



UNIVERSITAS INDONESIA

**PENGARUH IKON TERHADAP SKENERI
PERTUNJUKAN TEATER PSIKOLOGI
UNIVERSITAS INDONESIA DI DEPOK**

SKRIPSI

SRIKANDI S.

0806339931

FAKULTAS TEKNIK

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR INTERIOR

DEPOK

JULI 2012



UNIVERSITAS INDONESIA

**PENGARUH IKON TERHADAP SKENERI
PERTUNJUKAN TEATER PSIKOLOGI
UNIVERSITAS INDONESIA DI DEPOK**

SKRIPSI

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

SRIKANDI S.

0806339931

FAKULTAS TEKNIK

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR INTERIOR

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 : Srikandi S.

NPM : 0806339931

Tanda Tangan : *Srikandi S.*

Tanggal : 3 Juli 2012

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh :
Nama : Srikandi S.
NPM : 0806339931
Program Studi : Arsitektur Interior
Judul Skripsi : Pengaruh Ikon terhadap Skeneri Pertunjukan
Teater Psikologi Universitas Indonesia di Depok

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

DEWAN PENGUJI

Pembimbing : Dra. Sri Riswanti M.Sn
Penguji : Ir. A. Sadili Somaatmadja M.Si
Penguji : Tony Sofian S.Sn. MT



Ditetapkan di Depok

Tanggal 3 Juli 2012

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya hingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi ini penulis susun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Arsitektur pada Program Studi Arsitektur Interior, Departemen Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Indonesia.

Penulis menyadari bahwa, tanpa berbagai pihak, penulis tidak akan dapat menyelesaikan skripsi ini. Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak tersebut:

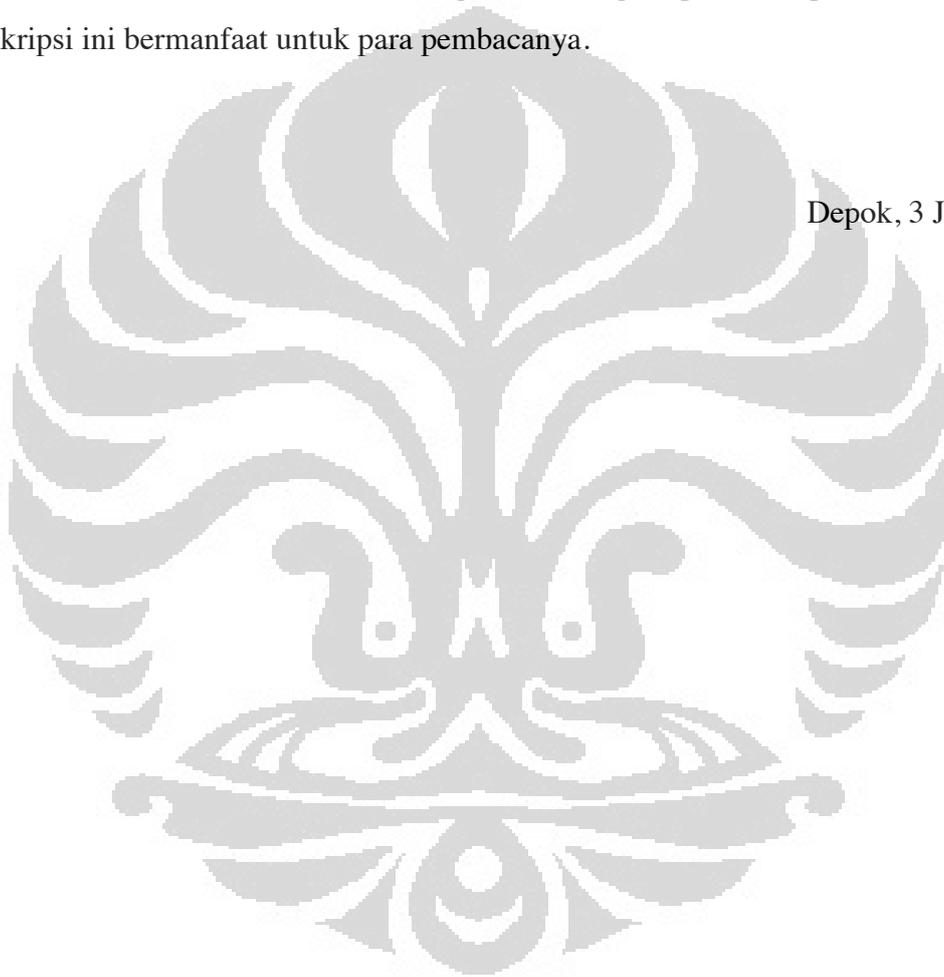
- Pembimbing skripsi, Dra. Sri Riswanti M.Sn, yang telah membimbing penyusunan skripsi ini.
- Penguji skripsi, Ir. A. Sadilli Somaatmadja M.Si dan Toni Sofyan S.Sn, M.T, yang telah memberikan kritik dan saran.
- Tim Koordinator Skripsi, M. Nanda Widyarta, B.Arch., M.Arch. dan rekan-rekannya, yang telah mengkoordinir penulisan skripsi ini.
- Teater Psikologi Universitas Indonesia, yang telah mengizinkan penulis menjadikan pertunjukannya studi kasus.
- Teater Jintaras BKST FTUI, yang telah menghubungkan penulis dengan Teko UI.
- Teman-teman satu bimbingan, Yayi Pratitha Nur dan Zaimudin Khairi, yang telah memberikan dukungan satu sama lain.
- Sahabat-sahabat satu program studi, Arsitektur Interior 2008, dan teman-teman satu departemen, Arsitektur 2008, yang telah memberikan semangat satu sama lain.

- Mikael Johanes dan Monik Devianawati, yang telah memberikan saran dan meminjamkan sumber-sumber pustaka.
- Dzulfiqar Diyananda, yang telah memberikan kritik dan saran.
- Ayah dan ibu penulis, Sudarsono Kasdi dan Rini Widyani, dan kakak-kakak penulis, Surapati Soeranggayoedha dan Trunojoyo Suranggayudha, yang telah memberikan dukungan dan semangat.

Mohon maaf atas kekurangan-kekurangan pada skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat untuk para pembacanya.

Depok, 3 Juli 2012

Penulis



**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

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

Nama : Srikandi S.
NPM : 0806339931
Program Studi : Arsitektur Interior
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:

Pengaruh Ikon terhadap Skeneri Pertunjukan Teater Psikologi Universitas Indonesia di Depok

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Indonesia berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan 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

(*Srikandi S.*)

ABSTRAK

Nama : Srikandi S.
Program Studi : Arsitektur Interior
Judul : Pengaruh Ikon terhadap Skeneri Pertunjukan Teater Psikologi Universitas Indonesia di Depok

Skeneri merupakan ruang teater yang menyerupai ruang dunia nyata, sehingga skeneri membangun interioritas kehidupan tokoh cerita naskah, sesuai dengan ikon, yaitu tanda-tanda yang menyerupai suatu hal. Permasalahan utama skripsi ini adalah pengaruh ikon dalam perancangan skeneri terhadap interioritasnya. Penulis bertujuan untuk mengaji ikon yang mempengaruhi interioritas skeneri. Penulis menggunakan metode empiris dan mengumpulkan data lewat studi kepustakaan dan survey. Pada kasus pertunjukan Teater Psikologi Universitas Indonesia, “Suryati Langsung ke Hati”, ikon dalam perancangan skeneri berpengaruh terhadap interioritasnya.

Kata Kunci : Ikon, Skeneri, Teater

ABSTRACT

Name : Srikandi S.
Program Study : Interior Architecture
Title : The Effect of Icon on Scenery of Teater Psikologi Universitas Indonesia's Performance at Depok

Scenery is the theatre space that resembles the real space, so that scenery builds the interiority of the script's character life, accords with icon, that is sign that resembles something. The main problem of this undergraduate thesis is the effect of icon on scenery design to interiority. The author aims to review icon that affects interiority of scenery. The author uses empirical method and collects data through literature study and survey. In the case of a performance of Teater Psikologi Universitas Indonesia, “Suryati Langsung ke Hati”, the icon on the scenery design affected the interiority.

Keyword : Icon, Scenery, Theatre

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	vi
ABSTRAK.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
1. PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Metode Penelitian.....	3
1.5 Sistematika Penulisan	4
2. PENGARUH IKON TERHADAP SKENERI.....	5
2.1 Ikon.....	5
2.1.1 Komunikasi.....	5
2.1.2 Persepsi.....	6
2.1.3 Semiotika.....	8
2.1.4 Ikon.....	10
2.2 Skeneri.....	13

2.2.1	Teater.....	14
2.2.2	Unsur Rupa.....	15
2.2.3	Pentas.....	16
2.2.4	Skeneri.....	24
2.3	Skeneri sebagai Ikon.....	33
3.	IMPLEMENTASI PEMBAHASAN PENGARUH IKON TERHADAP SKENERI PERTUNJUKAN TEATER PSIKOLOGI UNIVERSITAS INDONESIA DI DEPOK.....	36
3.1	Teater Psikologi Universitas Indonesia.....	36
3.2	Perkembangan Teko UI: “Suryati Langsung ke Hati”.....	38
3.3	Skeneri Pertunjukan “Suryati Langsung ke Hati” sebagai Ikon.....	52
4.	PENUTUP.....	58
	DAFTAR REFERENSI.....	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Diagram Komunikasi.....	6
Gambar 2.2 Diagram Persepsi.....	8
Gambar 2.3 Diagram Semiotika Pragmatis.....	9
Gambar 2.4 (a) Gambar Mobil (b) Mobil.....	11
Gambar 2.5 (a) Taman Jepang Buatan (b) Taman Jepang Asli.....	13
Gambar 2.6 Unsur Rupa.....	15
Gambar 2.7 Pentas.....	16
Gambar 2.8 Panggung.....	17
Gambar 2.9 Pentas Arena.....	18
Gambar 2.10 Pentas Prosenium.....	21
Gambar 2.11 Pentas Campuran.....	22
Gambar 2.12 Ruang Tidak Umum.....	23
Gambar 2.13 Skeneri.....	25
Gambar 2.14 Skeneri Bergaya Realistis.....	29
Gambar 2.15 Skeneri Bergaya Sugestif-Realistis.....	30
Gambar 2.16 Skeneri Bergaya Non-Realistis.....	31
Gambar 2.17 Skeneri Bergaya Formal.....	32
Gambar 2.18 Pencahayaan.....	33
Gambar 2.19 Skeneri Oklahoma!	35
Gambar 2.20 Pemandangan Oklahoma.....	35
Gambar 3.1 Unsur Rupa.....	40
Gambar 3.2 Gambar 3.2 Denah dan Potongan Gedung D FPUI.....	41

Gambar 3.3 Aula Gedung D FPUI sebagai Ruang Teradaptasi.....	42
Gambar 3.4 Aula Gedung D FPUI sebagai Pentas Prosenium.....	44
Gambar 3.5 Skeneri.....	45
Gambar 3.8 Skeneri Adegan 1, 3, 5.....	47
Gambar 3.9 Skeneri Adegan 2, 4.....	48
Gambar 3.10 Lampu dan Alat Pengendali Pencahayaan.....	49
Gambar 3.11 Skeneri Bergaya Realistis.....	52
Gambar 3.12 Skeneri Pertunjukan “Suryati Langsung ke Hati”.....	54
Gambar 3.13 Desa Terpencil.....	55
Gambar 3.14 Skeneri Pertunjukan “Suryati Langsung ke Hati” dan Aktor.....	56
Gambar 3.15 Skeneri Pertunjukan “Suryati Langsung ke Hati” dan Penonton...	57

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Keberadaan teater tengah populer di Indonesia belakangan ini. Hal tersebut ditandai dengan meningkatnya jumlah dan apresiasi penonton teater. Jumlah dan apresiasi penonton teater yang meningkat tersebut terjadi pada pertunjukan Sendratari Ramayana. "Banyak calon penonton tetap memaksa masuk meskipun kursi sudah habis dan mereka bersedia menonton sambil berdiri hingga pertunjukan usai.", kata Kepala Unit Teater dan Pentas PT Taman Wisata Candi Borobudur, Prambanan, dan Ratu Boko (TWCBPRB) Yogyakarta, Djoko Sutono (JY, 2008). Meningkatnya jumlah dan apresiasi penonton teater tersebut mengembangkan teater. Hal ini tentunya tidak bisa dilepaskan dari kiprah teater Indonesia yang keberadaannya telah berkembang sejak lama dalam menumbuh kembangkan seni teater di Indonesia.

Kepopuleran teater tersebut dapat disebabkan oleh jenuhnya masyarakat akan aktivitas sehari-hari dan hiburan-hiburan yang ada, karena teater merupakan pertunjukan kesenian yang menampilkan "dunia" yang berbeda dengan dunia nyata (Wilson, 1991). Ketika menyaksikan teater, penonton dapat melepaskan dirinya sejenak dari dunia kesibukan sehari-harinya dengan menikmati "dunia" yang berbeda yang tersuguhkan di hadapannya, secara *live*, tanpa dibatasi ruang dan waktu yang berbeda. Begitu berkembangnya industri pertelevisian di tanah air, banyaknya sinetron dan pertunjukan-pertunjukan lewat media elektronik semakin menjadikan teater menjadi sarana pertunjukan yang berbeda karena kekhasannya dalam berinteraksi dengan penonton dengan pertunjukan yang spontan tanpa ada perbedaan ruang dan waktu. Walaupun begitu, dunia yang berbeda tersebut menyerupai dunia nyata (Wilson, 1991). Hal ini dapat menambah kemenarikan atas teater di dalam pikiran dan perasaan penonton,

karena penonton dapat bercermin kepada dunianya sendiri dengan melibatkan kontak panca inderanya secara langsung dengan pentas.

Di dalam teater, pertunjukan yang disuguhkan di atas pentas merupakan “dunia” yang menyerupai dunia yang nyata. Kita dapat mengasumsikan ruang yang terdapat di atas pentas tersebut, yang biasa disebut dengan skeneri, setara dengan ruang yang terdapat di dunia nyata dan perancangan ruang yang terdapat di atas pentas tersebut setara dengan perancangan ruang yang terdapat di dunia nyata (Wilson, 1991). Karena skeneri ditata sedemikian rupa, sehingga skeneri dapat membangun atmosfer interioritas terhadap kehidupan para tokoh yang memerankan cerita di dalam naskah, layaknya ruang yang dirancang sedemikian rupa sehingga ruang tersebut dapat membangun interioritas terhadap kehidupan orang-orang yang menghuninya.

Teater merupakan keserupaan beragam kehidupan yang diangkat menjadi sebuah pertunjukan. Hal ini mempengaruhi dalam penataan skeneri. Perancangan skeneri sangat mengandalkan penggunaan ikon di dalamnya. Ikon, yaitu tanda-tanda yang bermakna atas keserupaannya dengan suatu hal (Hoed, 2011). Ikon akan merupakan suatu kebutuhan dalam membangun sebuah makna atas skeneri. Hal ini sangat erat kaitannya dalam membangun interioritas sebuah skeneri.

1.2 Perumusan Masalah

Permasalahan utama atau pertanyaan yang timbul di dalam skripsi ini, yaitu apakah visualisasi ikon dalam perancangan skeneri berpengaruh terhadap interioritas skeneri?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji ikon yang dapat mempengaruhi interioritas skeneri yang terkait dengan pengamatan yang berpengaruh terhadap pengalaman ruang. Penulis juga ingin menyadarkan dan menambah pengetahuan bahwa banyak hal yang sama-sama digunakan di dalam arsitektur interior dan di dalam penciptaan karya-karya yang lain yang terkait dengan unsur visual.

1.4 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode empiris dan mengumpulkan data lewat studi kepustakaan dan survey.

1. Studi Kepustakaan
Berbagai referensi yang berhubungan dengan ikon dan skeneri dikumpulkan dari sumber-sumber pustaka, yaitu buku dan *website*.
2. Studi Lapangan
Data yang berhubungan dengan ikon, yang berkaitan dengan skeneri, dikumpulkan dari pengamatan kasus, yaitu pengamatan terhadap pertunjukan teater tertentu.
3. Wawancara
Data dikumpulkan dari berbagai narasumber yang berhubungan dengan ikon, yang berhubungan dengan skeneri, dari tanya-jawab dengan perancang skeneri pertunjukan teater tertentu, aktor, dan penontonnya.

1.5 Sistematika Penulisan

Skripsi ini menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB 1 Pendahuluan

Bagian ini adalah bagian pendahuluan yang berisi latar belakang, permasalahan, tujuan, metode penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

BAB 2 Pembahasan tentang Pengaruh Ikon terhadap Skeneri

Bagian ini mengkaji sumber-sumber referensi yang berhubungan dengan ikon yang berhubungan dengan skeneri.

BAB 3 Implementasi Pembahasan tentang Pengaruh Ikon terhadap Skeneri

Bagian ini mengkaji ikon yang berhubungan dengan skeneri pertunjukan teater tertentu dengan membandingkan antara keadaan lapangan dan teorinya dan menyimpulkannya ke dalam suatu analisis.

Bab 4 Penutup

Bagian ini adalah bagian penutup yang berisi kesimpulan dan jawaban pertanyaan skripsi.

BAB 2

PENGARUH IKON TERHADAP SKENERI

2.1 Ikon

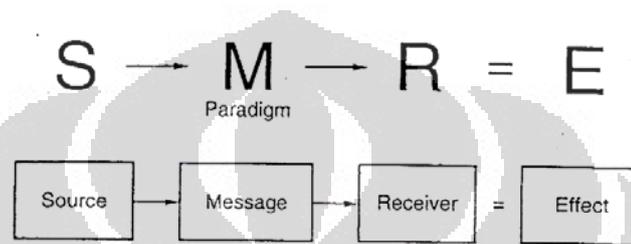
Pembahasan mengenai ikon merupakan suatu bentuk pengintegrasian beberapa topik. Ikon termasuk ke dalam lingkup besar semiotika, di mana semiotika berhubungan dengan interpretasi yang merupakan salah satu tahap persepsi. Persepsi sendiri berhubungan dengan penerimaan pesan yang merupakan salah satu tahap komunikasi.

2.1.1 Komunikasi

Brent D. Ruben dan Lea P. Stewart (1998) mendefinisikan komunikasi sebagai berikut, “*Human communication is the process through which individuals – in relationships, groups, organizations, and societies – respond to and create messages to adapt to the environment and one another.*” (p.16).

Sesuai dengan definisi Ruben dan Stewart tentang komunikasi, komunikasi merupakan proses yang mendasar di dalam kehidupan manusia. Manusia melakukan proses tersebut dengan cara yang sama, yang pada dasarnya, adalah mengambil pesan yang dibutuhkan dari lingkungan dengan membuka diri dan memberikan pesan yang lain yang tidak dibutuhkan kepada lingkungan sebagai keluaran untuk menjalani kegiatan-kegiatan di dalam hidupnya. Mengambil dan memberikan pesan merupakan dasar dari merespon dan membuat pesan yang merupakan tindak lanjutnya untuk menjalani kegiatan-kegiatan di dalam hidupnya, khususnya beradaptasi.

Mekanisme komunikasi terdiri dari tiga tahap, yaitu sumber, pesan, dan penerima. Pesan merupakan hal yang ingin disamakan di antara pemberi dan penerima. Mekanisme tersebut menghasilkan efek. Efek merupakan kesamaan antara sumber dan penerima akan pesan yang bersangkutan.



Gambar 2.1 Diagram Komunikasi

Sumber: *Communication and Human Behaviour* (Ruben & Stewart, 1998)

2.1.2 Persepsi

Persepsi, pada dasarnya, berkenaan dengan menerima pesan dari lingkungan dan mentransformasikannya ke dalam bentuk tertentu (Ruben & Stewart, 1998).

Brent dan Stewart (1998) membagi proses persepsi menjadi tiga tahap, yaitu seleksi, interpretasi, dan retensi.

a. Seleksi

Manusia mengutamakan informasi tertentu dari berbagai macam informasi di lingkungannya, yang diterima oleh indera-indera di tubuhnya, walaupun, sering kali secara tidak sadar, ia mengamati informasi-informasi yang tidak ia utamakan tersebut. Proses seleksi tersebut sesuai

dengan *figure-ground principle*, di mana manusia memilih, mengatur, dan mengevaluasi berbagai stimulus di lingkungannya, sehingga ia terfokus pada stimulus tertentu, yang dianggap sebagai *figure*, dan tidak begitu pada stimulus-stimulus yang lainnya, yang dianggap sebagai *ground*. Di lingkungan yang sama, manusia yang satu akan mengutamakan informasi yang berbeda dengan manusia yang lain sesuai dengan berbagai faktor yang mempengaruhinya.

b. Interpretasi

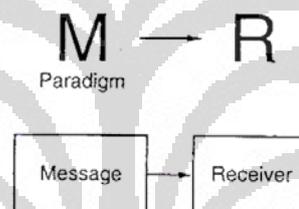
Manusia mengasumsikan dan menyimpulkan makna yang terkandung di dalam pesan yang telah ia seleksi. Dalam mengasumsikan dan menyimpulkan makna tersebut, manusia berpedoman pada pengalamannya dan terpengaruh oleh berbagai faktor.

c. Retensi

Manusia dapat melakukan salah satu dari dua proses. Kalau pesannya bukan merupakan pesan baru, ia dapat melakukan pengingatan dengan mengambil informasi dari dalam memorinya yang sesuai dengan pesan yang baru ia interpretasikan tersebut, atau, kalau pesannya adalah pesan baru, ia dapat melakukan pengenalan dengan mengenali pesan yang baru ia interpretasikan tersebut dan memasukkannya ke dalam memorinya. Memori sendiri adalah kumpulan segala hal yang telah dialami oleh seseorang. Dalam melakukan tahap tersebut, manusia terpengaruh oleh berbagai faktor.

Seleksi, interpretasi, dan retensi dipengaruhi oleh berbagai hal yang ditinjau, baik dari penerimanya, pesannya, sumbernya, maupun media dan lingkungannya. Dari penerimanya, pesan dipengaruhi oleh kebutuhan penerima, sikap penerima, kepercayaan dan nilai-nilai yang dijunjung oleh penerima, tujuan penerima, kemampuan penerima, penggunaan penerima akan pesan tersebut, gaya

berkomunikasi penerima, pengalaman dan kebiasaan penerima, kebudayaan penerima, asal-muasal penerima, usia penerima, dan jenis kelamin penerima. Dari pesannya, pesan dipengaruhi oleh asal pesan, jenis pesan, karakter fisik pesan, susunan pesan, dan keaktualan pesan. Dari sumbernya, pesan dipengaruhi oleh jarak antara sumber dan penerima, ketertarikan fisik dan sosial penerima akan sumber dan kesamaan antara keduanya, kredibilitas dan kuasa sumber, motivasi dan tujuan sumber, penyampaian sumber, dan status dan kekuatan sumber. Dari penjelasan-penjelasan sebelumnya, kita dapat mengambil kesimpulan bahwa seleksi, interpretasi, dan retensi aktif dan kompleks.



Gambar 2.2 Diagram Persepsi

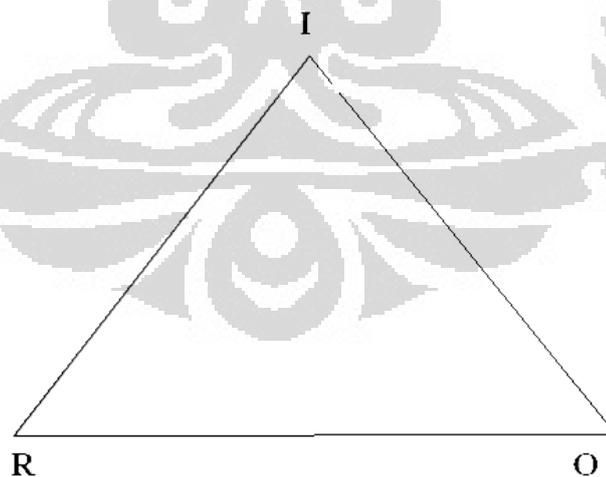
Sumber: *Communication and Human Behaviour* (Ruben & Stewart, 1998)
(telah diolah kembali)

2.1.3 Semiotika

Menurut Benny H. Hoed (2011), semiotika adalah ilmu yang mempelajari tentang tanda-tanda dalam kehidupan manusia. Tanda sendiri, pada dasarnya, adalah sesuatu yang memiliki makna. Terdapat dua teori yang berkembang di dunia mengenai proses pemaknaan tanda, pertama, adalah strukturalis, sedangkan kedua, yaitu pragmatis. Akan dibatasi pembahasan pada semiotika pragmatis saja.

Teori pragmatis dicetuskan oleh Charles Sanders Peirce. Ia memandang tanda sebagai sesuatu yang merepresentasikan dan menginterpretasikan sesuatu yang lain.

Proses pemaknaan tanda merupakan proses pemikiran yang berasal dari hal yang ditangkap oleh indera manusia. Hal tersebut adalah hal yang konkret, yang oleh Peirce disebut dengan “representamen” yang dilambangkan dengan R, yang mewakili hal yang lain yang terdapat di dalam pikiran manusia, yang oleh Peirce disebut dengan “objek” yang dilambangkan dengan O. Proses perwakilan tersebut oleh Peirce disebut dengan “semiosis” yang, secara lebih terperinci, yaitu proses pemaknaan manusia akan tanda berdasarkan pengalaman budayanya. Proses perwakilan tersebut tidak berhenti begitu saja, tetapi lanjut dengan proses yang membentuk tafsiran, yang Peirce sebut dengan “interpretan” yang dilambangkan dengan I. Proses tersebut tidak terbatas, karena interpretan yang telah tertafsir dapat menjadi representamen yang baru yang memulai kembali proses tersebut. Karena proses pemaknaan tanda tersebut terdiri dari tiga bagian, ia dianggap bersifat trikotomis atau bermodel triadik.



Gambar 2.3 Diagram Semiotika Pragmatis

Sumber: <http://www.signosemio.com/>

Universitas Indonesia

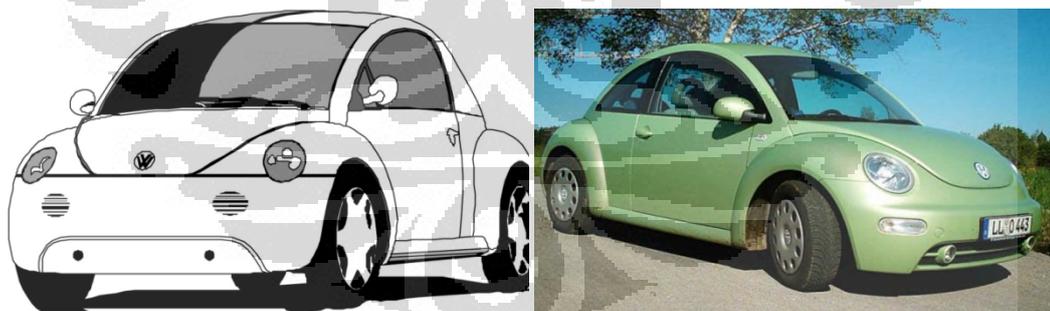
Menurut Pierce, terdapat tiga jenis tanda, yaitu lambang, indeks, dan ikon. Lambang, yaitu tanda yang mana hubungan antara representamen dan objeknya bersifat konvensional berdasarkan konvensi sosial. Contohnya, yaitu lampu merah dan perintahnya untuk berhenti. Indeks, yaitu tanda yang mana hubungan antara representamen dan objeknya bersifat langsung berdasarkan hubungan sebab-akibat. Contohnya, yaitu asap dan cerobongnya. Dan, ikon, yaitu tanda yang mana hubungan antara representamen dan objeknya berdasarkan keserupaan identitas. Contohnya, yaitu gambar dan benda aslinya. Dalam skripsi ini, ikon akan dibahas lebih jauh, terutama yang berkaitan dengan fungsinya dalam interioritas skeneri.

2.1.4 Ikon

Seperti yang telah dibahas sebelumnya, ikon merupakan salah satu bentuk tanda. Tanda sendiri merupakan salah satu bentuk pesan. Ikon merupakan suatu bentuk yang dicetuskan oleh Charles Sanders Pierce, sehingga, sesuai dengan teori pemaknaan tanda cetusannya, ikon tersebut dimaknai secara pragmatis. Sehingga, ikon dimaknai dengan keberdiriannya atas hal yang konkret, sebagai representamen, dan makna hal tersebut, sebagai objek, yang di antara keduanya saling berhubungan secara semiosis. Tafsiran yang terjadi setelahnya, sebagai interpretan. Hubungan antara representamen dan objek terjadi atas dasar keserupaan di antara keduanya. Pemaknaan atas ikon tersebut tentunya berhubungan dengan interpretasi. Seperti yang telah dibahas sebelumnya, interpretasi merupakan suatu bentuk pengasumsian atau penyimpulan atas makna suatu pesan. Seperti yang telah dibahas sebelumnya juga, interpretasi merupakan proses yang berada di dalam proses persepsi di antara proses penerimaan pesan dan proses transformasi pesan. Proses persepsi sendiri merupakan proses pengambilan pesan oleh penerima yang berada di dalam proses komunikasi. Jadi, kita dapat mengambil kesimpulan bahwa pemaknaan ikon berpengaruh terhadap

proses beradaptasi atau proses manusia menjalani kegiatannya yang, seperti yang telah dibahas sebelumnya, dipengaruhi oleh komunikasi, terutama dalam membentuk kesan akan objek yang diwakilkan oleh representamen.

Contohnya, yaitu gambar mobil dan mobil aslinya. Seperangkat gambar mobil dan mobil aslinya tersebut merupakan contoh ikon. Perangkat tersebut merupakan contoh tanda yang memiliki makna dari hubungan di antara keduanya. Perangkat tersebut merupakan pesan yang diolah oleh penggunanya. Perangkat tersebut dimaknai secara pragmatis dengan menghubungkan antara gambar mobil tersebut, yang dianggap sebagai interpretasi, dan mobil aslinya, yang dianggap sebagai objek, atas keserupaannya secara semiosis dan menghasilkan tafsiran. Pemaknaan perangkat tersebut diusahakan untuk interpretasi atas gambar mobil tersebut. Setelah ia melihat gambar mobil tersebut, ia mengasumsikan atau menyimpulkan makna atas gambar mobil tersebut dahulu sebelum ia mentransformasikannya lebih lanjut. Dalam proses pengambilan pesan tersebut, ia mengambil kesan atas mobil aslinya yang tercitra di dalam gambar.



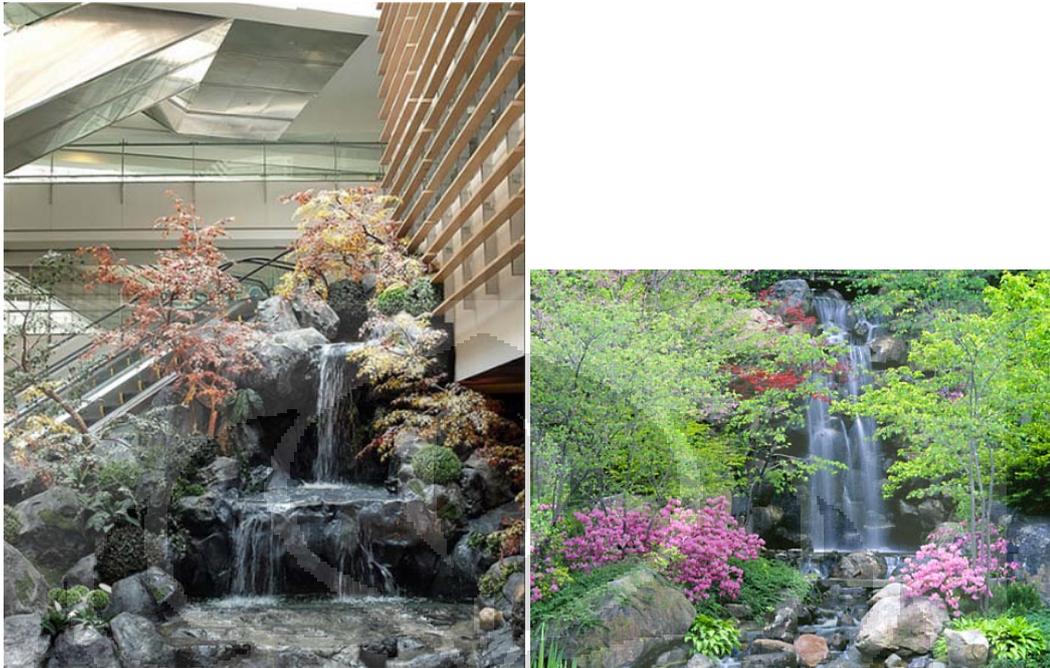
(a)

(b)

Gambar 2.4 (a) Gambar Mobil (b) Mobil

Sumber: (a) <http://www.musclecarwallpaper.org/> (b) <http://www.autosghana.com/>

Pemaknaan ikon tersebut dimanfaatkan di dalam perancangan arsitektur interior dalam usaha pembentukan pengalaman ruang. Contohnya, proses yang terjadi ketika kita melewati area *Crossroads of the World* di Grand Indonesia, Jakarta. Area tersebut merupakan area yang terbentuk dari ikon-ikon. Salah satu contoh ikon tersebut, yaitu taman Jepang buatan, yang terdapat di salah satu bagian area *Crossroads of the World* yang dirancang sedemikian rupa untuk mengusahakan memberikan pengalaman ruang di Jepang, yang berkaitan dengan taman Jepang asli. Kedua hal tersebut berupa tanda yang memiliki makna atas keterkaitan di antara keduanya. Kedua hal tersebut berupa pesan yang diolah oleh para pengunjungnya. Kedua hal tersebut dapat para pengunjung maknai secara pragmatis dengan mengaitkan taman Jepang buatan tersebut dengan taman Jepang asli tersebut atas kesamaan di antara keduanya secara semiosis dan membentuk tafsiran. Pemaknaan kedua hal tersebut terjadi di dalam proses interpretasi di mana para pengunjung mengasumsikan dan menyimpulkan taman Jepang buatan tersebut setelah mereka melihatnya dan sebelum mereka mentransformasikan pandangannya itu. Mereka mengambil kesan akan taman Jepang asli dalam pengambilan pesan tersebut, sehingga mereka merasakan pengalaman ruang tertentu di ruang itu. Sekilas mereka merasa mereka berada di taman Jepang asli di taman Jepang buatan.



(a)

(b)

Gambar 2.5 (a) Taman Jepang Buatan (b) Taman Jepang Asli

Sumber: (a) <http://www.flickr.com/> (b) <http://japanese-garden-guides.blogspot.com/>

2.2 Skeneri

Pembahasan mengenai skeneri merupakan suatu bentuk dimana beberapa topik harus kita integrasikan. Skeneri termasuk ke dalam unsur rupa. Unsur rupa sendiri termasuk ke dalam lingkup besar teater.

2.2.1 Teater

Pramana Padmodarmaya (1988) mendefinisikan teater sebagai berikut:

Teater adalah suatu kegiatan manusia yang secara sadar menggunakan tubuhnya untuk menyatakan rasa dan karsanya, mewujudkan dalam suatu karya (seni). Di dalam menyatakan rasa dan karsanya tersebut, alat atau media utama tadi ditunjang oleh unsur gerak, unsur suara, dan atau unsur bunyi, serta unsur rupa. (p.21)

Dari definisi Padmodarmaya, makna teater dianggap sebagai sebuah kegiatan. Kegiatan tersebut berupa kegiatan kesenian. Kegiatan tersebut dilakukan untuk menyatakan pikiran dan perasaan seseorang. Hal tersebut sesuai dengan definisi Padmodarmaya akan pertunjukan. Jadi, teater merupakan salah satu bentuk pertunjukan kesenian. Padmodarmaya menyebutkan bahwa teater terdiri dari beberapa unsur. Unsur utamanya adalah tubuh manusia yang disebut sebagai *alat atau media utama*. Unsur-unsur penunjangnya, yaitu unsur gerak, unsur suara, serta unsur rupa. Unsur suara terdiri dari efek bunyi benda-benda, musik, dan penyampaian narasi cerita oleh aktor. Unsur rupa terdiri dari kostum, riasan, skeneri, dan cahaya. Jadi, dapat disimpulkan bahwa teater adalah kesatuan antara manusia, sebagai media utama, dengan unsur-unsur penunjangnya. Unsur utama dan unsur-unsur penunjang teater yang berbeda-beda tersebut tentunya ditangani oleh pihak yang berbeda-beda pula sesuai dengan keahliannya. Keragaman tersebut menyiratkan bahwa suatu pertunjukan merupakan hasil dari usaha berbagai pihak yang menyatu dan terintegrasi.

Edwin Wilson (1991) menyatakan bahwa kesatuan yang membentuk teater menciptakan “dunia” baru yang berbeda, tetapi berusaha menyerupai, dunia yang telah lama ada di dunia nyata. Hal tersebut membuat penonton dapat melihat “dunia” yang lain di depan matanya atau dapat mencerminkan dunia yang ia alami

di dunia nyata, atau mereka dapat melakukan keduanya dengan melihat dunia yang lain tersebut lewat pencerminan dunia yang ia alami tersebut.

Wilson (1991) menetapkan syarat-syarat suatu pertunjukan, yaitu pertunjukan tersebut dilakukan oleh aktor di depan penonton, aktor tersebut mengenakan kostum, dan pertunjukan tersebut menyampaikan pesan.

2.2.2 Unsur Rupa

Unsur-unsur rupa yang divisualisasikan di dalam pertunjukan, yaitu kostum, riasan, skeneri, dan cahaya, dibuat dan ditata bersama-sama oleh para desainer, tidak hanya untuk menempatkan aktor dan penonton secara fisiologis dan psikologis, namun juga menghasilkan pesan-pesan yang menggugah, tidak hanya indera penonton, tetapi juga indera aktor, sehingga membantu dalam penyampaian pesan utama pertunjukan (Arnold, 2001).

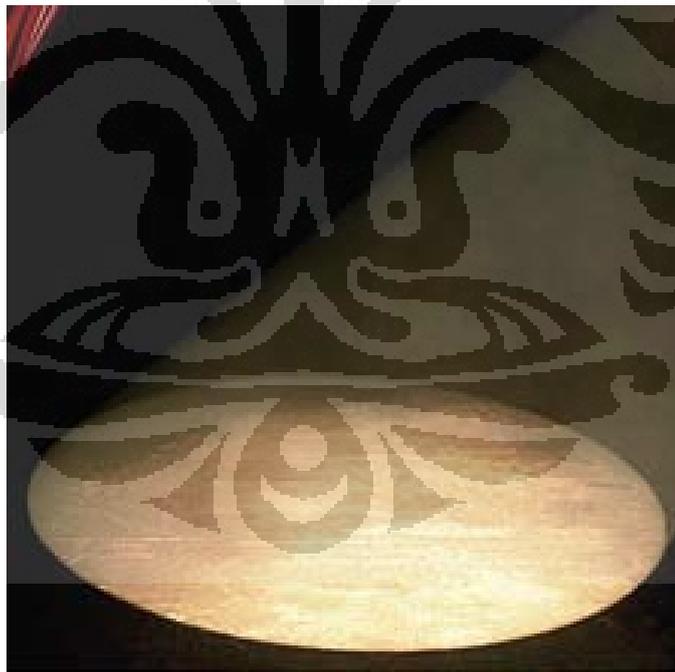


Gambar 2.6 Unsur Rupa

Sumber: <http://www.rickbluhm.com>

2.2.3 Pentas

Pengertian pentas, menurut Padmodarmaya (1988), adalah sebuah tempat yang digunakan untuk kegiatan pertunjukan kesenian. Stephanie Arnold (2001) mengatakan bahwa pentas tidak hanya terdiri dari area pertunjukan saja, tetapi juga terdiri dari auditorium di mana penonton duduk. Area pertunjukan sering kali dihubungkan dengan panggung. Panggung adalah salah satu bentuk area pertunjukan yang memiliki ketinggian tertentu yang posisinya lebih tinggi daripada kedudukan penonton, sehingga penonton dapat melihat semua yang dipertunjukkan di atasnya dengan lebih baik. Dengan demikian, pada akhirnya, penonton akan dapat memberikan perhatian kepada pertunjukan tersebut dengan lebih jelas juga.



Gambar 2.7 Pentas

Sumber: <http://www.guardian.co.uk/>



Gambar 2.8 Panggung

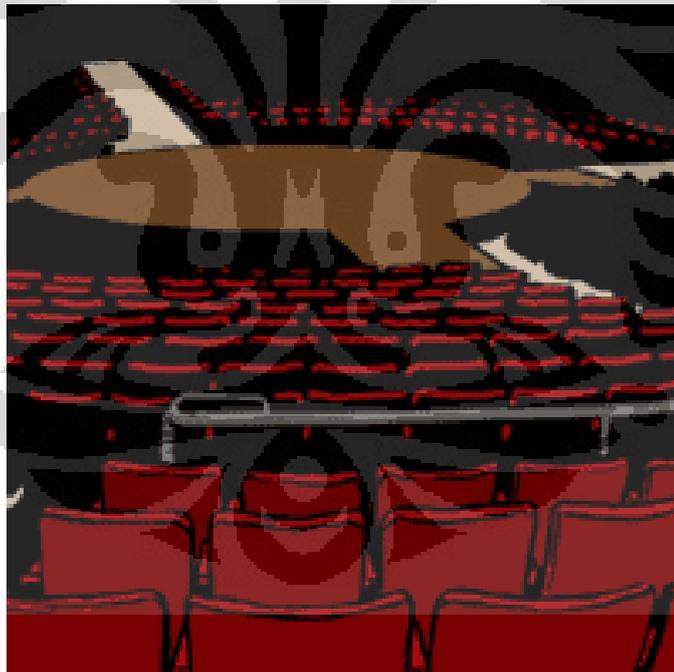
Sumber: <http://www.architecture-view.com/>

Para desainer harus menyesuaikan unsur-unsur rupa, seperti skeneri, dengan unsur-unsur pada pentasnya, seperti lingkungan dan suasananya, sedemikian rupa (Arnold, 2001). Sehingga, pentas dapat menunjang unsur-unsur rupa atau, sebaliknya, unsur-unsur rupa dapat menunjang pentasnya, sehingga terbentuk kesatuan yang utuh antara pentas dan unsur-unsur rupa.

Perkembangan teater melahirkan keaneka ragaman bentuk pentas dari variasi hubungan antara pertunjukan dan penonton (Padmodarmaya, 1988). Keberagaman bentuk pentas tersebut dapat digolongkan menjadi tiga bentuk utama, yaitu pentas arena, pentas prosenium, dan pentas campuran.

a. Pentas Arena

Pentas arena adalah bentuk pentas yang mana titik pusat perhatian penontonnya terletak di tengah-tengah pertunjukan. Peletakan tersebut terbentuk dengan susunan auditorium yang sedemikian rupa, sehingga tempat duduk penonton mengitari seluruh sisi area pertunjukan. Susunan auditorium tersebut berkembang menjadi beraneka ragam bentuknya, walaupun tetap mengarah ke tengah-tengah area pertunjukan, menjadi bentuk-bentuk sebagai berikut: Pentas Arena Sentral, Pentas Arena U, Pentas Arena L, dan lain sebagainya. Pentas arena bersifat akrab yang terbentuk dengan minimnya atau ketiadaan sama sekali batas antara aktor dan penonton. Pentas arena bersifat sederhana. Ia tidak memerlukan perlengkapan yang kompleks.



Gambar 2.9 Pentas Arena

Sumber: <http://www.bbc.co.uk/>

b. Pentas Prosenium

Kata “prosenium” berasal dari bahasa Yunani, yang adalah *proskenion*, atau bahasa Inggris, yaitu *proscenium*. *Pro* berarti “yang mendahului” atau “pendahuluan”, sedangkan *skenion* atau *scenium*, yang berasal dari *skene* atau *scene*, berarti “adegan”. Jadi, “prosenium” berarti “yang mendahului adegan”. Dalam praktiknya, yang disebut dengan prosenium yaitu dinding yang, kalau kita lihat dari kaca mata penonton, memang mendahului pertunjukan yang terselenggara di atas area pertunjukan, yang memisahkan antara area pertunjukan dan auditorium.

Hubungan antara daerah pertunjukan dan auditorium pentas prosenium berbeda dengan pentas arena di mana titik pusat perhatian penonton diletakkan di salah satu sisi area pertunjukan, sehingga tempat duduk penonton disusun mengarah ke area pertunjukan tersebut. Penyusunan tempat duduk penonton seperti itu membuat penonton yang berada di auditorium prosenium lebih terpusat perhatian dan konsentrasinya kepada pertunjukan daripada penonton yang berada di auditorium arena, karena penonton pentas prosenium yang hanya mengarah ke area pertunjukan saja, tidak seperti penonton pentas arena yang, tidak hanya mengarah ke area pertunjukan di depannya, tetapi juga mengarah ke penonton yang lain di seberangnya. Area pertunjukan pada pentas prosenium biasanya dibuat dengan ketinggian tertentu dan auditoriumnya biasanya dimiringkan ke arah panggung, sehingga pengelihatannya terhadap pertunjukan lebih baik, sehingga, pada akhirnya, tentunya perhatian dan konsentrasinya kepada pertunjukan lebih baik juga.

Pentas prosenium tidak seakrab pentas arena, karena, pada pentas prosenium, terdapat usaha pembatasan antara area pertunjukan dan penonton oleh prosenium. Perlakuan tersebut tentunya membentuk jarak di antara aktor dan penonton, sehingga otomatis membentuk ketidak

akraban. Pentas prosenium juga tidak sesederhana pentas arena. Banyak perlengkapan yang digunakan untuk meningkatkan kualitas pertunjukan, terutama untuk menghindarkan sejauh mungkin hal-hal yang tidak termasuk ke dalam pertunjukan dari pengelihatan penonton. Oleh sebab itu, panggung prosenium dianggap paling sesuai untuk mengalokasikan pertunjukan yang bergaya realistik yang perlu menghindarkan sejauh mungkin banyak hal untuk mendukung kerealistisannya. Perlengkapan-perengkapan panggung prosenium tersebut terdiri dari pit/sudut tempat orkes, apron/serambi panggung, pelengkung prosenium, layar asbestos, layar utama, tiser, tormentor, jembatan lampu, para-para, sistem bandul keseimbangan, siklorama, dan penutup rantai panggung yang harus desainer sesuaikan semaksimal mungkin dengan ukuran area pertunjukan dan ukuran auditoriumnya, sehingga penonton yang duduk di bagian mana pun di auditorium tersebut dapat melihat apa yang termasuk pertunjukan, yang seharusnya memang terlihat, dan tidak dapat melihat apa yang tidak termasuk pertunjukan, yang seharusnya memang tidak terlihat.

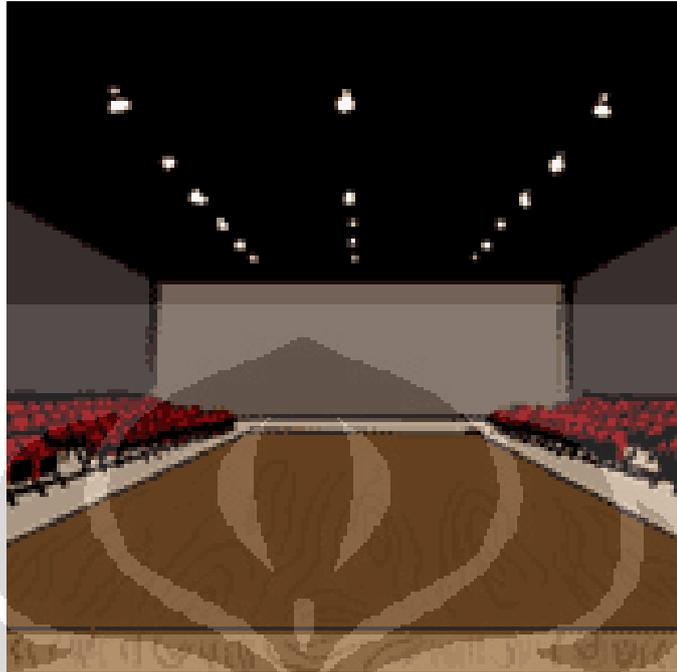


Gambar 2.10 Pentas Prosenium

Sumber: <http://www.bbc.co.uk/>

c. Pentas Campuran

Pentas campuran merupakan perpaduan dari dua pentas yang telah dibahas sebelumnya. Pentas bentuk tersebut mengambil poin-poin kelebihan dan membuang poin-poin kekurangan dari kedua pentas tersebut. Oleh sebab itu, pentas campuran dianggap sebagai bentuk pentas yang terbaik.



Gambar 2.11 Pentas Campuran

Sumber: <http://www.bbc.co.uk/>

Kelompok-kelompok teater mutakhir, yang tidak mengikuti konvensi-konvensi yang telah lama teraplikasikan dalam kegiatan teater dan cenderung bebas, dengan segala ide dan gagasannya sering mempergunakan tempat-tempat yang tidak umum digunakan di dalam pertunjukan (Wilson, 1991). Perkembangannya beraneka ragam yang dapat dibeda-bedakan ke dalam beberapa ragam utama yang berkembang sampai saat ini, yaitu:

a. Ruang Non-Teater

Ruang non-teater, yaitu ruang yang digunakan sebagai pentas secara apa adanya.

b. Ruang Teradaptasi

Ruang teradaptasi, yaitu ruang yang disesuaikan dengan pertunjukannya, tidak seperti umumnya di mana pertunjukan menyesuaikan pentasnya.

c. Teater Jalanan

Teater jalanan, yaitu teater yang diselenggarakan di ruang yang terbuka yang tidak umum digunakan sebagai pentas.

d. Lingkungan Multi-Fokus

Lingkungan multi-fokus, yaitu lingkungan di mana terdapat lebih dari satu area pertunjukan yang mewadahi pertunjukan yang berbeda-beda.

Tentunya, penggunaan tempat-tempat yang tidak umum tersebut memberikan kompleksitas tersendiri, karena mereka harus membuat tempat-tempat tersebut menjadi layak sebagai sebuah pentas dahulu.



Gambar 2.12 Ruang Tidak Umum

Sumber: <http://prague.blogspot.com/>

2.2.4 Skeneri

Secara luas, Padmodarmaya (1988) mendefinisikan skeneri sebagai semua unsur yang berbentuk visual yang mengitari aktor di atas panggung pada saat pertunjukan. Dari definisinya secara luas tersebut, kita dapat menyamakan skeneri dengan unsur rupa dan dapat menggolongkan unsur-unsur yang termasuk ke dalam skeneri, yaitu kostum, riasan, skeneri, dan cahaya. Sedangkan, secara lebih terbatas, Padmodarmaya (1988) mendefinisikan skeneri sebagai benda-benda yang membentuk latar belakang dan memberikan ruang. Dari definisinya secara terbatas tersebut, kita dapat menggolongkan unsur-unsur yang termasuk ke dalam skeneri, yaitu unsur-unsur yang membentuk latar belakang dan memberikan batas pertunjukan. Berdasarkan perkataan Edwin Wilson (1991) yang menyatakan bahwa teater merupakan “dunia” baru yang menyerupai dunia yang nyata, kita dapat menarik kesimpulan bahwa skeneri sebenarnya merupakan ruang yang menyerupai ruang dunia nyata. Skeneri dikerjakan oleh dua pihak, yaitu perancang skeneri, yang bertanggung jawab dalam pembuatan ide dan rancangan, dan pelaksana skeneri, yang bertanggung jawab dalam pembuatan apa yang telah dirancang oleh perancang skeneri, dan melibatkan manajer panggung dalam mempersiapkan pengaturan pertunjukan nantinya (Padmodarmaya, 1988).



Gambar 2.13 Skeneri

Sumber: <http://www.rickbluhm.com/>

Skeneri terdiri dari unit-unit yang biasanya terbuat dari kayu dan kain kanvas. Sesuai dengan kebutuhannya, unit-unit tersebut beraneka ragam bentuknya yang dapat digolongkan menjadi lima ragam bentuk utama, yaitu unit berdiri, unit gantungan, unit bangunan, unit set, dan kain-kemain (Padmodarmaya, 1988).

Syarat skeneri ada delapan macam, yaitu lokatif, ekspresif, atraktif, jelas, sederhana, bermanfaat, praktis, dan organis (Padmodarmaya, 1988).

a. Lokatif

Skeneri harus memberikan ruang kepada pertunjukan. Sesuai dengan syaratnya yang lokatif tersebut, skeneri tentunya mengalokasikan pertunjukan.

b. Ekspresif

Skeneri juga harus memberitahukan keadaan tertentu yang tengah berlangsung dan harus memperkuat suasana keadaan yang tengah terjadi. Skeneri dapat diolah sedemikian rupa, sehingga ia dapat memperkuat pertunjukan, sesuai dengan syaratnya yang ekspresif. Wadah tersebut dapat memberikan pemahaman pada aktor akan setting di mana ia tengah berada yang, tentunya, akan mengasah aktingnya. Ia juga dapat memberikan pemahaman pada penonton akan setting di mana adegan tengah berlangsung yang telah berusaha diberitahukan oleh aktor lewat aktingnya. Ia juga dapat memperkuat suasana setting adegan.

c. Atraktif

Skeneri juga harus menarik dipandang mata di mana ia menyatu dan terfokus dengan baik, variatif, seimbang, dan serasi dan harmonis. Skeneri dapat diolah sedemikian rupa, sehingga ia dapat memperindah pertunjukan, sesuai dengan syaratnya yang atraktif.

d. Jelas

Skeneri harus jelas dilihat, sehingga, pada akhirnya, dimengerti oleh penonton.

e. Sederhana

Skeneri harus sederhana di mana pembuatannya dan pengaplikasiannya di atas pentas pada saat pertunjukan tidak kompleks.

f. Bermanfaat

Skeneri harus bermanfaat bagi aktornya dalam beracting di atas pentas pada saat pertunjukan, sehingga ia dapat melakukan segala gerak-laku seefektif dan seefisien mungkin.

g. Praktis

Skeneri harus praktis di mana ia dapat dibuat, dibongkar-pasang, dan dibawa-bawa seefektif dan seefisien mungkin.

h. Organik

Skeneri harus organik di mana masing-masing unitnya memiliki hubungan satu sama lain, sehingga penonton tidak akan kebingungan dalam mengambil kesimpulan keseluruhannya.

Teater bersifat universal. Ia akan muncul di manapun dan kapan pun kehidupan bermasyarakat yang semakin berkembang. Tetapi, pertunjukan awal yang dapat terdeteksi, yaitu pertunjukan-pertunjukan yang diselenggarakan dalam upacara keagamaan di Yunani pada masa Yunani Kuno. Pada era Yunani Kuno, pertunjukan sering dilakukan di tempat terbuka. Kelengkapan pertunjukan atau skeneri sangat minim. Pada masa Romawi dan Abad Pertengahan, skeneri mulai digunakan pada pertunjukan dan mulai dianggap penting dan berpengaruh terhadap penyampaian pesan pertunjukan. Kemudian, kualitas perencanaan skeneri mencapai puncaknya pada masa Renaisans dan Barok dengan lebih memperhatikan dan lebih menerapkan teori estetika. Penciptaan skeneri mengalami perubahan penekanan pada Abad ke-20 dengan mengeksplorasi berbagai hal.

Dalam mempersiapkan sebuah pertunjukan, diawali dengan koordinasi oleh produser beserta tim-nya. Mereka dapat memulai langkahnya dengan menentukan naskah atau ide awalnya terlebih dahulu, kemudian mencari sutradara

yang sesuai dengan naskah tersebut atau, sebaliknya, dengan mencari sutradaranya terlebih dahulu, baru kemudian menentukan naskah atau ide awalnya bersama dengan sutradara terpilih. Sutradara mencari desainer skeneri. Sutradara dan desainer skeneri menentukan visi dan misi visual pertunjukan. Sutradara mencari sutradara teknis dan manajer panggung. Desainer skeneri mencari desainer pencahayaan. Proses pelaksanaan suatu pertunjukan dimulai dengan dua macam titik tolak, yaitu naskah dan bukan naskah. Yang bukan naskah biasanya berupa eksplorasi akting atau gerak tubuh aktornya. Biasanya, eksplorasi tersebut dilakukan oleh kelompok-kelompok teater mutakhir. Untuk pertunjukan yang bertitik tolak pada naskah, desainer skeneri membaca naskahnya terlebih dahulu, sedangkan, untuk pertunjukan yang tidak bertitik tolak pada naskah, desainer skeneri melihat dan mengamati kegiatan-kegiatan yang terjadi di dalam pertunjukan. Mereka juga menerima pendapat-pendapat dari sutradara atau pengarang naskah yang berkenaan dengan pencitraan pertunjukan secara luas atau, bahkan, dengan pencitraan pertunjukan secara spesifik, yang berkaitan langsung dengan skenerinya. Desainer skeneri mencetuskan ide kasar mengenai skenerinya dari naskah atau kegiatan-kegiatan pertunjukan dan pendapat-pendapat dari sutradara atau pengarang naskah. Ia mendiskusikan rancangan kasar tersebut dengan sutradara atau pengarang naskah. Setelah berdiskusi, kemudian dihasilkan kesimpulan, desainer skeneri akan menelaah area pertunjukannya. Desainer skeneri benar-benar mulai merancang proyek skenerinya. Ia membuat sketsa dan maket kasar terlebih dahulu. Ia memperhalus sketsa dan maket tersebut berdasarkan diskusi dengan pihak terkait. Ia membuat gambar kerja dan maket final. Setelah gambar kerja dan maket final tersebut selesai, ia membagikan dokumen-dokumen tersebut ke seluruh departemen dan mengalihkan proses pengerjaan pada pelaksana skeneri, walaupun tetap di bawah pemantauannya. Keseluruhan skeneri diujikan dan direvisi di dalam setiap proses latihan.

Perkembangan skeneri menghasilkan keanekaragaman sifat, yang dapat dikelompokkan menjadi empat sifat utama, yaitu realistik, sugestif-realistic, non-realistic, dan formal (Padmodarmaya, 1988).

a. Realistic

Skeneri yang bersifat realistic mencitrakan realita di atas pentas. Keadaan dan suasana yang tergambar di atas pentas tampak menyerupai keadaan dan suasana yang berada di dunia nyata.



Gambar 2.14 Skeneri Bergaya Realistic

Sumber: <http://www.vsu.edu/>

b. Sugestif-Realistic

Skeneri yang bersifat sugestif-realistic sebenarnya, sama dengan skeneri yang bersifat realistic, berusaha untuk mencitrakan realita di atas pentas, tetapi ia tidak menggambarkan realita tersebut secara lengkap. Ia hanya

menampilkan sebagian unsur saja yang dapat menyimbolkan dan mewakili keseluruhan unsurnya.



Gambar 2.15 Skeneri Bergaya Sugestif-Realistis

Sumber: <http://www.vsu.edu/>

c. Non-Realistis

Skeneri yang bersifat non-realistis, yang juga biasa disebut dengan abstrak, tidak bertolak pada apa yang terjadi di dunia nyata. Ia semata-mata bertolak pada ide dan gagasan para desainernya.



Gambar 2.16 Skeneri Bergaya Non-Realistis

Sumber: <http://www.vsu.edu/>

d. Formal

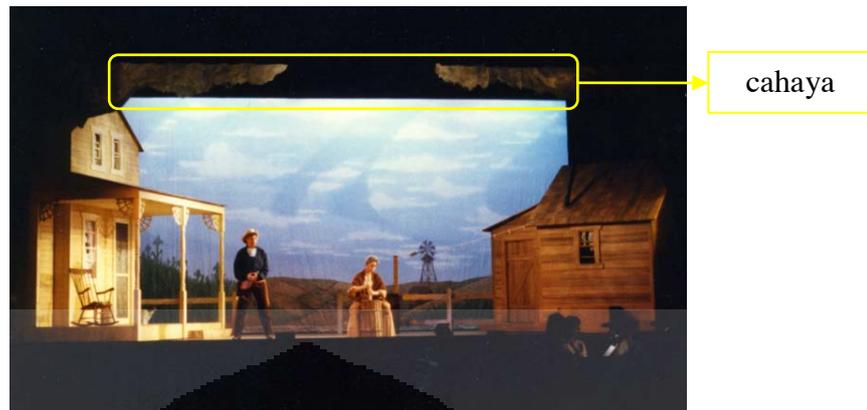
Skeneri yang bersifat formal tidak terlalu mengolah unsur-unsur skenerinya, karena pertunjukan-pertunjukan yang diselenggarakan dengan skeneri yang bersifat seperti itu biasanya bertujuan untuk benar-benar menonjolkan pertunjukan.



Gambar 2.17 Skeneri Bergaya Formal

Sumber: <http://www.vsu.edu/>

Dalam penyelenggaraan suatu pertunjukan di dalam teater, unsur penataan cahaya merupakan salah satu faktor penting dalam keberhasilan sebuah tampilan di pentas untuk menerangi gerak-laku yang teralokasikan oleh skenerinya, sehingga membentuk tampilan visual yang utuh, membantu skeneri dalam memperkuat pertunjukan dan suasana dengan permainan cahayanya, dan membantu skeneri dalam memperindah pertunjukan. Cahaya dalam kegiatan teater dihasilkan oleh berbagai macam lampu yang ditempatkan di berbagai tempat pada pentas yang dapat digolongkan menjadi empat macam utama, yaitu lampu cahaya umum, seperti lampu *flood*, lampu cahaya khusus, seperti lampu *spot*, lampu cahaya campuran, dan lampu proyektor, seperti lampu *strip*. Lampu-lampu tersebut diatur oleh pengendalinya yang dapat mengatur lampu-lampu tersebut dari intensitasnya, warnanya, bentuknya, distribusinya, sampai gerakannya.



Gambar 2.18 Pencahayaan

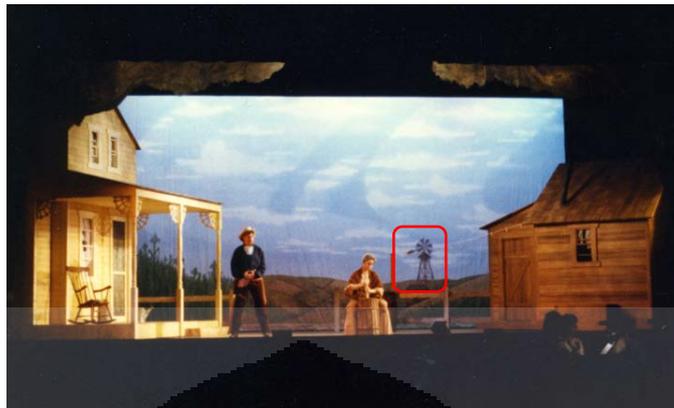
Sumber: <http://www.rickbluhm.com/>

2.3 Skeneri sebagai Ikon

Seperti yang telah dibahas sebelumnya, teater merupakan “dunia” yang berusaha menyerupai dunia nyata. Segala cerita yang terselenggara di dalam pertunjukannya berusaha menyerupai segala keadaan yang terjadi di keseharian. Sehingga, aktor-aktor yang berakting di dalamnya tidak berusaha berperan sebagai tokoh ceritanya dan bergerak-laku di atas panggung, tetapi berusaha berubah menjadi tokoh ceritanya dan hidup di “dunia” tersebut. Sehingga, dengan keserupaan tersebut, penonton dapat melihat “dunia” yang berbeda dengan dunia nyata di depannya atau mencerminkan dunianya sendiri, atau, bahkan, mereka dapat melihat “dunia” yang berbeda tersebut lewat pencerminan dunianya sendiri. Dengan maksud yang demikian, kita dapat mengambil kesimpulan bahwa skeneri merupakan ruang yang diusahakan menyerupai ruang yang terdapat di dunia nyata. Skeneri diusahakan menjadi ruang yang mewadahi cerita yang terselenggara di dalam pertunjukannya sesuai dengan tempat yang terdapat di dunia nyata yang diusahakan menjadi ruang yang mewadahi keadaan tertentu yang terjadi di keseharian. Usaha keserupaan oleh skeneri dengan ruang yang

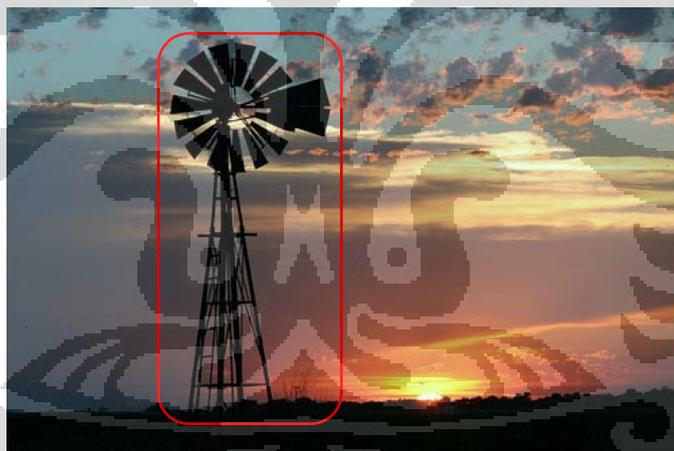
terdapat di dunia nyata tersebut dapat kita simpulkan sebagai usaha menjadikan skeneri ikon.

Skeneri dan ruang yang terdapat di dunia nyata merupakan tanda yang mana ia memiliki makna yang terbentuk dari keterhubungan di antara keduanya. Skeneri dan ruang yang terdapat di dunia nyata merupakan pesan yang diolah oleh para aktor dan para penonton. Para aktor dan para penonton dapat memaknai skeneri tersebut secara semiosis sesuai dengan semiotika pragmatis yang mana skeneri dapat mereka jadikan representamen yang mereka hubungkan dengan ruang yang terdapat di dunia nyata yang dapat mereka jadikan objek berdasarkan keserupaan di antara keduanya dan penghubungan tersebut dapat mereka bentuk menjadi penafsiran. Pemaknaan skeneri terhadap ruang di dunia nyata tersebut terjadi di dalam proses interpretasi, yang mana para penonton dan para aktor dapat mengasumsikan dan menyimpulkan pesan-pesan di dalam skenerinya, setelah para aktor dan penonton menerima pesan-pesan di dalam skenerinya tersebut dan sebelum para aktor dan para penonton mentransformasikan pesan-pesan di dalam skenerinya tersebut. Para aktor dapat mengambil pesan tersebut sebagai bahan penunjang untuk memperkuat interioritas skeneri tersebut terhadap kehidupan tokoh peranannya yang, pada akhirnya, untuk memperkuat perubahannya menjadi tokoh dari cerita pertunjukan tersebut tersebut dan para penonton dapat mengambil pesan tersebut sebagai bahan tunjangan untuk menambah pengaruh interioritas skeneri tersebut terhadap dirinya yang memperkuat pemahamannya akan cerita pertunjukan tersebut. Oleh sebab itu, skeneri memiliki syarat ekspresif di mana ia dapat memperkuat keseluruhan pertunjukannya.



Gambar 2.19 Skeneri “Oklahoma!”

Sumber: <http://www.rickbluhm.com/>



Gambar 2.20 Pemandangan Oklahoma

Sumber: <http://www.dipity.com/>

BAB 3

IMPLEMENTASI PEMBAHASAN

PENGARUH IKON TERHADAP SKENERI

PERTUNJUKAN TEATER PSIKOLOGI

UNIVERSITAS INDONESIA DI DEPOK

3.1 Teater Psikologi Universitas Indonesia

Teater Psikologi Universitas Indonesia, yang disingkat dengan Teko UI, merupakan suatu kelompok yang terdiri dari mahasiswa dan alumni Fakultas Psikologi UI. Komunitas ini menggunakan teater sebagai media untuk mengembangkan diri mereka. Mereka mengolah ilmu psikologi mereka dalam mengeksplorasi setiap pertunjukannya. Tidak hanya menyelenggarakan pertunjukan, Teko UI juga memberikan jasa kepada perusahaan-perusahaan bagian sumber daya manusia dalam pelatihan-pelatihan dengan menjadi objek pelatihannya. Teko UI juga membantu pembuatan video-video dengan menjadi aktor-aktornya.

Teko UI dicetuskan oleh beberapa alumni Fakultas Psikologi UI pada tahun 2007. Teko UI mereka awali dengan kegiatan yang hanya dijalani dengan bersenang-senang saja sebagai penyegaran diri dari rutinitas perkuliahan. Tetapi, dengan dasar kecintaan atas kegiatan tersebut, lambat-laun mereka mulai serius menjalaninya. Walaupun belum ada kompensasi material, mereka mulai mencoba bersikap secara profesional. Keprofesionalan tersebut mereka bentuk dengan mengorganisasikan kelompoknya lewat pembentukan visi dan misi bersama dan pembagian tanggung jawab. Dalam setiap pertunjukannya pun, mereka juga mulai menggunakan tolak ukur-tolak ukur tertentu dalam melaksanakan misi mereka dan menentukan target untuk mencapai visinya. Awalnya, mereka hanya

menyelenggarakan sebuah acara yang bertajuk Suara Senja, yang biasa disingkat Raja, yang memang diadakan pada waktu sore hari ketika sebagian besar waktu perkuliahan telah berakhir, yang mempertunjukkan potongan-potongan pertunjukan yang berisi satu-dua adegan saja. Lalu, dua tahun terakhir, mereka mulai berkembang dengan menyelenggarakan Pentas Semi-Besar yang biasa disingkat Pensibes. Pensibes tersebut mempertunjukkan sebuah pertunjukan yang utuh. Tetapi, seperti Raja, Pensibes tersebut masih diadakan di lingkungan kampus, walaupun telah terbuka untuk umum. Pensibes mereka anggap sebagai persiapan sebelum mereka benar-benar berkembang lagi dengan menyelenggarakan Pentas Besar. Rencananya, Pentas Besar, yang mereka sebut dengan Penbes, seperti Pensibes, mempertunjukkan satu pertunjukan yang utuh, tetapi ia telah diadakan di luar kampus di tempat-tempat pertunjukan yang benar-benar umum.

Visi utama Teko UI, yaitu mengembangkan karakter masing-masing anggotanya, sehingga secara psikologis dapat menyejahterakan anggotanya. Lewat segala misinya, Teko UI ingin mengembangkan kepercayaan diri masing-masing anggotanya dengan menyadarkan mereka akan ketertarikan serta potensi yang mereka miliki, melatih pengendalian emosi mereka, mengembangkan kepekaan hati mereka, dan mengekspresikan diri mereka. Para anggotanya diharapkan dapat memanfaatkan hal-hal yang mereka dapatkan dari kegiatan-kegiatan Teko UI tersebut untuk segala kegiatan yang mereka lakukan di dalam hidupnya. Sehingga, pada akhirnya, seperti yang dikatakan oleh salah satu pencetusnya, masing-masing anggotanya, tidak hanya lebih baik sebagai aktor, tetapi juga lebih baik sebagai individu.

3.2 Perkembangan Teko UI: “Suryati Langsung ke Hati”

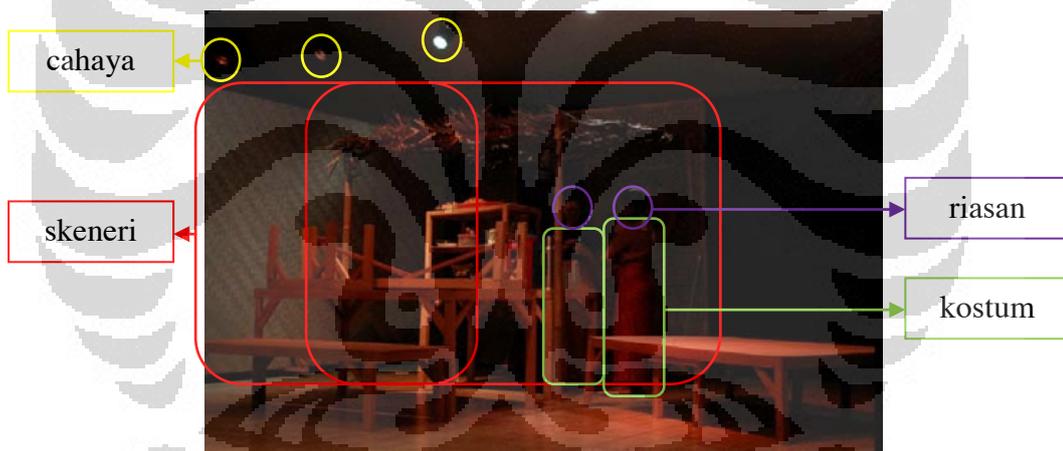
Dalam perkembangannya, Teko UI telah mengadakan pertunjukan “Suryati Langsung ke Hati”. “Suryati Langsung ke Hati” adalah judul pertunjukan teater yang diselenggarakan oleh Teko UI sebagai Pentas Semi-Besarnya yang kedua pada tanggal 28 April 2012 pukul 19.30 dan tanggal 29 April 2012 pukul 14.00, setelah Pentas Semi-Besarnya yang pertama tahun lalu. Pertunjukan “Suryati Langsung ke Hati” secara bersama-sama dimainkan oleh enam belas aktor dan dikerjakan oleh sebuah tim produksi. Tim produksi tersebut dipimpin oleh *project officer* dengan bantuan wakilnya yang bertanggung jawab sebagai berikut: Sekretaris, Bendahara, Dana Usaha, Sponsor, Hubungan Masyarakat, Publikasi, Tiket, Konsumsi, Transportasi, dan Dokumentasi, dan oleh sutradara, yang bertanggung jawab sebagai berikut: Artistik, Pencahayaan, Musik, Kostum, Rias, dan manajer panggung. Proses produksi tersebut didukung oleh sejumlah sponsor dan *media partner*.

Pertunjukan “Suryati Langsung ke Hati” bercerita tentang seorang gadis cantik bernama Suryati. Ia tinggal di sebuah desa terpencil, yang belum begitu terpengaruh oleh modernitas, yang bernama Desa Langlangi. Ia tinggal bersama budenya yang galak setelah ayah dan ibunya meninggal dunia. Sehari-hari, ia mengelola warung makan yang dimiliki oleh budenya tersebut. Ia mengelola warung makan tersebut dengan bantuan sahabatnya, Marni. Oleh sebab, tidak hanya makanannya yang lezat, tetapi juga pramusaji-pramusajinya yang ayu, warung makan tersebut ramai dikunjungi oleh penduduk sekitarnya, terutama penduduk laki-laki. Keramaiannya tersebut membuat warung makan Suryati terkenal. Keterkenalan warung makan tersebut mengakibatkan kesirikan tiga bersahabat yang juga memiliki warung makan yang, sayangnya, tidak selaku warung makan Suryati. Dengan kesirikannya, mereka berprasangka Suryati hanya menebar pesona saja kepada para laki-laki yang mengunjungi warung makannya tersebut, sehingga mereka datang terus ke sana dengan harapan tinggi, tanpa berkeinginan menikahi salah satu di antaranya. Lagi pula, Suryati tidak tertarik

dengan salah seorang di antara laki-laki tersebut, padahal dirinya belum menikah. Prasangka ketiga bersahabat tersebut mempengaruhi para laki-laki yang mengunjungi warung makan Suryati tersebut. Akhirnya, para pelanggan laki-laki tersebut mengkonfrontasi Suryati dan, akhirnya, Suryati menjawab bahwa ia tidak tertarik dengan mereka bukan karena mereka tidak mempesonanya, tetapi karena dia tertarik dengan perempuan. Ia tertarik dengan sahabat perempuannya, Marni.

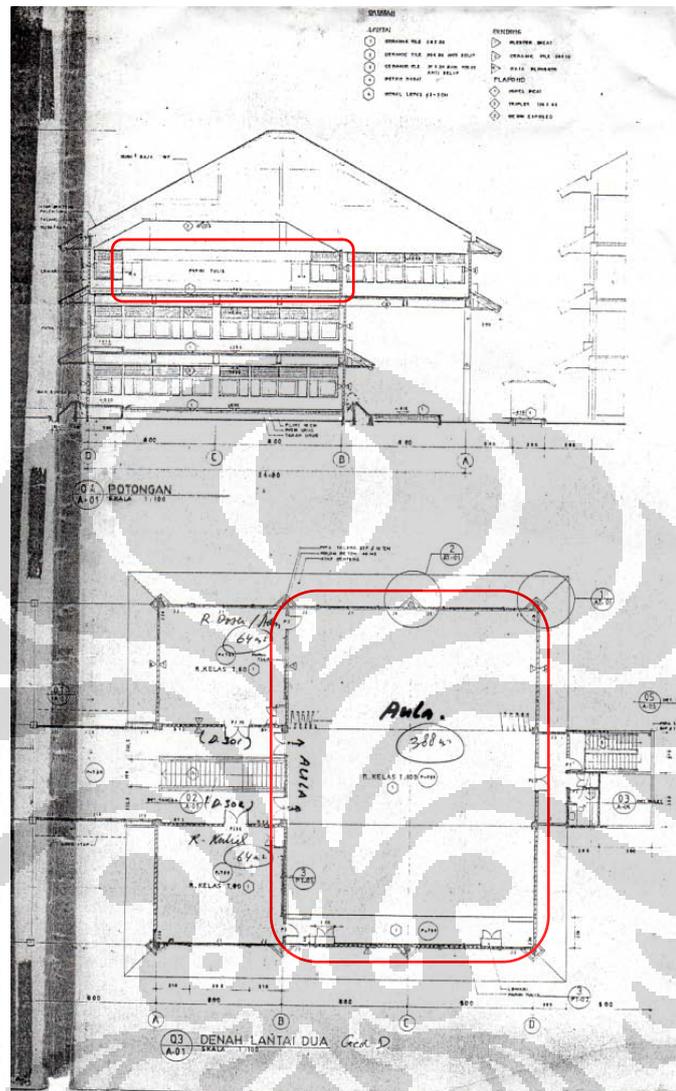
Pertunjukan tersebut diharapkan dapat menjadi ajang regenerasi Teko UI dan persiapan akhir sebelum mengadakan Penbes yang direncanakan diadakan tahun depan, setelah persiapan awal pada Pentas Semi-Besar tahun lalu. Pertunjukan tersebut diselenggarakan dengan keinginan untuk memberikan hiburan dan membuat pertunjukan yang berbeda dari pertunjukan tahun lalu, sehingga terbentuk dan tercipta variasi pada diri Teko UI yang mengajarkan kemampuan memproduksi teater para anggota Teko UI sendiri dan memberitahukan khalayak umum akan kemajuan Teko UI. Oleh sebab itu, pertunjukan tersebut mengusung tema komedi, tidak sama dengan pertunjukan tahun lalu yang mengusung tema tragedi. Karena itu, tantangan yang harus ditangani oleh Teko UI, yaitu menyajikan bahan yang terkait dengan tema utama, seperti gurauan yang umum, yang tidak hanya dapat dimengerti oleh kalangan FPUI saja, karena, seperti yang telah dibahas sebelumnya, Pentas Semi-Besar tersebut terbuka untuk umum. Tantangan tersebut merupakan tantangan yang lumayan sulit mengingat Teko UI tercetus dari kumpul-kumpul teman perkuliahan saja. Walaupun pertunjukan “Suryati Langsung ke Hati” diselenggarakan demikian sebagai hiburan, Teko UI tidak luput menyisipkan pesan-pesan moral ke dalamnya. Karena ceritanya terinspirasi dari fenomena sehari-hari, yaitu prasangka, yang sering kali terjadi ketika orang-orang malas berpikir jauh-jauh akan sesuatu dan langsung memaknainya atau, dengan kata lain, langsung ke hati, menimbulkan hal-hal yang tidak diinginkan atau, bahkan, fatal, pertunjukan tersebut mencoba memperlihatkan prasangka lewat sudut pandang yang sederhana dan diharapkan dapat menyadarkan penonton agar sadar dan berhati-hati akan prasangka.

Unsur-unsur rupa, yang divisualisikan di dalam pertunjukan “Suryati Langsung ke Hati”, yaitu kostum, riasan, skeneri, dan pencahayaan, diolah oleh masing-masing seksi. Kostum diolah oleh penanggung jawab kostum, riasan diolah oleh penanggung jawab rias, skeneri diolah oleh penanggung jawab artistik dengan bantuan praktisi teater yang sehari-harinya bekerja sebagai desainer skeneri profesional, dan pencahayaan diolah oleh penanggung jawab pencahayaan dengan bantuan praktisi teater yang sehari-harinya bekerja sebagai desainer pencahayaan profesional. Masing-masing unsur diolah oleh masing-masing seksinya bersama-sama selama kurang-lebih dua bulan masa produksi pertunjukan teater ini.



Gambar 3.1 Unsur Rupa

Sumber: Dokumentasi Teko UI



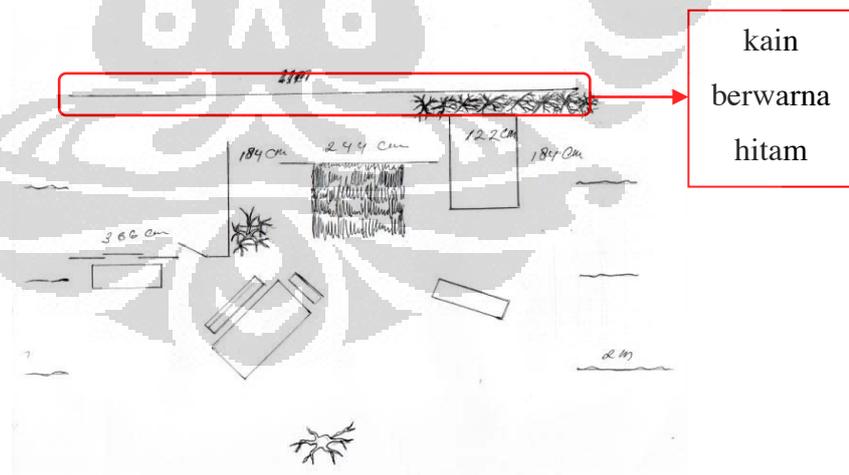
Gambar 3.2 Denah dan Potongan Gedung D FPUI

Sumber: Arsip FPUI

Pertunjukan “Suryati Langsung ke Hati” diselenggarakan di Aula Gedung D Fakultas Psikologi Universitas Indonesia. Aula tersebut dibagi menjadi dua, yaitu pentas di mana adegan berlangsung dan auditorium di mana penonton duduk, sesuai dengan kolom-kolom yang terdapat di tengah-tengah ruangan

Universitas Indonesia

tersebut. Tidak ada perbedaan ketinggian antara pentas dan auditorium. Pentasnya tidak dibuat dengan ketinggian tertentu. Adegan dan penonton berada di level yang sama. Walaupun begitu, penonton tetap dapat melihat adegan dan dapat berkonsentrasi kepada pertunjukan dengan baik, karena lebar auditorium dan lebar pentas tidak begitu besar, sehingga jumlah baris tempat duduk penonton tidak begitu banyak dan jarak pandangan maksimal penonton ke arah pentas tidak sejauh itu. Aula tersebut dibuat dan biasa digunakan sebagai ruang serba-guna, tidak sebagai pentas. Seperti yang telah dibahas pada teori sebelumnya, pertunjukan yang menggunakan ruang yang tidak biasa digunakan sebagai pentas perlu menjadikan ruang tersebut layak sebagai pentas dahulu, sehingga antara pertunjukan dan ruang tersebut sesuai dan menyatu, karena kesesuaian antara pentas dan ruang tersebut mempengaruhi respon aktor dan penonton terhadap pertunjukan. Oleh sebab itu, aula tersebut diusahakan kelayakannya sebagai pentas dengan memasang kain berwarna hitam di dinding belakang panggung untuk menutupi elemen-elemen asli aula tersebut.



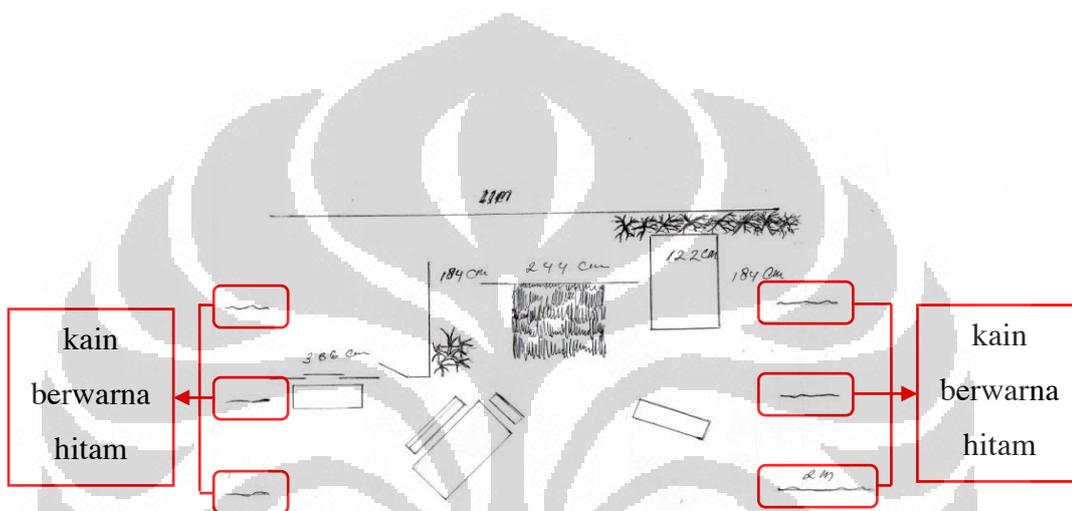
Gambar 3.3 Aula Gedung D FPUI sebagai Ruang Teradaptasi

Sumber: Arsip Teko UI

Pembagian aula yang berbentuk kotak tersebut dibagi menjadi dua menjadi bagian depan dan bagian belakang, sehingga penonton menyaksikan pertunjukan menghadap ke arah panggung, tepatnya ke arah latar belakang panggung, sehingga penonton terpusat perhatian dan konsentrasinya kepada pertunjukan. Kain-kain berwarna hitam dipasang di antara bagian depan, yang merupakan panggung, dan bagian belakang, yang merupakan auditorium, menjadi dinding yang membatasi kedua bagian tersebut layaknya prosenium pada pentas prosenium.

Walaupun terdapat usaha pembatasan antara kedua bagian tersebut, jarak di antara aktor dan penonton tidak begitu terbentuk, sehingga keakraban antara aktor dan penonton terjaga. Penanganan aula tersebut tidak sederhana. Kain-kain yang serupa dengan yang dipasang di antara panggung dan auditorium juga dipasang di samping-samping panggung untuk menutupi hal-hal yang tidak termasuk ke dalam pertunjukan, seperti lalu-lalang aktor yang akan masuk ke atau telah keluar dari dalam adegan atau penyimpanan peralatan yang akan atau telah digunakan di dalam adegan, layaknya tormentor pada pentas prosenium. Kain-kain tersebut dipasang dengan tergantung pada beberapa utas tali di dinding samping panggung. Pemasangan kain-kain tersebut berusaha disesuaikan dengan ukuran panggung dan ukuran auditorium, sehingga penonton yang duduk di bagian mana pun di auditorium dapat melihat apa yang termasuk pertunjukan dan tidak dapat melihat apa yang tidak termasuk pertunjukan. Kain-kain tersebut tidak dipasang di atas panggung untuk menutupi hal-hal yang tidak termasuk ke dalam pertunjukan, seperti lampu-lampu, layaknya tiser pada pentas prosenium, karena adanya balok yang terdapat di tengah-tengah ruangan tersebut yang dapat memenuhi fungsi tiser tersebut. Kain-kain yang berfungsi untuk menutupi panggung, layaknya layar utama pada pentas prosenium, juga tidak dipasang di depan panggung, sehingga, pada waktu-waktu tertentu ketika layar utama biasanya digunakan di dalam pertunjukan teater, seperti sebelum dan setelah

pertunjukan teater berlangsung atau pergantian babak pertunjukan teater, panggung digelapkan saja. Penanganan tersebut sesuai dengan skenerinya yang bergaya realistis yang perlu menutupi banyak hal untuk mendukung kerealistisannya. Penanganan tersebut menjaga kualitas pertunjukan teater ini, sehingga pertunjukan teater ini tetap menghibur, sesuai dengan tujuannya, dan penonton tetap terhibur.



Gambar 3.4 Aula Gedung D FPUI sebagai Pentas Prosenium

Sumber: Arsip Teko UI

Dari perlakuan-perlakuan tersebut, kita dapat mengambil kesimpulan bahwa aula tersebut berusaha disesuaikan dengan pentas prosenium. Usaha penyesuaian tersebut dilakukan sesuai dengan skenerinya yang bergaya realistis. Seperti yang telah dibahas di dalam teori sebelumnya, pentas prosenium merupakan pentas yang paling cocok mewadahi skeneri bergaya realistis. Usaha penyesuaian antara aula dan pentas prosenium, yang sesuai dengan gaya skeneri pertunjukannya, yang dilakukan tersebut menggolongkan Aula Gedung D FPUI,

sebagai pentas pertunjukan teater “Suryati Langsung ke Hati”, ke dalam ruang-teradaptasi.

Penanggung jawab artistik dengan bantuan desainer skeneri profesional tergabung menata unit-unit skenerinya sedemikian rupa hingga ia membentuk latar belakang yang sesuai dengan adegan dan memberikan batas gerak-laku pemain-pemainnya beradegan. Keseluruhan penampilan visual pertunjukan ini benar-benar tercipta oleh pencahayaan, yang ditata oleh penanggung jawab pencahayaan dengan bantuan desainer pencahayaan profesional tergabung, yang menerangi adegan.

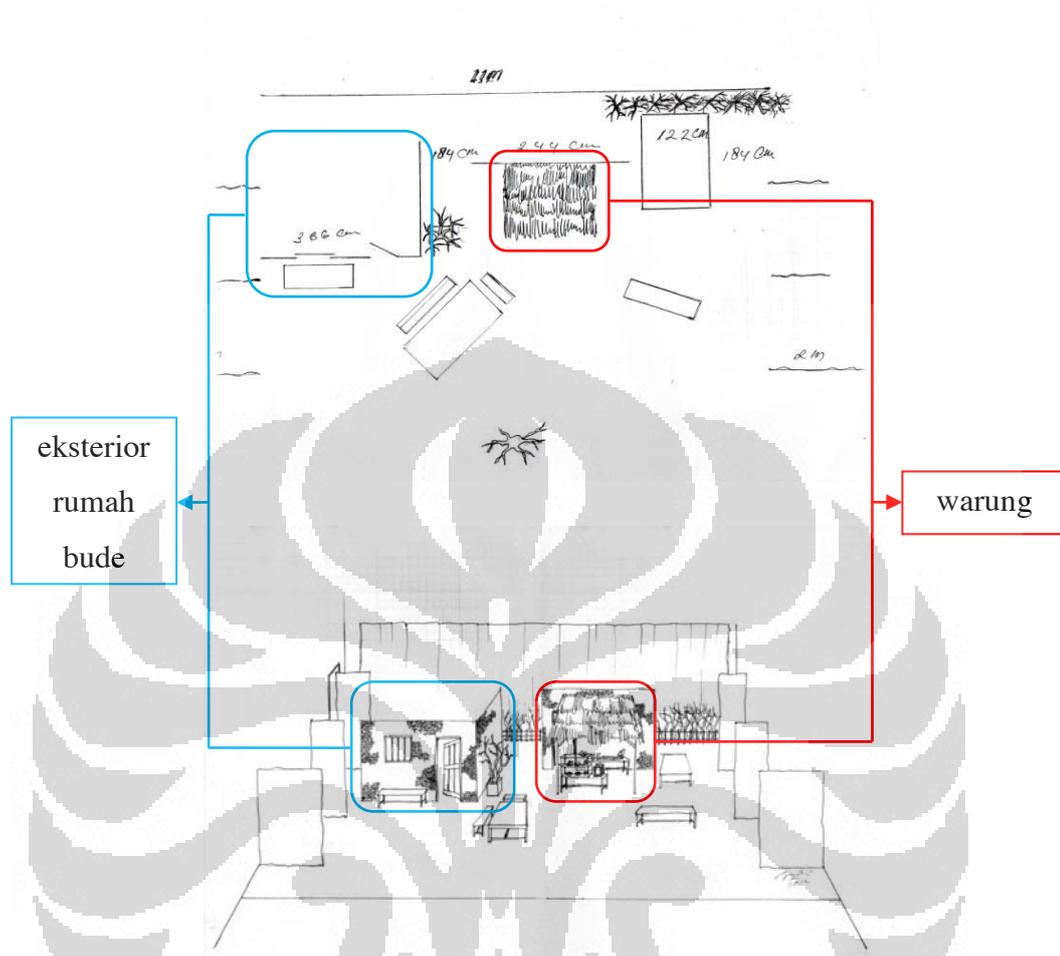


Gambar 3.5 Skeneri

Sumber: Dokumentasi Teko UI

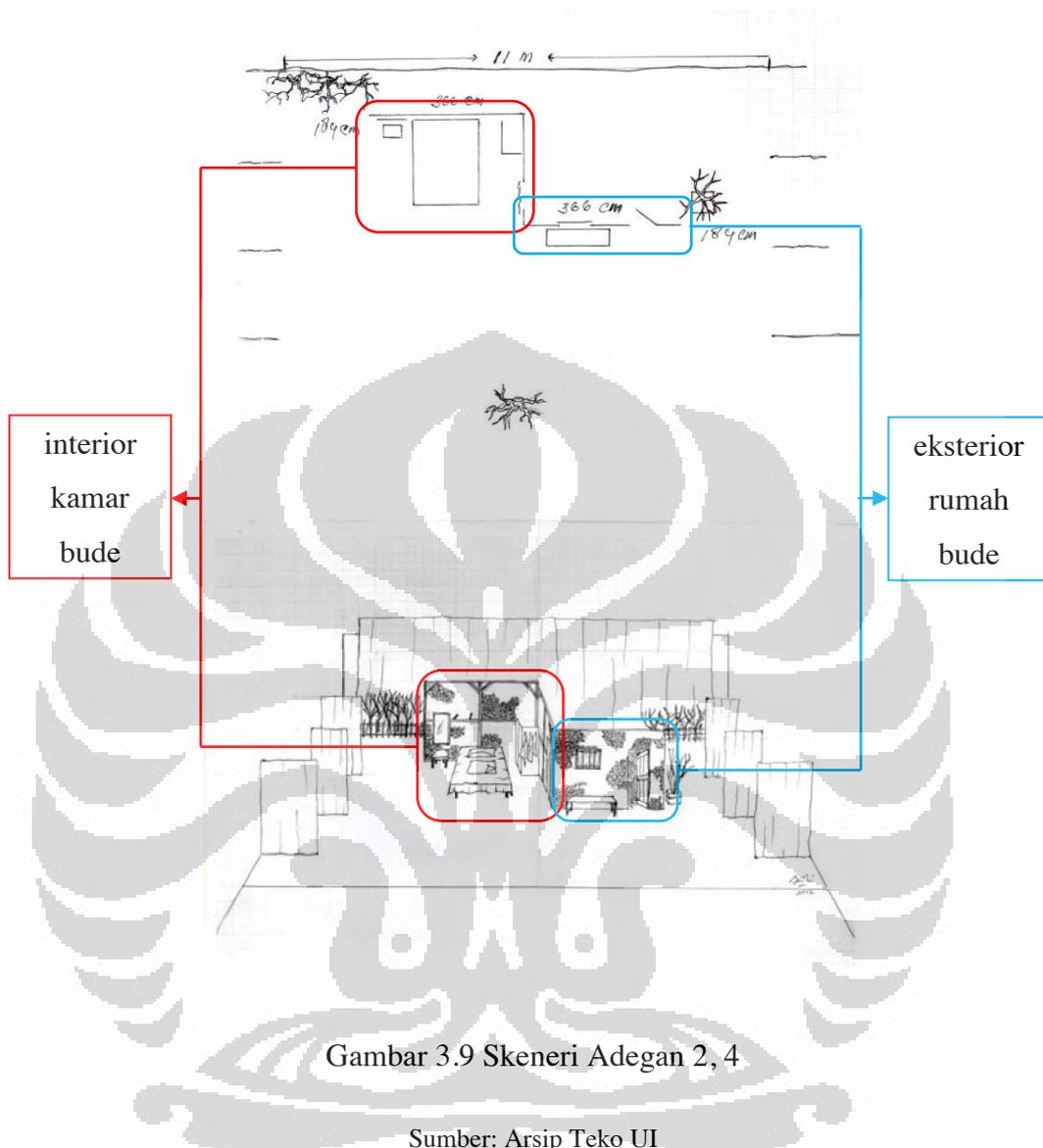
Skeneri dirancang oleh sang desainer skeneri profesional dan dilaksanakan oleh penanggung jawab artistik, sedangkan pencahayaan dirancang oleh sang desainer pencahayaan profesional dan dilaksanakan oleh penanggung jawab pencahayaan. Manajer panggung juga terlibat di dalam proses tersebut dalam mempersiapkan pengaturan pertunjukan nantinya.

Adegan 1 ber-*setting* di warung makan pada waktu Subuh sekitar pukul 04.30. Sang desainer skeneri profesional dan penanggung jawab artistik menata warung di bagian tengah-kanan panggung dan eksterior rumah bude di bagian tengah-kiri panggung. Dalam pergantian adegan, panggung digelapkan. Para aktor menggeser-geser papan-papan tersebut, sehingga *setting* adegan tampak bergeser ke kanan dan sebaliknya. Adegan 2 ber-*setting* di teras rumah budenya Suryati pada waktu malam hari. Sang desainer skeneri profesional dan penanggung jawab artistik menata eksterior rumah bude di bagian tengah-kanan panggung yang menyambung ke interior kamar bude, yang tampak dari sudut pandang penonton, di bagian tengah-kiri panggung. Adegan 3 ber-*setting* di tempat dan pada waktu yang sama dengan adegan 1. Sang desainer skeneri profesional dan penanggung jawab artistik menata skenerinya sama dengan adegan 1. Adegan 4 ber-*setting* di tempat dan pada waktu yang sama dengan adegan 2. Sang desainer skeneri profesional dan penanggung jawab artistik menata skenerinya sama dengan adegan 2. Adegan 5 ber-*setting* di tempat dan pada waktu yang sama dengan adegan 1. Sang desainer skeneri profesional dan penanggung jawab artistik menata skenerinya sama dengan adegan 1.



Gambar 3.8 Skeneri Adegan 1, 3, 5

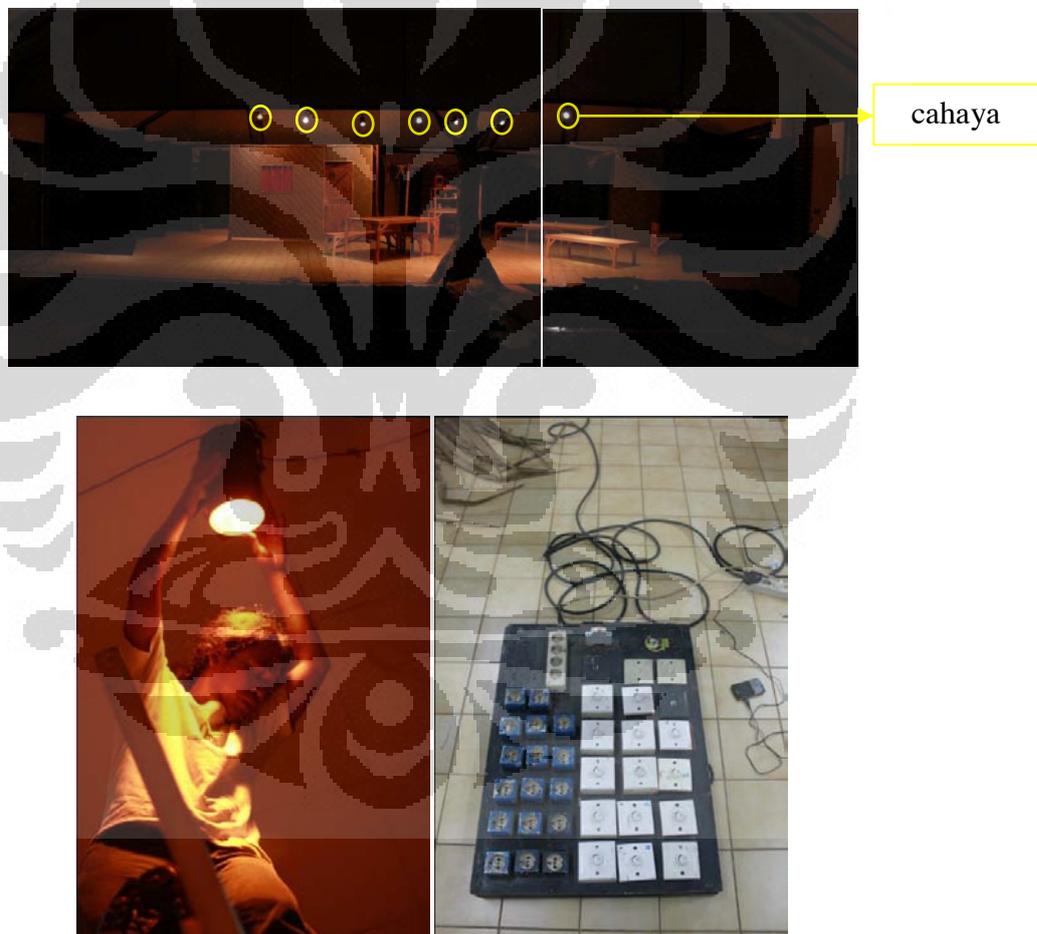
Sumber: Arsip Teko UI



Skeneri pertunjukan “Suryati Langsung ke Hati” terdiri dari unit-unit yang terbuat dari berbagai macam kayu, yaitu kayu rang dan tripleks, dan rumbia. Skeneri pertunjukan teater ini terdiri dari warung dan rumah-rumah penduduk desa yang berupa papan-papan yang bergambar anyaman berwarna kuning-kecokelatan dan terpasang daun-daun kelapa di atasnya. Warung tersebut dapat

digolongkan menjadi unit bangunan. Rumah-rumah penduduk desa tersebut dapat digolongkan menjadi unit berdiri.

Cahaya dalam pertunjukan “Suryati Langsung ke Hati” dihasilkan oleh beberapa lampu yang hanya tergolong menjadi lampu cahaya umum saja. Lampu-lampu tersebut diletakkan di berbagai tempat di langit-langit panggung. Pengendalinya hanya mengatur intensitas dan warna lampu-lampu tersebut saja. Pengendali lampu tersebut diletakkan di depan panggung di tengah-tengah auditorium.



Gambar 3.10 Lampu dan Alat Pengendali Pencahayaan

Sumber: Dokumentasi Teko UI

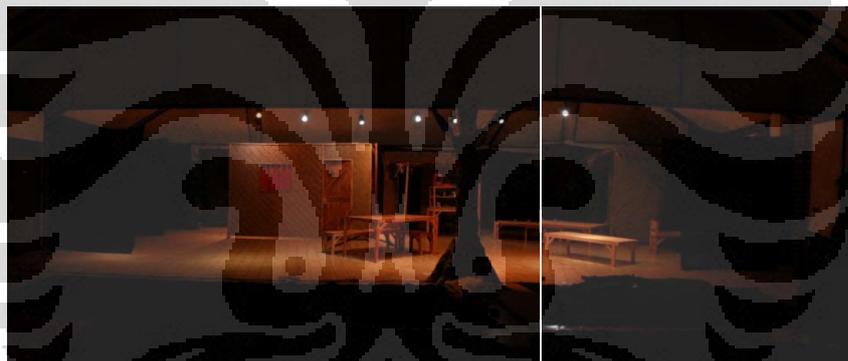
Skeneri pertunjukan “Suryati Langsung ke Hati” ditata sedemikian rupa, sehingga ia ekspresif. Dengan penggambarannya, skenerinya memberitahukan pedesaan terpencil sebagai *setting* adegan. Skenerinya juga memperkuat suasana pedesaan terpencil tersebut dengan kesederhanaannya. Sehingga, ia memperkuat gerak-laku, karena ia memberitahukan kepada para pemain bahwa mereka tengah berada di pedesaan terpencil atau, bahkan, ia memberitahukan bahwa karakter, tingkah-laku, dan status mereka rata-rata bersahaja, yang, tentunya akan mempertajam permainannya sebagai penduduk desa. Ia juga memberitahukan kepada para penonton bahwa adegannya tengah berlangsung di pedesaan terpencil atau karakter, tingkah-laku, dan status para pemain rata-rata sederhana yang telah coba diberitahukan oleh pemain lewat permainannya.

Produksi pertunjukan “Suryati Langsung ke Hati”, yang berlangsung sehari seminggu selama dua bulan, diawali dengan penetapannya sebagai proyek selanjutnya oleh Teko UI. Proses dilanjutkan dengan pembentukan tim yang berasal dari para anggota Teko UI sendiri. Lewat pembentukan tim tersebut, terpilih lah sang sutradara yang sebenarnya merupakan salah satu pencetus Teko UI. Ia mengajukan cerita yang sebenarnya telah ia karang sendiri ketika ia masih duduk di bangku SMP kepada seluruh tim produksi. Tim produksi menyetujuinya. Ia sendiri menyusun cerita tersebut ke dalam bentuk naskah. Tetapi penerjemahan cerita tersebut menjadi naskah bukanlah hal yang mudah. Naskah tersebut mengalami revisi lewat diskusi dengan seluruh tim produksi berkali-kali. Salah satu masalah yang terbentuk dari penyusunan tersebut, yaitu sebagian besar adegannya dilakukan oleh banyak aktor. Masalah tersebut berpengaruh besar terhadap penataan skenerinya. Penyusunan naskah selesai. Teko UI menawarkan praktisi-praktisi teater untuk membantu proses produksi. Seorang aktor teater dan desainer skeneri profesional, bersedia membantu penanggung jawab artistik. Praktisi teater tersebut menawarkan rekannya untuk membantu proses-proses tertentu dalam produksi. Salah seorang rekannya, yang merupakan seorang aktor teater dan desainer pencahayaan profesional, bersedia

membantu penanggung jawab pencahayaan. Proses produksi skenerinya diawali dengan pertemuan antara sang sutradara dan sang desainer skeneri profesional di mana, pada pertemuan tersebut, sang sutradara menjelaskan tentang pertunjukan “Suryati Langsung ke Hati”, yang bertolak pada naskah, secara keseluruhan dan ceritanya. Ia juga menyinggung tentang skenerinya bahwa ia menginginkan *setting*-nya benar-benar diwujudkan lewat unit-unit skeneri layaknya skeneri bergaya realistik. Ia juga memberikan naskah. Sang desainer skeneri profesional membaca dan mempelajari naskah yang diberikan oleh sang sutradara untuk menangkap kesan utama dari pertunjukan. Tidak hanya itu saja, mereka juga mempertimbangkan permintaan-permintaan dari sutradara yang berkaitan dengan visualisasi pertunjukan, seperti permintaan dari sutradara yang meminta skenerinya bergaya realistik, yang telah dibahas sebelumnya. Sang desainer skeneri profesional membuat sketsa kasar dari naskah dan permintaan-permintaan dari sutradara yang menggambarkan kesan utama dari pertunjukan tersebut. Sang desainer skeneri profesional mengajukan sketsa-sketsa kasar tersebut kepada sang sutradara yang sang sutradara hanya revisi sedikit saja. Revisinya hanyalah unit-unit skeneri yang, awalnya sang desainer skeneri profesional rancang tidak dapat dipindah-pindahkan, agar dapat dipindah-pindahkan, karena sang sutradara menginginkan adanya perubahan skeneri pada saat pergantian adegan. Sang desainer skeneri profesional mengamati daerah pertunjukannya dan menyesuaikannya dengan rancangannya. Sang desainer skeneri profesional membuat gambar-gambar final yang berupa versi halus sketsa-sketsa kasar sebelumnya. Ia juga membuat gambar-gambar konstruksi yang menjelaskan bagaimana perakitan unit-unit skenerinya. Penanggung jawab artistik membagikan gambar-gambar final dan gambar-gambar konstruksi tersebut ke seluruh tim, sehingga seluruh tim dapat menyesuaikan pekerjaannya sendiri dengan skeneri pertunjukan teater ini dan mereka dapat membantu penanggung jawab artistik dalam pengerjaan skeneri tersebut. Sang desainer skeneri, beserta penanggung jawab artistik, membeli bahan dan membuat unit-unit skenerinya secara bertahap sesuai dengan ketersediaan dana. Unit-unit skeneri yang telah

selesai dipindahkan dari tempat pembuatan ke pentas dan disusun sesuai dengan rancangan. Skeneri diujikan di dalam adegan pada saat latihan dan direvisi kalau-kalau ada kekurangan.

Skeneri pertunjukan teater “Suryati Langsung ke Hati” bergaya realistik sesuai dengan permintaan sang sutradara. Seperti yang telah dibahas di dalam teori, skeneri yang bergaya realistik mencitrakan realita di atas panggung. Skeneri pertunjukan teater ini berusaha menggambarkan pedesaan terpencil, sesuai dengan *setting* adegannya, senyata-nyatanya di atas panggung. Keadaan dan suasana pedesaan terpencil yang tergambar di atas panggung tampak menyerupai keadaan dan suasana pedesaan terpencil yang berada di dunia nyata.



Gambar 3.11 Skeneri Bergaya Realistik

Sumber: Dokumentasi Teko UI

3.3 Skeneri Pertunjukan “Suryati Langsung ke Hati” sebagai Ikon

Seperti yang telah dibahas di dalam bab-bab sebelumnya, teater merupakan “dunia” baru yang berusaha menyerupai dunia nyata. Dalam kasus pertunjukan “Suryati Langsung ke Hati”, pertunjukannya diusahakan menyerupai

dunia yang berupa desa yang terpencil. Desa tersebut sebegitu terpencil, hingga ia masih belum terlalu terpengaruh modernitas. Sehingga, kehidupan yang terjadi di dalamnya cenderung sederhana. Dengan *setting*-nya yang demikian, pertunjukan tersebut diharapkan dapat menjadi hiburan yang menarik bagi para penontonnya dengan pencitraan dunia yang baru yang jauh berbeda dari dunia nyata di mana pertunjukan tersebut diselenggarakan, yaitu di Depok dan sekitarnya. Diharapkan juga ia dapat menjadi tantangan tersendiri bagi para aktornya. Dalam skenerinya, dengan bantuan desainer skeneri profesional, para penanggung jawab artistik juga berusaha menyerupai desa terpencil tersebut, sesuai dengan makna skeneri, yang merupakan ruang yang menyerupai ruang yang terdapat di dunia nyata, yang mengikuti makna teater yang telah dibahas sebelumnya, sehingga skeneri dan desa terpencil tersebut dapat berkaitan satu sama lain menjadi ikon.

Skeneri dan desa terpencil tersebut diharapkan dapat menjadi tanda yang mana ia memiliki makna atas hubungan di antara keduanya. Kedua variabel tersebut diharapkan dapat menjadi pesan yang dapat diolah oleh para penonton dan para aktor dengan memaknainya secara semiosis. Diharapkan skeneri tersebut dapat dianggap sebagai representamen dan dapat dihubungkan dengan desa terpencil yang dapat dianggap sebagai objek. Hubungan di antara keduanya ditafsirkan yang dapat dianggap sebagai interpretan. Sehingga, para penonton dan para aktor dapat mengasumsikan dan menyimpulkan skeneri dan desa terpencil tersebut dalam proses interpretasinya setelah ia melihat skeneri tersebut dan sebelum ia mentransformasikannya ke dalam bentuk tertentu. Sehingga, pada akhirnya, para penonton dan para aktor dapat mengambil pesan yang berusaha diberikan oleh sang sutradara dan tim-nya, khususnya penanggung jawab artistik, hingga skeneri tersebut dapat memperkuat pemahaman aktor akan dunia yang harus ia masuki yang, pada akhirnya, dapat memperkuat pemeranannya dan dapat memperkuat pemahaman penonton akan dunia yang tengah terceritera di hadapannya. Lewat interioritasnya, skeneri tersebut diharapkan dapat membuat para aktor merasakan keterkaitan antara skeneri dengan dirinya sebagai tokoh dari

cerita yang diselenggarakan di pertunjukan tersebut dan dapat membuat para penonton merasakan keterkaitan antara skenerinya dan cerita yang diselenggarakan di pertunjukan tersebut.

Untuk mewujudkan harapan-harapan tersebut, penanggung jawab artistik dan penata panggung mengaplikasikan papan-papan yang diolah sedemikian rupa, hingga menyerupai bilik-bilik anyaman bambu yang telah menjadi kekhasan pada dinding-dinding perumahan yang berada di pedesaan terpencil (kotak merah pada Gambar 3.12 dan Gambar 3.13). Pada bagian atas papan tersebut, mereka mengaplikasikan rumput-rumputan yang menyerupai rumbia yang juga telah menjadi kekhasan pada atap-atap perumahan yang berada di pedesaan terpencil (kotak biru pada Gambar 3.12 dan Gambar 3.13).



Gambar 3.12 Skeneri Pertunjukan “Suryati Langsung ke Hati”

Sumber: Dokumentasi Teko UI



Gambar 3.13 Desa Terpencil

Sumber: <http://bulletin.penataanruang.net/>

Salah satu aktor pertunjukan “Suryati Langsung ke Hati” yang penulis wawancarai menangkap gambaran identitas dari desa terpencil lewat ikon yang desainer skeneri profesional aplikasikan. Ia mengatakan bahwa, walaupun ia belum pernah ke desa terpencil dan hanya mengetahui keadaannya lewat gambar-gambar desa terpencil yang pernah ia lihat saja, ia tetap dapat menangkap gambaran identitas tersebut. Ia juga menyatakan bahwa ikon-ikon tersebut menambah 50% kualitas permainannya. Sebelum ia latihan di antara ikon-ikon tersebut, ia tidak begitu merasakan suasana desa terpencil yang merupakan *setting* adegan, karena perasaannya muncul hanya dari bayangannya saja. Sedangkan, setelah ia latihan di antara ikon-ikon tersebut, ia begitu merasakan suasana desa terpencil, karena perasaannya muncul dari benda konkret. Ia juga mengatakan bahwa ia sempat merasa berubah menjadi tokoh yang ia perankan di dalam pertunjukan tersebut. Pernyataan-pernyataan mereka tersebut menunjukkan bahwa skeneri pertunjukan “Suryati Langsung ke Hati” memiliki interioritas yang cukup kuat hingga para aktornya dapat mengalami ruang yang sesuai dengan pedesaan terpencil, sehingga mereka tidak hanya merasakan *setting* cerita

Universitas Indonesia

pertunjukan mereka, tetapi mereka juga merasakan dunia yang diceritakan oleh pertunjukan mereka dan terpengaruh oleh perasaan-perasaan mereka tersebut yang tercermin lewat perkembangan akting mereka.



Gambar 3.14 Skeneri Pertunjukan “Suryati Langsung ke Hati” dan Aktor

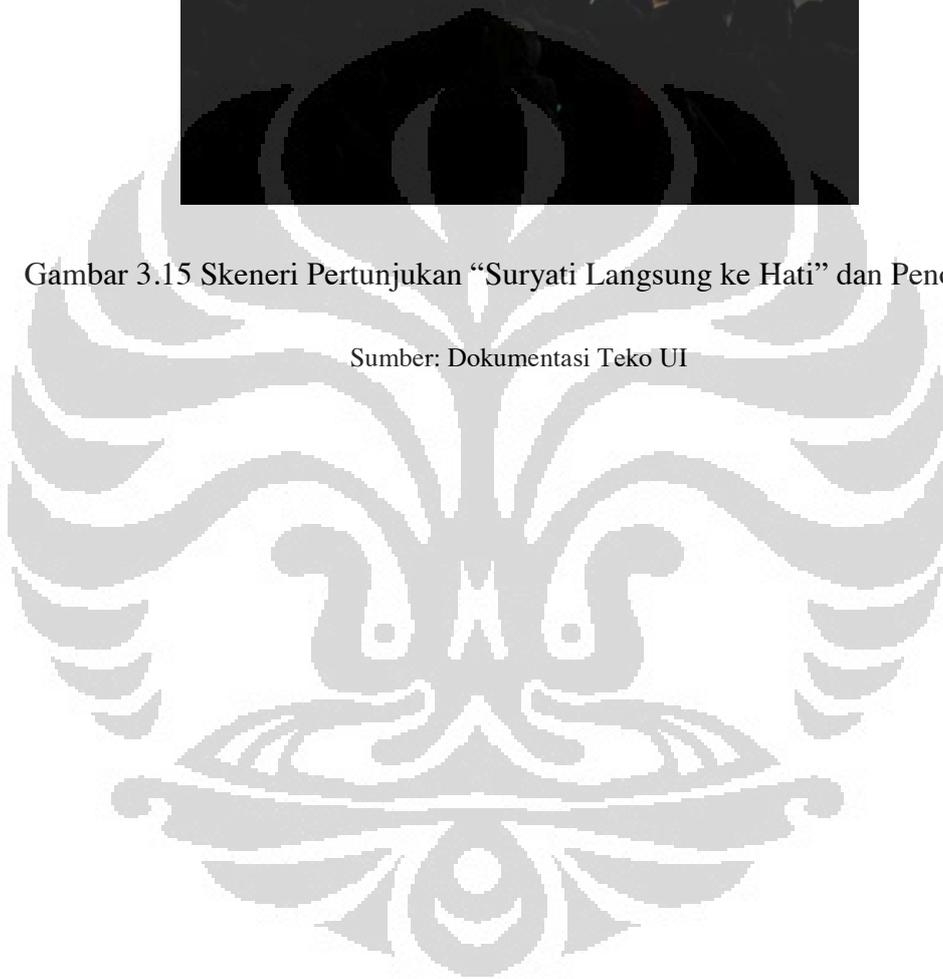
Sumber: Dokumentasi Teko UI

Sama dengan salah satu aktor pertunjukan “Suryati Langsung ke Hati”, salah satu penonton yang penulis wawancarai juga menangkap gambaran identitas terpencil lewat ikon-ikon tersebut. Juga sama dengan aktor pertunjukan “Suryati Langsung ke Hati”, penonton tersebut menyatakan belum pernah ke desa terpencil dan hanya mengetahui keadaannya lewat gambar-gambar saja, salah satunya lewat film-film yang ceritanya tentang pedesaan. Walaupun begitu, ia tetap dapat menangkap pesan-pesan yang berusaha disampaikan oleh penata panggungnya, yaitu cerita tersebut ber-*setting* di desa. Ia juga menyatakan bahwa ia terbantu merasakan suasana adegannya dengan ikon-ikon yang berupa bilik-bilik anyaman bambu tersebut. Bahkan, ia juga menyatakan bahwa, tanpa ikon-ikon itu, ia tidak akan begitu merasakan suasana adegannya.



Gambar 3.15 Skeneri Pertunjukan “Suryati Langsung ke Hati” dan Penonton

Sumber: Dokumentasi Teko UI



BAB 4

PENUTUP

- Keberadaan teater tengah populer di Indonesia belakangan ini dapat disebabkan oleh jenuhnya masyarakat akan aktivitas sehari-harinya dan hiburan-hiburan yang ada, karena teater merupakan pertunjukan kesenian yang menampilkan “dunia” yang berbeda dengan dunia nyata. Walaupun begitu, dunia yang berbeda tersebut menyerupai dunia yang nyata.
- Ruang yang terdapat di atas pentas, yang biasa disebut dengan skeneri, setara dengan ruang yang terdapat di dunia nyata dan perancangan ruang yang terdapat di atas panggung tersebut setara dengan perancangan ruang yang terdapat di dunia nyata, sehingga skeneri dapat membangun atmosfer interioritas terhadap kehidupan para tokoh yang memerankan cerita di dalam naskah, layaknya ruang yang dirancang sedemikian rupa sehingga ruang tersebut dapat membangun interioritas terhadap kehidupan orang-orang yang menghuninya.
- Usaha keserupaan oleh skeneri dengan ruang yang terdapat di dunia nyata tersebut dapat kita simpulkan sebagai usaha menjadikan skeneri ikon. Ikon, yaitu tanda-tanda yang bermakna atas keserupaannya dengan suatu hal. Pemaknaan ikon berpengaruh terhadap proses beradaptasi atau proses manusia menjalani kegiatannya, terutama dalam membentuk kesan akan hal yang diwakilkan oleh tanda tersebut. Pengaruh pemaknaan ikon tersebut dimanfaatkan di dalam perancangan arsitektur interior dalam usaha pembentukan pengalaman ruang. Para aktor dapat memaknai ikon sebagai bahan penunjang untuk memperkuat interioritas skeneri tersebut terhadap kehidupan tokoh peranannya yang, pada akhirnya, untuk memperkuat perubahannya menjadi tokoh dari cerita pertunjukan tersebut

tersebut dan para penonton dapat memaknai ikon tersebut sebagai bahan tunjangan untuk menambah pengaruh interioritas skeneri tersebut terhadap dirinya yang memperkuat pemahamannya akan cerita pertunjukan tersebut.

- Contohnya, yaitu pertunjukan Teater Psikologi Universitas Indonesia yang berjudul “Suryati Langsung ke Hati”. Dalam kasus pertunjukan “Suryati Langsung ke Hati”, skenerinya diusahakan menyerupai desa terpencil dengan mengaplikasikan papan-papan yang menyerupai bilik-bilik anyaman bambu yang telah menjadi kekhasan pada dinding-dinding perumahan yang berada di pedesaan terpencil dan rumput-rumputan yang menyerupai rumbia yang juga telah menjadi kekhasan pada atap-atap perumahan yang berada di pedesaan terpencil.
- Para aktor dan penonton pertunjukan “Suryati Langsung ke Hati” yang penulis wawancarai menangkap gambaran identitas dari desa terpencil lewat ikon yang desainer skeneri profesional aplikasikan. Jadi, pada kasus pertunjukan “Suryati Langsung ke Hati”, visualisasi ikon dalam perancangan skeneri berpengaruh terhadap interioritas skeneri.

DAFTAR REFERENSI

I. BUKU

Arnold, Stephanie. (2001). *The Creative Spirit: An Introduction to Theatre* (2nd ed.). Mountain View: Mayfield Publishing Company.

Busic-Snyder, C. & Wallschlaeger, C. (1992). *Basic Visual Concepts and Principles: for Artists, Architects, and Designers*. Dubuque: Wm. C. Brown Publishers.

Caan, Shashi. (2011). *Rethinking Design and Interiors: Human Beings in the Built Environment*. London: Laurence King Publishing.

Gamble, M. & Gamble, TK.. (2005). *Communication Works* (8th ed.). New York: McGraw Hill.

Hoed, Benny H. (2011). *Semiotik & Dinamika Sosial Budaya* (2nd ed.). Depok: Komunitas Bambu.

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

Rowell, Kenneth. (1968). *Stage Design*. London: Studio Vista.

Ruben, B. D. & Stewart, L. P..(1998). *Communication and Human Behaviour* (4th ed.). Needam Heights: A Viacom Company.

Thorne, Gary. (1999). *Stage Design: A Practical Guide*. Wiltshire: Crowood Press Ltd.

Wilson, Edwin. (1991). *The Theatre Experience* (5th ed.). New York: McGraw-Hill.

II. WAWANCARA

Ayudya, Putri. (2012, April 29). Personal Interview.

Klontong, Budi. (2012, April 29). Personal Interview.

Ujang. (2012, April 2009). Personal Interview.

III. PUBLIKASI ELEKTRONIK

<http://www.architecture-view.com/>

<http://www.autosghana.com/>

<http://www.bbc.co.uk/>

<http://bulletin.penataanruang.net/>

<http://www.dipity.com/>

<http://www.flickr.com/>

<http://www.guardian.co.uk/>

<http://japanese-garden-guides.blogspot.com/>

<http://kesehatan.kompas.com/>

<http://www.musclecarwallpaper.org>

<http://www.rickbluhm.com/>

<http://prague.blogspot.com/>

<http://www.vsu.edu/>