ternyata dia dikejar oleh seorang tukang leak. Comol yang tahu

akhirnya ketakutan dan membuat suasana diatas kapal jadi mencekam dan tegang.

Adegan 5 dimulai dengan tidurnya Comol di ujung kapal karena ketakutan. Kapten pun membiarkannya, kemudian masuklah Adenan dan Ruby keatas kapal. Suasana menjadi ceria dan Kapten menyambut dengan bahagia. Tapi ketika Adenan dan Ruby menjelaskan maksud kedatangannya suasana menjadi sedih dan mencekam.

Suasana dalam adegan 6 menjadi sangat kacau dan tegang. Kapten yang daritadi santai kini sekarang menjadi sangat gelisah dan ketakutan. Comol hanya bisa meratapi nasib dan berdoa. Kemudian Kapten marah kepada Comol yang ternyata menutupi sesuatu darinya. Dengan penuh amarah Kapten memukul dan memaki Comol.

Suasana di adegan 7 menjadi sangat tegang karena Kapten memukul Comol. Setelah dipukuli Comol merasa senang dan bangga dengan Kaptennya. Tak lama kemudian Kapten mendengarkan suara yang mengganggu dari arah laut. Tanpa pikir panjang Kapten turun ke laut. Comol yang panic melarangnya tapi tidak digubris. Setelah Kapten pergi suasana menjadi sangat kaku, ditambah Dayu Sanur mulai menampakkan dirinya.

Adegan 8 suasana mulai sedikit tenang dan ombak juga tampak pelan menyapu kapal. Comol yang menunggu dipinggir kapal dikejutkan dengan suara Ruby dan Adenan yang mencari Kapten. Setelah tidak mendapat jawaban yang benar dari Comol mereka pun pergi. Kemudian masuk lah Dayu Sanur yang membuat suasana berubah tegang. Comol disuruh menjadi murid Dayu Sanur apabila ingin mengusir setan yang menggaggunya. Walaupun dengan setengah hati akhirnya comol mau menjadi muridnya.

Suasana dalam adegan 9 sangat sakral dan penuh dengan ritual. Dayu Sanur sedang mengajari Comol untuk menjadi muridnya. Ketika Comol sedang duduk santai setelah belajar, kemudian Dayu Sanur menyuruh untuk meniup sebuah kerang. Comol menuruti saja keinginan Dayu Sanur, lalu dia tertembak dari arah laut yang ternyata Kapten.

Adegan 10 suasana tampak lengang dan tenang. Kapten merasa ada yang keliru dengan kondisi kapal. Comol yang tidak ada membuat dia gelisah dan lemas. Kemudian masuk Panieka dan seorang Dukun yang membawa beberapa perbekalan. Ketika mengecek keadaan geladak kapal Panieka kaget dan marah kepada Kapten karena telah membunuh Dayu Badung. Tapi dengan sigap Kapten melawan Panieka dan memukulnya. Keadaan jadi tegang dan kacau, tapi Dukun mencoba menenangkan Kapten dan coba mengecek geladak.

Adegan 11 suasana menjadi kacau dan sedih. Kapten yang merenung dikejutkan dengan kedatangan Adenan dan Ruby yang membawa mayat Comol. Kapten sangat sedih dan tidak bisa menutupinya. Ruby yang kesal lalu menghajar Kapten dan akan menembaknya tapi ditahan Adenan. Kapten hanya pasrah dan malah meminta Adenan untuk menembaknya. Ketika akan menembak kapalnya bergerak dan betapa senangnya mereka.

B. Konsep dan Rancangan Tata Panggung

1. Konsep Ruang Pertunjukan

Konsep ruang adalah yang berfungsi sebagai tempat menampung segala aktivitas masyarakat, baik secara individu maupun secara kelompok, dimana bentuk ruang ini sangat tergantung pada pola dan susunan masa bangunan (Hakim, 2011) . Selain gedung dan bangunan, ruang merupakan bagian elemen dari ruang kota. Keberadaannya cukup memegang peranan

penting dalam berbagai aspek kehidupan warga dan lingkungannya. Selain memahami ruang sebagai ruang yang bisa dipandang dari berbagai macam sudut maka (Nemeth, 2012) memahami ruang sebagai ruang bebas diperkotaan. Beliau mengukur seberapa bebas ruang publik yang ada. Dalam hal ini, mengutamakan keamanan dan kepentingan pribadi dapat membatasi kebebasan dan keberagaman aktivitas yang terjadi di dalam ruang.

Pola ini diterapkan oleh pencipta untuk menata sugesti dinding yang membatasi ruang secara perspektif, sehingga kehadirannya tidak nyata diatas panggung tetapi me ruang.

a) Kebutuhan ruang

Penciptaan naskah drama "*Lautan Bernyanyi*" karya Putu Wijaya kali ini, mengidentifikasi ruang permainannya dengan menginterpretasikan naskah kembali dan akhirnya menemukan bentuk yakni ruang fisik pada sebuah bentuk permanen yang memiliki banyak fungsi.

b) Ruang fisik

Ruang fisik adalah bentuk permanen dari ruang yang terwujud dengan memperhatikan levelitas, dan bloking untuk area permainan, ruang fisik disini adalah ruang yang divisualisasikan kembali oleh pencipta secara permanen dan fungsinya menjadi penanda untuk perubahan adegan-adegan selanjutnya. Ruangan ini dihadirkan oleh pencipta dengan memadukan *setting* permanen dengan skeneri yang ada didalamnya yang berganti-ganti dengan fungsi untuk melengkapi setiap perubahan ruang dalam pergantian adegan-adegan yang terjadi dipanggung.

Hasil penciptaan *setting* ruang fisik permanen yang digunakan pada pertunjukan *Lautan Bernyanyi* karya Putu Wijaya.

Teater sebagai sebuah cabang seni, tidak bisa terlepas dari prinsip estetika dan keindahan. Sebuah cabang kesenian yang harus dikomunikasikan secara apik kepada penonton dengan menggunakan media audio dan visual dengan penataan yang baik. Penata panggung adalah sebuah perwujudan yang kongkrit dari beberapa penataan unsur pertunjukan dan memiliki porsi yang sama untuk sebuah keutuhan pertunjukan. Tata pentas kemudian diartikan sebagai segala sesuatu yang berkenaan dengan pementasan yang telah diatur. Segala sesuatu itu tidak termasuk manusia (pemain/pemeran/benda hidup) sebagai media utama diatas pentas. Penataan atau pengaturan benda-benda mati diatas atau di dalam ruang dan waktu yang berlaku di pentas itu (Padmodarmaya, 1983).

Seorang seniman teater atau dramawan dalam menumbuhkan daya keindahan tidak akan terlepas dari aspek penglihatan mata dan pendengaran. Teater tidak bisa mengesampingkan jalinan-jalinan dramatik dalam setiap perubahan adegan-adegan dengan memperhatikan spektakel. Pertunjukan akan berhasil jika spektakel dalam pertunjukan dipertimbangkan keberadaannya sebagai sistem tanda untuk menyampaikan pesan-pesan.

Sistem tanda yang dipakai atau simbol dalam pertunjukan menjadi manifestasi dari peristiwa-peristiwa kehidupan manusia yang menginspirasi peristiwa dalam naskah. Simbol sendiri merupakan Bahasa ungkap dengan persetujuan bersama, sebagai sesuatu yang memberikan sifat ilmiah yang mewakili untuk mengingatkan kembali dengan kualitas yang sama atau membayangkan dalam kenyataan atau pikiran (Winangun, 1990).

Penciptaan pertunjukan yang memiliki spektakel, menginspirasi dan sekaligus memotivasi pencipta dalam mencipta tata panggung yang menimbulkan spektakel. Merancang dengan cerdas diatas

pentas, baik itu tata lampu, tata rias, tata busana, properti dan gerak tipu aktor sebagai kejutan untuk menjaga *mood* adegan demi adegan tetap menarik. Segala elemen diatas panggung memiliki perspektif yang nyata, tiga dimensional dan memiliki aspek-aspek keindahan. Antara lain kekontrasan, variasi, koherensi, keseimbangan, kesatuan, dan titik berat (Harymawan, 1988). Hal ini ditunjang wilayah permainan diatas panggung dan tata letak elemen-elemen untuk memenuhi tampilan yang sesuai.

C. Ruang Pertunjukan

1. Pemilihan Ruang Pertunjukan

Pada sebuah pementasan drama harus dapat membuat penonton tertawa terbahak-bahak karena kelucuan yang disaksikan dan juga sebaliknya mereka pun bisa menangis sedih dengan peristiwa yang disajikan diatas pentas. Walaupun mereka tahu bahwa peristiwa itu hanya sandiwara. Teks naskah *Lautan Bernyanyi* karya Putu Wijaya menyatakan bahwa naskah ini berakhir tragis. Cerita dalam naskah ini dibungkus dalam tragedi. Bangunan-bangunan dramatik yang disusun dengan kisah ironi yang terjadi untuk membidik peristiwa yang tragis sehingga kemudian naskah ini bentuknya tragedi ironi. Oleh karena itu pemilihan tempat untuk pentas sangatlah penting. Pencipta dan tim memutuskan menggunakan sebuah lapangan yang berada ditengah perkampungan untuk dijadikan tempat membuat panggung. Pemilihan itu didasarkan pada akses dan jangkauan masyarakat ke area lapangan sangat mudah dan akses untuk mendapatkan bahan-bahan yang dibutuhkan untuk membuat panggung juga mudah.

Hal ini yang menjadi pendorong utama pencipta dalam mencari, mengembangkan, dan menemukan solusi

agar pementasan bisa diterima oleh penikmat teater khususnya dan masyarakat pada umumnya, oleh karena itu pencipta tata panggung mengambil naskah drama *Lautan Bernyanyi* karya Putu Wijaya, sebagai media ekspresi untuk menuangkan keahlian dalam gagasannya mengolah bahan daur ulang dan memilih tempat di luar ruangan (*outdoor*) sebagai sumber penciptaan tata artistik dibidang tata panggung.

2. Pembagian Ruang Pertunjukan

Dari hasil analisis naskah pencipta memutuskan untuk membuat set panggung naskah drama *Lautan Bernyanyi* karya Putu Wijaya di area terbuka (*outdoor*), yaitu dengan membuat panggung bentuk kapal phinisi yang berada di tengah lapangan. Kesulitan yang harus di hadapi oleh pencipta adalah menghadapi latar tempat yang berbeda yaitu (*outdoor*) harus memiliki daya imajinasi yang kuat untuk di tangkap oleh penonton. Pencipta membutuhkan panggung yang bisa dilihat dari berbagai sisi, karena ingin menonjolkan kesan megah kapal dan permainan diatas geladak kapalnya, sehingga dibutuhkan detail yang lebih tajam. Dan pilihan ada di Lapangan Kweni dengan pertimbangan akses yang mudah, tempat yang luas dan pemandangan dibelakang lapangan ada sawah yang masih lapang.

Pencipta mencoba membagi ruangan dengan membuat kerangka kapal terlebih dahulu dengan memposisikan letak sesuai dengan arah sawah yang tepat, sehingga menimbulkan gambar visual yang bagus dan menarik.

D. Proses Pembuatan Elemen Tata Panggung

1. Pemilihan Bahan

Barang yang digunakan dalam pembuatan panggung kapal ini adalah Scaffolding, bambu, kayu, tali agel, kertas semen dan kotak buah.

2. Teknik Pembuatan

Pada tahap pembuatan pencipta membuat denah panggung kapal yang akan dibuat dengan menempatkan posisi pondasi pertama menyesuaikan segi estetikanya. Pencipta pertama menyusun scaffolding menjadi rangkaian susunan seperti memanjang. Ini bertujuan untuk membentuk pondasi bentuk kapal yang memiliki panjang sekitar 22 meter dan lebar 6 meter.

3. Finishing

Proses ini sangat penting bagi pencipta karena hasil dari proses akan terlihat apabila sudah dibantu dengan lampu dan kesiapan teknis lainnya. Pencipta mengevaluasi beberapa teknis yang kurang tepat dan mengubah pola dan menyesuaikan dengan keadaan di lapangan. Pencipta melanjutkan pekerjaan ini dengan membuat tiang kapal. Dalam proses ini pencipta menggunakan bahan bambu yang disusun dari 6 bambu kemudian di ikat dan di bentuk menjadi tiang kapal. Ketinggian tiang kapal adalah 10 meter.

5. Simpulan

Akhirnya proses panjang ini dapat pencipta lalui dengan lancar, meskipun dalam perjalanan ada begitu banyak sekali hambatan-hambatan, tetapi bisa di atasi satu persatu. Setelah melalui proses yang relatif memakan waktu, pikiran, dan biaya. Pencipta menemukan kesimpulan yang lebih dan merupakan pengkayaan pengalaman sebagai seorang pencipta artistik. Pada pertunjukan yang sudah di capai di atas panggung, saya rasa belum maksimal sepenuhnya. Hal tersebut dikarenakan berbagai kendala yang muncul pada saat proses berjalan. Baik itu berupa teknis maupun nonteknis.

Kendala nonteknis dikarenakan terbaginya konsentrasi penulis, antara aktivitas perwujudan penciptaan visual dan dan penulisan, karena tidak semua pencipta tata panggung memiliki keterampilan

menulis, apalagi penulis dituntut untuk ilmiah. Penulis selalu mencoba untuk tidak menjadikan itu semua sebagai kendala sebagai pembenahan dari kualitas pementasan yang kurang maksimal.

Pada akhirnya penulis menyadari, bahwa dua unsur kerja lapangan dan penyusunan konsep merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan, karena penyusunan konsep akan lebih mematangkan keputusan-keputusan di lapangan.

Persoalan penciptaan dan pelaksanaan merupakan dua persoalan yang berbeda dan keduanya membutuhkan keterampilan khusus. Dalam penciptaan dibutuhkan keterampilan untuk mendeskripsikan berbagai gagasan yang muncul dari hasil studi maupun imajinasi. Sedangkan pelaksanaan membutuhkan keterampilan berhadapan dan berkomunikasi dengan orang-orang yang terlibat dalam sebuah penciptaan teater.

Akhirnya seorang pencipta tata panggung dan sutradara memiliki tugas yang hampir sama jika sutradara harus menyutradarai makhluk hidup yaitu aktor atau pemeran maka seorang pencipta artistik tata panggung menyutradarai benda mati yang ada diatas panggung, sekaligus keduanya menjadi pemimpin yang komunikatif. Memahami secara rinci setiap persoalan panggung dan kompleks pementasan yang mampu diciptakan.

DAFTAR PUSTAKA

Hakim, R. (2011). *Komponen Perancangan Arsitektur Lansekap*. Malang: Bumi Aksara.

Harymawan. (1988). *Dramaturgi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Nemeth. (2012). *Controlling The Commons: How Public is Public Space? Urban Affairs Review*.

Oemarjati, B. S. (1971). *Bentuk lakon dalam sastra Indonesia*. Jakarta: Gunung Agung.

Padmodarmaya, P. (1983). *Tata dan Teknik Pentas*. Jakarta: PT. Gramedia.

Soemanto, B. (1994). *Memahami Kembali Studi Teater*. Yogyakarta: SENI, BP ISI.IV/02.

Toekiyo, S. (1990). *Tata Ruang Pentas*. Surakarta: PT. Tri Tunggal Tata Fajar.

Waluyo, H. J. (2003). *Drama, Teori dan Pengajarannya*. Yogyakarta: Penerbit Hanindita Graha Widia.

Winangun, Y. W. (1990). *masyarakat bebas struktur liminalitas dan komunitas menurut victor turner*. Yogyakarta: Kanisius.

Yudiaryani. (2002). *Panggung Teater Dunia*. Yogyakarta: Pustaka Gondho Suli.

