

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Lakon *Lautan Bernyanyi* merupakan salah satu karya Putu Wijaya yang ditulis pada tahun 1965 yang berlatarkan sebuah kapal dagang yang terdampar di pantai Sanur Bali. Lakon ini menceritakan tentang para pelaut yang terdampar di sebuah pulau mistis yang sangat menakutkan. Kejadian ini bermula dari kelalaian para kru kapal yang membuat kapal menyimpang ke sebelah utara pantai. Semula kapal ini akan berlayar menuju Semarang, karena kabut tebal yang menghalangi pandangan sehingga membuat kapal tersangkut oleh batu karang laut di pantai Sanur. Kapalinya sendiri bernama Harimau Laut dan dinakhodai seorang Kapten dengan empat orang awak kapal, nama-nama tokoh di kapal dalam cerita naskah adalah Adenan, Rubi, Paneika, dan Comol sebagai seorang juru masak kapal, mereka semua dipimpin oleh Kapten Leo. Ketika kapal terdampar, para kru kapal pergi ke daratan untuk mencari bantuan dan hanya Comol yang setia menemani sang Kapten di kapal Harimau Laut.

Saat kapal terdampar banyak kejadian-kejadian aneh mulai terjadi di sekitar pantai Sanur, sang Kapten selalu terganggu oleh suara aneh yang berasal dari balik kabut tempat kapal terdampar. Ia terus menembak ke arah kabut, dan suara itu pun hilang. Di saat Kapten Leo lengah suara itu pun muncul kembali, Comol mencoba untuk ikut mendengarkan suara apa yang terdengar oleh Kapten Leo tapi Comol tidak mendengar apapun. Comol

mulai bercerita kepada Kapten Leo tentang dewa laut dan daerah angker yang telah ia dengar dari penduduk yang menghuni sekitar daerah kapal Harimau Laut ini terdampar. Comol mendapatkan cerita-cerita mistis tersebut dari seorang peramal asli pantai Sanur bahwa mereka akan mendapatkan malapetaka. Namun Kapten Leo tidak mempercayai apa yang telah diceritakan oleh juru masaknya.

Karena rasa penasaran, Kapten Leo pun mengintai keadaan laut dari geladak kapal, terdengar lagi suara-suara dari dalam kabut yang terdengar seperti suara laut yang sedang bernyanyi dan Kapten Leo pun sangat marah dan kesal, karena suara-suara yang selalu mengganggu itu membuat sang Kapten menjadi muak dan dia juga berpikir kalau suara itu adalah para pencuri yang menginginkan barang-barang yang ada di kapal Harimau Laut, maka dari itu ia mengangkat senapannya dan menembakkan senapannya berulang kali ke arah suara misterius itu.

Lalu terdengar isu yang mengatakan bahwa di pantai Sanur sedang terjadi wabah penyakit cacar yang mematikan. Para penduduk setempat menganggap wabah penyakit ini datang dari kapal Harimau Laut. Lalu para warga itupun memberi pesan kepada penghuni kapal agar berhati-hati, dan mereka juga mengatakan bahwa Kapten Leo sudah gila. Karena mendengar berita yang disampaikan kepadanya itu, sang Kapten pun menjadi marah. Comol kembali bercerita tentang hal mistis dan ramalan-ramalan penduduk pantai Sanur yang ditujukan kepada Harimau Laut dan juga Kapten Leo.

Namun Kapten Leo tidak mendengarkannya, dan ia mengatakan bahwa semua yang Comol dengar hanya takhayul. Mereka mendengarkan suara angin laut yang menjadi sangat menyeramkan seperti lautan bernyanyi, suara lautan bernyanyi ini merupakan suara-suara misterius yang menandakan firasat buruk. Hal itulah seperti yang telah dijadikan judul lakon oleh Putu Wijaya.

Beberapa waktu kemudian Kapten Leo mendengar lagi suara-suara yang memanggilnya. Suara itu berasal dari salah seorang awak kapal Harimau Laut yaitu Paneika, ia membawa seorang gadis yang bernama Dayu Badung yang merupakan anak dari Dayu Sanur. Dayu Sanur adalah seorang tukang *leak* yang sangat ditakuti di pantai Sanur tersebut. Paneika pergi mencari dukun untuk menyembuhkan Dayu Badung yang ternyata terkena wabah mematikan. Wabah yang ditakuti oleh para penduduk memiliki beberapa ritual yang perlu dilakukan untuk menghindari malapetaka tersebut. Di pantai itu para penduduk melakukan pengorbanan darah, menyembelih binatang untuk menghormati dewa-dewa laut yang mereka takuti. Rubi dan Adenan datang untuk memberi kabar pada Kapten Leo bahwa Dangin telah meninggal karena wabah mematikan di pantai Sanur itu.

Kapten Leo tidak mempercayai tentang keberadaan *leak* ataupun hal mistis lainnya, hingga akhirnya suara-suara aneh itu muncul lagi dan mengganggu ketenangannya. Ia memilih untuk mengejar suara-suara

misterius itu hingga ketengah laut dan meninggalkan kapal. Kemudian Dayu Sanur menghampiri kapal Harimau Laut dan mengatakan kepada Comol bahwa ia tidak akan membunuh Comol asalkan ia mau menjadi murid Dayu Sanur. Akhirnya Comol menyetujui dan dilatih oleh Dayu Sanur bagaimana cara menjadi *leak*, yaitu dengan menari-nari dan juga mempersembahkan beberapa nyawa. Dayu Sanur meminta Comol meniup kerang beberapa kali untuk mengusir roh-roh yang juga merupakan murid-murid Dayu Sanur, dan Comol pun meniup kerang. Ternyata suara kerang itu memiliki bunyi yang sama dengan suara misterius yang selama ini didengar oleh Kapten Leo. Tiba-tiba beberapa peluru mengarah kepada Comol dan tepat mengenai dadanya, Comol pun terjatuh ke dalam laut.

Jalan cerita di atas merupakan lakon *Lautan Bernyanyi*, dalam lakon ini Putu Wijaya mengangkat fenomena-fenomena kehidupan supranatural di Bali, yaitu tentang mitos keberadaan *leak* di pantai Sanur Bali, *leak* sendiri mempunyai arti sebagai penyihir jahat yang mengambil organ-organ tubuh manusia yang masih hidup untuk membuat sebuah ramuan, tetapi *leak* ini hanya bisa dilihat oleh para dukun pemburu *leak*.

Leak bisa menyerupai manusia biasa pada saat siang hari, namun ketika malam hari ia bisa berubah menjadi berbagai macam hewan seperti harimau, kera atau ragda. *Leak* adalah manusia yang menguasai ilmu hitam atau kekuatan gaib yang jahat. Orang-orang Bali percaya bahwa jika ada penyakit yang tidak dapat disembuhkan dokter, maka dapat disimpulkan

bahwa penyakit tersebut disebabkan oleh *leak* (Atmaja, 1998: 2). Di dalam lakon *Lautan Bernyanyi* menghadirkan *leak* mengubah dirinya dengan menggunakan ramuan yang dibuat dari organ tubuh manusia. Oleh karena itu Dayu Sanur memberikan syarat kepada Comol yaitu dengan mengorbankan beberapa nyawa manusia untuk menjadi *leak*.

Konflik antar tokoh dalam lakon *Lautan Bernyanyi* terbentuk karena permasalahan yang berawal dari seorang juru masak yang menceritakan hal-hal mistis kepada Kapten Leo, sedangkan Kapten Leo tidak mempercayai hal-hal mistis tersebut dan juga awak kapal yang mengemudikan kapal telah mabuk di atas kapal. Itulah menjadi penyebab terdamparnya kapal Harimau Laut di pantai Sanur. Peristiwa inilah yang menjadi sorotan utama dalam lakon *Lautan Bernyanyi*.

Sebagaimana yang telah dijabarkan di atas, lakon *Lautan Bernyanyi* karya Putu Wijaya ini merupakan sebuah naskah yang menceritakan tentang mitos-mitos *leak* di pantai sanur. Dalam naskah ini dijelaskan bahwa seorang Kapten yang tidak percaya pada hal-hal yang bukan nyata atau realita. Realisme dalam lakon *Lautan Bernyanyi* dikarenakan cerita yang berpegang pada kenyataan dan mengungkapkan persoalan realita sesuai dengan persoalan yang ada dan kongkrit. Realisme adalah gaya teater yang menghadirkan peristiwa tanpa diperindah atau diperburuk dari keadaan yang sebenarnya (Yudiaryani, 2002: 158).

Realisme dalam naskah ini dapat kita lihat dalam isian dialog pada seorang tokoh yaitu Kapten Leo yang menolak dengan adanya hal-hal yang tidak masuk akal di kehidupan nyata atau dalam realita kehidupan sesungguhnya. Namun mitos yang ada di daerah pantai Sanur Bali masih dipercayai oleh para penduduk yang menghuni pantai tersebut. Hanya Kapten Leo yang menolak mitos tersebut karena kepercayaan yang dimilikinya. Maka dari itu latar kejadian pada pementasan lakon *Lautan Bernyanyi* tidak bisa dihadirkan dengan sempurna seperti pada kehidupan nyata.

Latar tempat kejadian dalam lakon *Lautan Bernyanyi* memiliki banyak unsur yang bisa dikatakan tidak realis, karena pada setting dalam naskah *Lautan Bernyanyi* ini kita tidak bisa menghadirkan lautan dan batu karang yang menghambat kapal seperti pada petunjuk yang terdapat di dalam naskah. Beberapa simbol diperlukan untuk mengantarkan suasana dalam cerita yang diperankan oleh tokoh, maka dari itu diperlukan unsur-unsur yang bisa memberikan sugesti beberapa setting kepada penonton untuk pencapaian yang maksimal dalam pementasan naskah ini.

Naskah *Lautan Bernyanyi* ini sangat menarik karena memiliki hal yang berbeda dengan naskah realisme pada umumnya, seperti naskah yang cenderung menggunakan perspektif tiga dinding yang memiliki latar di sebuah rumah. Oleh karena itu naskah *Lautan Bernyanyi* ini memiliki identitas tersendiri dalam sudut pandang artistik yaitu sebuah kapal.

Menghadirkan sebuah kapal di atas panggung memiliki tantangan tersendiri bagi seorang perancang artistik dalam penciptaan sebuah karya.

Sudut pandang artistik menjadi faktor utama untuk menunjang sebuah pertunjukan teater yang akan dipentaskan. Hal ini dilakukan supaya dapat memberikan kenyamanan pada permainan tokoh dan menyelaraskan pandangan visual yang bagus pada mata penonton selama pertunjukan berlangsung.

Secara keseluruhan, setting pada naskah *Lautan Bernyanyi* terjadi di sebuah kapal laut. Pada *nebenscene* naskah juga dituliskan bahwa latar kejadian terjadi di geladak sebuah kapal yang tersangkut oleh batu karang di laut yang mendekati pesisir pantai Sanur. Menghadirkan sebuah kapal dalam naskah *Lautan Bernyanyi* merupakan interpretasi perancang artistik dalam mewujudkan pementasan *Lautan Bernyanyi* yang bergaya realisme sugestif.

Karena latar kejadian yang dijelaskan dalam naskah adalah di geladak kapal, maka dari itu kapal menjadi setting inti dalam naskah ini, meskipun di dalam naskah menyebutkan kejadian ini terjadi di daerah pantai Sanur, namun dalam naskah mengatakan dengan jelas bahwa seluruh tokoh berperan di sebuah kapal dan secara logikanya kapal yang tersangkut oleh batu karang tidak akan bisa mencapai pesisir pantai, karena kapal yang besar tidak akan bisa mencapai pinggir pantai, untuk mencapai pinggir pantai diperlukan sebuah kapal kecil atau sekoci.

Naskah *Lautan Bernyanyi* memiliki banyak pandangan dan interpretasi dari banyak orang, dalam pementasan kali ini akan ada banyak perbedaan dengan pementasan yang sudah dipentaskan oleh banyak orang. Diperlukan rumusan masalah untuk mencapai pementasan yang memiliki perbedaan atau karakteristik tersendiri supaya tidak sama dengan pertunjukan *Lautan Bernyanyi* yang lainnya.

B. Rumusan Perancangan Artistik

Lakon *Lautan Bernyanyi* karya Putu Wijaya merupakan naskah yang beraliran realisme, dalam hal ini kapal yang terlihat sebagaimana bentuk sebuah kapal dagang. Untuk itu dirumuskan bagaimana menghadirkan kapal tersebut menjadi realita panggung. Dalam hal ini perancang merumuskan perancangan ini dengan kalimat: bagaimana mewujudkan rancangan artistik untuk pertunjukan naskah *Lautan Bernyanyi* yang bergaya realisme sugestif?

C. Tujuan Perancangan Artistik

Mewujudkan rancangan artistik pada pementasan lakon *Lautan Bernyanyi* karya Putu Wijaya yang bergaya realisme sugestif.

D. Tinjauan Perancangan Artistik

Tinjauan untuk merancang artistik sangat diperlukan dalam penciptaan sebuah karya teater, karena dalam membuat sebuah karya untuk menghindari adanya peniruan atau plagiasi dalam membuat sebuah karya, dan juga untuk mengembangkan ide atau kreativitas dalam konsep yang sudah dipersiapkan oleh perancang. Untuk mewujudkan sebuah karya yang

berbeda dengan yang lain, maka perancang meninjau beberapa karya dengan naskah yang sama dan juga meninjau beberapa film yang memiliki karakteristik yang sama dengan naskah *Lautan Bernyanyi*, diantaranya:

Tinjauan pertama adalah pertunjukan *Lautan Bernyanyi* yang disutradarai oleh Edi Suisno dan perancang artistik oleh Enrico Alamo yang dipentaskan di gedung Teater Arena Mursal Esten Institut Seni Indonesia Padangpanjang dengan mahasiswa teruji Anggi Hadi Kusuma pada tahun 2012. Pada pertunjukan ini terdapat sebuah kapal yang membelah panggung dengan posisi diagonal, pada pementasan ini terlihat sebuah geladak kapal yang dipenuhi dengan beberapa properti dan terlihat sebuah kapal yang sudah lama mengarungi lautan besar. Kapal ini juga memiliki satu tingkat geladak kapal yang memiliki tiga ventilasi di depan geladak kapal dan juga satu tiang kapal yang kecil.



Gambar 1.
Pertunjukan *Lautan Bernyanyi*,
Perancang Artistik: Enrico Alamo, 2014.
(Dokumentasi: Denny Cidaik)

Rancangan artistik kedua yang ditinjau adalah pertunjukan ujian tugas akhir Riki Mairizon pada tahun 2017 dengan sutradara Edi Suisno dan perancang artistik dalam pertunjukan ini adalah Vigo Ravindo, Irvan Fauzi dan Syahrul Nizam. Kapal yang perancang hadirkan juga berbentuk diagonal di atas panggung dan memiliki tangga di sebelah kanan kapal. Di sini dapat kita lihat perbedaan dengan kapal yang dihadirkan pada gambar tinjauan pertama. Pada pementasan ini perancang memiliki banyak kendala pada alat dan bahan sehingga pada proses mendirikan kapal dan pengerjaan setting memiliki banyak kekurangan sehingga kapal yang diharapkan tidak dapat diwujudkan.



Gambar 2

Pertunjukan *Lautan Bernyanyi*,
Perancang Artistik: Syahrul Nizam, Vigo Ravindo, Irvan Fauzi, 2017.
(Dokumentasi: Raihan Redha)

Dalam hal ini saya melihat adanya perbedaan yang cukup banyak dalam kedua pementasan *Lautan Bernyanyi* ini, maka dari itu saya sebagai perancang artistik akan menghadirkan kapal yang berbeda dari kedua tinjauan di atas. Pada kali ini perancang akan membuat sebuah kapal dengan posisi menghadap lurus kedepan panggung dan memiliki ukuran yang lebih besar dari tinjauan di atas. Dan pada perancangan artistik lakon *Lautan Bernyanyi* ini akan dihadirkan setengah badan kapal dengan posisi vertikal atau lurus menghadap ke depan panggung.

Rancangan artistik ketiga yang ditinjau adalah rancangan artistik yang terdapat dalam film *Pirates Of Caribbean* yang merupakan sebuah film

tentang bajak laut. Perancang mengambil tinjauan ini dikarenakan kapal yang terdapat dalam film tersebut memiliki bentuk dan tekstur yang menggambarkan sebuah kapal yang sudah lama mengarungi samudera luas dan juga terdapat unsur mistis yang terlihat pada kapal tersebut.



Gambar 3
Film *Pirates of the Caribbean*,
(Dokumentasi: Google)

Setelah melakukan tinjauan dari beberapa gambar dan pementasan di atas, maka perancang akan mulai memikirkan kerangka penciptaan dan perancangan pada pementasan naskah *Lautan Bernyanyi* yang bergaya realisme sugestif. Pada kerangka penciptaan ini akan dijelaskan unsur-unsur yang terdapat dalam wilayah artistik yang merupakan tujuan utama perancang untuk mewujudkan pementasan naskah *Lautan Bernyanyi* ini.

E. Landasan Perancangan Artistik

Penata artistik adalah seniman yang bertugas mengatur secara artistic hal-hal yang berhubungan dengan pementasan secara langsung, biasanya terdapat bagian artistik. Bagian artistik berhubungan dengan tata rias, tata busana, tata music dan efek suara. (Waluyo, 2001: 38)

Perancangan artistik merupakan unsur penting dalam sebuah pementasan teater yang dapat membangun suasana; latar waktu, latar tempat, latar kejadian pertunjukan supaya tokoh dapat merasakan suasana yang diharapkan dalam naskah. Perancangan artistik memiliki beberapa aspek penting meliputi; skeneri, properti, kostum, tata rias, lampu dan suara.

Michael Holt mengatakan pada buku *Desain Panggung dan Properti* yaitu:

“Tujuan utamanya adalah menghasilkan efek puitik dengan tidak menampilkan visual kehidupan secara detail, tetapi sesuai untuk pertunjukan” (Holt, 2009:84).

Perancangan artistik sendiri berfungsi menghidupkan suasana permainan tokoh, dalam hal ini perancang artistik mengeksplorasi artistik yang dihadirkan secara visual. Perancangan artistik petama-tama berfungsi untuk membantu tokoh, baik itu membantu tokoh dalam permainannya maupun membantu tokoh untuk menentukan blokingnya. Perancang artistik diharapkan dapat mengembangkan kreativitasnya melalui konsep yang dirancang sehingga setting yang dihadirkan dapat membangun suasana pada pementasan dan membuat penonton dapat memahami dan mengetahui isian cerita dalam pementasan. Michael Holt mengatakan dalam buku *Desain Panggung dan Properti*:

“Seorang desainer merupakan manusia jiplakan, yakni gabungan pembuat model, teknisi, psikologi, dan pimpinan tim yang dapat memberikan inspirasi nyata serta dapat merespon imajinasi ketika diminta” (Holt, 2009: 2)

Skeneri merupakan sebuah elemen yang mampu menghadirkan suasana kepada tokoh supaya tokoh dapat bermain dengan nyaman di atas panggung. Skeneri juga dapat membantu atau menunjang para pemeran untuk mendapatkan suasana permainan di manapun pemeran berada. Skeneri harus terlihat indah oleh mata penonton dan karena itu perancang harus lihai pada aspek visual manapun dalam pemilihan warna yang berguna untuk mempercantik skeneri sehingga tidak membuat mata penonton jadi bosan dan lelah ketika melihatnya. Skeneri merupakan sebuah latar belakang pada panggung yang tertanam pada lantai atau tidak bisa dicabut dari lantai. Michael Holt mengatakan pada buku *Desain Panggung dan Properti* yaitu:

“Pemilihan visual yang berlebihan dalam pertunjukan mungkin saja dapat menjadi sebuah rancangan yang kurang baik, tetapi sekaligus bisa menjadi kelemahan dalam efektivitas sang tokoh saat berekting” (Holt,2009:3).

Pada sebuah pementasan, tokoh membutuhkan suatu alat atau benda untuk digunakan dalam berperan seperti meja, lemari, topi dan sebagainya dalam pementasan. Pada pementasan teater, alat-alat atau benda yang digunakan oleh pemeran ini disebut properti. Properti berfungsi untuk mengisi ruang yang telah disusun atau dirancang untuk mengisi setting supaya panggung tidak kosong atau datar saat pementasan.

Properti juga bisa berfungsi sebagai penanda zaman dan warna pada properti juga harus ditelaah dengan baik juga oleh perancang. Jika warna properti tidak selaras maka kemungkinan besar properti tidak akan terlihat oleh penonton, bahkan properti dan skeneri bisa terlihat datar oleh mata penonton. Pada properti yang dieksplorasi oleh tokoh disebut *hand properti* yang berguna untuk menunjang permainan tokoh agar permainan tokoh tidak kaku dan monoton. Pramana Padmodarmaya memberikan sedikit petunjuk tentang relasi antara properti, tokoh, dan peristiwa dramatik.

“Peralatan memiliki nilai-nilai dramatik yang kuat sebagai objek yang dipegang oleh sang watak, yang ia duduki atau yang ia baringi, dan tentang apa yang dipercakapkannya (Padmodarmaya, *Tata dan Teknis Pentas*, 2008:117)

Apa yang telah diutarakan Padmodarmaya dengan demikian menjelaskan bahwa properti juga merupakan hal yang tak kalah pentingnya dalam sebuah pertunjukan supaya tokoh memiliki motivasi untuk bergerak ke suatu tempat dan benda yang digunakan oleh tokoh tersebut menjadi hidup karena kejelian tokoh dalam menggunakan properti.

Kostum merupakan pakaian yang dipakai oleh tokoh di dalam sebuah pementasan. Kostum berguna sebagai penanda identitas tokoh di atas panggung. Kostum juga berfungsi sebagai penanda zaman dan penanda tempat di saat naskah tersebut diciptakan atau ketika naskah diadaptasi. Warna pada kostum sangat berperan besar pada visualisasi panggung, karena jika perancang melakukan kesalahan dalam memilih warna, maka

kostum dan setting akan membuat mata penonton merasakan lelah dan bosan karena warna pada kostum dan setting tidak selaras.

“Kostum juga disebut sebagai “skeneri yang disandang oleh pemeran” (Padmodarmaya, 1998:118).

Rias wajah pada tokoh sangat penting bagi perancangan artistik, karena rias pada tokoh dapat menyimbolkan dan mempertegas atau penekanan karakter dari tokoh, mulai dari bentuk mata, bibir, segi wajah, alis, dan tatanan rambut merupakan bagian dari rias yang harus diperhatikan oleh perancang.

Lampu merupakan sebuah elemen yang sangat penting dalam perancangan artistik karena, pada perancangan lampu dibutuhkan kemahiran dalam memilih warna dan penggunaan cahaya yang terang atau gelap agar lampu dapat membantu dramatik pada suatu pementasan. Lampu pada sebuah pementasan berfungsi sebagai penanda mulainya suatu pementasan, mempertegas suasana, memperkaya setting dan menciptakan dramatik. Ada beberapa hal yang harus diperhatikan saat perancangan lampu seperti, mengukur penerangan lampu, pengendalian intensitas warna dan cahaya dari lampu, kepekatan, penyebaran dan arah cahaya lampu, dan perubahan atau perpindahan cahaya lampu.

“Penguasaan dan penerangan terhadap sumber cahaya listrik ini penting apabila kita tidak mau terperangkap kepada pencahayaan yang datar saja (Padmodarmaya, 1998: 118)

Suara atau musik pada suatu pertunjukan teater juga termasuk ke dalam salah satu unsur artistik. Hal ini diperlukan karena pada naskah

Lautan Bernyanyi memiliki suasana di lautan, jadi dibutuhkan efek suara ombak dan angin untuk mempertegas suasana lautan. Selain itu musik juga mampu mendukung setiap suasana yang dihadirkan pada pementasan.

Berdasarkan uraian dari aspek-aspek artistik di atas, diharapkan akan membantu perancang dalam merancang artistik pementasan naskah *Lautan Bernyanyi* karya Putu Wijaya yang bergaya realisme sugestif. Realisme sugestif sendiri adalah sebuah gaya yang diciptakan untuk menempatkan gerak laku ke dalam pementasan dengan suasana yang akrab tanpa memberi atau menghadirkan wujud yang lengkap, yang penting dalam set bergaya realisme sugestif ini adalah nilai pada penampilan set itu sudah menjadi penunjang untuk menjalin keselarasan terhadap penonton.

F. Metode Perancangan Artistik

Untuk mewujudkan rancangan artistik pementasan *Lautan Bernyanyi* yang bergaya realisme sugestif, perancang menggunakan beberapa simbol pada perancangan artistik agar dapat membantu penonton untuk memahami jalan cerita dan suasana pada pementasan ini, dan juga untuk membantu tokoh supaya dapat bermain dengan leluasa. Perancang menyusun beberapa langkah-langkah kerja sebagai berikut:

a. Menganalisa Naskah dengan Perspektif Artistik

Pada tahap ini perancang menganalisa naskah dengan sudut pandang artistik, agar bisa mengetahui bagaimana perancangan artistik yang akan dirancang supaya dapat menunjang pementasan ini dan dapat dipahami dengan jelas oleh penonton. Melalui analisa naskah, perancang dapat

menentukan kebutuhan untuk mewujudkan artistik di panggung supaya para pemeran dapat bermain sesuai dengan suasana dan capaian naskah tersebut.

b. Merancang Enam Elemen Artistik Pertunjukan.

Setelah menganalisa naskah, dibutuhkan kreativitas dan analisa perancang untuk menekankan simbol-simbol serta properti yang akan dihadirkan, guna gagasan perancangan artistik pada pementasan ini berguna agar dapat menunjang dan menekankan maksud dari pementasan. Pada tahap perancangan artistik ini, perancang akan menjelaskan bagaimana bentuk perancangan yang akan diwujudkan oleh perancang terhadap naskah.

Tahap ini artinya perancang harus mengumpulkan data untuk perancangan artistik mulai dari skeneri, properti, kostum, rias, lampu dan suara yang sesuai dengan kebutuhan perancangan yang berdasarkan dari hasil analisa terhadap naskah.

c. Menentukan Bahan dan Alat Perancangan Artistik

Tahapan ini menjadi penentu dimana perancang harus benar-benar memastikan untuk menggunakan bahan dasar dan alat apa saja yang diperlukan, penentuan bahan dan alat yang digunakan ini berdasarkan dari hasil perancangan artistik. Dengan memastikan menggunakan bahan dasar dan alat yang akan digunakan dalam perancangan, perancang nantinya akan dengan mudah untuk memulai pembuatan atau perancangan artistik. Artinya, pada tahap ini perancang telah sampai pada titik sentuh atas pementasan itu sendiri.

d. Pewujudan Rancangan di Atas Panggung

Naskah yang telah dianalisa, dirancang, dan lalu menentukan bahan dan alat-alat yang sesuai dengan kebutuhan memerlukan prosedur atau tahap-tahap perancangan, agar proses perancangan dapat diwujudkan dengan terstruktur. Tahap ini juga berarti bagaimana proses atau tahap-tahap perancangan dalam membentuk artistik agar sampai pada bentuk-bentuk yang diinginkan. Dalam tahap prosedur perancangan, perancang harus jeli dalam memilah tahap pekerjaan yang harus didahulukan saat perancang mengerahkan tim artistik untuk memulai pembuatan artistik.

G. Sistematika Penulisan

Bab I Pendahuluan, dalam bab ini memuat uraian tentang latar belakang, rumusan perancangan artistik, tujuan perancangan artistik, tinjauan perancangan artistik, landasan perancangan artistik, metode perancangan artistik, dan sistematika penulisan.

Bab II, bab ini terdiri dari dua bagian, yakni 1.) upaya analisa naskah, yang meliputi menafsir artistik pada naskah yang meliputi, skeneri, properti, kostum, rias, lampu dan suara; dan 2.) Pembuatan maket atau miniatur kapal.

Bab III, bab ini menguraikan visi dan konsepsi perancangan artistik, mulai dari konsep estetika, skeneri, properti, kostum, rias, lampu, dan suara atau musik. Berikutnya bab ini juga akan menguraikan proses perwujudan rancangan artistik yang meliputi, mewujudkan skeneri, mewujudkan

properti, mewujudkan kostum, mewujudkan rias, mewujudkan pencahayaan panggung, dan mewujudkan suara atau musik.

Bab IV bab ini berisi penutup dan merupakan bagian yang memberikan kesimpulan dan saran dari berbagai hasil yang telah dicapai serta masalah-masalah yang dihadapi selama proses perancangan artistik.

