



UNIVERSITAS INDONESIA

**KEHADIRAN DAN PENGALAMAN RUANG DALAM
SENI PERTUNJUKAN**

Kasus: Sendratari Ramayana, Arjuna Wiwaha, *Super Show 4* Indonesia

SKRIPSI

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Arsitektur**

AJENG NADIA ILMIANI

0806332143

FAKULTAS TEKNIK

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

DEPOK

JULI 2012

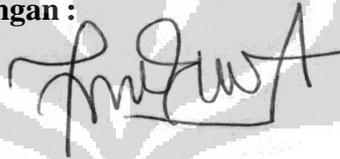
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Nama : Ajeng Nadia Ilmiani

NPM : 0806332143

Tanda Tangan :



Tanggal : 3 Juli 2012

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh :
Nama : Ajeng Nadia Ilmiani
NPM : 0806332143
Program Studi : S1 Arsitektur
Judul Skripsi : Kehadiran dan Pengalaman Ruang pada
Seni Pertunjukan
Kasus: Sendratari Ramayana, Arjuna Wiwaha,
Super Show 4 Indonesia

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Arsitektur pada Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik Universitas Indonesia

DEWAN PENGUJI

Pembimbing : Dr. Ir. Hendrajaya Isnaeni, M.Sc. ()

Penguji : Ir. Sukisno, M.Si. ()

Penguji : Susi Harahap, S.Sn, M.T. ()

Ditetapkan di : Depok

Tanggal : 3 Juli 2012

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT, dengan rahmat-Nya saya dapat memulai dan menyelesaikan skripsi ini dengan lancar. Saya sangat bersyukur dapat mengemban ilmu dan diakhiri oleh penyusunan skripsi ini sebagai puncak. Untuk itu, saya mengucapkan terima kasih atas segala bantuan dan dukungan secara moril dan materiil kepada:

1. Bapak Dr. Ir. Hendrajaya Isnaeni, M.Sc. selaku dosen pembimbing saya, yang telah meluangkan banyak canda, kasih dan ilmu untuk ketiga anak bimbingannya yang masih butuh akan motivasi serta ilmu yang besar. Saya sangat bersyukur memiliki seorang pembimbing Bapak.
2. Bapak Ir. Sukisno, M.Si. dan Ibu Susi Harahap, S.Sn., M.T. selaku dosen penguji yang sudah memberikan masukan yang berarti dalam penulisan skripsi ini, sehingga menjadi lebih baik.
3. Jay Subiakto, sebagai inspirasi saya dalam menulis skripsi ini. Karya yang orisinal memang paling bernilai tinggi,mas!
4. Seluruh keluarga saya yang telah memberikan dukungan dan kesempatan untuk menyaksikan pertunjukan, baik secara direncanakan atau tidak direncanakan. Semoga aku bisa menjadi orang yang bisa membanggakan.
5. Tiga sekawan dan seperbimbingan. Labib dan Safira yang telah membuat bimbingan bukanlah sesuatu yang bukan beban. Bersama kita bisa! Itulah yang paling saya dapatkan dari tim ini. Berjuta semangat dan kasih untuk kalian.
6. Arsitektur 2008 untuk segala ilmu, canda, tawa, cerita, ejek serta ribuan pengalaman yang diberikan selama 4 tahun ini. Karin, Yola, Tria atas inepan serta "eksmud" yang sering dilakukan. Dhini, Rara Noor, Mikhta dan Sofi atas tukar pikiran dan motivasi yang menginspirasi. Rara Wara, Mute, Arif, Silvi, Ichi dan tak lupa Mirza atas obrolan distraksi skripsi yang berbobot. Yulia, Nina, Citra, Dewi, Dory, Leta, Stella, Yayi, Azka, Fera, Ajeng Dwi, Asri, Rizky dan semua orang yang mengisi hari-hari selama 4 tahun ini atas keberadaan kalian di sisi saya. Salam Narsis, Gokil, Ber-*skill*!

7. Para senior dan junior Arsitektur UI yang membuat saya belajar banyak selama kuliah. Dunia kuliah tidak hanya di studio aja kan, Jejongos? Terima kasih atas Ekskursi, Afair, PPAM, PSB, dkk. Ribuan cerita yang tak kunjung habis sekeluarnya dari kampus ini.
8. Seluruh dosen dan staff Departemen Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Indonesia yang telah membantu selama ini.
9. Semua orang yang telah berkontribusi sedikit apapun. Walaupun nama kalian tidak berada di dalam sini, bukan berarti kalian tidak membantu saya dalam menyusun skripsi ini.

Skripsi ini mungkin belum bisa dijadikan pemicu suatu pernyataan baru. Namun, semoga skripsi ini bisa menginspirasi orang-orang yang membacanya.

Selamat membaca dan selamat menimbun pengalaman.

Penulis

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Universitas Indonesia, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ajeng Nadia Ilmiani

NPM : 0806332143

Program Studi : Arsitektur

Departemen : Arsitektur

Fakultas : Teknik

Jenis Karya : Skripsi

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Indonesia **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

KEHADIRAN DAN PENGALAMAN RUANG DALAM SENI PERTUNJUKAN

Kasus: Sendratari Ramayana, Arjuna Wiwaha, *Super Show 4* Indonesia

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini, Universitas Indonesia berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelola dalam bentuk pangkalan data, merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di: Depok
Pada tanggal: 3 Juli 2012
Yang menyatakan

(Ajeng Nadia Ilmiani)

ABSTRAK

Nama : Ajeng Nadia Ilmiani
Program Studi : Arsitektur
Judul : Kehadiran dan Pengalaman Ruang Dalam Seni Pertunjukan

Arsitektur sering kali diasosiasikan dengan bangunan. Ini membuat kehadiran ruang, sebagai elemen utama arsitektur terkadang tidak disadari. Dalam seni pertunjukan, salah satu cara membentuk ruang arsitektural dapat dari proyeksi gerakan serta interaksi yang terjadi antar manusia.

Pada seni pertunjukan, terjadi komunikasi langsung antara penampil dan penonton. Penonton menangkap pertunjukan, menginterpretasikan *event* dan mengalami ruang yang hadir selama pertunjukan berlangsung.

Skripsi ini menjabarkan dan menyimpulkan bahwa ruang tidak selalu tercipta akibat hadirnya batasan fisik. Aktivitas, suara, intensitas cahaya, bahkan penonton merupakan elemen yang juga berpotensi untuk menghadirkan ruang.

Kata kunci: Ruang, Pengalaman, Ruang, dan Seni Pertunjukan

ABSTRACT

Name : Ajeng Nadia Ilmiani
Study Program : Architecture
Title : The Existence and Experience of Space in Performing Art

Architecture is often associated with buildings. As a result, the presence of space as the essence of architecture is seemingly failed notice. In a performing art, architectural space emerges from projections of people's movements and interactions.

In performing art, direct communications occur between performers and audience. The audience captures the show, interprets events and experiences the spaces that continuously exist during the show.

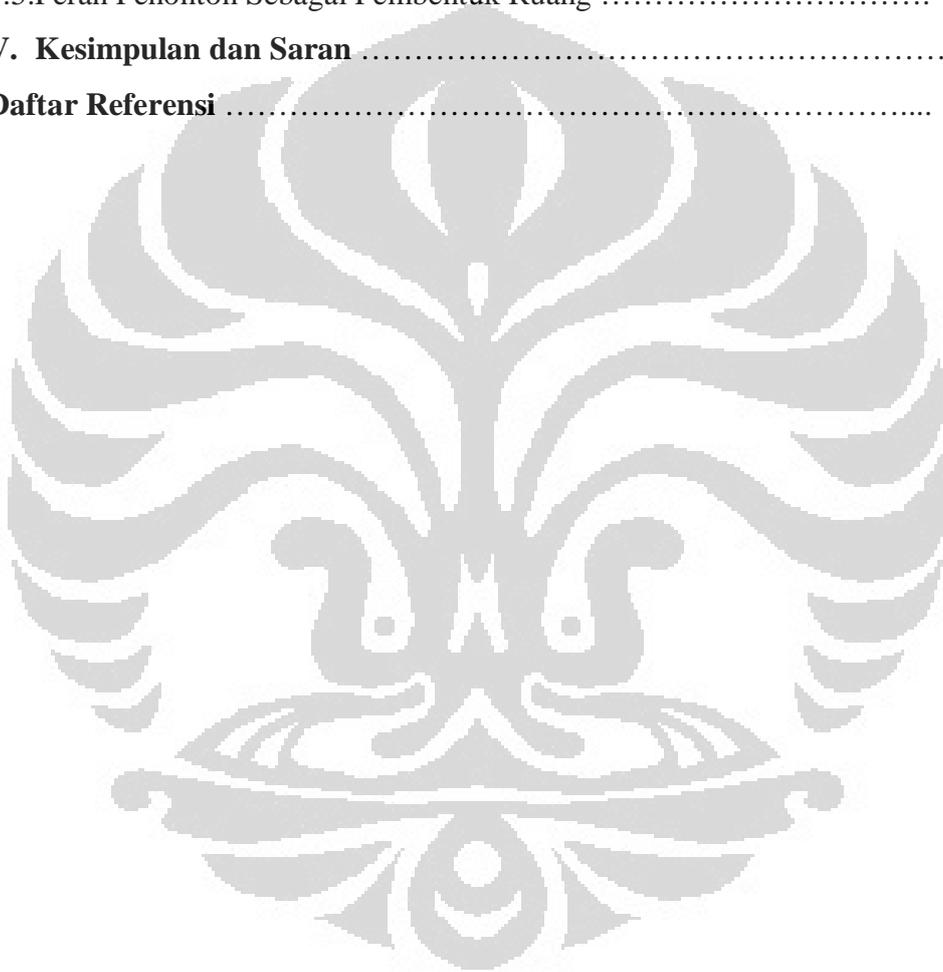
This thesis describes and concludes that space is not always created by the presence of physical boundaries. Activity, sound, light intensity and even the audience are also powerful elements to bring the space into existence.

Keywords: Existence, Experience, Space and Performing Art

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN	
PUBLIKASI	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR ISTILAH	xii
I. Pendahuluan	1
1.1.Latar Belakang	1
1.2.Rumusan Masalah	2
1.3.Tujuan	3
1.4.Metode Pembahasan	4
1.5.Sistematika Penulisan	5
II. Kajian Literatur	6
2.1.Arsitektur, Ruang dan Pengalaman	6
2.1.1. Ruang dan Arsitektur	6
2.1.2. Mengalami Ruang Arsitektur	10
2.2.Seni Pertunjukan dan Pengalamannya	15
2.2.1. Penonton	17
2.2.2. Pertunjukan sebagai susunan sutradara dan tim	18
2.2.3. Pertunjukan yang disuguhkan	18
2.2.4. Tujuan dari pertunjukan	18
2.2.5. Lingkungan saat pertunjukan tersebut terjadi	19
III. Studi Kasus	26
3.1.Sendratari Ramayana	27
3.2.Arjuna Wiwaha	32
3.3. <i>Super Show 4</i> Indonesia	36

IV. Analisis	43
4.1. Ruang Pertunjukan yang Didefinisikan Oleh Batasan Fisik	44
4.2. Skeneri Sebagai Pembentuk Karakter Ruang Pentas	48
4.3. Ruang Pertunjukan yang Didefinisikan Oleh Aktivitas	52
4.4. Pertunjukan Sebagai Elemen Pembentuk Ruang	55
4.4.1. Perubahan Karakter Ruang Pada Babak Pertama Pertunjukan	55
4.4.2. Kehadiran Penampil Sebagai Indikasi Hadirnya Ruang	60
4.5. Peran Penonton Sebagai Pembentuk Ruang	65
V. Kesimpulan dan Saran	70
Daftar Referensi	73



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Ilustrasi ruang absolut dan ruang relatif	7
Gambar 2.2. Diagram Pendapat Mengenai Ruang	8
Gambar 2.3. Proses Mengamati Objek atau Mengalami Peristiwa (<i>event</i>)...	14
Gambar 2.4. Seni Teater, Seni Tari, Seni Musik	16
Gambar 2.5. The Proscenium Stage dengan Arah Pandang Penonton	20
Gambar 2.6. <i>The Arena Stage</i>	21
Gambar 2.7. <i>The trust stage</i>	21
Gambar 2.8. <i>Parade</i>	21
Gambar 2.9. Skeneri	23
Gambar 3.1. Area Penonton Panggung Trimurti	27
Gambar 3.2. Perspektif Panggung Pentas Trimutri	27
Gambar 3.3. Pola Pergerakan Pengawal	28
Gambar 3.4. Arah Masuk Penari di Sela Penonton	30
Gambar 3.5. Adegan Dewi Shinta Disorot Lampu	31
Gambar 3.6. Ilustrasi Ruangan Pertunjukan Arjuna Wiwaha.....	32
Gambar 3.7. Naga yang Melintas di Atas Penonton	33
Gambar 3.8. Adegan Arjuna Melawan Naga.....	33
Gambar 3.9. Dialog Arjuna dengan Bayangan Wayang.....	33
Gambar 3.10. Adegan di Kahyangan	34
Gambar 3.11. Panggung Pertunjukan Super Show 4 Indonesia	36
Gambar 3.12. Ruangan Sebelum Konser Dimulai.....	36
Gambar 3.13. Pendaran Cahaya dari Lampu Gengam.....	37
Gambar 3.14. Adegan Keluar Panggung Untuk Pertama Kali	38
Gambar 3.15. Panggung yang Bergeser	38
Gambar 3.16. Adegan Saat Lagu Berada di Puncak	39
Gambar 3.17. Salah Satu Personil menaiki <i>crane</i>	40
Gambar 3.18. Nuansa Hijau Mendominasi Area Panggung.....	40
Gambar 3.19. Salah Satu Personil yang Keluar Menaiki Sepeda	41
Gambar 3.20. Pemandangan Layar Pada Lagu <i>Walk In</i>	41
Gambar 3.21. Suasana Saat Beristirahat dan Berbincang dengan Penonton	41

Gambar 4.1. Potongan A Panggung <i>Super Show 4</i> Indonesia	44
Gambar 4.2. Ilustrasi Pandangan Penonton Festival yang Berdiri	44
Gambar 4.3. Potongan Ruang Pertunjukan Sendratari Ramayana	45
Gambar 4.4. Denah Panggung Arjuna Wiwaha	46
Gambar 4.5. Bentuk <i>Figure</i> yang Diidentifikasi dari Set Panggung Arjuna Wiwaha	47
Gambar 4.6. Pendaran Lampu Saat Adegan Perkelahian	49
Gambar 4.7. Adegan yang Bertempat di Bumi	50
Gambar 4.8. Adegan yang Bertempat di Nirwana	50
Gambar 4.9. Denah Pertunjukan Sendratari Ramayana	52
Gambar 4.10. Denah Pertunjukan Arjuna Wiwaha	52
Gambar 4.11. Isometri Area Pertunjukan <i>Super Show 4</i> Indonesia	53
Gambar 4.12. Definisi Ruang Berdasarkan Aktivitas	53
Gambar 4.13. Ilustrasi Atraksi Babak Pertama Pertunjukan Sendratari Ramayana dan Arjuna Wiwaha	56
Gambar 4.14. Ruang Pentas yang Didefinisi Oleh Cahaya	57
Gambar 4.15. Ilustrasi Atraksi Babak Pertama Pertunjukan Super Show 4 Indonesia	58
Gambar 4.16. Ilustrasi Pemain di Tengah Area Penonton	60
Gambar 4.17. Ilustrasi Peran Layar dengan Hubungan Ruang	62
Gambar 4.18. Pola Penari Per Seorangan dan Kelompok	63

DAFTAR ISTILAH

- blackout* : kondisi dimana seluruh ruangan gelap saat peralihan babak pertunjukan
- gendhing* : irama yang berasal dari gamelan
- sindhen* : penyanyi perempuan dalam kebudayaan Jawa
- candi bentar : bentukan candi yang membelah dan bercermin satu sama lain
- dodhot* : pakaian adat Jawa
- gedhek* : anyaman bambu yang digunakan untuk permukaan bangunan
- crane* : mesin yang dapat mengangkat massa
- arranger* : seseorang yang berperan sebagai penyusun ulang lagu (aransemen)

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Penggunaan kata arsitektural sering kali ditujukan untuk keterbangunan suatu benda. Mayoritas masyarakat memahami arsitektur sebagai ilmu rancang bangunan, seperti rumah, gedung bertingkat, pusat olahraga, dan sebagainya. Bahkan, apabila kita sempat mencari kata “*architecture*” pada sebuah *search engine*, gambar yang ditampilkan adalah gambar bangunan-bangunan dari berbagai zaman. Hal ini membuat ruang (*space*), sebagai elemen utama arsitektur, cenderung terlupakan.

“*if experiencing space and form is enjoyable to you, then architecture happens.*” - William W. Caudill (1978, p. 13).

Pandangan masyarakat inilah yang saya coba buka pada tulisan ini. Kehadiran bangunan mungkin bisa kita lihat dengan mata kita, namun kehadiran ruang dapat bernilai lebih dari itu. Arsitektur akan hadir ketika kita mengalaminya. Pengalaman ruang tersebutlah yang diciptakan para arsitek. Hal ini dipertegas pula oleh Steen Rasmussen (1959) dalam bukunya *Experiencing Architecture*. Ia mengatakan bahwa sebuah arsitektur belum dapat hadir seutuhnya, bila kita menuangkan dalam rangkaian denah, potongan, serta tampak. Arsitektur juga perlu dirasakan karena arsitektur tidak hanya hadir dalam sebuah bentuk bangun (*form*), tetapi juga bisa hadir dalam sebuah kualitas.

Pengalaman atas ruang itu pun baru saya sadari akhir-akhir ini, yakni saat pertama kalinya saya menyaksikan kembali sebuah seni pertunjukan. Jay Subiakto, dengan karya skenografinya dalam drama monolog berjudul Karna, berhasil membuat saya terpana akan visualisasi digitalnya yang memukau. Panggungnya diolah secara

sederhana, tetapi dapat memberikan suatu pengalaman ruang yang menarik hanya dengan penataan cahaya dan suara saja.

Dunia tata pentas, atau skenografi, memang erat hubungannya dengan arsitektur. Skenografer, sebagai orang yang menata panggung, membuat ruang pentas untuk para seniman pertunjukan menjadi lebih bermakna.

Seni pertunjukan sangat berbeda dengan seni visual, baik grafis maupun kriya. Seni pertunjukan hadir secara langsung serta memiliki penonton yang menyaksikan apa yang akan ditampilkan. Campbell (2001), seorang artis pertunjukan, mengatakan bahwa pertunjukan merupakan sebuah proses seseorang, secara fisik berada di atas panggung, berpikir, berbicara, serta berinteraksi dengan individu lain. Hal ini pula yang membuat seni pertunjukan harus dialami dan dirasakan secara langsung.

Penciptaan dalam seni pertunjukan pun berlaku seperti pengalaman ruang arsitektur. Pentas perlu mendukung kehadiran ide yang ingin ditunjukkan oleh sang seniman. Karena itulah, pentas juga bersifat sebagai pembangun suasana dengan berbagai elemennya. Pada penciptaan sebuah pentas, tidak selalu menghadirkan batasan-batasan secara nyata. Sebuah pentas bisa saja kosong, seperti pada pentas untuk tari. Tapi, dengan bantuan warna-warni lampu sorot serta *dry ice*, pertunjukan yang disaksikan dapat lebih dirasakan. Hal tersebut dapat dikatakan sebagai sebuah kualitas ruang. Kualitas ruang ini yang dialami oleh para pengguna ruang. Kehadiran sebuah ruang serta pengalaman yang dirasakan tersebut akan dibahas dalam tulisan ini.

1.2. RUMUSAN MASALAH

Menurut D.K. Ching (1979), terdapat dua elemen dalam arsitektur, yaitu bentuk (*form*) dan ruang (*space*). Keduanya diatur dan ditata sehingga dapat menjadikan sebuah arsitektur dapat merespon, serta mengkomunikasikan arti. Kebanyakan masyarakat masih memahami arsitektur dalam elemen bentuk. Kehadiran arsitektur dalam ruang masih sering tidak disadari.

Berbeda dengan *form* yang dapat diketahui kehadirannya hanya dengan melihat saja, ruang baru dapat disadari kehadirannya dengan merasakannya. Lalu, bagaimana ruang dapat hadir, sehingga membentuk sebuah kualitas yang dapat dirasakan?

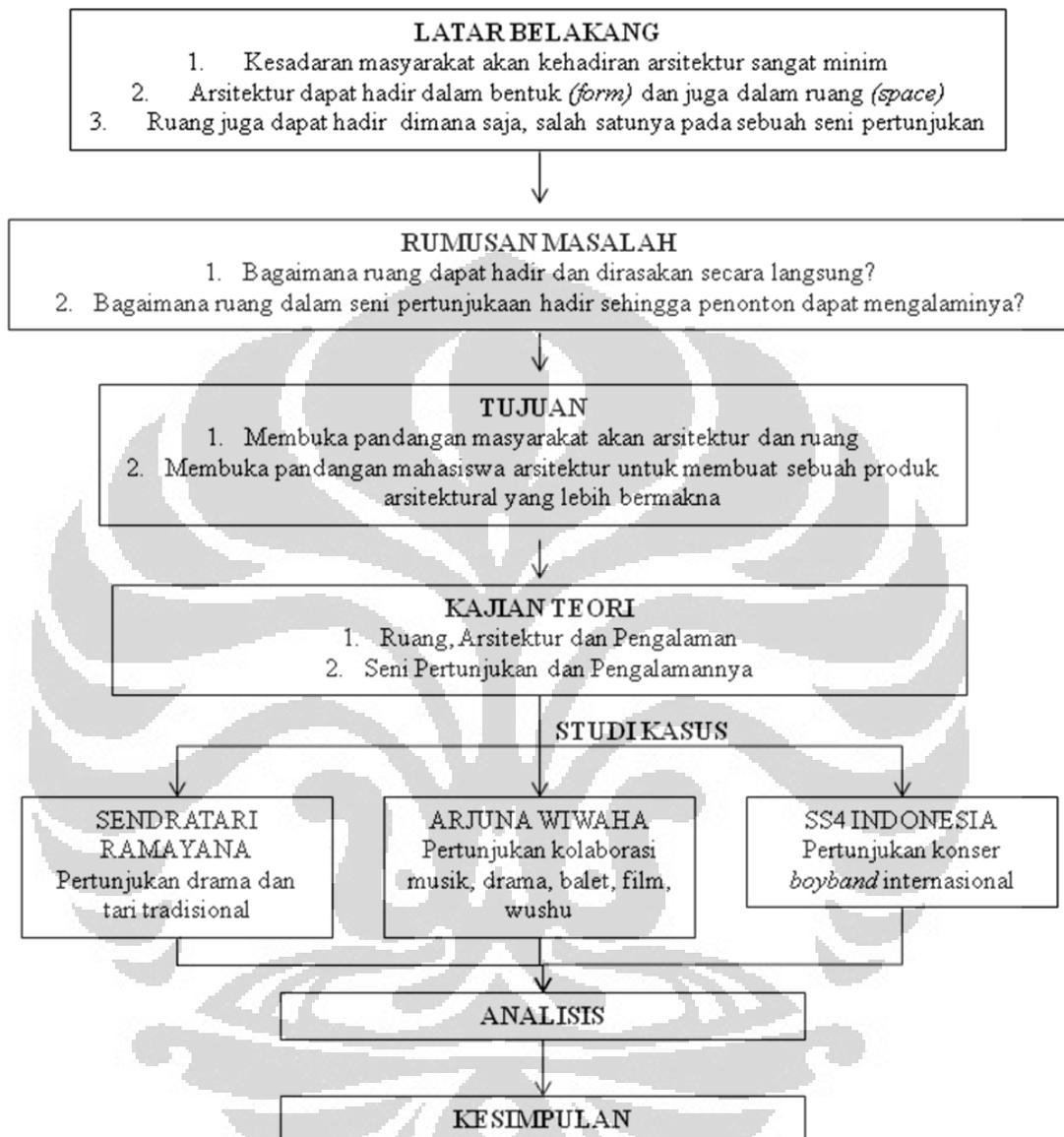
Pembahasan ini akan dibatasi oleh lingkup seni pertunjukan. Hal ini karena antara arsitektur dan seni pertunjukan memiliki kesamaan elemen, yaitu ruang, waktu, serta pengalaman. Maka, bagaimana ruang dalam seni pertunjukan hadir? Bagaimana penonton dapat merasakan hal tersebut dan menjadikannya sebuah pengalaman? Hal tersebut ini menjadi dasar dalam pembahasan ini.

1.3. TUJUAN

Dalam tulisan ini, saya mencoba membuka pandangan masyarakat akan hadirnya arsitektur, sehingga masyarakat menjadi lebih peka terhadap arsitektur. Arsitektur tidak hanya hadir sebagai suatu bangunan, seperti gedung tinggi, sekolah atau rumah. Arsitektur bisa hadir di kehidupan sehari-hari, di saat kita sama sekali tidak menduga dan menyadarinya. Salah satunya adalah saat kita menyaksikan sebuah pertunjukan.

Selain itu, tulisan ini juga ditujukan bagi mahasiswa arsitektur atau orang lain yang berkecimpung di dunia arsitektur. Seperti yang Franck dan Lepori (2000) katakan bahwa sebagai seorang arsitek, kita perlu untuk memposisikan diri di dalam (*inside*) ruang itu sendiri. Hal ini dibutuhkan agar arsitek dapat menciptakan bentuk arsitektur yang tepat guna dan bermakna. Ini akan kembali lagi pada tujuan hadirnya arsitektur, sebagai ruang yang dirasakan dan digunakan oleh manusia di dalamnya. Bagaimana ruang itu berhubungan dengan manusia, akan berpengaruh pada para pengguna. Inilah yang sering disebut sebagai kualitas ruang. Pembentukan kualitas berfungsi untuk membangun perasaan (*mood*) ruangan itu sendiri. Selanjutnya, suasana ruang tersebut akan membantu keberlangsungan kegiatan atau fungsi arsitektur itu sendiri.

1.4. METODE PEMBAHASAN



Tulisan ini dibuat dengan metodologi kualitatif dengan pembahasan menggunakan studi kasus. Saya, sebagai penulis, akan menyaksikan seni pertunjukan dan memposisikan dirinya sebagai penonton, sehingga dapat merasakan fenomena-fenomena yang hadir dalam sebuah seni pertunjukan. Sudut pandang ini digunakan untuk menjelaskan fenomena yang ditangkap, bukan yang dihadirkan. Selanjutnya,

fenomena tersebut dianalisis dengan teori-teori yang sudah dikaji sebelumnya. Analisis yang dilakukan akan membandingkan ketiga studi kasus, yaitu Sendratari Ramayana, Arjuna Wiwaha, serta *Super Show 4* Indonesia, sehingga hasil dari penulisan ini merupakan perbandingan analisis antar studi kasus.

1.5. SISTEMATIKA PENULISAN

Tulisan ini akan dibagi menjadi 5 pengelompokan tulisan, yaitu Bab Pendahuluan, Bab Kajian Teori, Bab Studi Kasus, Bab Analisis, serta Bab Kesimpulan.

Bab Pendahuluan berisi mengenai alasan, tujuan serta sedikit ulasan mengenai tulisan yang akan dibahas. Tulisan ini dinilai penting untuk ditulis oleh seorang mahasiswa arsitektur karena kesadaran masyarakat terhadap arsitektur masih minim. Arsitektur tidak hanya selalu mengenai sebuah bangunan, ia juga dapat hadir di kehidupan sehari-hari. Salah satu contoh fenomena arsitektur yang lain adalah sebuah seni pertunjukan. Oleh karena itu, pada Bab Kajian Teori, pembahasan mengenai bagaimana kehadiran arsitektur, terlebih lagi pada sebuah seni pertunjukan.

Selanjutnya, pada Bab Studi Kasus, penulis akan mendeskripsikan fenomena arsitektur pada pertunjukan yang sudah dialami secara langsung. Fenomena ini merupakan pengalaman penulis, sehingga akan bercerita secara naratif dan runut akan suatu kejadian. Kemudian, pada Bab Analisis, studi kasus tersebut akan dibahas serta dianalisis menggunakan kajian teori pada bab terdahulu. Hasil analisis dari ketiga studi kasus akan dirangkum pada Bab Kesimpulan.

BAB II

KAJIAN LITERATUR

2.1. ARSITEKTUR, RUANG DAN PENGALAMAN

Pada dasarnya, terdapat dua elemen dasar arsitektur, yaitu bentuk (*form*) dan ruang (*space*) (Ching, 1979). Elemen *form* inilah yang biasanya dipikirkan oleh masyarakat umum sebagai sebuah arsitektur. Padahal, yang dimaksud dengan berpikir arsitektur adalah bagaimana pengaturan serta penataan bentuk (*form*) dan ruang (*space*) akan menunjukkan bagaimana arsitektur dapat merespon fungsi, tujuan, serta konsteksnya

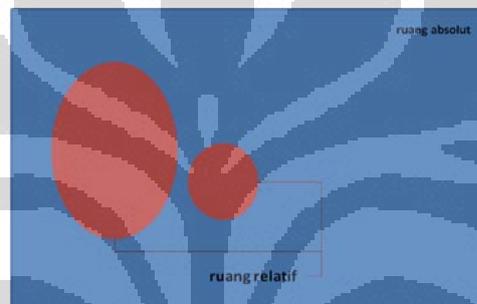
Bila kita berbicara tentang *form*, maka pembahasannya tidak akan jauh dari titik, garis, bidang, serta volume. Ketiga hal tersebut adalah elemen utama pembentuk *form*. Titik akan membicarakan mengenai posisi di dalam ruang. Selanjutnya, perpanjangan dari sebuah titik akan membentuk garis. Garis akan mewakili panjang, arah dan juga posisi. Garis juga akan terus berkembang menjadi bidang, yang mewakili luasan, bentuk, permukaan, orientasi, serta posisi. Dan bidang yang bersinggungan akan membentuk volume, yang akan mewakili luas serta kedalaman, bentuk dan ruang, permukaan, orientasi dan posisi (Ching, 1979).

Bila *form* berbicara mengenai visual, *space* berbicara hal yang lebih abstrak. *Space* tetap memiliki bentuk, ukuran, serta jarak. Namun, pada wujudnya, ia tidak dihadirkan secara gamblang.

2.1.1. Ruang dan Arsitektur

Terdapat banyak pandangan akan sebuah arsitektur dan ruang. Newton, seorang fisikawan, berpendapat mengenai ruang absolut (*absolute space*). Menurutnya, *absolute space* tidak bisa ditangkap menggunakan indera kita, tetapi ia bisa disandingkan dengan ruang relatif (*relative space*) (Ven, 1980). Teori ini sedikit mirip dengan apa yang dikatakan L. Kahn, bahwa arsitektur ada ketika sesuatu

yang dapat diukur menjadi bisa diukur (Ven, 1980). Kuliah Pengantar Arsitektur (2009) pun sempat menyinggung salah satu konsep ruang. Ruang adalah sela yang terdapat di sekitar *figure* (objek). *Figure* merupakan sebuah bentukan objek dari lingkungan besarnya (*ground*). Bila kita melihat sebuah ruang tak terhingga, maka ruang-ruang tersebut akan terbatas oleh adanya *figures* di dalamnya. Ketiga pendapat ini menunjukkan bahwa suatu ruang hadir ketika ada elemen lain sekitarnya, atau bisa disebut lingkungan, sehingga dapat disandingkan kedudukannya. Perlakuan menyandingkan adalah menjadikan salah satu elemen, antara ruang atau lingkungan, sebagai referensi atau tolak ukur sehingga bersifat relatif.



Gambar 2.1. Ilustrasi ruang absolut dan ruang relatif
Sumber: Ilustrasi Pribadi

Berbeda dengan sebelumnya, Schmarsow (1893) berpendapat bahwa *space* menjadi sebuah perwujudan aktivitas manusia dalam bentukan arsitektur (Ve, 1980). Lebih spesifik lagi, DK Ching (1979) berpendapat bahwa sebuah *form* akan menghasilkan sebuah ukuran ruang (*the volume of space*) yang berada melingkupinya sehingga dapat membentuk teritori. Ini bukan hanyalah tiruan persis dari tubuh manusia, tetapi juga imajinasi dari yang ada dipikiran kita. Kita melakukan gerak, melihat, mencium sesuatu, atau kegiatan lainnya akan diakomodasi oleh ruang. Semua itu akan membentuk batasan, baik secara nyata atau maya. Oleh karena itulah, *space* menjadi representasi dari perluasan tiga dimensional dari tubuh manusia serta fungsinya. Bahkan, Schmarsow sempat membandingkan antara sebuah *sculpture* dengan arsitektur. Menurutnya, *sculpture* menciptakan sebuah pelingkup (*surface*) yang hadir dalam sebuah ruang. Sedangkan, arsitektur merupakan seni melingkupi ruang (*the art of surfaces around space*).

Anthony Vidler (2000) pun memiliki pendapat yang berdekatan. Lebih lanjut ia mengatakan bahwa arsitektur hadir sebagai ruang yang terselubung (*warped space*). Bentuk ruang tersebut dapat dihasilkan oleh dua cara, yaitu secara budaya psikologi (*psychological culture*), serta pertemuan banyak media. Secara psikologi, ruang merupakan proyeksi dari subjeknya, sehingga apa yang ada dipikiran subjek akan membentuk ruang tersebut, baik secara kualitas ataupun kuantitas. Ruang dapat dinilai sebagai bentuk kekosongan, ia tercipta karena adanya gerakan objek serta bentuk objek itu sendiri. Sedangkan, hal yang dimaksud Vidler dengan pertemuan media adalah bagaimana media artistik, seperti seni, fotografi, film, atau arsitektur, secara komunikatif menggabungkan antar media untuk menunjukkan gambaran ruang berdasarkan ide mereka.

Theodore Lipps, Robert Vischer dan Conrad Friedler juga sependapat bahwa ruang dapat diciptakan secara psikologi. Menurut mereka, salah satu cara menciptakan ruang adalah dengan mengubah sensasi serta perasaan dari subjek perasa ruang, sehingga persepsi yang diterima tidak bersifat objektif (dalam Vidler, 2000).



Gambar 2.2. Diagram Pendapat Mengenai Ruang
Sumber: Ilustrasi Pribadi

Dari semua pendapat tersebut, saya mencoba menyimpulkan bahwa arsitektur tidak akan lepas dari kegiatan manusia. Arsitektur mengemas aktivitas manusia dalam sebuah *space*. *Space* sendiri bisa hadir dimana saja. Itulah yang dikenal

dengan *absolute space*. Namun, arsitektur bukanlah sebuah *absolute space*. Arsitektur ada ketika sebuah ruang memiliki kedudukan pada lingkungannya. Ia hadir ketika kita memaknainya di antara lingkungannya. Ia hadir ketika kita mengimajinasikan kehadirannya. Oleh karena itulah, sebuah ruang bersifat imajinatif dan abstrak.

Namun, ruang tidak sepenuhnya sulit dipahami. DK Ching (1979) mencoba menjelaskan bagaimana kita bisa mengartikan sebuah ruang (*defining space*). Sifatnya sebagai sebuah pelingkup membuat kehadirannya memiliki dimensi yang sama dengan manusia. Terdapat tiga unsur pembentuk ruang yaitu batasan, naungan, serta alas (dalam Perancangan Arsitektur, 2009).

Batasan merupakan pemisah antara ruang yang satu dengan lainnya. Batasan inilah yang membuat kita dapat mengartikan wujud ruang. Batas ruang tidak hanya sebuah tembok. Batas juga bisa hadir dalam hal non-fisik. Biasanya, orang menganggap bahwa batasan hanya terdapat pada elemen vertical. Padahal, cara untuk membuat batasan bisa melalui banyak hal, tidak hanya dengan sebuah bidang. Bentuk, warna, pola, atau tekstur pada naungan serta alas bisa menjadi indikasi adanya batasan keruangan. Alas dan naungan hadir sebagai elemen horizontal. Naungan merupakan unsur yang bersifat sebagai pelindung. Sebaliknya, alas merupakan tempat kita berpijak.

Alas, naungan serta batasan ruang selanjutnya memiliki karakter yang bisa membangun sebuah kondisi keruangan. Kondisi keruangan tersebutlah yang sering disebut kualitas. Kualitas ini jauh lebih kaya dari elemen pembentuknya sendiri. Menurut Francis DK Ching (1979), hal-hal yang mempengaruhi kualitas dari sebuah ruang adalah proporsi, skala, bentuk, warna, tekstur, pola, kedekatan, pencahayaan, serta pandangan.

Ruang tidak akan jauh dari ukurannya. Proporsi serta skala merupakan hal yang menunjukkan ukuran dari ruang tersebut. Proporsi adalah perbandingan ukuran benda terhadap elemen dirinya sendiri. Sedangkan, skala adalah perbandingan suatu benda dengan benda lainnya (dalam Perancangan Arsitektur, 2009). Bila kita memproporsikan meja, misalnya, kita akan membandingkan tinggi kaki meja

dengan tebal penampang meja. Sedangkan, bila kita menskalakan meja, yang kita lakukan adalah membandingkan tinggi meja tersebut dengan kursi atau dengan diri kita sendiri. Inilah yang disebut dengan skala manusia (*human scale*). Sebuah ruangan yang luas dan tinggi tentu akan memberikan kondisi keruangan yang berbeda dengan ruangan yang kecil dan sempit.

Selain ukuran, bentuk dan permukaan dari sebuah ruang juga mempengaruhi kondisi ruang tersebut. Warna, tekstur, pola, serta bentuk dari elemen-elemen pembentuk ruang memiliki peranan besar dalam kualitas ruang. Warna yang beragam, tekstur yang kasar, dengan pola-pola yang kacau bisa menegaskan sebuah suasana ruang yang padat serta kacau, walaupun ruangan tersebut kosong. Ini akan berbeda bila kita bandingkan dengan sebuah ruangan yang padat dengan manusia di dalamnya, tetapi menggunakan warna putih yang terang tanpa pola, serta memiliki tekstur yang halus. Keduanya sama-sama menghadirkan sebuah kualitas ruang yang padat serta kacau, tetapi suasana yang didapat akan tetap berbeda.

“Architecture is the masterly, correct and magnificent play of masses brought together in light. Our eyes are made to see forms in light; light and shade reveal these forms...” – Le Corbusier (Ching, 1979).

Warna, tekstur, pola, serta bentuk, tidak akan berpisah dengan cahaya. Kita bisa melihat hal-hal tersebut tentunya dengan cahaya. Cahaya yang jatuh pada permukaan, memantulkan warna serta menjelaskan sebuah tekstur diterima oleh mata kita. Cahaya juga dapat berubah pola serta berubah bayangan. Perubahan ini dapat menggerakkan sebuah ruang. Suasana ruang tersebut dapat berubah seiring perubahan intensitasnya, warna, bentuk, arah, serta gerak.

2.1.2. Mengalami Ruang Arsitektur

Pembentuk kualitas inilah yang membuat sebuah ruang dikatakan subjektif. Ia perlu dirasakan secara personal. Untuk merasakan semua kualitas keruangan tersebut, kita perlu mengalaminya secara langsung. Pengalaman merupakan proses personal dalam merasakan atau memperoleh informasi, sehingga ini

menjadi sebuah proses aksi-reaksi. Shedroff, dalam *Experience Design* (2009), menambahkan bahwa untuk mengalami sesuatu diperlukan adanya pemicu, yaitu 5 indera kita serta kemampuan kognitif – konsep serta simbol. Dengan adanya keterlibatan ini, maka sangat diperlukan adanya penonton dan partisipan.

Menurut Shedroff (2009), untuk membuat suatu objek atau *peristiwa (event)* menjadi sebuah pengalaman, kita memerlukan adanya daya tarik (*attraction*). Daya tarik itulah yang akan mengikat kita dengan objek tersebut (*engagement*) sehingga dapat menarik kesimpulan dari atraksi-atraksi tersebut (*conclusion*).

Suatu atraksi diperlukan untuk mengalihkan perhatian, sehingga objek menjadi berbeda dengan dari lingkungan sekitar. Ini serupa dengan pemahaman akan ruang, yaitu ia hadir ketika kita memaknainya dari lingkungannya. Atraksi yang dilakukan bisa dalam bentuk kognitif atau segala hal yang dapat memberikan sinyal-sinyal lain untuk diterima oleh indera kita.

Pada dasarnya, cara merasakan suatu benda sudah kita pelajari sejak kita masih balita. Di usia tersebut, balita memiliki rasa ingin tahu yang sangat tinggi. Sering kali kita melihat anak kecil ingin meraih benda-benda yang menarik perhatiannya. Bahkan, ia tidak hanya menggengamnya, tetapi juga mengulum benda tersebut. Hal-hal yang coba ditangkap oleh anak tersebut adalah informasi-informasi dari lingkungan atau bisa juga disebut stimulus. Sebelum bisa memiliki kemampuan yang lebih jauh, ia hanya bisa menangkap stimulus tersebut dengan indera tubuhnya. Shedroff (2009) juga mengatakan bahwa semua hal yang kita terima di otak merupakan hasil dari peran-peran yang dilakukan indera kita. Sama halnya seperti mengeksplorasi suatu objek, salah satu cara untuk mengalami ruang adalah dengan mengeksplorasinya menggunakan indera kita.

“Taste, smell, skin sensitivity, and hearing cannot individually (nor perhaps even together) make us aware of a spacious external world inhabited by objects. In combination with the "spatializing" faculties of sight and touch, however, these essentially nondistancing senses greatly enrich our apprehension of the world's spatial and geometrical character.” – (Tuan, 1977)

Indera yang paling dominan adalah penglihatan. Kita dapat memperoleh informasi yang lebih banyak dengan tangkapan visual, seperti warna, jarak, bentuk, tekstur, dan sebagainya. Informasi yang diberikan oleh indera ini menjadikannya sebagai sebuah objek yang terpisah dari diri kita (Shedroff, 2001). Oleh karena itulah, *form* bisa kita tangkap hanya dengan melihatnya.

Indera peraba juga salah satu alat untuk merasakan lingkungan. Dengan indera ini kita dapat merasakan tekstur, kelembaban serta panas (*thermal*). Biasanya bagian yang sering digunakan adalah telapak tangan serta kaki. Sering kali, kita secara tidak sadar merasakan permukaan suatu bidang menggunakan indera tersebut (Tuan, 1977; Shedroff, 2009). Dengan menggunakan indera ini, kita dapat merasakan kehadiran benda lain disekitar kita. Perubahan panas yang dirasakan oleh sensor raba kita akan mengindikasikan sosok objek lain. Inilah yang dirasakan oleh orang yang berkebutuhan khusus, dalam hal ini tuna netra.

Berbeda dengan indera penglihatan dan peraba, indera pendengaran menangkap suara sekeliling kita. Indera ini tidak memiliki batasan yang jelas sehingga dapat ruang yang dirasakan tidak menonjol seperti sebuah objek. Hal yang ditangkap oleh indera ini lebih mengacu pada sebuah peristiwa (*event*)¹. Indera ini mungkin tidak memberikan informasi yang banyak, tetapi dapat menciptakan emosi yang lebih kuat. Inilah mengapa kita begitu kaget, bahkan takut, ketika mendengar bunyi petir atau pecahan piring. Selain itu, indera ini dapat menangkap proporsi atau skala ruang, atau posisi dari objek dalam ruang.

Indera yang erat dengan emosi selanjutnya adalah penciuman. Bau mungkin sangat tidak informatif, tetapi ia jauh lebih dominan dalam hal emosional daripada pendengaran (Shedroff, 2009). Bau yang kita tangkap akan jauh lebih lama diingat daripada indera lainnya. Bau memiliki kesamaan sifat dengan suara. Dengan bau, kita juga bisa mendefinisikan arah dan jarak. Namun, kita tidak bisa mengidentifikasi secara objek. Ia tidak berbeda dengan lingkungannya secara

¹ Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia serta Oxford Dictionary, objek adalah sesuatu yang dapat dilihat dan disentuh serta dijadikan tujuan pembicaraan. Sedangkan, peristiwa (*event*) mengacu kepada sesuatu yang terjadi atau yang menempati sesuatu. Bila melihat definisi objek dan peristiwa, maka sosok objek mengacu pada suatu hal. Lebih mendalam lagi, sebuah peristiwa mengacu pada kejadian yang terjadi pada/oleh objek tersebut. Dengan kata lain, sebuah peristiwa merupakan sebuah aktivitas yang dilakukan oleh objek.

nyata, sehingga tidak ada batasan yang jelas antara bau yang kita cium dengan lingkungannya (Tuan, 1977). Kita akan membenci saat merasakan bau menyengat dari gerobak sampah yang sedang berhenti di depan rumah kita. Namun, bau menyengat tersebut akan mulai memudar ketika gerobak sampah tersebut sudah berlalu dari rumah kita.

Indera terakhir adalah perasa. Ketika kita dewasa, indera ini mungkin jarang digunakan untuk mengidentifikasi ruang. Tapi, ingatkah kita bahwa saat kita bayi, indera inilah yang berperan besar? Kemampuan motorik bayi membuat gerakan yang ia lakukan juga terbatas. Bayi tidak bisa berlari untuk merasakan ruang-ruang dengan ukuran besar. Ruang yang ia rasakan merupakan ruang yang lebih intim, yaitu saat ia ingin menyusui. Ketika seorang bayi lapar, yang dia lakukan adalah menjulurkan lidahnya untuk mencari letak puting sang ibu. Ia akan terus melakukan hal tersebut hingga ia menemukan puting tersebut (Tuan, 1977).

Selain menangkap dengan indera, kita juga dapat mengalami suatu objek dengan konsep serta simbol yang mewakilinya. Menurut Shedroff (2009), simbol merupakan penggabungan informasi-informasi menjadi sebuah bentuk yang lebih kecil. Kekuatan dari simbol adalah bagaimana kemampuannya untuk menyampaikan suatu makna.

Bahkan, John P. Frisby (1980), dalam bukunya "Seeing: Illusion, Brain and Mind", menyatakan kata (*words*) juga salah satu perwujudan simbol. Saat kita menyebutkan kursi, yang hadir bukanlah benda yang memiliki empat kaki, serta bidang horizontal di atasnya, melainkan semua benda yang dapat digunakan untuk duduk. Apa yang kita sebut dengan kursi akan mewakili benda yang bisa kita duduki tersebut.



Gambar 2.3. Proses Mengamati Objek atau Mengalami Peristiwa (*event*)
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Seluruh objek atau peristiwa yang sudah kita rasakan, baik menggunakan indera atau secara kognitif, selanjutnya berperan sebagai sensasi. Sensasi tersebut akan diproses di dalam otak menggunakan pengetahuan kita sebelumnya. Proses ini dinamakan interpretasi.

Interpretasi adalah pengolahan sensasi-sensasi yang sudah ditangkap dari suatu benda. Untuk menginterpretasikan sesuatu, kita akan menyertakan kembali pengalaman serta pengetahuan personal kita sebelumnya (Ponty, 1945; Shedroff, 2009). Pengetahuan yang dimiliki setiap orang berbeda-beda. Hal ini disebabkan oleh pengalaman atau latar belakang yang dimiliki pun juga berbeda. Semua gambaran, pengetahuan serta pengalaman orang tersebut merupakan gambaran mental yang dimiliki masing-masing individu.

Apa yang kita tangkap ketika melihat mengenai genangan air, bisa saja berbeda dengan apa yang seorang anak kecil tangkap. Pengetahuan kita akan potensi banjir saat hujan tiba akan menangkap genangan air sebagai bencana atau hal yang perlu ditanggulangi. Gambaran yang keluar di otak adalah bagaimana seluruh perabotan rumah tangga atau bahkan potensi arus pendek listrik. Sedangkan, seorang anak kecil masih berpikir bahwa genangan air merupakan tempat ia bermain. Gambaran yang keluar di otaknya adalah sebuah kolam besar yang kini masuk ke dalam rumahnya. Gambaran yang dibentuk oleh keduanya sangatlah berbeda karena pengetahuan yang sudah dilalui keduanya juga berbeda.

Proses kajian pengetahuan tersebut menghasilkan persepsi. Persepsi yang dihadirkan dari proses interpretasi dapat berubah pada setiap orang. Hal ini dipengaruhi oleh keadaan lingkungan. Keadaan lingkungan selanjutnya menghadirkan gambaran mental yang digunakan dalam memproses. Misalnya, ketika kita memasuki ruangan bioskop yang dalam keadaan gelap akan berbeda ketika kita memasuki gua yang memiliki penerangan yang sama.

Persepsi yang dihasilkan akan terus diproses dalam otak kita. Selanjutnya, kita akan mendapatkan keluaran berupa pemikiran baru atau bahkan emosi dari persepsi tersebut. Yi Fu Tuan (1977) mengatakan bahwa apa yang harus diketahui dalam sebuah realita adalah bagaimana kita membentuk sebuah pengalaman dan menciptakan sebuah perasaan dan pemikiran. Dari perasaan dan pemikiran inilah, respon tubuh kita terhadap lingkungan hadir. Respon ini yang biasanya merefleksikan sensasi yang kita rasakan. Berjalan berjingkrak saat melewati genangan air atau menutup hidung saat gerobak sampah lewat merupakan contoh-contoh respon dari sensasi yang ditangkap sebelumnya.

2.2. Seni Pertunjukan dan Pengalamannya

“The essence of literature and the visual arts is to catch something at a moment in time and freeze it. With the performing arts, however, this is impossible, because these arts are not objects but events.” (Wilson, 1991).

Pada seni pertunjukan, konsep tersebut dipertontonkan secara langsung, sehingga akan ditangkap dan dirasakan oleh penonton sebagai sebuah pengalaman. Edwin Wilson, dalam *The Theater Experience* (1991), mengatakan bahwa pertunjukan merupakan bentuk presentasi sebuah ide yang dilakukan sekelompok orang, penampil (*performers*), untuk kelompok lainnya, yaitu penonton (*audience*).

Berbeda dengan seni rupa, seni pertunjukan tidak hanya mengenai ide yang ditampilkan, tetapi ia juga menghadirkannya dalam suatu peristiwa. Seorang sutradara film Inggris, Karel Reisz mengatakan bahwa pada saat kita menonton film, maka kita melibatkan 80% *visual impact* serta 20% *verbal impact*, sedangkan sebuah pertunjukan dapat melibatkan 50% untuk masing-masing aspek

(L. Styan, 1977). Saat kita menonton sebuah pertunjukan, kita akan melibatkan lebih banyak indera tidak hanya penglihatan dan pendengaran, tetapi juga indera penciuman hingga peraba. Oleh karena itu, sebagai penonton, kita tidak hanya menyaksikan sebuah pertunjukan, tetapi juga mengalaminya.

Teater biasa menjadi sebuah sorotan utama dalam dunia seni pertunjukan. Hingga tahun 1960-an, seni pertunjukan memang masih dibanjiri oleh pertunjukan seni peran ini. Bahkan, tak jarang beberapa sejarawan seni menggaris bawahi “ *It’s an art! Not a theater*” (Esaak; 2000). Tidak seperti kita melihat film, ekspresi serta gesture pada pertunjukan teater dituntut untuk lebih terlihat. Hal tersebut disebabkan oleh adanya jarak antara penonton dengan aktornya. Pada film, kita diperlihatkan oleh rekaman mata kamera, sehingga dimungkinkan adanya *close up* untuk memperlihatkan ekspresi, seperti marah atau sedih. Sedangkan pada teater, penonton hanya melihat dengan mata manusia, yang tidak bisa mengontrol kefokuskan penglihatan. Belum lagi adanya perubahan setting tempat yang mengharuskan pembagian area panggung menjadi beberapa setting suasana.

Selain teater, pertunjukan yang sering dijumpai adalah seni tari. Pertunjukan yang sangat dinamis ini membuat mata penontonnya tak boleh melewatkan sedikit pun gerakan. Rangkaian gerakan ini biasanya diiringi oleh music pengiring. Biasanya, desain tata panggung yang digunakan merupakan *formal scenic*. Pola gerakan serta daerah gerak sang penari yang cenderung kompleks membuat panggung yang digunakan kosong. Karena salah satu aspek mendesain panggung adalah aspek lalu lintas panggung. Hal tersebut jugalah yang membuat mereka lebih menggunakan efek dari pencahayaan dibandingkan efek dekoratif.



Gambar 2.4. Seni Teater (kiri), Seni Tari (tengah), Seni Musik (kanan)

Sumber: <http://www.antarafoto.com/peristiwa/v1213266826/kolaborasi> (kiri),
<http://repostkaskus.blogspot.com/2012/01/10-seni-teater-tradisional-indonesia.html> (tengah),
<http://music.vassar.edu/concerts/> (kanan)

Berbeda dengan teater serta tari yang mengutamakan pola sirkulasi pemain di atas pentas, pertunjukan musik lebih mengutamakan proporsi suara alat musik yang dimainkan. Pada satu orchestra, misalnya, terdapat aturan tetap yang digunakan saat pertunjukan. Setiap alat musik yang sejenis diatur secara mengelompok, sehingga suara yang diterima tidak tumpang tindih.

Selanjutnya, ketiga seni pertunjukan tersebut dapat dikolaborasikan satu sama lain, sehingga membentuk bentuk seni yang baru. Salah satunya terjadi pada drama musikal. Kolaborasi yang terjadi antara teater, musik dan tari dapat menjadi sebuah pertunjukan drama musikal. Bahkan, seni visual juga dapat dikembangkan menjadi seni pertunjukan, seperti yang terjadi pada wayang kulit. Seni ukiran berbahan dasar kulit sapi ini dimainkan oleh dalang. Seorang dalang menggunakan wayang serta alih suaranya untuk memainkan cerita yang dihadirkan. Wayang tersebut diproyeksikan oleh lampu pijar, sehingga terproyeksi sebagai bayangan. Pergerakan bayangan serta cerita dari wayang tersebut ditangkap oleh penonton sebagai event yang berlangsung selama pertunjukan.

Ulasan di atas dapat disimpulkan bahwa sebuah performing art memiliki beberapa ketentuan, antara lain ditampilkan secara langsung dan nyata, dikomunikasikan oleh aktor dan melalui berbagai media, serta terdapat ruang, waktu serta penonton. Diluar itu semua, maka seni tersebut hanya digolongkan dalam seni visual saja.

Sebuah pertunjukan merupakan hasil dari berbagai hal yang datang secara bersamaan. Menurut Edwin Wilson (1991), terdapat 5 elemen utama dalam sebuah pertunjukan, yaitu: penonton, pertunjukan sebagai susunan sutradara dan tim, pertunjukan yang disuguhkan, tujuan dari pertunjukan, serta lingkungan saat pertunjukan tersebut terjadi. Pada setiap pertunjukan, semua elemen tersebut bergabung dan berkombinasi membentuk sebuah pertunjukan.

2.2.1. Penonton

“The audience and the performers are the two basic element in the theater equation: both are essential for a theater event take place. ... The most significant difference between films and theater is the actor-audience relationship”.

Perbedaan yang mendasar antara seni pertunjukan dengan seni visual terletak pada kehadiran para penonton serta bagaimana penonton berinteraksi dengan apa yang dipertunjukkan. Pada sebuah pertunjukan, para penampil dapat secara langsung mendengar tawa, diam atau emosi lain dari penonton. Dengan demikian, para penonton juga memiliki peran pada hadirnya pertunjukan.

Peran serta latar belakang penonton menjadi faktor yang berpengaruh dalam sebuah pertunjukan. Latar belakang sekelompok penonton yang berasal dari keluarga muda, yang memiliki anak-anak kecil, akan berbeda dengan sekelompok penonton berlatar belakang sebagai kritikus seni. Pengetahuan dan ingatan personal dari penonton, kesadaran penonton akan topik yang berhubungan dengan pertunjukan dan lingkungan sosial, serta ekspektasi personal yang diharapkan oleh penonton menjadi faktor penting dari kehadiran penonton.

2.2.2. Pertunjukan sebagai susunan sutradara dan tim

Pertunjukan yang ditampilkan merupakan perumusan dari sutradara. Semua ide yang ditampilkan dan ditangkap oleh penonton, diintegrasikan oleh sutradara. Sutradara bisa dikatakan sebagai kunci pertunjukan karena ia mengatur semua aksi dengan elemen lainnya, seperti desainer, agar pertunjukan yang ingin disampaikan menjadi lebih menarik dan sesuai dengan jalannya (Wilson, 1991).

2.2.3. Pertunjukan yang disuguhkan

Ide yang dihadirkan oleh penampil menjadi elemen utama pertunjukan. Elemen ini akan menghadirkan karakter pertunjukan yang ditampilkan oleh para penampil. Chrisye tentunya akan menampilkan pertunjukan yang berbeda dengan Gita Gutawa. Walaupun mereka menampilkan lagu yang sama dan dengan arahan sutradara yang sama. Itu disebabkan oleh karakter yang dimiliki oleh keduanya berbeda. Mereka merupakan media dari pertunjukan yang ingin ditampilkan.

2.2.4. Tujuan dari pertunjukan

Tujuan dari sebuah pertunjukan dapat mempengaruhi materi pertunjukan itu sendiri. Komposisi materi pertunjukan dipengaruhi oleh tujuan pertunjukan

tersebut serta sudut pandang yang ingin dihadirkan. Ini kembali pada pembahasan sebelumnya, bahwa sesuatu dapat diinterpretasikan dengan berbagai cara. Proses mempersepsikan dipengaruhi oleh sudut pandang kita saat melihatnya. Sebuah ide cerita bisa saja hadir dalam keadaan yang serius atau dengan *genre* komedi. Itu disesuaikan oleh sudut pandang yang ingin diperlihatkan.

2.2.5. Lingkungan saat pertunjukan tersebut terjadi

“The physical environment of a theater production is an important part of experience. Whether the theater space is indoors or outdoors, whether it is large or small, the shape of the stage and its relationship to the audience help determine the nature of the theater experience.” (Wilson, 1991).

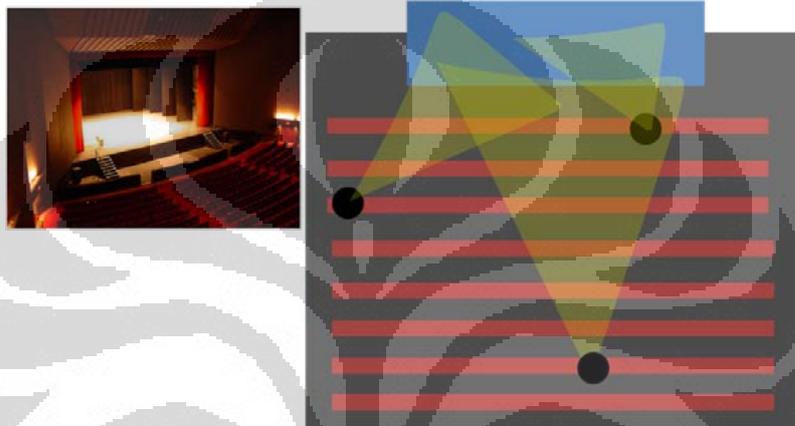
Lingkungan fisik yang dimaksud ini adalah lingkungan yang dibangun oleh tim pertunjukan yang berfungsi besar saat kita mengalami pertunjukan. Elemen ini merupakan elemen keruangan pada sebuah seni pertunjukan. Pentas merupakan area dimana seni pertunjukan itu terjadi. Ini menjadi orientasi utama penonton pertunjukan. Menurut Padmodarmaya (1988), tidak semua pentas merupakan panggung. Ini terjadi apabila kita menganalogikan panggung dalam sebuah tempat yang memiliki ketinggian tertentu. Panggung memiliki sebuah batasan yang terlihat secara nyata, biasanya terlihat pada perbedaan ketinggian.

Orientasi penonton dalam menyaksikan pertunjukan juga menentukan pengalaman penonton. Pengaturan pentas akan berkaitan dengan area penonton. Ini mempengaruhi apa yang dilihat penonton, serta perasaan yang diciptakan. Berbagai jenis bentuk pentas yang digunakan dalam seni pertunjukan. Wilson (1991) membaginya dalam 4 jenis, yaitu *the proscenium*, *the arena*, *the thrust* dan *the created or found space*.

- Bentuk *proscenium*, merupakan bentuk pentas yang memiliki ketinggian. Bentuk inilah yang biasa kita sebut dengan panggung (Padmodarmaya, 1988). Pada bentuk pentas ini, ruang pertunjukan dengan ruang penonton akan terbagi dengan jelas. Ini membuat

batasan yang kaku antara penampil dengan penonton, sehingga keterlibatan penonton cenderung pasif.

Kekurangan pada bentuk pentas ini ada pada ketidakadilan pada penonton. Apabila kita menyaksikan pertunjukan di pentas ini, penonton yang memiliki cakupan penglihatan paling luas adalah penonton di tengah. Sedangkan, untuk penonton di sisi kanan dan kiri pentas akan kesulitan untuk melihat pentas secara keseluruhan.



Gambar 2.5. *The Proscenium Stage* dengan Arah Pandang Penonton
Sumber: <http://English-online.net> (kiri) diunduh tanggal 6 Juni 2012
dan Ilustrasi Pribadi (kanan)

- Arena merupakan bentuk pentas yang mengecilkan jarak antar ruang pementas dengan penonton. Ini membuat hubungan antara keduanya menjadi akrab dan hangat (Padmadarmaya, 1998). Biasanya, pentas ini berada di pusat ruangan, sehingga penonton mengelilingi pementas. Bentuk pentas ini tidak melulu lingkaran, tetapi juga persegi. Penonton dapat duduk di mana saja tanpa harus memikirkan pandangannya terganggu karena seluruh area tersebut terbuka.



Gambar 2.6. *The Arena Stage*

Sumber: <http://www.geneseo.edu/~blood/Spaces3.html>
diunduh tanggal 6 Juni 2012

- *The thrust stage* merupakan pentas dengan tiga area penonton yang mengelilinginya. Dengan area penonton berbentuk setengah lingkaran dan pentas dihadapannya, penonton akan memiliki rasa intim. Pentas yang seolah dibungkus oleh area penonton tentunya akan membuat fokus penonton akan terpusat pada pertunjukan. Yang membedakan antara *thrust stage* dengan arena adalah adanya sisi latar di belakang pentas. Sisi latar ini dirancang agar mendukung suasana pentas. Pada sisi inilah yang biasanya digunakan untuk penataan latar. Selain itu, pada sisi ini juga menjadi akses keluar atau masuk pemain.



Gambar 2.7. *The trust stage*

Sumber: <http://aaronadatia.blogspot.com/2010/11/thrust-stage.html>
diunduh tanggal 6 Juni 2012

- Ruang yang dibentuk atau ditemukan (*Created and found space*) adalah ruang yang tidak memiliki bentuk eksisting pentas dari awal.

Ruang pentas ini hadir dengan sendirinya ketika pertunjukan dimulai. Parade, merupakan salah satu pertunjukan yang menggunakan tipe pentas ini. Pentas untuk parade berada pada jalan raya. Ketika parade itu berlangsung dan para penonton berbondong-bondong menghadirinya, dengan sendirinya pentas itu hadir. Jalan raya menjadi pentas bagi para peserta parade, sedangkan bahu jalan menjadi area penonton.



Gambar 2.8. *Parade*

Sumber: http://www.braziltravelinformation.com/brazil_carnival_history.htm
diunduh tanggal 6 Juni 2012

Selain panggung pertunjukan, elemen lingkungan pertunjukan mencakup banyak aspek. Aspek ini berfungsi sebagai pembentuk suasana sehingga makna pertunjukan dapat lebih hadir. Aspek-aspek yang ini bersifat lebih dinamis. Ini dilakukan karena materi pertunjukan yang ingin dihadirkan bisa berubah tergantung apa yang ingin disampaikan.

Sebuah seni pertunjukan memiliki nilai pengalaman dari suasana yang dibangun. Bagaimana peralihan suasana pada saat akan memulai pertunjukan atau saat pergantian babak atau emosi, dirancang secara kolaboratif oleh para perancang (*designer*). Tim desain pertunjukan akan merancang perubahan suasana di dalam babak atau saat pergantian babak. Penata panggung (*stage designer*), penata kostum (*costume designer*), penata cahaya (*light designer*) serta penata suara (*sound designer*) berkolaborasi dan akhirnya akan menghasilkan suasana yang

mendukung pertunjukan tersebut (Wilson, 1991). Suasana itulah yang disebut dengan skeneri (*scenery*). Oleh karena itulah, seorang skenografer (*scenographer*) perlu terlibat di dalamnya.

Menurut wawancara yang saya lakukan dengan Jay Subiyakto (2012), skeneri tidak hanya mendukung sebuah pertunjukan. Skeneri merupakan elemen yang setara dan bahkan dapat menjadi pertunjukan tersendiri, di luar pertunjukan dari sang penampil. Oleh karena itu, antara skeneri dengan apa yang ingin dipertunjukan haruslah berjalan beriringan. Seorang skenografer harus mengetahui alur dari sebuah pertunjukan. Bagaimana dialog yang ingin diperankan, emosi apa yang ingin ditonjolkan dalam babak tersebut, serta hal-hal lain yang melibatkan alur pertunjukan. Bisa dikatakan, skenografer merupakan salah satu pembentuk suasana ruang dalam sebuah pertunjukan.



Gambar 2.9. Skeneri
Sumber: http://www.aspexdesign.co.uk/photos_disney_lion_king.htm
diunduh tanggal 6 Juni 2012

Stage set adalah pengaturan yang dilakukan oleh *stage designer*, meliputi unsur dekoratif serta peralatan pendukung pertunjukan. Misalnya, sebuah drama, yang memiliki alur cerita, memiliki kebutuhan dalam hal peralatan serta suasana tempat kejadian. Sedangkan, pada konser musik dan tari, unsur dekoratif bangun tidak lagi menjadi hal yang penting. Hal yang masih perlu untuk dihadirkan hanyalah peralatan pendukung pertunjukan.

Selain mengutamakan suasana, sebuah pengaturan panggung juga perlu memerhatikan sirkulasi serta keselamatan pemain (Padmodarmaya, 1988). Sirkulasi ini berpengaruh terhadap materi pertunjukan. Arah pergerakan pemain,

baik keluar-masuk atau di dalam panggung mesti diketahui sebelum meletakkan perlengkapan panggung. Teknis pembangunan set juga diperlukan agar panggung dapat digunakan oleh para penampil tanpa mereka harus memusingkan keselamatan kerja mereka.

“Good lighting adds space, depth, mood, mystery, parody, contrast, change of emotion, intimacy, fear”- Norman Bel Geddes (1958) (Wilson, 1991, p.375)

Pengaturan cahaya pada panggung pertunjukan berfungsi untuk mendukung penglihatan. Cahaya dapat memberikan ketegasan bentuk dari sosok penampil dan *stage set*, sehingga ekspresi serta emosi yang ingin disampaikan menjadi lebih nyata.

Selain itu, cahaya juga merupakan salah satu cara untuk membangkitkan *mood* pertunjukan. Cara lain untuk membangkitkan *mood* adalah dengan memainkan ritme (*rhythm*) cahaya. Perubahan cahaya harus dikoordinasikan dengan perubahan babak. Perubahan cahaya pada sebuah pertunjukan akan mempengaruhi citra pertama dari babak tersebut. Selain itu, penataan cahaya dapat menunjukkan waktu serta tempat yang diwakilkan. Dari warna, bayangan, serta intensitas cahaya bisa dilihat keterangan waktu serta tempat. Misalnya, warna biru bisa mewakili karakter sungai atau warna jingga yang bisa mewakili cahaya matahari terbenam.

Elemen skeneri selanjutnya adalah suara. Suara dan musik bukanlah hal yang sama. Suara merupakan segala hal yang kita dengar. Ia memberikan identitas atas sumber suara tersebut. Sedangkan, musik merupakan suara yang sudah disusun komposisinya sehingga memiliki ritme serta ketukan yang harmonis. Dalam sebuah pertunjukan, yang perlu diperhatikan tidak hanya musik, tetapi juga suara. Dalam sebuah pertunjukan, yang perlu diperhatikan tidak hanya musik, tetapi juga suara. Pertunjukan memang tidak hanya memikirkan dari aspek penglihatan, ia juga memikirkan aspek yang ditangkap indera lainnya. Efek suara merupakan suara yang dibuat untuk mendukung adegan pertunjukan (Wilson, 1991). Efek suara dapat memberikan penekanan pada suatu adegan, sehingga suasana yang dihasilkan dapat lebih dirasakan.

Elemen yang terakhir adalah kostum. Elemen ini bersifat sebagai penguat karakter bagi penampil. Inilah yang digunakan langsung oleh masing-masing penampil sehingga peran yang diembannya menjadi lebih menonjol. Dalam keruangan, kostum berperan sebagai penguat kehadiran penampil. Penampil, sebagai objek utama sebuah pertunjukan, perlu ditonjolkan keberadaannya ketika di atas panggung. Apa yang ia lakukan tentunya perlu diperkuat dengan menggunakan kostum, sehingga penonton dapat sadar atas kemunculan pemain. Oleh karena itulah, kostum sebuah pertunjukan terlihat sangat menonjol, tidak hanya dari pakaian yang dikenakan, tetapi juga tata rias serta tatanan rambut mereka.

Elemen-elemen skeneri dapat menghasilkan suatu kualitas spesial bagi sebuah pertunjukan. Ini diperlukan agar penonton dapat terikat oleh atraksi-atraksi yang dihadirkan. Permainan cahaya ditambah semburan kabut di panggung akan mendramatisir pertunjukan.

Yang utama dari keseluruhan pertunjukan adalah bagaimana elemen-elemen pertunjukan dapat berkolaborasi dan saling terintegrasi. Saat menonton, kita akan sadar terhadap elemen-elemen tersebut, baik secara terpisah atau secara keseluruhan. Selanjutnya, kita akan menghubungkan *event* tersebut satu sama lain dan disintesis dalam pikiran. Inilah yang menjadi fase yang paling penting dalam sebuah pengalaman pertunjukan.

BAB III

STUDI KASUS

Inti dari sebuah pertunjukan adalah pengalaman. Itulah mengapa sebuah pertunjukan harus dirasakan secara personal. Sendratari Ramayana, Arjuna Wiwaha, serta *Super Show 4* Indonesia merupakan pertunjukan yang saya saksikan secara langsung, sebagai penonton, sehingga saya tidak mengetahui proses penyusunan pertunjukan. Oleh karena itu, apa yang saya rasakan tidak dipengaruhi oleh pengetahuan (*knowledge*) mengenai latar belakang pertunjukan tersebut. Pada studi kasus ini, saya menggambarkan beberapa fenomena yang saya tangkap, di antaranya ketika pertunjukan belum dimulai, ketika pertunjukan akan mulai serta beberapa cuplikan adegan saat pertunjukan berlangsung.

Tidak semua pertunjukan saya ceritakan secara runut. Selain peralihan pada babak pertama, deskripsi studi kasus ini hanyalah fenomena keruangan dalam pertunjukan yang saya ingat. Hal ini karena sebuah yang menarik akan tetap berada pada benak penonton, hingga pertunjukan tersebut berlalu. Ini merupakan bentuk keterikatan mental antara objek dengan penonton.

Pertunjukan Sendratari Ramayana, Arjuna Wiwaha, serta *Super Show 4* Indonesia memiliki karakter yang berbeda. Ketiganya mencoba menghadirkan kolaborasi seni pada masing-masing pertunjukannya. Selain itu, target serta tujuan pertunjukan ini juga berbeda. Dari perbedaan ini diharapkan dapat ditemukan garis merah atas fenomena yang terjadi.

Pertunjukan Seni Drama Tari (Sendratari) Ramayana merupakan kolaborasi pertunjukan tari tradisional Jawa yang memiliki alur drama dengan sedikit dialog di dalamnya. Pertunjukan ini diadakan pada dua pentas, yaitu Pentas Trimurti serta Pentas *Open Air*. Pertunjukan ini didatangi banyak turis asing. Ini karena pertunjukan Sendratari Ramayana juga biasa dijadikan tujuan wisata bagi wisatawan Yogyakarta, sama seperti Candi Borobudur, Candi Prambanan, atau Malioboro.

Sedangkan, Arjuna Wiwaha merupakan sebuah pertunjukan kolaborasi banyak disiplin seni, antara lain seni drama (wayang orang), seni musik (orkestra dengan aliran *rock*), seni koreografi, seni beladiri (wushu), perfilman serta seni rupa untuk bagian dekorasi panggung. Misi yang dijunjung sutradaranya, Mirwan Suwarso, adalah menghadirkan pertunjukan yang dapat dinikmati oleh semua umur (Indonesia Berkarya, 2012). Ini dapat dilihat dari beberapa potongan adegan yang menggunakan lagu untuk penyampaian idenya, seperti pada adegan bidadari menggoda Arjuna saat bertapa dengan lagu berjudul *Desire*.

Pertunjukan terakhir adalah *Super Show 4* Indonesia. Pertunjukan ini merupakan rangkaian konser yang diselenggarakan oleh *boyband* asal Korea, Super Junior, untuk menemui ribuan penggemarnya di Indonesia. Seperti yang dilakukan oleh *boyband* sebelumnya, pertunjukan yang dihadirkan adalah kolaborasi antara seni tari dan musik. Lagu yang mereka nyanyikan dibungkus dengan apik oleh tarian yang sesuai dengan jalannya lagu.

3.1. Sendratari Ramayana

Pertunjukan yang saya saksikan diadakan pada Pentas Trimurti, sebuah pondokan yang memiliki panggung *thrust stage* serta tribun penonton berbentuk setengah lingkaran di sekelilingnya. Warna yang mendominasi adalah warna-warna ala, seperti coklat kayu, hijau, serta biru. Di hadapan tempat duduk penonton terdapat dua area pentas, yaitu area dasar serta area gamelan. Pada area dasar, hanyalah sebuah daerah lapang sebesar 8 x 7 meter persegi dan menggunakan material *tegel*. Daerah tersebut dibatasi oleh deretan lampu-lampu *spotlight* di lantai area. Sedangkan, area gamelan berada pada level yang berbeda, kurang lebih 50 cm dari dasar, dibagi menjadi dua area, yaitu kanan dan kiri, dengan level setinggi 50 cm lagi. Pada kondisi ini, di latar area gamelan tertutup oleh biru.



Gambar 3.1. Area Penonton Panggung Trimurti

Sumber: <http://jogjasiana.com/sendratari-ramayana>

Diunduh pada tanggal 18 Mei 2012



Gambar 3.2. Perspektif Panggung Pentas Trimurti

Sumber: Ilustrasi Pribadi

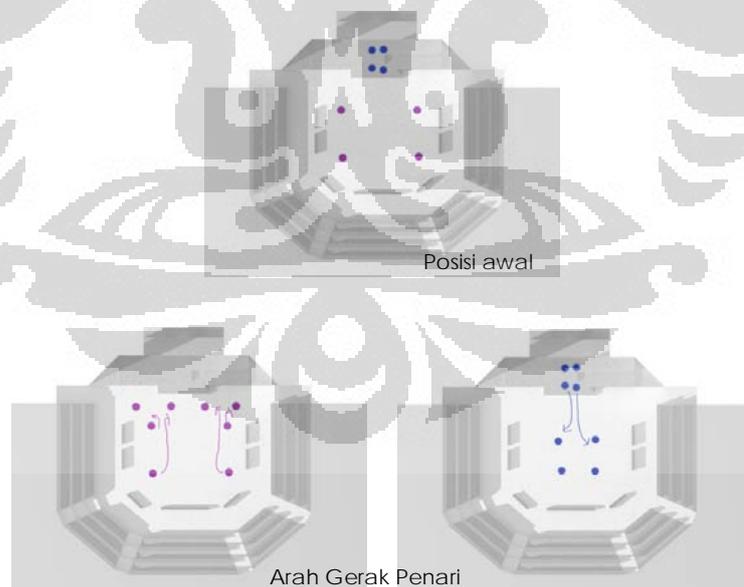
Ketika akan memasuki ruangan pertunjukan, penonton ditawarkan pilihan sinopsis pertunjukan. Sinopsis ini terdiri dari banyak bahasa, seperti Bahasa Indonesia, Inggris, Perancis, Mandarin, dsb.

Pertunjukan akan dimulai. Pengumuman dari *speaker* meminta para penonton untuk masuk dan duduk di tempatnya masing-masing. Tidak lama kemudian, keluar para pemain gamelan dari sisi kanan-kiri panggung. Mereka memberi hormat pada penonton, lalu menuju ke alat musik masing-masing di atas panggung. Dengan perlahan, semua menjadi *black out*. Saya tidak bisa melihat apapun.

Gamelan mulai dimainkan dengan ketukan yang cukup lantang. Lampu sorot mengarah pada tirai yang perlahan-perlahan terbuka diiringi oleh melambatnya ketukan *ghending*. Beberapa kilatan cahaya kamera datang dari sisi kiri saya. Ternyata, sudah ada sosok perempuan berdiri di tengah pentas tertinggi dan

disorot oleh lampu kuning. Ia menceritakan secara singkat tentang Sendratari Ramayana ini. Pada latar, terlihat set berbentuk candi bentar yang membelah, setinggi 1.5 meter, serta ukiran wajah Batara Kala¹ diantaranya. *Ghending* kembali menguat ketika perempuan tersebut menyelesaikan perkataannya. Penonton bertepuk tangan dan perempuan tersebut meninggalkan penonton. Kondisi ruangan kembali menjadi *black out* dan hening.

Hening kembali terpecahkan oleh *gendhing* yang terdengar sangat jelas di telinga saya. Secara perlahan, lampu pentas di tengah area gamelan menyala. Sudah ada empat penari wanita berdiri disana. Selang beberapa detik, lampu di area dasar menyala. Di sana sudah diisi oleh 4 penari pria yang membentuk beberapa gerakan dan pola kaki sambil membawa tombak. Dengan beberapa ketukan, penari wanita menari sambil mengarah ke area dasar dan melewati penari pria yang sedang dalam posisi bersimpuh. Kini, penari wanita membentuk pola baris 2-2 di bagian depan pentas, sedangkan penari pria membentuk barisan linear sejajar dengan panjang area gamelan. Kedua kelompok ini berdiri tegak dengan posisi siap seperti pasukan istana. *Gendhing* sedikit melambat.



Gambar 3.3. Pola Pergerakan Pengawal

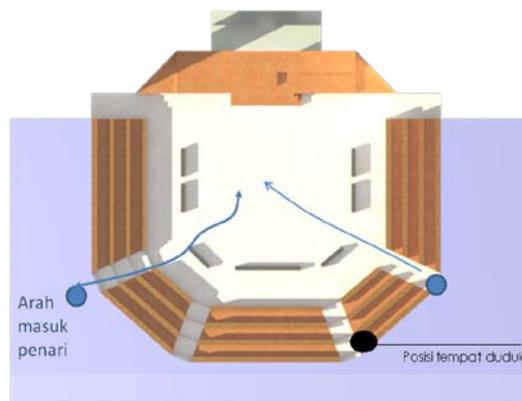
Sumber: Ilustrasi Pribadi

¹ Batara Kala merupakan salah satu tokoh dewa dalam ajaran Hindu. Ia merupakan salah satu anak dari Dewa Siwa. Adanya wajah Batara Kala, sering diyakini sebagai jalan masuk ke area yang lebih suci.

Dua tokoh keluar dari sisi tengah area gamelan. Pria dan wanita, yang kemudian diketahui sebagai Prabu Janaka dan Dewi Shinta, berjalan beriringan menuju tengah pentas. Kemudian, tiba-tiba dari sisi kanan saya, keluar beberapa penari lelaki berjalan menuju ke area dasar. Setelah melakukan beberapa gerakan kuda-kuda, mereka berdiri tegak menghadap Prabu Jenaka. *Gendhing* pun ikut berhenti.

Terdengar bunyi lonceng Prabu Janaka mengatakan sebuah pengumuman dalam Bahasa Jawa, yang dijawab oleh penari lelaki. *Gendhing* mulai dibunyikan. Para penari lelaki mulai melakukan gerakan tari, mereka membentuk gerakan yang sama sambil mengubah haluan beriringan menghadap Prabu Janaka. *Gendhing* menguat dan lampu memendar berkelap-kelip, ketika beberapa dari mereka mencoba menyerang penari wanita. Keadaan menjadi kacau. Para peserta bergerak acak sama halnya dengan lampu yang terus menerus menyorot tak beraturan dan suara *ghending* yang menghentak-hentak. Kemudian, keadaan beralih menjadi lebih tenang. Sesosok pria kembali masuk ke dalam pentas. Ia menghadap ke Prabu Wijaya dan mengatakan bahwa ia ingin mengikuti sayembara tersebut. Usai pembicaraannya, ia melakukan beberapa gerakan diikuti oleh pasukan wanita. Mereka berputar. *Gendhing* kembali menguat. Lampu kembali berpijar secara acak. Para Peserta bergerak seperti terbawa oleh putaran. Dengan sekali hempasan, mereka bergerak keluar pentas melalui samping kanan penonton.

Perlahan, suara *sindhen* mendayukan cerita mengenai Kerajaan Alengka. Dengan sangat perlahan, area dasar disinari oleh cahaya temaram berwarna kebiruan. Di sisi kiri, sudah terdapat sosok pria garang yang disoroti cahaya kuning. Ia adalah Rahwana. Di sisi kanan juga terdapat sosok wanita yang juga disorot cahaya kuning. Keduanya saling menghampiri, diikuti oleh cahaya lampu sorot. Ketika mereka berdua sudah bertemu di tengah panggung, Lampu perlahan memadam. *Gendhing* halus masih dimainkan. Keadaan pun menjadi *black out* sejenak.



Gambar 3.4. Arah Masuk Penari di Sela Penonton

Sumber: Ilustrasi Pribadi

Lampu sorot kembali menyinari panggung, kali ini menjadi lebih terang dengan warna putih kekuningan. Sosok di hadapan Pria tidak lagi wanita tadi, melainkan sudah digantikan oleh tokoh pria lain. Tidak lama, lampu sorot mengarah ke seberang kiri. Sinar tersebut menyorot sosok penari perempuan lain yang baru masuk area dasar. Rahwana terlibat dialog dengan penari itu. Ekspresi Rahwana berubah menjadi marah. Ia akhirnya pergi melalui sisi kiri panggung dengan geram. Sedangkan, tokoh wanita keluar melalui area tengah panggung. Perlahan, lampu menjadi temaram dan kemudian seluruhnya menjadi *blackout*. *Gendhing* pun berhenti.

Area dasar kembali terang dengan warna keputihan, diiringi dengan gamelan yang juga ikut bersuara. Sudah ada Rama Wijaya, Dewi Shinta dan Leksmana berdiri di area tersebut. Kemudian, muncul seorang penari perempuan yang berperan sebagai Kijang Kencana, gerakannya yang lincah kesana kemari diiringi oleh suara gemerincing gelang di kakinya. Dewi Shinta terlihat sangat tertarik dengan kijang tersebut. Ia mengikuti kemana pun kijang itu berlari. Ketiga tokoh tersebut terus menerus mencoba menangkap Kijang. Akhirnya, Kijang itu keluar pentas, diikuti oleh Rama Wijaya.



Gambar 3.5. Adegan Dewi Shinta Disorot Lampu

Sumber: <http://kfk.kompas.com/kfk/view/57183> diunduh pada 6 Juni 2012

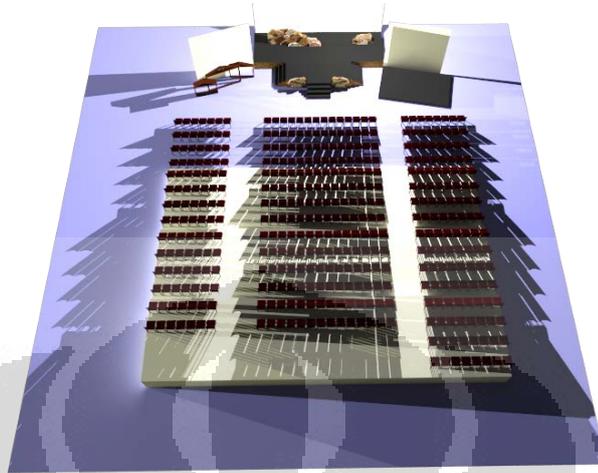
Leksmana berjalan mengelilingi Dewi Shinta sambil membentangkan tangannya. Lampu yang menyorot Dewi Shinta semakin lama semakin terang. Dewi Shinta duduk di tengah area dasar dan disorot dengan lampu yang tertangkap di lantai membentuk lingkaran. Lampu lain perlahan temaram menuju gelap. Hanya ada lampu sorot Dewi Shinta serta berkas cahaya kuning kebiruan yang sangat sayup di belakang pentas. Suara *gendhing* melemah.

3.2. Arjuna Wiwaha

Saat pertama kali datang, lantai 8 sudah mulai dipadati oleh para penonton yang ingin menyaksikan pertunjukan. Dua buah pintu yang sudah dihiasi dengan nuansa perwayangan, masih ditutup dan dijaga oleh dua perempuan *dhodhot*. Pintu tersebutlah yang akan menjadi bukaan menuju ruangan tempat pertunjukan.

Ruangan *The Hall* masih terang dengan cahaya *general lamp* karena masih menunggu seluruh penonton memasuki ruangan, sehingga saya dapat mengamati area pertunjukan. Ruangan ini ditata menggunakan level untuk area para penonton. Level mulai berundak dari sejajar lantai hingga mencapai 2 meter, dengan level terendahnya di area depan panggung. Panggungnya sendiri berbentuk *proscenium* setinggi 80 cm. Di sisi kiri atas panggung terdapat tatanan bebatuan yang terbuat dari sterofoam. Tatanan bebatuan tersebut disusun setinggi 1.5 meter dari level panggung. Sementara itu, latar panggung hanyalah bidang

besar putih, yang sepertinya akan digunakan sebagai layar. Bidang layar utama itu kira-kira berukuran 4 meter x 12 meter.



Gambar 3.6. Ilustrasi Ruang Pertunjukan Arjuna Wiwaha

Sumber: Ilustrasi Pribadi

Selain itu juga terdapat dua layar yang lebih kecil yang berada di sisi atas kanan dan kiri panggung. Pada sisi kanan, juga terdapat set berupa beberapa rumah *gedhek*. Sedangkan, pada sisi kiri terdapat area untuk kelompok orkestra pengiring pertunjukan.

General lamp dipadamkan secara bertahap, dari barisan penonton paling belakang hingga yang terdepan. Kemudian, seisi ruangan menjadi *blackout*. Lampu *spotlight* menyorot pada Dalang sudah berada di atas panggung. Area panggung menjadi terang, tidak seperti area penonton. Musik mengalunkan lagu dengan nada kemayu. Bayangan wayang gunung terlihat pada layar utama. Suasana yang awalnya disoroti lampu berwarna kuning kecoklatan dari bayangan wayang berubah menjadi berwarna kebiruan. Terlihat gambar tebing tinggi diatas awan pada layar. Musik pun mempercepat ketukan yang dimainkan. Beberapa pemeran keluar sambil memamerkan aksinya seolah memamah sesuatu.

Lampu sorot menyorot ke atas penonton. Seketika, semua penonton menoleh mencari tahu apa yang terjadi. Sosok Naga meluncur menggunakan rel menuju sisi kiri panggung dan kemudian menghilang. Sosok Naga kembali keluar ke atas

panggung. Para aktor mencoba mengambil kuda-kuda untuk melawan Naga. Terdengar bunyi hentakan *cymbal drum* setiap pukulan atau tendangan aktor mengenai Naga. “Hyat! Hyat! Heeeeeiiiiit!” , beberapa kali disuarakan oleh para aktor sambil menendang, memukul juga menangkis serangan dari Naga.



Gambar 3.7. Naga yang Melintas di Atas Penonton (kiri)

Gambar 3.8. Adegan Arjuna Melawan Naga (kanan)

Sumber:<http://dramasinema.com> diunduh tanggal 6 Juni 2012

Seorang tokoh lain keluar dari arah belakang penonton. Ia berlari diikuti oleh sinar lampu sorot. Lampu *spotlight* putih menyorot Arjuna dan Naga. Lampu tersebut bergerak acak dan cepat serasi dengan ketukan music yang makin kencang. Sesekali terlihat kilatan lampu latar ketika Arjuna menyerang Monster. Kabut *dry ice* dihembuskan. Pertarungan itu akhirnya dimenangkan oleh Arjuna. Naga itu keluar panggung dan terkapar. Lampu tidak lagi bergerak acak. Ia menyorot panggung secara umum dengan nuansa kuning. Bayangan sesosok wayang keluar di layar. Antara Wayang dan Arjuna terlibat dialog yang memintanya untuk melakukan pertapaan.



Gambar 3.9. Dialog Arjuna dengan Bayangan Wayang

Sumber:<http://dramasinema.com> diunduh tanggal 6 Juni 2012

Area berubah suasana menjadi membiru. Musik kembali menguat. Baratha Guru keluar melayang sambil menyanyikan lagu dengan nada menghentak. Arjuna berpose seolah sedang melatih kekuatannya. Nyanyian Baratha Guru mulai melengking dan menandakan lagu mencapai puncaknya. Arjuna berlari menaiki set bebatuan, kemudian duduk menyilang.

Cerita berpindah ke Kahyangan, tempat para dewa-dewi serta bidadari. Panggung pun berubah suasana karena disinari cahaya biru. Beberapa perempuan menari dengan gemulai diiringi alunan irama musik. Batara Guru melayang keluar pentas. IA mulai menyanyikan lagu *Desire* dengan *beat* yang merayap naik. Di layar utama, menayangkan gambar sosok yang juga menari di dalam barisan berlatarkan gumpalan awan yang sesekali bergerak seakan tertiuip angin semilir. Samar, terdengar suara angin yang mendesis. Penari yang berada di atas pentas dengan penari yang berada di dalam video menggerakkan tarian yang kurang selaras. Gerakan yang dilakukan oleh para penari di atas pentas seperti lebih dahulu beberapa ketukan dibandingkan dengan yang berada di dalam video. Musik tetap mengiringi penampilan mereka, bahkan hingga satu persatu dari mereka keluar.



Gambar 3.10. Adegan di Kahyangan

Sumber: <http://dramasinema.com> diunduh tanggal 6 Juni 2012

Video berubah gambar. Video tidak lagi menampilkan awan putih, melainkan tebing curam. Musik kembali menguat. Seorang bidadari kembali masuk ke atas panggung dan diikuti bidadari yang lain. Musik kembali menguat, kemudian

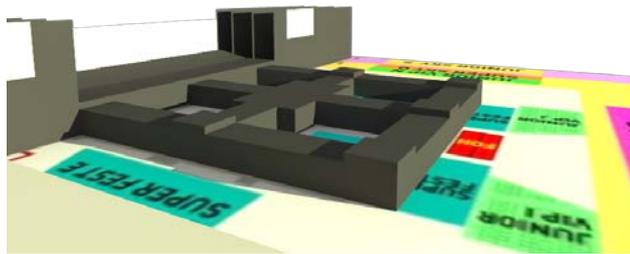
sosok Bathara Guru hadir, ia menyanyikan lirik dari irama menghentak itu. Ia berdiri di atas tumpukan batu kecil di sisi kanan. Sedangkan pada tumpukan batu tinggi, sudah ada Arjuna yang kembali duduk bersila di atasnya. Berkas cahaya kuning dan hijau menyinari Arjuna di pojok panggung. Kelompok bidadari terus menari, sesuai dengan lagu yang dinyanyikan oleh Bathara Guru. Kabut *dry ice* keluar secara perlahan. Sesekali cahaya berpendar apabila lagu mencapai puncaknya.

Para bidadari satu persatu keluar pentas. Mereka menari secara berkelompok. Salah satu bidadari berjalan menghampiri tempat Arjuna bertapa. Ia menggoda sosok Arjuna dengan kemayu. Namun, karena tidak ada balasan, ia pun bergerak ke area depan panggung. Kini, Arjuna tidak lagi digoda oleh satu orang, melainkan oleh seluruh penari di atas panggung.

Adekan berganti. Sayup sayup terdengar suara teriakan. Sosok babi hutan keluar. Ia mencoba merusak segalanya. Tidak hanya area panggung utama, ia juga mendatangi set pemukiman yang berada di panggung sisi kanan. Babi itu masuk ke dalam set rumah *gedhek* dan menggulingkan badannya. Bahkan, penonton anak kecil yang berada di bagian depan juga teriak ketakutan karena Babi menghampiri tempat duduk mereka. Arjuna datang membantu. Perkelahian terjadi antara Arjuna dengan Babi Hutan.

3.3. Super Show 4 (SS4) Indonesia

Konser ini diadakan di MEIS Ancol, sebuah bangunan baru di pinggir pantai utara Jakarta yang bahkan masih belum sepenuhnya selesai. Area tempat konser ini berada pada sebuah ruangan, berbentuk persegi yang dikelilingi oleh tribun setinggi 3 lantai. Eksisting tempat pertunjukan masih belum dilapisi material tambahan, hanya dengan *finishing* beton. Pada area tribun terdapat barisan bangku pada setiap kenaikan level untuk para penonton. Panggung yang digunakan berbentuk *proscenium* setinggi 1.5meter dari lantai dasar. Pola grid menjadi pilihan denah yang digunakan dan di antara grid tersebut terdapat pula area penonton festival. Area penonton festival ini merupakan area terdekat penonton dengan panggung.



Gambar 3.11. Panggung Pertunjukan Super Show 4 Indonesia

Sumber: Ilustrasi Pribadi

Walaupun konser belum dimulai, area ini sudah redup. Penerangan general yang diberikan tidak terlalu terang. Hal ini disebabkan oleh warna dari material beton yang bersifat sebagai penangkap cahaya. Namun, dengan dibantu oleh layar besar di latar panggung yang terus menayangkan tema acara, penerangan di dalam ruangan ini dirasa cukup. Total terdapat 3 buah layar yang digunakan, yaitu sebuah layar berukuran kira-kira 5 m x 12 m pada tengah panggung, serta dua buah layar masing-masing berukuran 3 m x 5 m pada sisi kanan dan kiri panggung.



Gambar 3.12. Ruangan Sebelum Konser Dimulai

Sumber: Kania Kusuma Dewi, 2012

Ketika pertunjukan akan dimulai, lampu pijar di atas panggung dimatikan. Namun, lampu general di seluruh penjuru ruangan masih menyala. Superman, salah satu lagu Super Junior, mulai diputar. Para penonton mulai bernyanyi mengikuti lagu yang diputar. *Light stick*, lampu gengam berwarna kebiruan, yang

dimiliki oleh mayoritas penonton sudah mulai menyala. Lampu-lampu kecil yang tersebar di area konser menjadi berkas cahaya seperti kunang-kunang yang berwarna biru.

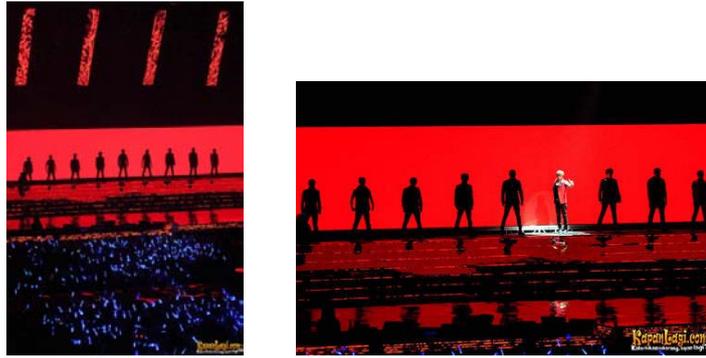
Lampu dimatikan. Teriakan penonton bergemuruh nyaring karena gembira, sepertinya acara segera dimulai. Hanya lampu genggam ribuan penontonlah yang menjadi penerangan kala itu. Layar utama menampilkan video profil Super Junior. Pekikan penonton makin meninggi. Teriakan semakin meninggi ketika video beralih menampilkan satu-persatu anggota *boyband* kelas dunia itu. Video usai dan panggung pun menjadi *black out*.



Gambar 3.13. Pendaran Cahaya dari Lampu Genggam

Sumber : <http://birbik-aksel.blogspot.com/2012/04/rangkuman-super-show-4-indonesia-super.html> diunduh pada tanggal 06 Mei 2012

Panggung kembali menyala. Lampu sorot berwarna merah berpendar secara acak. Layar utama juga menampilkan grafik dengan warna merah menyala. Sudah ada kesembilan personel Super Junior berada tepat di depan layar. Tidak ada satu pun cahaya yang menyorot mereka dari depan, sehingga sosok mereka hanyalah dilihat sebagai *silhouette* berwarna hitam. Melihat idolanya sudah berada di hadapan mereka, para penggemar kembali berteriak sangat nyaring. Cahaya dari lampu genggam bergetar karena digetarkan oleh pemiliknya. Secara bergantian, masing-masing personel disorot lampu *spotlight* dari arah depan bersamaan dengan lirik yang harus mereka nyanyikan. Cahaya itu memperjelas raut wajah dari masing-masing personel. Kaki mereka menghentak mengikuti hentakan lagi, begitu pula dengan lampu genggam yang mengikuti dengan kompak.



Gambar 3.14. Adegan Keluar Panggung Untuk Pertama Kali

Sumber : <http://clubbing.kapanlagi.com/threads/122312-Foto-Konser-Supershow-4-Super-Junior-Indonesia-Selama-3-Hari?p=917636> diunduh pada tanggal 06 Mei 2012

Lagu baru pun diputar dengan ketukan dengan lebih cepat. Begitu pula dengan layar utama yang berubah menampilkan tumpukan-tumpukan persegi dengan ukuran yang semakin mengecil seperti lorong. Seluruh personil berjalan menuruni pentas utama yang memiliki kemiringan sekitar 10 derajat menuju ke arah tengah pentas.



Gambar 3.15. Panggung yang Bergeser

Sumber: <http://www.idnewsflash.com/2012/05/foto-konser-suju-super-show-4-di-indonesia-2012.html> diunduh pada tanggal 6 Juni 2012

Kini, mereka berada pada sebuah area yang memiliki ketinggian sekitar 50 cm dari panggung utama. Di sekeliling level tersebut, terdapat titik-titik LED berwarna putih kebiruan bergerak membentuk garis, begitu pula dengan layar utama pada latar pentas. Perlahan, panggung kecil itu bergeser melewati area festival. Cukup lama, mereka berada di tengah ruangan. Lampu terus menyorot ke arah mereka. Area seluas 4x4 meter persegi tersebut kemudian naik dibantu pompa hidrolis setinggi 3 meter. Lagu terus mereka nyanyikan dengan rangkaian gerakan kompak mereka. Video di layar memperlihatkan muka para personil dari dekat. Dengan tempo menghentak, goyangan lampu genggam penonton belum juga lelah mengikuti hentakan lagu. Paduan suara penonton tidak kalah menyaingi suara sang idola. Ketika lagu usai, air mancur dan kembang api pun tersembur dari bawah panggung diikuti oleh teriakan seluruh penonton.



Gambar 3.16. Adegan Saat Lagu Berada di Puncak

Sumber : <http://clubbing.kapanlagi.com/threads/122312-Foto-Konser-Supershow-4-Super-Junior-Indonesia-Selama-3-Hari?p=917636> diunduh pada tanggal 06 Mei 2012

Intro lagu berbeda pun diputar. Panggung kembali kembali turun sejajar panggung utama. Hadir pula pendaran berkas cahaya berwarna hijau diatas panggung, seolah membentuk lorong segitiga kehijauan. Tiga orang personil keluar dari barisan keluar pentas. Dua diantaranya sudah berada dalam *crane* yang kemudian naik dan terbang berputar mengelilingi sisi kanan dan kiri panggung.



Gambar 3.17. Salah Satu Personil menaiki *crane* (kiri)

Gambar 3.18. Nuansa Hijau Mendominasi Area Panggung (kanan)

Sumber: <http://clubbing.kapanlagi.com/threads/122312-Foto-Konser-Super-show-4-Super-Junior-Indonesia-Selama-3-Hari?p=917636> diunduh pada tanggal 6 Juni 2012

Teriakan penonton kembali pecah ketika salah satu personil membagi-bagikan mawar. Lagu memasuki *reff*, bisa diketahui dari suara penonton yang kompak dalam menyanyikannya. *Beat* kembali menghentak. Gerakan kaki para personil serta berkas lampu juga menghentak seiring dengan musik. Lagi-lagi, penonton dikejutkan dengan kehadiran personil ketiga tepat di tengah panggung paling depan. Ia menyanyikan *rap* bagiannya di area depan panggung dan kemudian turun ke dalam saat lirik bagiannya usai dinyanyikan.

Lagu tersebut pun usai dan area pentas menjadi *black out*. Hanya terlihat cahaya kecil dari lampu gengam yang tersebar di penjuru area.

Kembali, intro sebuah lagu diputar. Bersamaan dengan itu, layar utama menampilkan gambar sebuah senja. *Walkin*, merupakan lagu yang selanjutnya diputar. Dua personil masuk dari langit-langit panggung. Mereka digantung dengan tali sambil menaiki sepeda. Kemudian, dari bawah panggung, 4 personil lain keluar sambil menggerakkan badannya seiring dengan musik aliran *reggae*. Gambar senja beralih ke suasana jalan saat musim semi, lengkap dengan daun yang berguguran berwarna merah kekuningan. Gambar jalan itu bergerak, begitu pula dengan keempat personil yang jalan di tempat. Sepanjang lagu, layar menampilkan beberapa cuplikan gambar mengenai pemandangan.



Gambar 3.18. Salah Satu Personil yang Keluar Menaiki Sepeda (kiri)



Gambar 3.19. Pemandangan Layar Pada Lagu *Walk In* (kanan)

Sumber: <http://yutricha.blogspot.com/2012/04/special-for-eunhyuk-super-junior-at-ss4.html> (kiri) dan http://inisajamostory.blogspot.com/2012/04/rangkuman-super-show-4-indonesia-super_30.html (kanan) diunduh pada tanggal 6 Juni 2012

Di sela-sela lagu yang dinyanyikan, terdapat pula waktu rehat untuk mereka. Setelah beberapa lagu selesai, mereka duduk berjajar di atas panggung. Pencahayaan berwarna putih kekuningan cukup menyinari wajah mereka. Mereka mengajak berbincang penonton sambil mengambil napas. Secara bergantian, mereka memperkenalkan diri masing-masing dengan sedikit-sedikit berbahasa Indonesia. Setiap kalimat yang diucapkan oleh mereka selalu disambut dengan teriakan histeris penonton. Belum lagi, video *close up* wajah mereka yang ditayangkan pada ketiga layar membuat raut muka mereka terlihat dengan jelas.



Gambar 3.20. Suasana Saat Beristirahat dan Berbincang dengan Penonton

Sumber: <http://birbik-aksel.blogspot.com/2012/04/rangkuman-super-show-4-indonesia-super.html> diunduh pada tanggal 6 Juni 2012

BAB IV

ANALISIS

Pada bab sebelumnya, saya sudah menjabarkan fenomena-fenomena yang saya tangkap ketika menyaksikan pertunjukan Sendratari Ramayana, Arjuna Wiwaha, serta *Super Show 4 Indonesia (SS4I)*. Ketiganya akan dibandingkan dengan pemikiran-pemikiran mengenai seni pertunjukan, proses pengalaman, serta ruang dan arsitektur.

Bila kita mengacu pada proses pengalaman yang diutarakan Ponty (1945) dan Shedroff (2001), maka yang terjadi pada sebuah pertunjukan adalah penonton menyaksikan pertunjukan dan menerima semua *event* dengan indera-inderanya, kemudian *event* tersebut diinterpretasikan dengan menyertakan kembali dengan pengetahuan personal yang dialami sebelumnya. Oleh karena itu, hal yang berpengaruh dalam mengalami pertunjukan dapat dibagi menjadi dua aspek, yaitu proses penonton dalam menangkap *event*, serta hal-hal yang bersifat sebagai pengetahuan penonton untuk menjadi dasar proses interpretasi mereka.

Lima elemen pertunjukan yang disebutkan oleh Wilson (1991), yaitu penonton, pertunjukan sebagai susunan sutradara dan tim, pertunjukan yang ditampilkan, tujuan dari pertunjukan, serta lingkungan saat pertunjukan tersebut terjadi, dapat dibagi ke dalam dua aspek pengalaman. Elemen yang termasuk dalam proses penangkapan *event* adalah jalannya pertunjukan, serta elemen lingkungan saat pertunjukan tersebut terjadi.. Sedangkan, elemen yang mempengaruhi pengetahuan adalah elemen penonton, elemen tujuan dari pertunjukan Dua aspek tersebut diterima oleh penonton dan diproses di dalam pikiran mereka masing-masing. Hasil dari itu semua adalah sebuah persepsi, yang kemudian menjadi respon penonton.

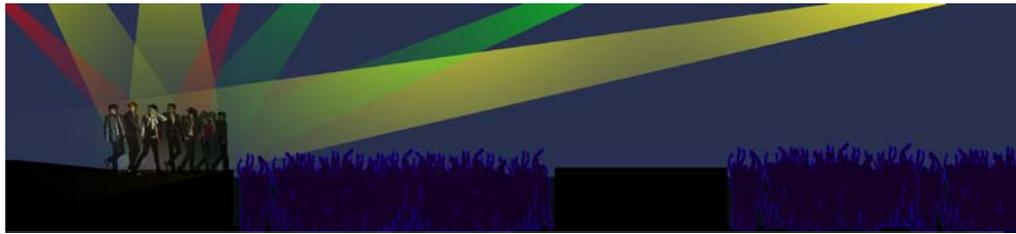
Elemen yang tidak masuk ke dalam kedua hal tersebut adalah proses penyusunan pertunjukan oleh sutradara dengan timnya. Bila kita menempatkan diri sebagai

penonton, kita tidak bisa mengalami sudut pandang pertunjukan yang disusun oleh sutradara dengan aktornya. Hal ini karena kita tidak mengetahui bagaimana seorang sutradara dengan tim menyusun pertunjukan di balik layar. Kita hanya bisa menyaksikan pertunjukan itu sendiri, mengetahui tujuan dari pertunjukan, mengalami lingkungan pertunjukan, bersama dengan penonton yang lain.

4.1. Ruang Pertunjukan yang Didefinisikan Oleh Batasan Fisik

Pada produksinya, pembagian ruang dapat dihadirkan dalam batasan fisik. Dalam Kuliah Pengantar Arsitektur (2009) pernah disinggung bahwa salah satu elemen pembentuk ruang adalah adanya batasan. Hal yang perlu ditekankan adalah batasan tidak selalu berupa bidang *massive*. Batasan bisa berupa apapun, seperti perbedaan ketinggian, bentuk, warna, serta tekstur. Dalam tiga studi kasus ini, sepertinya perbedaan ketinggian yang terdapat pada panggung dan ruang penonton seolah mempertegas pembagian ruang.

Perbedaan level pada SS4I antara penonton dengan penampil membuat kedua area tersebut membentuk ruang yang berbeda. Terlalu besarnya tempat pertunjukan, serta terlalu emosinya penonton membuat sang sutradara harus memberikan batasan yang jelas antara penonton dengan penampil. Ini dilakukan agar penonton tidak melakukan intervensi terhadap jalannya pertunjukan. Ketinggian panggung yang dapat mencapai 1.5 meter ini memberikan penegasan batasan antara area penonton serta area penampil. Untuk menyiasati agar hubungan antar ruang tidak terasa kaku, maka yang dimainkan adalah *layout* dari panggung *proscenium* sendiri.



Gambar 4.1. Potongan A Panggung *Super Show 4* Indonesia

Sumber: Ilustrasi Pribadi

Panggung ini dirancang menggunakan pola *grid*. Di antara pola tersebut diletakkan area penonton festival. Area ini menjadi area yang paling dekat dengan panggung. Oleh karena itu, penonton yang berada di area ini memiliki jarak pandang yang dekat terhadap panggung. Untuk mengakomodasi jarak pandang penonton dengan panggung setinggi 1.5 meter, maka penonton harus menyaksikan pertunjukan secara berdiri. Bila mereka melakukan sambil duduk, maka mereka akan merasa kesulitan saat menyaksikan pertunjukan.



Gambar 4.2. Ilustrasi Pandangan Penonton Festival yang Berdiri

Sumber: Ilustrasi Pribadi

Pada pertunjukan Sendratari Ramayana sedikit berbeda. Sutradara tidak perlu memisahkan penonton dengan penampil dengan kaku karena latar belakang penonton yang hadir tidak memiliki kecenderungan untuk mengintervensi jalannya pertunjukan. Pertunjukan diadakan pada *thrust stage*. Penggunaan jenis panggung seperti ini membuat jarak yang dirasakan antara penonton dengan pementas menjadi

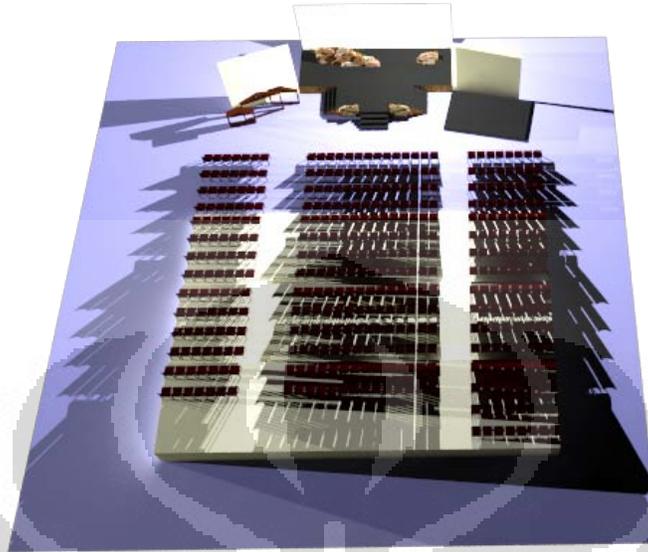
lebih dekat karena penonton dapat menyaksikan keseluruhan pertunjukan tanpa harus terlewatkan dari duduk masing-masing. Ini karena penonton tidak dibatasi secara visual, seperti pada pertunjukan SS4I. Dengan panggung tipe ini, penonton yang duduk paling belakang pun tidak tertutupi oleh penonton di depannya, sehingga orientasi penonton pada area pertunjukan menjadi fokus.



Gambar 4.3. Potongan Ruang Pertunjukan Sendratari Ramayana

Sumber: Ilustrasi Pribadi

Sedikit berbeda dengan pertunjukan Sendratari Ramayana, pementasan Arjuna Wiwaha menggunakan panggung bentuk *proscenium* dengan melakukan perluasan ke bawah panggung di hadapan penonton. Panggung dengan perbedaan ketinggian sejauh 80 cm ini digunakan untuk mayoritas adegan. Ketinggian panggung ini membentuk batasan antara ruang penampil dengan penonton.

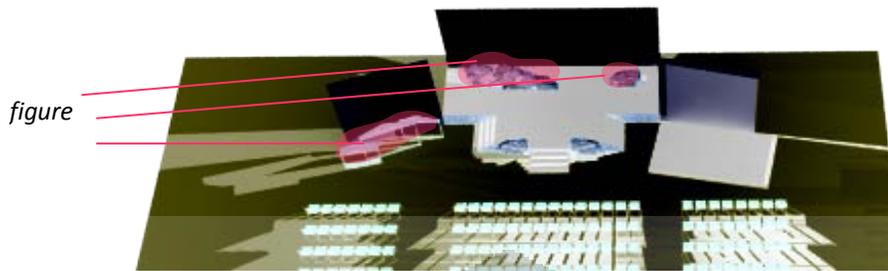


Gambar 4.4. Denah panggung Arjuna Wiwaha

Sumber: Ilustrasi Pribadi

Namun, pada level yang sama dengan penonton, tepatnya pada perluasan pada sisi kanan, panggung diolah sebagai desa. Area ini memang tidak memiliki batasan yang jelas dengan area penonton. Tetapi, adanya keterpisahan ruang di antaranya dapat dirasakan. Ini disebabkan oleh perbedaan objek pembentuk ruang yang digunakan. Pada area desa, pembentukan ruang didefinisikan oleh kumpulan *gedhek*. Sedangkan, pada area penonton, pembentukan ruang didefinisikan oleh kumpulan bangku.

Set *gedhek* serta pengaturan penonton sebagai *figure*. Sosok-sosok *figure* ini diatur dalam sebuah *ground*. Dalam Kuliah Pengantar Arsitektur (2009), ruang dikatakan dalam sebuah sela yang terdapat di sekitar *figure*. Bila kita mengacu pada *gedhek* dan bangku penonton sebagai sebagai *figure*, maka ruang ada pada sela di antara benda-benda tersebut. Ini karena sosok *figure* ditangkap sebagai sebuah batasan di dalam ruang absolut.



Gambar 4.5. Bentukan *figure* yang Diidentifikasi Dari Set Panggung Arjuna Wiwaha

Sumber: Ilustrasi Pribadi

Namun, kita juga dapat melihat kumpulan *gedhek* serta bangku penonton membentuk sebuah kelompok. Kelompok ini didefinisikan demikian karena posisi mereka yang berdekatan, serta jenis mereka yang sama. Dari pengelompokan ini yang didapat adalah *figure* yang berkumpul dan menyatu membentuk *figure* yang lebih besar. Ini akan terus berkembang dan akan tergantung pada sudut pandang subjek yang merasakan. Hal ini akan terus terjadi.

4.2. Skeneri Sebagai Pembentuk Karakter Ruang Pentas

Bila sebelumnya ruang terdefinisi berdasarkan bentuk (*form*) dari batasan nyata, maka selanjutnya ruang dapat didefinisi melalui perubahan suasana, atau biasa dikenal dengan karakter atau kualitas ruang. Inilah yang dikatakan oleh Lipps, Vischer dan Friedler (dalam Vidler, 2000). Seperti yang sudah dijelaskan pada Bab II, hal-hal yang mempengaruhi kualitas suatu ruang antara lain proporsi, skala, bentuk, warna, tekstur, pola, pencahayaan, serta pandangan. Begitu pula dalam ruang pertunjukan.

Dalam pagelaran pertunjukan, suatu kualitas panggung bersifat dinamis. Hal ini karena pada setiap babak pertunjukan diperlukan suasana yang berbeda untuk mendukung pertunjukan yang digelar. Menurut Wilson (1991), peralihan suasana pada saat akan memulai pertunjukan atau saat pergantian babak atau emosi harus dirancang secara kolaboratif oleh para perancang (*designer*). Hal pembentuk suasana

pada sebuah pertunjukan adalah pemandangan, atau skeneri (*scenery*). Aspek-aspek yang berkolaborasi antara lain pengaturan panggung, penataan cahaya, penataan musik, serta kostum.

Umumnya, pada sebuah pagelaran pertunjukan akan dibagi dalam beberapa babak. Babak ini membagi pertunjukan berdasarkan alur cerita atau pengaturan waktu serta tempat. Ketiga hal ini selanjutnya akan menentukan pengaturan ruang pertunjukan menggunakan aspek tata panggung, tata cahaya serta musik, sehingga materi pertunjukan akan lebih informatif dan emosional.

Pada pertunjukan Sendratari Ramayana dan SS4I, aspek tata panggung tidak banyak berperan. Di sana hanya terdapat replika candi bentar di latar panggung sederhana, serta penataan alat musik gamelan pada area panggung depan. Sedangkan, pada area lainnya tidak terdapat pengaturan dekorasi pertunjukan. Sedangkan pada SS4I, area panggung benar-benar bersih dari perlengkapan. Ini dilakukan karena kebutuhan ruang utama pertunjukan ini adalah ruang tari. Tari merupakan sebuah pertunjukan yang sangat dinamis. Hal ini membuat rangkaian gerakan yang ditampilkan tidak boleh dilewatkan atau bahkan terhalangi pandang. Pola gerakan serta daerah gerak sang penari yang cenderung kompleks membuat panggung yang digunakan kosong. Ini karena perancang panggung harus memperhatikan aspek lalu lintas panggung (Padmodarmaya, 1988).

SS4I menampilkan pesan informatif dari set panggung untuk digantikan perannya oleh layar besar pada latar panggung. Tidak jarang, layar ini memperlihatkan gambar-gambar tempat adegan berlangsung atau video yang memberikan cerita pertunjukan. Pada lagu *Walk In*, misalnya, selagi lagu ini diputar, layar video pun memutar *image-image* suasana tempat adegan berlangsung. Dari suasana senja, berubah menjadi jalan saat musim semi, kemudian berganti ke musim salju, hingga akhirnya ke luar angkasa, merupakan perubahan set yang sangat dinamis. Perubahan *image* tersebut digunakan sebagai pendukung materi lagu yang dinyanyikan. Penataan

panggung yang awalnya berupa unsur bangun dekoratif digantikan oleh *image* pada layar untuk keperluan informasi pertunjukan. Namun, secara keruangan, penyaduran *stage set* ke dalam video ini juga berfungsi sebagai penyederhanaan *stage set* agar tidak mengganggu pertunjukan itu sendiri.

Penciptaan suasana pada ketiga studi kasus ini memang lebih banyak mengandalkan penataan cahaya serta ritme suara. Adegan yang berpacu dengan kekuatan ini sering kali diperlihatkan dengan sesuatu yang kacau. Gerakan saling menyerang dan menangkis merupakan gerakan yang tidak bisa dilakukan secara halus dan harmonis. Bila iya, maka perkelahian pun tidak akan ada pemenangnya. Untuk mendukung adegan ini, sutradara menempatkan penataan cahaya yang kacau berpendar. Selain cahaya, penataan suara gamelan pun disesuaikan. Seiring dengan adegan tendangan atau pukulan, terdengar suara *gendhing* yang dihentakkan. Hentakan gamelan sendiri berguna untuk memberikan penekanan tenaga pada adegan tersebut. Kedua hal ini dilakukan untuk mendukung emosi dari adegan yang disampaikan.

Selain itu, cahaya juga memiliki peran untuk mendapatkan sebuah emosi. Ketika adegan berkelahi berlangsung, cahaya akan berpendar acak dengan cepat, sehingga menimbulkan kesan kacau. Adegan ini juga dibantu oleh penata suara yang memberikan kesan yang menghentak. Hentakan cahaya yang beriringan dengan hentakan pukulan penonton memberikan penegasan pada adegan yang dilakukan. Pengaturan cahaya serta suara ini akan mendukung karakter dari suasana perkelahian.



Gambar 4.6. Pendaran Lampu Saat Adegan Perkelahian

Sumber: <http://www.republika.co.id/beritasenggang/seni-budaya/120401> diunduh pada tanggal 3 Juni

2012

Pencahayaan pada Sendratari Ramayana dan Arjuna Wiwaha memiliki arti secara kognitif. Warna cahaya yang digunakan pada tiap babak berbeda, tergantung pada nuansa tempat adegan. Misalnya, ketika set tempat berada di Nirwana, suasana yang diberikan adalah warna keunguan. Sedangkan, pada saat set berada di bumi, suasana yang diberikan adalah warna kuning. Warna ungu yang sering dinilai sebagai sebuah keanggunan diberikan untuk Nirwana yang berkesan anggun. Warna kuning diberikan pada bumi yang memiliki mayoritas warna serupa.



Gambar 4.7. Adegan yang Bertempat di Bumi (kiri)

Gambar 4.8. Adegan yang Bertempat di Niwana (kanan)

Sumber: <http://barijoe.wordpress.com/20120401/4.jpg> (kiri) dan
<http://www.republika.co.id/beritasenggang/seni-budaya/120401> (kanan)

Penataan cahaya juga berperan sebagai penguat suasana pertunjukan (Wilson,1991). Ini juga dibenarkan oleh Ching (1979) bahwa salah satu pencipta karakter suatu ruang adalah pencahayaan. Inilah yang dilakukan pada Sendratari Ramayana serta Arjuna Wiwaha. Kedua pertunjukan ini menempatkan elemen cahaya sebagai elemen utama penciptaan kualitas ruang pertunjukannya.

Berbeda dengan Sendratari Ramayana dan SS4I, pertunjukan Arjuna Wiwaha menggunakan beberapa potongan *stage set* pada penataan skeneri-nya. Di atas panggung terdapat dua tatanan set bebatuan pada sisi kiri dan kanan. Informasi yang didapat dari pertunjukan menunjukkan bahwa bebatuan tersebut mengacu pada area pertapaan di atas gunung. Ini didapat karena gambaran yang digambarkan pada latar panggung juga memberikan *image* yang sama. Karena penonton juga menyaksikan

film yang dihadirkan pada layar, penonton jadi menginterpretasikan tatanan bebatuan tersebut melalui informasi pada film. Proses ini merupakan salah satu tahap dari proses mengalami (*experiencing*).

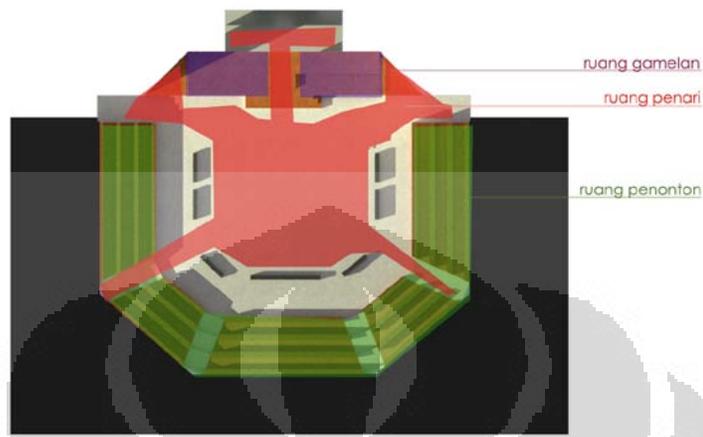
Secara keruangan, penataan bebatuan tersebut juga membentuk ruang di dalam ruang ruang pertunjukan. Perbedaan ketinggian pada susunan bebatuan merupakan salah satu cara mendefinisikan ruang dari sekitarnya (Ching, 1979). Posisi pemeran yang berada di atas bebatuan dengan posisi pemeran lain yang berada di dasar panggung menempati dua ruang yang berbeda.

4.3. Ruang Pertunjukan yang Didefinisikan Oleh Aktivitas

Tidak hanya mengalami sebuah pertunjukan, penonton juga mengalami ruang dalam pertunjukan. Sebuah ruang dapat hadir ketika ada aktivitas yang terjadi. Itu pula yang dikatakan oleh Schmarsow (1893), bahwa *space* merupakan sebuah perwujudan aktivitas manusia, dalam hal ini pertunjukan, dalam bentukan arsitektur.

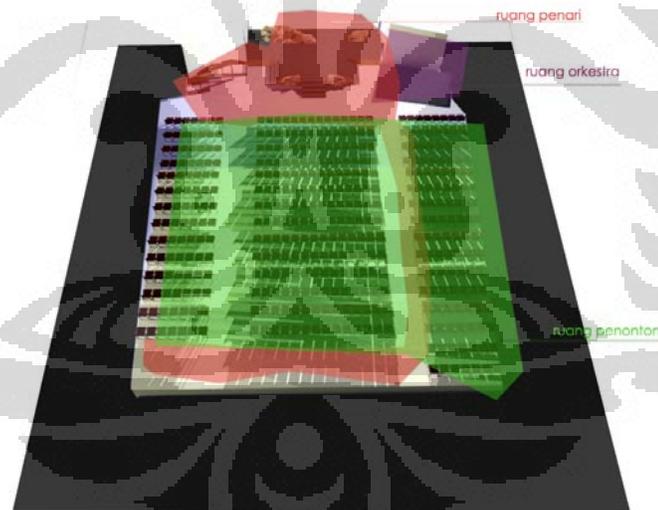
Dalam pertunjukan, terdapat dua aktivitas utama di dalamnya, yaitu menyaksikan dan menampilkan ide. Aktivitas menyaksikan dilakukan oleh para penonton pertunjukan, sehingga ini membentuk ruang sendiri. Padmodarmaya (1988) mengatakan bahwa ruang penampil mengacu pada pentas, sebagai tempat pertunjukan berlangsung.

Berdasarkan aktivitas, pertunjukan Sendratari Ramayana tidak hanya membentuk dua buah ruang. Pertunjukan ini memang memiliki dua aktivitas, yaitu menonton dan menampilkan pertunjukan. Namun, penampilan yang dipertunjukan juga terbagi menjadi dua, yaitu pertunjukan tari, yang diperankan di area dasar dengan tengah panggung, serta pertunjukan gamelan, yang berada pada sisi kanan dan kiri panggung.



Gambar 4.9. Denah Pertunjukan Sendratari Ramayana

Sumber: Ilustrasi Pribadi

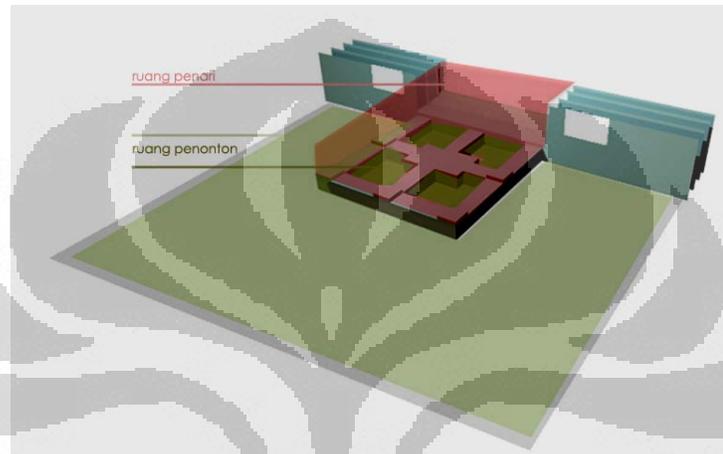


Gambar 4.10. Denah Pertunjukan Arjuna Wiwaha

Sumber: Ilustrasi Pribadi

Pembagian ruang ini juga kurang lebih sama dengan yang dilakukan pada Arjuna Wiwaha. Selain terjadi pembagian ruang antara penonton dengan penampil, pada pertunjukan ini juga terdapat pembagian ruang di antara sesama penampil. Orkestra

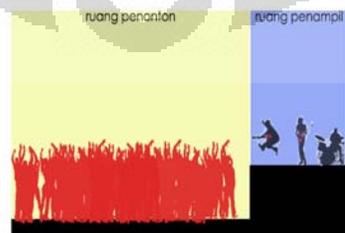
dalam pertunjukan ini diberikan area sendiri terlepas dari panggung pertunjukan drama. Ini diperlukan agar terciptanya harmonisasi musik seperti yang diharapkan oleh *arranger*. Sang *arranger* dapat mendengar musik yang keluar dari para pemain musik, sehingga dapat mengontrol jalannya lagu pengiring.



Gambar 4.11. Isometri Area Pertunjukan *Super Show 4* Indonesia

Sumber: Ilustrasi Pribadi

Sedikit berbeda dengan Sendratari Ramayana dengan Arjuna Wiwaha, pada SS4I tidak terdapat pengiring musik yang dipertontonkan di atas panggung. Sebagai musik pengiring, Super Junior akan diiringi oleh musik yang telah direkam sebelumnya, sehingga tidak ada pembagian ruang untuk para pengiring musik. Pembagian ruang yang didasari oleh aktivitas hanya terdapat pada ruang penampil dan penonton.



Gambar 4.12. Definisi Ruang Berdasarkan Aktivitas

Sumber: Ilustrasi Pribadi

Pada ketiga studi kasus ini dilakukan aktivitas yang berbeda-beda. Seperti yang sudah dikatakan sebelumnya, oleh DK Ching (1979) bahwa sebuah ruang (*the volume of space*) yang berada melingkupinya sehingga dapat membentuk teritori. Perbedaan inilah yang kemudian membentuk teritori antar aktivitas. Dari perbedaan aktivitas ini saja, kita sudah bisa mendefinisikan batas karena saat kita membedakan suatu hal, maka kita telah menciptakan batasan, dengan atau tanpa sadar. Kita menyandingkan ruang-ruang tersebut dalam aspek aktivitas yang berlaku di dalamnya. Ruang seperti ini lebih didefinisikan secara personal dengan mental masing-masing subyek.

4.4. Pertunjukan Sebagai Elemen Pembentuk Ruang

Salah satu hal yang membedakan seni pertunjukan dengan seni lain adalah bagaimana ide tersebut ditampilkan (Wilson, 1991). Seni literatur dan seni visual menghadirkan idenya dalam bentuk objek. Hal yang dapat dilihat dan disentuh. Sedangkan, seni pertunjukan menampilkan ide dalam bentuk peristiwa. Bila mengacu pada Kamus Besar Bahasa Indonesia, sebuah peristiwa adalah kejadian yang terjadi pada suatu objek. Seorang seniman pertunjukan tidak hanya hadir sebagai objek, tetapi ia menghadirkan sebuah peristiwa.

Ketiga studi kasus ini menghadirkan berbagai cara untuk menghadirkan sosok seniman dalam pertunjukannya. Mayoritas pertunjukan memang dilakukan di atas panggung. Menurut saya, ini dilatarbelakangi oleh konsep pertunjukan itu sendiri. Ketiga pertunjukan ini merupakan pertunjukan yang dirancang agar seniman tetap menjadi materi utama pertunjukan.

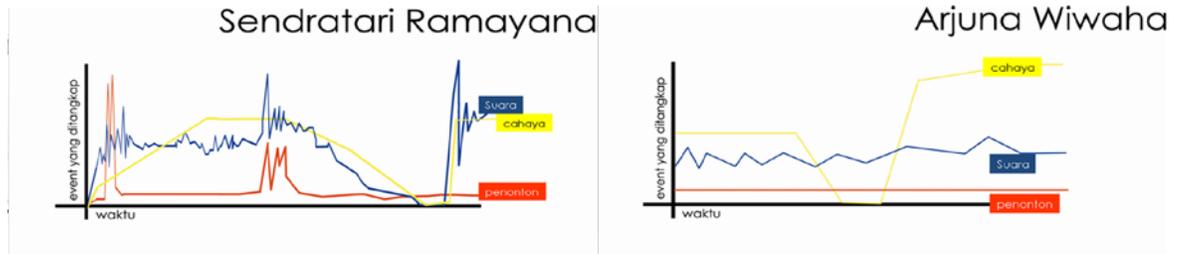
4.4.1. Perubahan Karakter Ruang Pada Babak Pertama Pertunjukan

Ketika pertunjukan akan mulai, di bagian inilah peran atraksi menjadi paling penting. Ini karena pada fase ini menjadi titik awal perubahan aktivitas. Untuk mendapatkan

perhatian penonton yang awalnya pecah, sutradara perlu menghadirkan sebuah atraksi, sehingga dapat menarik perhatian penonton pada pertunjukan. Sebagai daya tarik, atraksi perlu memberikan suatu kualitas yang berbeda dengan lingkungannya. Biasanya, para sutradara menggelapkan seluruh ruangan, atau biasa dikenal dengan *blackout*, sehingga ruangan pertunjukan bersifat netral agar terlihat perbedaan kualitas yang signifikan.

Atraksi yang dilakukan pada Sendratari Ramayana adalah ketukan nyaring gamelan. Tempo serta hentakan bunyi *gendhing* yang sedikit mengagetkan berhasil menjadi atraksi pertama pertunjukan dalam kondisi *blackout*. Selanjutnya, irama *gendhing* kembali mendayu, seiring dengan lampu sorot pentas yang mulai menyala perlahan. Pergerakan ritme ini dilakukan untuk menarik perhatian penonton. Perhatian penonton yang awalnya masih berpencar akan terpusat ketika ketukan *gendhing* pertama kuat, sehingga apabila pertunjukan kembali pada tempo mendayu, sutradara tidak lagi mengalami kesulitan untuk menarik perhatian penonton. Ini dapat dikatakan berhasil karena hal yang dilakukan penonton sesaat setelah *gendhing* dibunyikan adalah duduk pada kursinya masing-masing. Dapat dikatakan bahwa pada atraksi pertama yang dilakukan pada pertunjukan Sendratari Ramayana, aspek yang berperan penting adalah penataan ritme musik, walaupun pencahayaan juga memiliki peran di dalamnya.

Ketika saya mendengar suara *gendhing*, saya menyadari sebuah ruang baru. Ini karena saya mendefinisikan asal suara tersebut. Suara ini ditangkap sebagai sebuah peristiwa yang terjadi, dalam hal ini *gendhing* yang dipukul. Peristiwa ini yang kemudian menciptakan sebuah ruang.



Gambar 4.13. Ilustrasi Atraksi Pada Babak Pertama Pertunjukan Sendratari Ramayana dan Arjuna Wiwaha

Sumber: Ilustrasi Pribadi

Bila pada Sendratari Ramayana musik gamelan yang bersifat sebagai atraksi pertama, pada Arjuna Wiwaha tata cahayalah yang berperan. Perubahan cahaya tersebut dapat dibagi menjadi tiga fase utama, yaitu ketika cahaya lampu *general* menyinari ruangan secara merata, ketika kondisi ruangan *blackout*, serta ketika hanya bagian panggung saja yang bercahaya.

Dalam masing-masing fase, saya merasakan ruang yang berbeda. Ketika lampu *general* menyebar di seluruh penjuru ruangan, saya merasakan sebuah ruangan yang besar. Ini sangat berkebalikan ketika kondisi ruangan *blackout*. Ketika kondisi ruangan menjadi gelap, yang saya rasakan hanyalah ruang di sekitar saya. Tidak adanya cahaya yang membantu saya untuk melihat sekitar saya memperkecil jarak pandang saya. Dengan jarak pandang yang minimal, maka kesadaran saya akan ruang pun mengecil. Selanjutnya, ketika lampu di atas panggung mulai menyala, saya

menyadari kehadiran ruang lain yang berada terpisah dengan ruang saya alami sebelumnya. Ruang tersebut didefinisikan terpisah karena saya menangkap adanya batasan. Batasan yang ditangkap ini berasal dari perbedaan intensitas cahaya yang menyinari ruang panggung dengan ruang sekeliling saya.

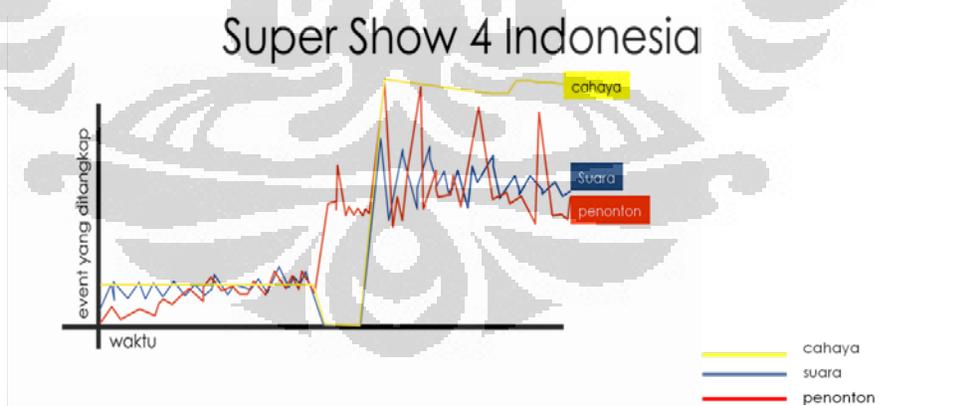


Gambar 4.14. Ruang Pentas yang Didefinisi Oleh Cahaya

Sumber: Ilustrasi Pribadi

Berbeda dengan kedua pertunjukan sebelumnya, SS4I memainkan atraksi pertama dengan lebih lama. Proses yang ditempuh untuk mendapatkan perhatian penonton seutuhnya terbagi dalam beberapa fase. Fase pertama adalah pemutaran lagu Superman, hits *boyband* ini. Lagu tersebut hanya diputar dengan volume yang kecil, bahkan menyuaru dengan suara penonton sedang berbicara satu sama lain. Namun, ketika lagu tersebut mencapai *reffrain*, suara penonton mulai membentuk sebuah paduan suara. Ruangan

pertunjukan yang awalnya gemuruh saling tindih suara, seketika menjadi nyanyian nyaring para penggemar. Kualitas dari ruangan yang awalnya kacau pun berubah menjadi lebih tertata, hanya dari suara penonton. Fase kedua adalah *blackout*. *Blackout* singkat yang terjadi direspon oleh mayoritas penonton dengan teriakan semangat. Lampu gengam yang dibawa oleh setiap penonton pun mulai menyala dan dihentak-hentakan. Lagi-lagi, kualitas ruangan kembali berubah, yang awalnya didominasi oleh suara penonton, kini ditambah dengan berkas lampu gengam yang menyebar di penjuru ruangan. Fase terakhir adalah penayangan video profil dari Super Junior. Menurut saya, pada fase ini seluruh perhatian penonton sudah tertuju ke atas panggung. Ini karena adanya perubahan skala antara video profil dengan cahaya lampu gengam. Perbedaan ini sangat menonjol bila kita membandingkan layar yang memperlihatkan *image* yang sangat besar dengan berkas cahaya lampu gengam sangat kecil. Perbedaan skala yang drastis ini kemudian menjadi atraksi bagi penonton. Penonton akan sadar akan perubahan kualitas ini, sehingga perhatian penonton akan berpusat pada layar.



Gambar 4.15. Ilustrasi Atraksi Pada Babak Pertama Pertunjukan *Super Show 4 Indonesia*

Sumber: Ilustrasi Pribadi

Pada ketiga studi kasus di atas terjadi penciptaan ruang secara psikologis. Menurut Theodore Lipps, Robert Vischer dan Conrad Friedler, salah satu cara menciptakan ruang adalah dengan mengubah sensasi serta perasaan dari subjek perasa ruang (dalam Vidler, 2000). Pada ketiga potongan babak ini, perubahan sensasi sangat diperlukan agar perhatian penonton dapat dikumpulkan.

Menurut saya, perubahan sensasi tidak hanya menciptakan ruang baru. Ini saya rasakan pada saat lagu Superman diputar. Dalam peristiwa ini, suara menjadi media yang membentuk karakter ruang. Karakter yang pertama kali saya rasakan adalah kacau. Ini saya terima saat penonton berbicara satu sama lain. Karena pembicaraan antar penonton tidak teratur, maka kesan gaduh dan kacaulah yang saya tangkap. Namun, ketika lagu Superman diputar dan paduan suara penonton mulai terdengar, kekacauan dan kegaduhan suara tersebut tergantikan menjadi sebuah harmonisasi dari nyanyian penonton. Karakter ruang kacau pun berganti menjadi ruang yang teratur. Terbentuklah karakter baru untuk ruang yang sama. Hadirnya ruang yang saya rasakan tetap pada batasan yang sama, tetapi karakter dari ruang tersebut berbeda.

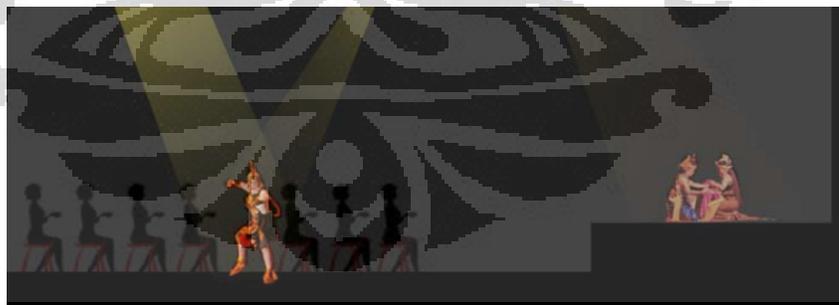
4.4.2. Kehadiran Penampil Sebagai Indikasi Hadirnya Ruang

Batasan yang terbentuk oleh panggung sering kali disiasati oleh sutradara pertunjukan. Ini karena panggung menciptakan batasan antara penonton dan penampil. Sedangkan, bagi sebagian pertunjukan, diperlukan kesan intim yang tercipta antara penonton dan penampil, sehingga pengalaman penonton menjadi lebih mendalam. Dalam arsitektur, penciptaan rasa intim sangat identik terhadap melibatkan subjek ruang ke dalam sebuah ruangan. Pada ketiga studi kasus ini, hal tersebut dilakukan.

Siasat oleh pertunjukan Arjuna Wiwaha adalah mengeluarkan pemain di area penonton. Jarak yang tercipta karena memilih *proscenium stage* sebagai

pentas, disiasati mereka dengan membuat beberapa adegan yang tidak dilakukan di atas panggung. Keluarnya naga menggunakan *railing* melintasi atas penonton, keluarnya Arjuna dari arah belakang penonton, serta Babi Hutan yang memporak-poranda *stage set* desa, merupakan potongan adegan yang menggunakan prinsip atraksi.

Pergerakan serta kehadiran sosok tokoh membuat orang akan menangkap atraksi tersebut. Terjadi perubahan keadaan yang signifikan dari kondisi sebelumnya. Posisi peluncuran Naga yang melintas di atas kepala penonton, yang pada awalnya tidak terjadi apapun, sehingga perubahan antara keadaan saat sebelum kejadian dengan saat kejadian menjadi sangat berbeda. Perubahan sensasi ini dapat menciptakan sebuah ruang, seperti yang dikatakan oleh Theodore Lipps, Robert Vischer dan Conrad Friedler. Hal ini merupakan menunjukkan bahwa ruang gerak Naga terbentuk secara psikologis penggunaannya. Penonton yang awalnya tidak menyadari ruang di atasnya, menjadi menaruh perhatian pada ruang gerak Naga. Selain perubahan sensasi, ruang gerak Naga juga dapat diproyeksikan ke dalam dimensi ketiga sehingga berkembang menjadi sebuah ruang.



Gambar 4.16. Ilustrasi Pemain Di Tengah Area Penonton

Sumber: Ilustrasi Pribadi

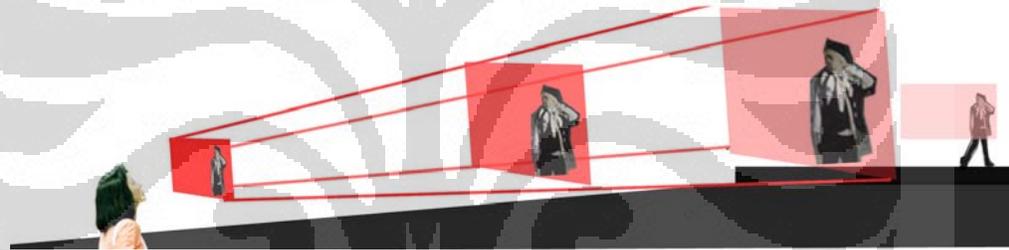
Kehadiran tokoh ditengah penonton juga dipertegas oleh adanya lampu sorot yang menyinarinya. Adanya penegasan dengan sorot lampu selain bersifat sebagai pengalih perhatian, atau atraksi, juga bersifat sebagai pembentuk

batasan ruang. Sorotan lampu yang memiliki intensitas tinggi menjadi berbeda dengan sekelilingnya, yaitu tribun penonton yang redup, ditangkap oleh indera penglihatan kita sebagai sesuatu yang berbeda, sehingga mendapatkan perhatian yang lebih dari lingkungannya. Perhatian yang lebih ini sekaligus membentuk batasan visual. Batasan yang diperoleh dari berkas cahaya lampu sorot ini membentuk ruang pertunjukan yang berbeda, terlepas dari ruang yang berada di atas panggung.

Mengapa seberkas lampu dapat berperan sebagai batasan visual? Ini karena lampu itu hadir di antara lingkungannya yang redup. Ini merupakan salah satu contoh dari apa yang Newton dan Khan mengatakan bahwa sebuah ruang akan hadir ketika kita menyandingkannya dengan lingkungannya. Ketika cahaya tersebut datang di lingkungan yang gelap, maka cahaya itu membentuk identitas di antara lingkungannya yang gelap.

Adegan yang dilakukan pada area dasar adalah adegan pengacauan desa oleh Babi Hutan, serta adegan pertarungan Arjuna dengan Ksatria Desa. Tidak adanya batasan yang terasa antara ruang adegan dengan penonton membuat ruang di antara mereka menjadi lebih dekat, atau bahkan menyatu. Penonton yang duduk di posisi terdepan bahkan sempat berinteraksi dengan pemain saat Babi Hutan menyerang. Teriakan yang dilakukan oleh penonton karena serangan Babi Hutan merupakan interaksi mereka. Teriak merupakan respon spontan yang dilakukan oleh penonton tersebut karena ia menangkap gerakan Babi Hutan yang mengagetkan serta rupa yang menyeramkan. Ini juga merupakan salah satu bentuk komunikasi yang terjadi antara penampil, dalam hal ini Babi Hutan, dengan penonton. Komunikasi ini menghadirkan sebuah ruang baru yang melingkupi antara penonton dengan Babi Hutan. Seperti yang sudah dibicarakan sebelumnya, adanya komunikasi membentuk sebuah ruang yang terjalin antara penonton dengan penampil. Ini karena keduanya melakukan sebuah aktivitas yang sama (Schmarsow, 1893).

Super Show 4 Indonesia juga melakukan siasat yang sama, yaitu menciptakan komunikasi antara penonton dan penampil. Jarak antara penonton dan penampil yang jauh disiasati sutradara dengan menambahkan 2 layar besar di sisi kanan dan kiri panggung yang bertugas menyorot pemain lebih dekat, sehingga penonton yang berada jauh dari panggung pun masih dapat melihat pemain. Secara posisi keruangan, pemain tetap berada di atas panggung, tetapi melalui gambaran pada layar, posisi pemain seperti mendekat ke area penonton. Ruang yang tercipta pada awalnya berjauhan berubah menjadi lebih dekat.



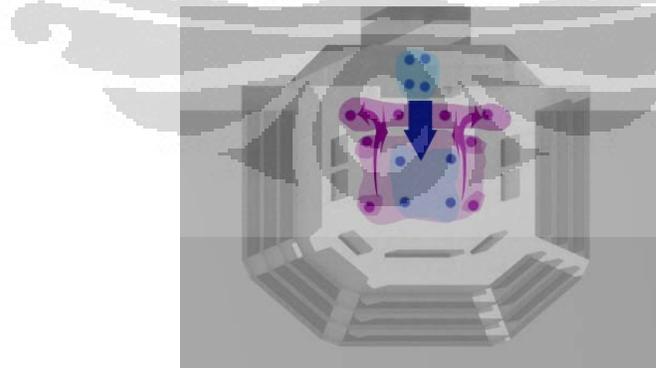
Gambar 4.17. Ilustrasi Peran Layar dengan Hubungan Ruang

Sumber: Ilustrasi Pribadi

Selain adanya layar yang memberikan gambaran dekat, komunikasi antar pemain dengan penonton juga menyatukan ruang keduanya. Penonton dapat merasakan perbedaannya. Ketika penampil bernyanyi dan menari, penonton bersifat sebagai observer yang terpisah dari para penampil. Penonton seperti dihadapi oleh sebuah *event*. Hal yang berbeda akan dirasakan saat pemain mengajak berbicara penonton. Adanya komunikasi antara penonton dan penampil membuat penonton terlibat di dalam pertunjukan tersebut. Keterlibatan ini berarti terjalin satu aktivitas yang sama antara keduanya. Selanjutnya, aktivitas bersama ini akan membentuk sebuah ruang baru (Schmarsow, 1893). Inilah mengapa terbentuk ruang baru yang lebih besar yang

melingkupi komunikasi antara keduanya. Efek yang tercipta adalah rasa intim antara penonton dan penampil, walaupun jarak antar keduanya tetap berjauhan.

Lebih lanjut lagi, pembentukan ruang dengan teori *figure* dan *ground* juga dapat diaplikasikan pada jalannya pertunjukan. Teori ini tidak hanya terjadi pada benda statis, tetapi juga dilihat pada benda yang dinamis. Dari pola gerak tari yang dilakukan oleh penari juga dapat didefinisikan sebagai ruang. Penari tersebut juga dilihat sebagai *figure* yang menempati *ground*. Saat terdapat beberapa penari, *figure* tersebut dapat diidentifikasi dalam dua cara, yaitu per seorang penari dengan kelompok penari. Adanya pengelompokan penari ini karena adanya persamaan yang dilihat pada penari-penari tersebut. Persamaan kostum, persamaan gerakan, serta persamaan ritme membuat kita mengelompokkannya dalam satu kelompok. Ini dapat dilihat pada saat pengawal pertama kali keluar pentas, pada Sendratari Ramayana, serta saat Super Junior pertama kali keluar membentuk barisan. Kelompok penari ini selanjutnya berposisi sebagai *figure* yang lebih besar. Hal ini juga terjadi pada Pertunjukan Arjuna Wiwaha. Seorang bidadari menghampiri Arjuna yang sedang bertapa, ia melakukan perpisahan ruang dari kelompoknya. Ia bersifat sebagai *figure* baru. Kemudian, setelah dihiraukan oleh Arjuna, ia kembali pada kelompoknya dan membentuk *figure* yang lebih besar.



Gambar 4.18. Pola Penari Per Seorangan dan Kelompok

Sumber: Ilustrasi Pribadi

4.5. Peran Penonton Sebagai Pembentuk Ruang

Suatu pertunjukan baru bisa hadir apabila ada hal yang dipertunjukkan kepada penonton. Untuk itulah, elemen penonton menjadi sangat penting. Bagaimana latar belakang penonton, pengetahuan penonton akan seni yang ingin ditampilkan, lingkungan sosial, serta ekspektasi dari penonton memiliki pengaruh pada seni yang dipertunjukkan. Saat memproses pertunjukan yang telah disaksikan, penonton akan menyatakan kembali dengan pengetahuan personal yang pernah dialami (Ponty, 1945; Shedroff, 2000). Penonton memiliki pengetahuan biasanya berasal dari latar belakang penonton tersebut atau dari pengetahuan mereka akan pertunjukan serta sudut pandang yang dihadirkan.

Ketiga pertunjukan tersebut memiliki tujuan penyelenggaraan yang kurang lebih sama, yaitu memberikan pengalaman baru untuk penonton. Namun, yang membedakan pertunjukan Sendratari Ramayana dan Arjuna Wiwaha dengan *Super Show 4 Indonesia* adalah penonton-penonton yang menyaksikan. Target penonton pada Sendratari Ramayan serta Arjuna Wiwaha kurang lebih sama, yaitu orang-orang yang jarang, atau bahkan belum pernah, menonton pertunjukan wayang. Pada Sendratari Ramayana, target penontonnya adalah wisatawan, baik mancanegara atau lokal, yang bertandang ke Yogyakarta. Sedangkan, Arjuna Wiwaha memiliki misi mengajak orang-orang yang belum pernah mengenal tokoh-tokoh pewayangan khas Indonesia, sehingga mereka dapat mengenal kebudayaan wayang Indonesia. Sebagai wisatawan mancanegara, mereka hanya memiliki sedikit pengetahuan akan pertunjukan ini. Latar belakang ini sedikit mirip dengan pertunjukan Arjuna Wiwaha. Mirwan Suwarso, sebagai sutradara, menargetkan pertunjukan ini untuk masyarakat yang kurang mengenal pertunjukan wayang. Sedangkan target pertunjukan SS4I sedikit berbeda. SS4I bertarget para pengila *boyband* Super Junior. SS4I diadakan untuk memuaskan rasa penasaran penonton akan sosok yang digemari.

Selanjutnya, kedua latar belakang ini mempengaruhi pertunjukan tersebut. Seperti yang dilakukan Mirwan, ia menghadirkan pertunjukan Arjuna Wiwaha menggunakan hal-hal yang lebih modern, seperti adanya cuplikan film, serta penggunaan musik orchestra sebagai pengganti gamelan. Ini dia lakukan untuk melepaskan pola pikir (*mindset*) masyarakat akan membosankannya pertunjukan wayang orang.

Sedangkan, yang dilakukan pada SS4I adalah menonjolkan profil anggota dari Super Junior. Ini bisa dilihat dari banyaknya pengaturan pertunjukan yang melibatkan personil Super Junior, seperti pengaturan pencahayaan, posisi (*blocking*), serta video *close-up* yang disorot.

Hasilnya, ketiga pertunjukan ini memiliki respon penonton yang berbeda. Respon yang banyak dilakukan oleh penonton pada Sendratari Ramayana dan Arjuna Wiwaha adalah pengabdian momen. Tidak sedikit dari wisatawan yang mengambil gambar atau video saat pertunjukan berlangsung. Ini mereka lakukan karena keinginan untuk mendokumentasikan apa yang sudah mereka alami sehingga dapat berbagi dengan orang lain.

Lebih lanjut lagi, kilatan cahaya tersebut tidak hanya membantu memperjelas gambaran yang mereka tangkap, tetapi juga dapat memberikan sebuah karakter ruang berbeda. Ketika saya menangkap kilatan tersebut, dengan spontan, saya menoleh ke arah sumber cahaya. Penolehan ini merupakan respon saya terhadap sesuatu di sekitar saya. Ini membuat saya menyadari adanya ruang di sekitar saya.

Namun, yang dijadikan pusat perhatian tidak hanya arah datangnya kilatan cahaya kamera, melainkan arah hadap kamera, atau sang objek. Kita akan memerhatikan arah datangnya kilatan cahaya hanya untuk mencari posisi objek yang sedang diabadikan. Ini karena kita menyadari bahwa *angle* kamera akan menghadap pada objek yang menarik. Ini disadari setelah saya menoleh ke arah datangnya cahaya, saya kembali mencari objek apa yang menarik di depannya. Dengan potongan ini saja, saya sudah mendefinisikan dua ruang yang berbeda.

Sedangkan pada SS4I, suasana serba biru, serta paduan suara pada saat pertunjukan berlangsung merupakan respon yang dihadirkan oleh mayoritas penonton. Ini semua merupakan hasil dari pengetahuan yang dimiliki oleh para penonton. Seorang penggemar tentunya memiliki pengetahuan yang cukup mendalam mengenai siapa yang akan tampil. Pertunjukan yang dibawakan sudah mereka alami sejak pertunjukan ini belum hadir. Tak sedikit dari mereka yang menggunakan pakaian berwarna biru safir dan menghapuskan lirik lagu, bahkan tarian yang akan dibawakan. Kedua hal ini merupakan respon awal sebelum menikmati pertunjukan. Ini dibenarkan oleh Syifa (16), salah satu penonton yang juga penggemar Super Junior, warna biru serta lampu gantung yang banyak menyala saat pertunjukan merupakan ciri khas dari penonton Super Junior. Para penggemar yang mengetahui hal ini, tentu saja menggunakan pakaian atau atribut lain yang berwarna biru safir.

Lampu gantung yang dipegang oleh mayoritas penonton ini tidak hanya bersifat sebagai identitas penonton. Lampu gantung yang dinyalakan bersamaan dapat menambah karakter ruang pertunjukan. Lautan berkas cahaya biru itu terus menyala saat pertunjukan berlangsung, maupun masih dalam kondisi *blackout*. Belum lagi saat pertunjukan sedang berlangsung, berkas cahaya tersebut menghentak seiring dengan lagu yang dimainkan. Ini merupakan salah satu keterlibatan penonton dalam penciptaan karakter ruang pertunjukan. Saya sendiri melihat itu sebagai sebuah kualitas keruangan yang sangat kuat. Belum lagi, lampu tersebut tersebar hingga tribun penonton bagian atas. Persamaan kualitas yang menyelimuti seluruh ruangan ini membuat saya berada dalam sebuah ruangan yang besar dan luas.

Selain penggunaan atribut berwarna biru, serta paduan suara lagu yang ditampilkan, keterikatan emosi antara penggemar dengan penampilan juga memiliki peran dalam menciptakan respon. Menurut saya, emosi merupakan pengetahuan yang dimiliki oleh seseorang tetapi lebih memiliki keterikatan perasaan. Contohnya adalah teriakan nyaring penonton. Teriakan-teriakan yang terjadi disebabkan oleh keterikatan emosi penonton dengan penggemar, misalnya saat para personel Super Junior pertama kali

keluar atau saat mereka melakukan hal yang tidak diduga. Pada benak mereka, tersimpan *mental image* mengenai orang yang digemari. Proses panjang yang mereka lakukan untuk menonton pertunjukan ini, seperti menonton lewat video, mengantri untuk membeli tiket, hingga akhirnya datang di tempat pertunjukan, merupakan langkah untuk meningkatkan pengetahuan mereka akan Super Junior. Hal yang terus berlangsung ini yang selanjutnya terikat dibenak mereka.

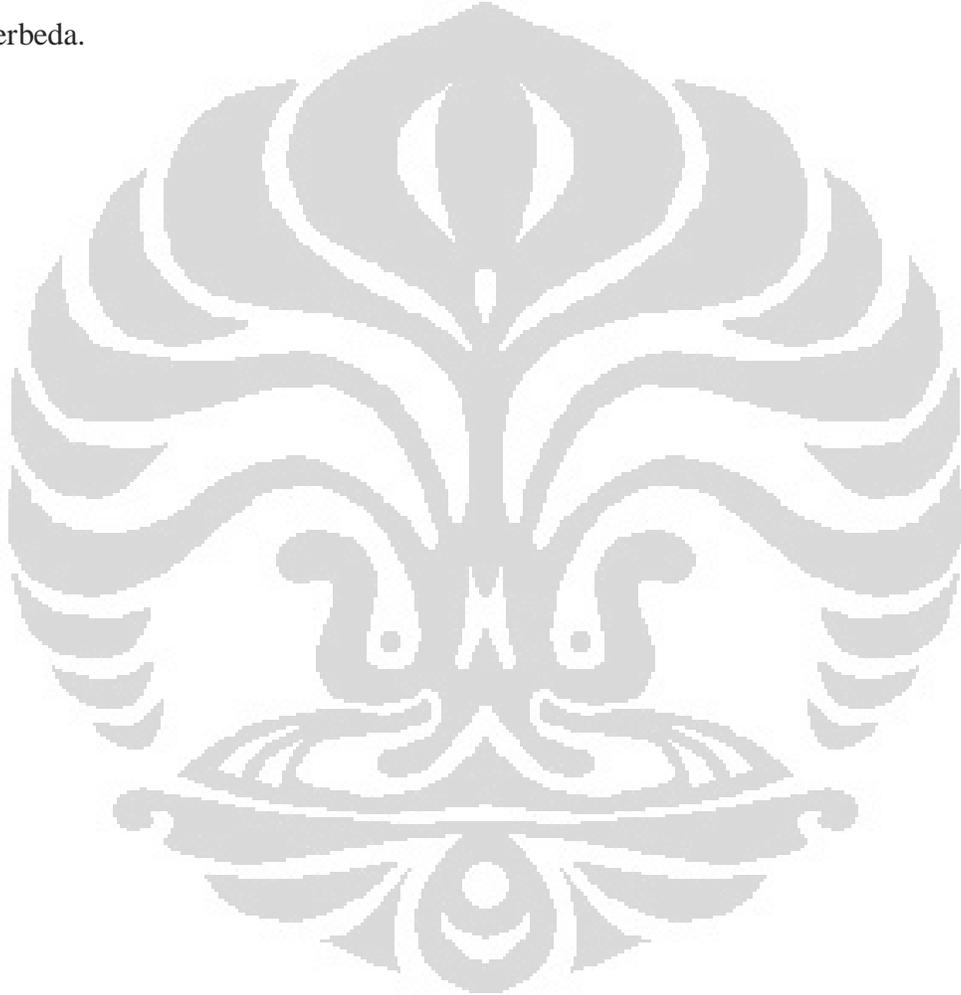
Teriakan yang terus bersahut-sahutan ini memberikan sebuah kesan ruang yang sangat berenergi. Ini menambah kesan yang lebih dalam bila dibandingkan dengan suara penyanyinya sendiri.

Bila saya coba bandingkan dari ketiganya, ada keterbalikan yang terjadi antara pertunjukan Arjuna Wiwaha dan Sendratari Ramayana dengan SS4I. Arjuna Wiwaha dan Sendratari Ramayana memiliki mayoritas penonton yang belum pernah menyaksikan pertunjukan ini sebelumnya, sehingga yang penonton lakukan adalah penyerapan informasi pertunjukan serta pendokumentasian pertunjukan. Respon yang mereka lakukan hanyalah respon singkat terhadap *event* yang hadir, seperti ketika Babi Hutan mendekat maka ada penonton yang berteriak, atau saat Naga turun dari langit maka penonton menoleh ke arah datangnya Naga.

Sedangkan, pada SS4I, mayoritas penonton sudah memiliki banyak informasi terhadap pertunjukan yang akan berlangsung, baik pemain ataupun materi pertunjukan. Saat pertunjukan berlangsung, pengetahuan-pengetahuan tersebut mereka proses untuk melakukan respon terhadap jalannya pertunjukan. Oleh karena itu, respon yang mereka lakukan tidak hanya respon terhadap event yang hadir, tetapi juga respon terhadap keseluruhan pertunjukan, seperti berteriak saat personel Super Junior memulai pertunjukan, berpaduan suara terhadap lagu yang sedang ditampilkan, hingga melemparkan boneka atau kenang-kenangan untuk Super Junior.

Dari sini kita dapat melihat bahwa latar belakang penonton dapat menjadi salah satu tujuan dari pertunjukan. Selain itu, penonton juga dapat mempengaruhi materi

pertunjukan itu sendiri. Selanjutnya, materi pertunjukan itu akan ditangkap oleh penonton dan direspon berdasarkan pengetahuan yang penonton miliki sebelumnya. Respon penonton tidak hanya terbatas pada respon terhadap event yang hadir, tetapi juga mencakup respon besar terhadap keseluruhan pertunjukan. Dari respon-respon yang hadir, bahkan dapat menciptakan sebuah karakter ruang pertunjukan yang berbeda.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Seni pertunjukan memiliki beberapa ketentuan, antara lain ditampilkan secara langsung oleh aktor kepada para penonton melalui berbagai media, serta dilakukan dalam ruang dan waktu. Ada tiga jenis seni pertunjukan, pada umumnya, yaitu seni tari, seni drama (teater), serta seni musik. Selanjutnya, perkembangan terjadi dari hasil kolaborasi dari ketiga seni tersebut, sehingga menghasilkan seni pertunjukan yang lain, seperti yang dilakukan pada Sendratari Ramayana, Arjuna Wiwaha, serta *Super Show 4* Indonesia.

Bila mengacu pada tujuan pertunjukan, latar belakang penonton dapat mempengaruhi materi pertunjukan itu sendiri. Selanjutnya, materi pertunjukan itu akan ditangkap oleh penonton dan direspon berdasarkan pengetahuan yang penonton miliki sebelumnya. Respon penonton tidak hanya terbatas pada respon terhadap event yang hadir, tetapi juga mencakup respon besar terhadap keseluruhan pertunjukan. Dari respon-respon yang hadir, bahkan dapat menciptakan sebuah karakter ruang pertunjukan yang berbeda.

Secara keruangan, elemen lingkungan banyak membentuk ruang ataupun menghadirkan sebuah kualitas ruang. Terdapat banyak cara pembentukan ruang yang terjadi pada pertunjukan. Adanya batasan berupa perbedaan ketinggian atau perbedaan karakter ruang dapat membentuk ruang. Namun, lebih dari itu, batasan juga dapat didefinisikan dengan perbedaan aktivitas atau *event* yang berlangsung di dalamnya. Perbedaan aktivitas yang dilakukan pada area penonton dengan panggung membentuk ruang yang berbeda pada keduanya, yaitu ruang penonton dan ruang pentas. Namun, dalam sebuah pertunjukan memungkinkan hadirnya ruang yang lebih besar. Salah satunya dengan menghadirkan aktivitas bersama, yaitu komunikasi langsung. Saat kita berkomunikasi dengan orang lain, maka terdapat keterlibatan diri terhadap ruang lawan pembicara kita. Bila sebelumnya ruang antara diri kita dengan lawan berpisah, saat kita berbicara dengannya akan tercipta ruang irisan antara diri

kita dengan lawan bicara kita. Konsep ini yang sering digunakan sutradara agar ruang antara penonton dan pemain tidak saling membatasi.

Namun, dari analisis pada tulisan ini, saya menyimpulkan bahwa ruang akan terbentuk ketika didefinisikan berbeda dengan lingkungannya. Adanya perbedaan satu sama lain membentuk batasan di antaranya dan kemudian batasan itulah yang mendefinisikan ruang. Perbedaan tersebut bisa hadir dari perbedaan ketinggian, perbedaan aktivitas, perbedaan suara bahkan perbedaan intensitas cahaya. Perlu ditekankan bahwa terbentuknya ruang pada benak setiap orang dapat berbeda. Ini semua bergantung pada sudut pandang serta pengetahuan subyek perasa ruang.

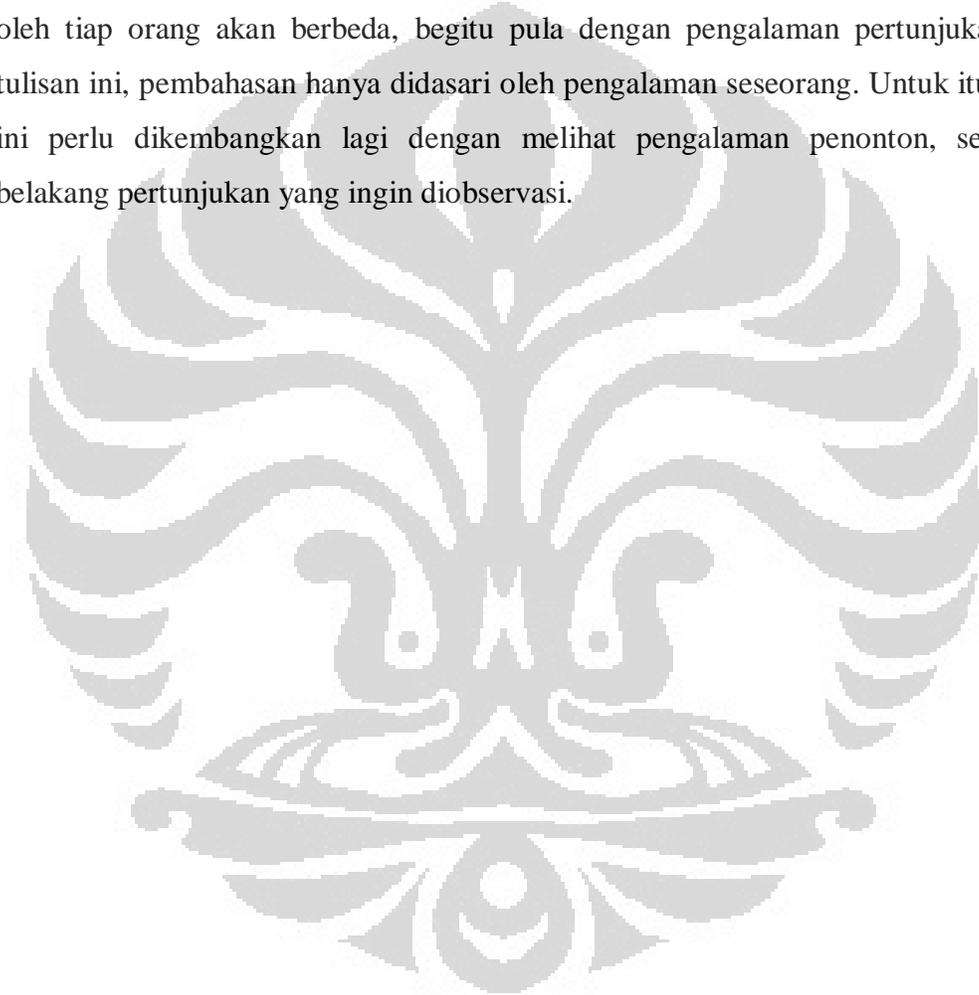
Di luar itu semua, tidak hanya elemen lingkungan yang dibangun oleh tim pertunjukan saja yang bisa menghadirkan ruang. Sosok penonton juga memiliki potensi dalam menciptakan ruang pertunjukan. Ini dapat dilihat pada pertunjukan *Super Show 4 Indonesia (SS4I)*. Mayoritas penonton SS4I memiliki sebuah lampu genggam yang dapat menghasilkan berkas cahaya kecil. Bila satu, mungkin berkas cahaya tersebut tidak terasa signifikan. Namun, ini terjadi berbeda saat berkas cahaya tersebut menyebar pada seluruh penjuruan ruangan pertunjukan. Berkas cahaya ini menimbulkan kualitas ruang yang berbeda saat acara belum dimulai. Bila dibandingkan dengan Sendratari Ramayana dan Arjuna Wiwaha, respon yang dilakukan oleh penonton pada kedua pertunjukan tersebut cenderung pasif. Namun, tetap ada. Kilatan cahaya kamera serta teriakan penonton merupakan contoh respon penonton yang dilakukan.

Hal ini perlu dipandang sebagai potensi pada sebuah pertunjukan. Sutradara pertunjukan mungkin berpendapat bahwa hal yang perlu diperhatikan hanyalah pertunjukan itu sendiri serta lingkungan pertunjukan. Padahal, sosok penonton merupakan hal yang juga perlu diperhatikan. Ini pula yang ditegaskan oleh Edwin Wilson, dalam *The Theater Experience* (1991), bahwa pertunjukan merupakan bentuk presentasi sebuah ide yang dilakukan sekelompok orang, penampil (*performers*), untuk kelompok lainnya, yaitu penonton (*audience*). Kedua kelompok tersebut akan

berinteraksi karena mereka akan berada dalam sebuah ruang yang sama, yaitu ruang pertunjukan.

Saran

Tulisan ini dapat dijadikan sebagai pemicu diskusi mengenai ruang pertunjukan lebih lanjut. Seperti yang sudah dikatakan sebelumnya, sebuah pengalaman yang dirasakan oleh tiap orang akan berbeda, begitu pula dengan pengalaman pertunjukan. Pada tulisan ini, pembahasan hanya didasari oleh pengalaman seseorang. Untuk itu, tulisan ini perlu dikembangkan lagi dengan melihat pengalaman penonton, serta latar belakang pertunjukan yang ingin diobservasi.



DAFTAR REFERENSI

Buku dan Jurnal Ilmiah

Campbell, Patrick. (2001). *Psychoanalysis and Performance*. Taylor & Francis.

Caudill, William. (1978). *Architecture And You: How To Experience And Enjoy Buildings*. Whitney Library of Design

Ching, D.K. (1979). *Architecture: Form, Space and Order*. Van Nostrand Reinhold Company

Franck, Karen A., & Lepori, R. Bianca. (2000). *Architecture Inside Out*. Academy Press

Frisby, John P. (1980). *Seeing: Illusion, Brain and Mind*. Oxford University Press

Maurice

Lawson, Bryan. (2001). *The Language of Space*. Oxford: Architecture Press.

Padmodarmaya, Pramana. (1988). *Tata dan Teknis Pentas*. Jakarta: Balai Pustaka.

Rasmussen, Steen Eiler. (1959). *Experiencing Architecture*. Cambridge: The Massachusetts Institute of Technology

Shedroff, Nathan. (2009). *Experience Design Vol. 1.1*.
<http://www.experiencedesignbooks.com>

Tuan, Yi Fu. (1977). *Space and Place: The Perspective of Experience*. London: The University of Minnesota

Ven, Cornelis van de. (1980). *Space in Architecture*. The Netherlands

Vidler, Anthony. (2000). *Warped Space: Art, Architecture, and Anxiety in Modern Culture*. Cambridge: The Massachusetts Institute of Technology

Merleau-Ponty, Maurice. (1945). *Phenomenology of Perception*. Paris: Gallimard

Wilson, Edwin. (1991). *The Theater Experience* (5th ed.). New York: The City University of New York

Styan, J.L. (1977). Sight and Space: The Perception of Shakespeare on Stage and Screen. *Educational Theatre Journal*, Vol. 29, No. 1. 18-28. (Mar., 1977). The Johns Hopkins University Press. <http://www.jstor.org/stable/3206498>

Website

Haslizen, Hoesin. (2011, December 30). *Seni Teater Sebagai Pembangkit Kreatifitas Disiplin dan Tanggung Jawab*. <http://lizenhs.wordpress.com/2011/12/30>

Indonesia Berkarya. (2012, Maret 31). Djarum Apresiasi Budaya dan Mirwan Suwarso Mempersembahkan: “*Arjuna Wiwaha – Quest For Ultimate Power*” *Perpaduan Drama Sinema, Balet, Tari Jawa, Wayang, Dan Teater Musikal*.

Mata Kuliah Ajar

Pengantar Arsitektur. (2009). *Elemen Pembentuk Ruang*. Departemen Arsitektur Universitas Indonesia

Wawancara

Subiakto, Jay. (2012, April 17). Wawancara Personal

Pramutia, Syifa Desti. (2012, April 29). Wawancara Personal