

BAB V

TATA ARTISTIK

1. TATA RIAS

Tata rias secara umum dapat diartikan sebagai seni mengubah penampilan wajah menjadi lebih sempurna. Tata rias dalam teater mempunyai arti lebih spesifik, yaitu seni mengubah wajah untuk menggambarkan karakter tokoh.

Tata Rias dalam teater bermula dari pemakaian kedok atau topeng untuk menggambarkan karakter tokoh. Contohnya, teater Yunani yang memakai topeng lebih besar dari wajah pemain dengan garis tegas agar ekspresinya dapat dilihat oleh penonton. Beberapa teater primitif menggunakan bedak tebal yang biasa dibuat dari bahan-bahan alam, seperti tanah, tulang, tumbuhan, dan lemak binatang. Pemakaian tata rias akhirnya menjadi bagian yang tidak dapat dipisahkan dari peristiwa teater.

1.1 Fungsi Tata Rias

Tokoh dalam teater memiliki karakter berbeda-beda. Penampilan tokoh yang berbeda-beda membutuhkan penampilan yang berbeda sesuai karakternya. Tata rias merupakan salah satu cara menampilkan karakter tokoh yang berbeda-beda tersebut. Tata rias dalam teater memiliki fungsi sebagai berikut.

- Menyempurnakan penampilan wajah
- Menggambarkan karakter tokoh
- Memberi efek gerak pada ekspresi pemain
- Menegaskan dan menghasilkan garis-garis wajah sesuai dengan tokoh
- Menambah aspek dramatik.

1.1.1 Menyempurnakan Penampilan Wajah

Wajah seorang pemain memiliki kekurangan yang bisa disempurnakan dengan mengaplikasikan tata rias. Seorang pemain, misalnya, memiliki hidung yang kurang mancung, mata yang tidak ekspresif, bibir yang kurang tegas, dan sebagainya. Tata rias bisa menyempurnakan kekurangan tersebut sehingga muncul kesan hidung tampak mancung, mata menjadi lebih ekspresif, dan bibir bergaris tegas. Penyempurnaan wajah dilakukan pada pemain yang secara fisik telah sesuai dengan tokoh yang dimainkan. Misalnya, seorang remaja memerankan siswa sekolah. Tata rias tidak perlu mengubah usia, tetapi cukup menyempurnakan dengan mengoreksi kekurangan yang ada untuk disempurnakan. Pemain yang tidak menggunakan rias, wajahnya akan tampak datar, tidak memiliki dimensi.

1.1.2 Menggambarkan Karakter Tokoh

Karakter berarti watak. Tata rias berfungsi melukiskan watak tokoh dengan mengubah wajah pemeran menyangkut aspek umur, ras, bentuk wajah dan tubuh. Karakter wajah merupakan cermin psikologis dan latar sosial tokoh yang hadir secara nyata. Misalnya, seorang yang optimis digambarkan dengan tarikan sudut mata cenderung ke atas. Sebaliknya, tokoh yang pesimistis cenderung memiliki karakter garis mata yang menurun. Tata rias memiliki kemampuan dalam mengubah sekaligus menampilkan karakter yang berbeda dari seorang pemeran.

1.1.3 Memberi Efek Gerak Pada Ekspresi Pemain

Wajah seorang pemain di atas pentas, tampak datar ketika tertimpa cahaya lampu. Oleh karena itu dibutuhkan tata rias untuk menampilkan dimensi wajah pemain. Tata rias berfungsi menegaskan garis-garis wajah karakter, sehingga saat berekspresi muncul efek gerak yang tegas dan dapat ditangkap oleh penonton. Seorang penata rias harus mencermati gerak ekspresi wajah untuk menentukan garis yang akan dibuat.

1.1.4 Menghadirkan Garis Wajah Sesuai Dengan Tokoh

Menampilkan wajah sesuai dengan tokoh membutuhkan garis baru yang membentuk wajah baru. Fungsi garis tidak sekedar menegaskan, tetapi juga menambahkan sehingga terbentuk tampilan yang berbeda dengan wajah asli pemain. Misalnya, seorang remaja yang memerankan seorang yang telah berumur 50 tahun. Wajah perlu ditambahkan garis-garis kerutan sesuai wajah seorang yang berusia 50 tahun. Seorang yang berperan menjadi tokoh binatang, maka perlu membuat garis-garis baru sesuai dengan karakter wajah binatang yang diperankan.

1.1.5 Menambah Aspek Dramatik

Peristiwa teater selalu tumbuh dan berkembang. Tokoh-tokoh mengalami berbagai peristiwa sehingga terjadi perubahan dan penambahan tata rias. Misalnya, seorang tokoh tertusuk belati, tertembak, tersayat wajahnya, maka dibutuhkan tata rias yang memberikan efek sesuai dengan kebutuhan. Tata rias bisa memberikan efek dramatik dari peristiwa-peristiwa yang terjadi dengan menciptakan efek tertentu sesuai dengan kebutuhan.

1.2 Jenis Tata Rias

1.2.1 Tata Rias Korektif

Tata rias korektif (*corrective make-up*) merupakan suatu bentuk tata rias yang bersifat menyempurnakan (koreksi). Tata rias ini menyembunyikan kekurangan-kekurangan yang ada pada wajah dan menonjolkan hal-hal yang menarik dari wajah. Setiap wajah memiliki kekuarangan dan kelebihan. Seseorang yang memiliki bentuk wajah kurang sempurna, misalnya dahi terlalu lebar, hidung kurang mancung dan sebagainya, dapat disempurnakan dengan make up korektif. Seorang pemain membutuhkan tata rias korektif ketika tampilannya tidak membutuhkan perubahan usia, ras, dan perubahan bentuk wajah. Biasanya pemeran memiliki kesesuaian dengan tokoh yang diperankan. Wajah pemain cukup disempurnakan dengan menyamarkan, menegaskan, dan menonjolkan bagian-bagian wajah sesuai dengan tokoh yang dimainkan.

1.2.2 Tata Rias Fantasi

Tata rias fantasi dikenal juga dengan istilah tata rias karakter khusus. Disebut tata rias karakter khusus, karena menampilkan wujud rekaan dengan mengubah wajah tidak realistik. Tata rias fantasi menggambarkan tokoh-tokoh yang tidak riil keberadaannya dan lahir berdasarkan daya khayal semata. Tipe tata rias fantasi beragam, mulai dari badut, tokoh horor, sampai binatang. Beberapa teater di Asia, seperti Opera Cina dan Kabuki menggunakan jenis tata rias fantasi. Tata Rias *Opera Cina* menyerupai topeng. Wajah pemain yang sebenarnya tak tampak (Gb 143). Tata rias kabuki memiliki pola yang menggambarkan karakter yang berbeda (Gb.144). Pola tata rias pada kabuki ini diaplikasikan pada wajah pemain yang seluruhnya dibuat putih (Gb.145).



Gb.143 Tata rias opera Cina



Gb.144 Desain tata rias kabuki



Gb.145 Tata rias kabuki

1.2.3 Tata Rias karakter

Tata rias karakter adalah tata rias yang mengubah penampilan wajah seseorang dalam hal umur, watak, bangsa, sifat, dan ciri-ciri khusus yang melekat pada tokoh. Tata rias karakter dibutuhkan ketika karakter wajah pemeran tidak sesuai dengan karakter tokoh. Tata rias karakter tidak sekedar menyempurnakan, tetapi mengubah tampilan wajah. Contohnya, mengubah umur pemeran dari muda menjadi lebih tua (Gb.146). Mengubah anatomi wajah pemain untuk memenuhi tuntutan tokoh dapat juga digolongkan sebagai tata rias karakter, misalnya memanjangkan telinga (Gb.147). Tokoh tersebut memiliki latar Suku Dayak Kalimantan yang memiliki tradisi memanjangkan telinga.



Gb. 146 Tata rias karakter



Gb.147 Tata rias karakter etnik

1.3 Bahan dan Peralatan Tata Rias

Pengetahuan bahan dan peralatan tata rias sangat penting bagi seorang penata rias. Pengetahuan bahan dan peralatan menjadi dasar untuk memilih bahan dan alat yang sesuai dengan kebutuhan. Perkembangan zaman dan teknologi membawa konsekuensi pada teknologi bahan dan Peralatan tata rias. Hampir setiap tahun bahan-bahan kosmetik diproduksi dengan berbagai jenis dan kualitas yang cukup beragam.

1.3.1. Bahan Tata Rias

Seorang penata rias harus mengerti bahan-bahan yang dapat dan tersedia untuk merias. Bahan-bahan ini biasanya tersedia di toko kosmetik. Masing-masing bahan digunakan secara berbeda sesuai pentahapan dan fungsi tata rias seperti dijelaskan dalam paparan berikut.

- **Cleanser**
Cleanser sering disebut juga pembersih. *Cleanser* atau pembersih bentuknya macam-macam, seperti krim, *gel*, dan *lotion*. *Cleanser* fungsinya membersihkan wajah dari kotoran, sehingga wajah menjadi bersih dan bebas dari lemak. Ada pula jenis *cleanser* khusus yang digunakan untuk membersihkan bagian-bagian wajah yang sensitif, seperti bibir atau bagian kelopak mata.

- ***Astringent***
Astringent disebut juga *toner*, *clarifying*, atau penyegar. Berbentuk cair dan berfungsi menyegarkan wajah. *Astringent* biasanya mengandung banyak alkohol. *Astringent* yang baik sebenarnya yang sedikit kandungan alkoholnya. Saat ini banyak produk penyegar yang mengandung sedikit alkohol atau tanpa alkohol. Jenis penyegar tanpa alkohol ini relatif lebih aman untuk kulit.
- ***Concealer***
 Pada wajah manusia sering terdapat noda hitam atau coklat yang mengganggu penampilan. Capek dan kurang istirahat sering menimbulkan berkas hitam melingkar di sekitar mata. *Concealer* adalah sejenis bahan tata rias yang berfungsi untuk menyamarkan sekaligus menutup kekurangan tersebut. *Concealer* berbentuk krim, *compact*, dan stik. Pemakaiannya dioleskan pada bagian-bagian yang perlu disamarkan atau ditutup.
- ***Foundation***
Foundation disebut juga sebagai alas bedak. Berfungsi memberikan efek mulus pada wajah. *Foundation* diaplikasikan sesudah *concealer*. *Foundation* memiliki berbagai bentuk, seperti krim, stik, atau *compact* (padat). *Foundation* tersedia dalam berbagai tingkatan warna, mulai dari netral, terang, sampai warna gelap sesuai dengan warna kulit manusia. Penggunaannya pada wajah bisa dilakukan dengan tangan atau spon.
- ***Loose Powder***
Loose Powder biasa disebut juga bedak tabur. *Loose powder* bentuknya bubuk yang halus dan lembut. *Loose powder* juga tersedia dalam berbagai tingkatan warna sesuai dengan kulit manusia. Fungsinya untuk menyempurnakan pori-pori yang terbuka. Pori-pori akan tersamarkan dan kulit wajah tampak lebih sempurna. *Loose powder* juga berfungsi menyatukan *concealer* dengan *foundation*.
- ***Compact Powder***
Compact powder disebut juga sebagai bedak padat. Bedak padat berfungsi untuk lebih menyempurnakan wajah. Wajah menjadi tambah mulus. Sebagaimana bedak tabur, bedak padat juga memiliki berbagai macam tingkatan warna.

- **Blush on**
Blush on disebut juga sebagai pemerah pipi. Bahan ini untuk memberikan rona merah pada pipi sehingga tampil lebih segar dan berseri. *Blush on* tersedia dalam berbagai tingkatan warna, mulai dari merah muda sampai merah tua.

- **Kosmetik Bibir**
Kosmetik bibir digunakan untuk membentuk dan memperindah bibir. Peralatan yang digunakan bermacam-macam tergantung dari pembentukan serta warna yang diinginkan. Setiap bibir manusia memiliki karakter yang berbeda dan terkadang menggambarkan watak pemiliknya. Untuk mengubah kesan asli tersebut, bentuk bibir perlu disesuaikan dengan karakter peran. Untuk membentuk dan memperindah bibir diperlukan.

Lipstik. Pemerah atau pewarna bibir. Lipstik pada umumnya tersedia dalam bentuk stik dan krim padat yang dikemas seperti kemasan bedak padat. Pemerah bibir ini tersedia dalam berbagai macam warna. Mulai dari merah dengan berbagai tingkatan warna, violet, coklat, sampai warna gelap yang cenderung hitam. *Lipstik* fungsinya memberi warna pada bibir. Setiap warna menghasilkan karakter yang berbeda.

Lipliner. Berbentuk pensil yang berfungsi memberi garis atau kontur pada bibir sesuai dengan yang dikehendaki. *Lipliner* berfungsi membentuk bibir untuk menghasilkan kesan tertentu. Misalnya bibir yang tipis dapat diubah kesannya menjadi bibir yang penuh dengan membentuk bibir menggunakan *lipliner*. *Lipliner* tersedia dalam berbagai warna.

Lipgloss. Adalah bahan yang membuat bibir tampil mengkilat dan memiliki efek bercahaya. *Lipgloss* ini akan membuat bibir tampil segar. *Lipgloss* pada umumnya berbentuk stik dan krim padat. Pengaplikasiannya sesudah lipstik dan *lipliner*.

- **Kosmetik Mata**
Sama dengan kosmetika bibir, kosmetik untuk membentuk dan memperindah mata bermacam-macam. Dengan kosmetik ini mata seseorang pemain dapat dibuat sesuai dengan tuntutan karakter peran yang akan dimainkan. Beberapa kosmetik mata tersebut adalah sebagai berikut.

Eye shadow atau perona mata. Pada umumnya berbentuk compact atau padat. Diaplikasikan pada kelopak mata untuk menambah karakter. *Eye shadow* dapat difungsikan pula

untuk membentuk alis. Khususnya warna-warna yang gelap. Dalam pementasan teater, *eye shadow* ini biasa dimanfaatkan pula untuk membuat shadow dan highlight pada bagian wajah tertentu.

Eyeliners. Digunakan untuk memberi kontur atau garis pada mata sesuai yang dikehendaki. Tujuannya agar mata lebih tampak ekspresif. Biasanya berbentuk pensil. Ada juga *eyeliner* yang berbentuk cair.

Maskara. Berfungsi menebalkan bulu mata dan melentikkan bulu mata. Dikemas dalam tabung kecil yang sudah dilengkapi dengan aplikator khusus yang ujungnya seperti sikat lembut. Sikat ini difungsikan untuk membentuk bulu mata menjadi lentik.

Pensil Alis. Berfungsi untuk membentuk dan memberi tebal pada alis. Dalam pementasan teater, pensil alis juga dimanfaatkan untuk membuat garis-garis pembentuk pada wajah. Misalnya, untuk membuat garis kerutan pada wajah. Pensil alis biasanya tersedia dalam dua warna, yaitu hitam dan coklat.

- **Body Painting**

Body painting adalah bahan yang bersifat opak (menutup) berbentuk krim dan stik. Di Indonesia banyak tersedia dalam bentuk krim. Bahan ini biasa digunakan untuk tata rias fantasi. Tersedia dalam berbagai warna, mulai dari putih, hitam, merah, hijau, biru, dan kuning. *Body painting* berfungsi pula untuk melukis badan, seperti membuat tato atau memberi warna pada bagian badan tertentu yang dikehendaki.

1.3.2 Peralatan Tata Rias

Peralatan tata rias sangatlah beragam tergantung dari kegunaannya. Beberapa memiliki fungsi yang sangat khusus untuk merias bagian yang sangat khusus seperti alis, bulu mata, dan lain sebagainya. Dengan mengenal peralatan tata rias maka kesalahan penggunaan alat bisa diminimalisir. Sering terjadi pada penata rias amatir yang sekenanya saja mempergunakan peralatan tata rias. Hal ini menyebabkan alat tersebut mudah rusak atau tidak lagi dapat digunakan dengan baik.

- **Sikat Alis**

Sikat alis memiliki bentuk ganda. Pada satu sisi berbentuk sisir kecil dan sisi yang lain adalah sikat yang berbentuk seperti

sikat gigi. Fungsinya untuk merapikan alis, baik sebelum dan sesudah pemakaian pensil alis dan *shadow*.

- **Sikat Bulu Mata**
Sikat dengan bulu-bulu yang ditata melingkar seperti spiral. Sikat ini memiliki karakter bulu sikat yang kasar. Fungsinya untuk membersihkan bulu mata dan menyempurnakan maskara yang tidak rata.
- **Kuas Alis**
Kuas alis berbulu halus atau kasar. Ujung kuas dipotong menyerong atau diagonal. Kuas ini digunakan untuk membaurkan pensil alis atau *eye shadow* yang telah diaplikasikan sehingga terlihat rapi dan natural.
- **Kuas Eyeliner**
Kuas *eyeliner* ada dua macam. Pertama, kuas dengan bulu-bulu yang halus, agak panjang dan ramping. Kuas *eyeliner* berfungsi untuk melukis garis mata. Melukis garis mata bisa memakai *eye shadow* atau *eyeliner* cair. Apabila menggunakan bahan *eyes hadow*, baiknya kuas dalam keadaan basah. Sebaliknya kalau menggunakan bahan *eyeliner* cair, kuas baiknya dalam keadaan kering. Kedua, kuas dengan bulu-bulu halus, ujungnya bulat dan bulunya agak tebal. Kuas ini berfungsi menyempurnakan dan memadukan *eyeliner* dengan pensil mata.
- **Kuas Bibir**
Kuas bibir berukuran sedang dengan bulu lembut dan berujung lancip. Digunakan untuk mengaplikasikan pewarna bibir dan *lipgloss*.
- **Kuas Concealer**
Kuas *concealer* memiliki ukuran bervariasi. Kuas ini digunakan untuk mengaplikasikan *concealer* pada noda-noda yang terdapat di wajah. Kuas yang berukuran kecil dipakai untuk menjangkau sudut-sudut wajah, seperti sudut mata.
- **Kuas Eye Shadow**
Kuas *eye shadow* terdiri dari dua jenis. Pertama, berbentuk pipih, berujung tipis, dengan bulu-bulu lembut. Fungsinya untuk membentuk garis dan memadukan warna setelah diaplikasikan. Kedua, kuas berbulu tebal, lembut, dan ujungnya bulat. Kuas ini digunakan untuk membantu menyempurnakan sapuan gradasi warna *eye shadow*. Kuas

ini juga dapat difungsikan untuk membentuk serta menghaluskan bayangan hidung.

- **Kuas Kipas**
Kuas kipas berbentuk pipih dan melebar seperti kipas. Terbuat dari bulu-bulu yang sangat halus. Kuas ini digunakan untuk membersihkan serpihan-serpihan kosmetik yang mengotori wajah.
- **Kuas *Shading***
Kuas *shading* memiliki bulu-bulu yang lembut, tebal, dan ujungnya dibentuk serong. Digunakan untuk mengaplikasikan *shading* pada bagian-bagian wajah yang bersudut, seperti hidung atau rahang.
- **Kuas *Blush On***
Kuas *blush on* memiliki gagang langsing dengan bulu lembut dan agak tebal. Berfungsi untuk mengaplikasikan *blush on* pada pipi atau bagian wajah lainnya.
- **Kuas *Powder***
Kuas *powder* bergagang besar dengan bulu-bulu yang lembut dan gemuk. Kuas ini digunakan untuk mengaplikasikan *losse powder*. Bisa juga digunakan untuk finishing yaitu menyatukan bahan rias agar terpadu dengan lebih sempurna.
- ***Velour Powder Puff***
Velour powder puff terbuat dari bahan sejenis beludru yang lembut. Berbentuk bundar dan tersedia dalam dua ukuran, yaitu besar dan kecil. Besar untuk mengaplikasikan bedak tabur dan kecil untuk bedak padat pada wajah.
- **Spon Wajik**
Spon wajik berbentuk segi tiga. Terbuat dari bahan lateks. Digunakan untuk meratakan *concealer* atau *foundation* pada bagian-bagian wajah yang sulit dijangkau, seperti bagian bawah mata, sudut mata, dan hidung.
- **Spon Bundar**
Spon bundar terbuat dari bahan lateks yang memiliki sifat tidak menyerap. Berfungsi untuk mengaplikasikan *foundation*.
- **Aplikator Berujung Spon**
Aplikator dengan bagian ujung terbuat dari spon digunakan untuk mengaplikasikan *eye shadow*. Tata rias biasanya

menggunakan beberapa warna *eye shadow*. Idealnya setiap warna menggunakan satu aplikator, sehingga warnanya tidak kotor.

- **Pinset**
Pinset terbuat dari logam dengan ujung pipih. Pinset berfungsi untuk mencabut bulu alis. Pinset juga bisa dimanfaatkan untuk mengaplikasikan bulu mata palsu.
- **Gunting**
Gunting idealnya tersedia dalam berbagai ukuran. Setidaknya tersedia gunting dalam ukuran kecil. Baik gunting biasa, maupun gunting potong. Gunting potong rambut bisa dimanfaatkan untuk merapikan alis, kumis, dan jenggot. Gunting potong rambut bermanfaat pula untuk mengaplikasikan kumis dan jenggot palsu.
- **Pencukur Alis**
Alat pencukur alis berupa pisau kecil yang bergerigi. Alat ini berguna untuk membentuk alis.
- **Penjepit Bulu Mata**
Penjepit bulu mata biasanya terbuat dari logam. Bergagang seperti gunting dengan ujung melengkung seperti bulu mata. Fungsinya untuk melentikkan bulu mata.

1.4 Praktek Tata Rias

Praktek tata rias memaparkan urutan kerja dalam merias pemain. Tata urutan kerja atau prosedur tata rias perlu diketahui agar proses berjalan secara efektif dengan hasil yang maksimal.

1.4.1 Persiapan

Persiapan merupakan tahapan yang penting dalam praktek tata rias. Seorang penata rias perlu melakukan persiapan berupa perencanaan, persiapan tempat, bahan dan peralatan, serta persiapan pemain.

1.4.1.1 Perencanaan

Perencanaan dimulai dengan diskusi dengan sutradra, pemain, dan penata artistik yang lain. Penata rias mencatat masukan-masukan dari sutradara terkait dengan tata rias. Catatan sutradara sebagai masukan bagi penata rias untuk membuat desain atau rancangan.

1.4.1.2 Persiapan Tempat

Tempat merias memiliki pengaruh yang besar terhadap keberhasilan sebuah hasil kerja tata rias. Hal yang perlu diperhatikan terkait dengan tempat adalah perlengkapan tempat rias. Tempat rias idealnya memiliki cermin yang dilengkapi dengan penerangan yang cukup. Cermin yang dibutuhkan untuk tata rias setidaknya berukuran relatif besar sehingga mampu menangkap bagian tubuh dan wajah pemain secara utuh. Cermin idealnya juga terpasang di almari kabinet yang memiliki tempat untuk meletakkan bahan dan peralatan tata rias. Kursi yang dibutuhkan idealnya adalah kursi hidrolik yang bisa diputar dan dinaik-turunkan secara otomatis sehingga penata rias tidak perlu membungkuk atau berpindah tempat.

Perlengkapan lain yang harus dikontrol oleh penata rias adalah ketersediaan tata cahaya yang memadai. Idealnya terdapat lampu yang dipasang secara frontal pada sisi kanan dan kiri cermin. Lampu penerangan yang sifatnya umum, idealnya dipasang di langit-langit atas di belakang meja rias. Apabila penerangan kurang memadai, maka penata rias bisa minta pada bagian yang bertanggung jawab untuk memasang cahaya tambahan. Hal ini penting karena berpengaruh langsung pada warna tata rias.

1.4.1.3 Persiapan Bahan dan Peralatan

Seorang penata rias harus tahu bahan apa saja yang dibutuhkan untuk melakukan kerjanya. Bahan-bahan harus disiapkan dalam jumlah yang cukup sesuai kebutuhan. Misalnya, untuk suatu pementasan menangani 8 pemain, maka diperhitungkan kebutuhan kapas, pembersih, shadow, dan sebagainya. Demikian juga peralatan yang dibutuhkan. Bahan dan peralatan ditata sedemikian rupa dan harus diketahui secara persis tempatnya agar saat praktek tidak disibukkan dengan mencari bahan atau alat yang harus digunakan.

1.4.1.4 Persiapan Pemain

Seorang penata rias harus bisa mengukur berapa waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan pekerjaannya. Termasuk menghitung berapa waktu yang dibutuhkan untuk melakukan persiapan seorang pemain untuk siap dirias. Persiapan seorang pemain dapat dipaparkan sebagai berikut.

- **Melindungi kepala dan tubuh**

Pada prinsipnya, persiapan ini dilakukan untuk memudahkan penata rias dalam melakukan pekerjaan. Dibutuhkan penutup kepala agar rambut tidak mengganggu proses merias. Demikian juga tubuh perlu penutup agar rontokan bahan rias tidak membuat busana menjadi kotor.

- **Membersihkan wajah**
Membersihkan wajah pemain merupakan persiapan yang dilakukan setelah bagian tubuh tertentu terlindungi. Membersihkan wajah dilakukan menggunakan pembersih untuk mengangkat kotoran dan lemak yang menempel pada wajah pemain. Setelah bersih, wajah perlu diberi penyegar agar terasa nyaman, segar, dan bersih. Teknik membersihkan wajah dimulai dari mengaplikasikan pembersih pada wajah. Berikutnya meratakan pembersih dengan tangan sambil ditekan. Setelah itu dibersihkan menggunakan kapas dengan arah gerakan ke atas. Apabila wajah telah bersih, maka tinggal mengaplikasikan penyegar.
- **Mengenal wajah pemain**
Seorang penata rias, idealnya mengenal karakter pemain jauh sebelum proses merias dilakukan. Karakter wajah yang perlu dikenal seorang penata rias meliputi bentuk wajah, hidung, bibir, mata, serta jenis kulit. Apabila penata rias belum mengenal secara rinci, maka saat membersihkan wajah, bisa diamati hal-hal yang terkait dengan karakter wajah. Dengan demikian seorang penata rias tahu betul apa yang harus dilakukan.

1.4.2 Desain

Desain adalah rancangan berupa gambar atau sketsa sebagai dasar penciptaan. Membuat desain pada dasarnya adalah menuangkan gagasan dalam bentuk gambar atau sketsa. Proses tata rias memerlukan desain sebelum bahan-bahan kosmetik diaplikasikan pada wajah pemain. Desain mempermudah kerja penata rias dengan hasil yang maksimal. Membuat desain merupakan tata cara kerja yang perlu ditradisikan.

Desain dapat dibuat dalam bentuk kartu besar dengan kertas yang relatif tebal. Kartu dapat dimanfaatkan dua muka bolak-balik. Kartu tata rias memuat hal-hal sebagai berikut.

Tempat gambar	Tempat gambar																								
CATATAN:																									
BAHAN:																									
<table border="0"> <tr><td>a. Foundation</td><td>:</td></tr> <tr><td>b. Loose Powder</td><td>:</td></tr> <tr><td>c. Compact Powder</td><td>:</td></tr> <tr><td>d. Eye Shadow</td><td>:</td></tr> <tr><td>e. Lipstick</td><td>:</td></tr> <tr><td>f. Lipliner</td><td>:</td></tr> <tr><td>g. Lipgloss</td><td>:</td></tr> <tr><td>h. Pensil Alis</td><td>:</td></tr> <tr><td>i. Maskara</td><td>:</td></tr> <tr><td>j. Body Painting</td><td>:</td></tr> <tr><td>k. Kumis/jenggot</td><td>:</td></tr> <tr><td>l. Latex</td><td>:</td></tr> </table>		a. Foundation	:	b. Loose Powder	:	c. Compact Powder	:	d. Eye Shadow	:	e. Lipstick	:	f. Lipliner	:	g. Lipgloss	:	h. Pensil Alis	:	i. Maskara	:	j. Body Painting	:	k. Kumis/jenggot	:	l. Latex	:
a. Foundation	:																								
b. Loose Powder	:																								
c. Compact Powder	:																								
d. Eye Shadow	:																								
e. Lipstick	:																								
f. Lipliner	:																								
g. Lipgloss	:																								
h. Pensil Alis	:																								
i. Maskara	:																								
j. Body Painting	:																								
k. Kumis/jenggot	:																								
l. Latex	:																								

Gb.148 Lembar desain bagian depan

BAGIAN DEPAN

- Gambar wajah dari muka dan samping.
- Gambar wajah dari muka dan samping dipakai untuk menuangkan konsep tata rias. Contohnya, penempatan *shading* dan *highlight* pada wajah, *eye shadow*, garis kerutan wajah, atau aplikasi lipstik.
- Tempat untuk catatan. Tempat catatan dipakai untuk membuat catatan khusus yang belum tervisualisasikan dalam gambar. Contohnya, teknik aplikasi, karakter garis, atau arah tarikan aplikasi *shadow* maupun *blush on*.
- Daftar bahan kosmetik. Kosmetik yang dipakai dalam tata rias didaftar lengkap dengan spesifikasinya. Pencatatan bahan kosmetik yang dibutuhkan ini membuat proses merias menjadi lebih efektif. Penata rias dapat menyiapkan sekaligus mengontrol kebutuhan bahan yang dipakai.

Produksi	:	
Sutradara	:	
Tokoh	:	
Karakter	:	
Pemain	:	
Karakter	:	
Jenis Tata Ras	:	

CATATAN KHUSUS:

Gb.149 Lembar desain bagian belakang

BAGIAN BELAKANG

- Produksi. Mencantumkan judul pementasan.
- Sutradara. Mencantumkan nama sutradara
- Tokoh. Mencantumkan nama tokoh dalam naskah lakon
- Karakter Tokoh. Memuat deskripsi karakter tokoh
- Pemain. Mencantumkan nama pemain
- Karakter Pemain. Mendeskripsikan tipe dan ciri-ciri wajah pemain
- Jenis Tata Rias. Mencantumkan jenis tata rias
- Catatan Khusus. Memuat keterangan atau gambar yang belum terungkap di bagian depan.

1.4.3 Merias

Desain pada akhirnya diaplikasikan pada pemeran. Seorang penata rias bekerja berdasarkan desain yang telah dibuat. Seorang penata rias bisa menyerahkan sebagian pekerjaannya pada seorang asisten dengan tetap berpedoman pada desain. Penata rias melakukan kontrol dan penyempurnaan agar hasil sebagaimana yang diharapkan.

1.4.3.1 Tata Rias Korektif

Fungsi tata rias korektif adalah untuk mengubah penampilan wajah menjadi lebih sempurna. Wajah manusia memiliki kekurangan yang membuat penampilan kurang sempurna. Tata rias korektif menyamarkan kekurangan yang ada sehingga wajah tampil lebih sempurna. Penata rias perlu memperhatikan hal-hal sebagai berikut.

- Kenali kekurangan dan kelebihan wajah
- Kenali karakter tokoh dengan baik.
- Koreksi wajah pemain sesuai karakter tokoh
- Perhatikan jarak pemain dengan penonton
- Kuasai bahan kosmetik dan peralatan

Penata rias perlu mempelajari kekurangan dan kelebihan wajah, sebelum membuat desain. Hal lain yang perlu dikuasai adalah teknik mengoreksi wajah untuk penyempurnaan.

o Teknik Tata Rias Korektif

Teknik yang dipakai dalam menyempurnakan (koreksi) wajah, adalah teknik *shadow* dan *highlight*. *Shadow* adalah efek gelap yang memberi kesan cekung, kecil, sempit. *Highlight* adalah efek terang yang memberi kesan menonjol, besar, lebar. Kombinasi antara *shadow* dan *highlight* akan menghasilkan kesan tertentu sesuai yang diharapkan. Teknik lain yang bisa dilakukan adalah menambahkan unsur-unsur baru, baik dengan garis, warna atau bahan tiruan.

o Praktek Tata Rias Korektif

Sebelum merias wajah, perhatikan kelengkapan alat dan bahan. Karena jenis kulit setiap orang berbeda maka perlu diperhatikan bahan-bahan rias yang akan digunakan. Rias yang baik tidak menghasilkan efek negatif pada kulit seperti; gatal-gatal, kulit mengelupas, dan lain sebagainya. Jika semua sudah dipersiapkan maka praktek tata rias dapat dilakukan seperti di bawah ini.

- **Membersihkan wajah.** Langkah awal yang penting adalah membersihkan wajah dengan *cleanser* atau pembersih. Berikutnya, segarkan wajah dengan *astringent*. Pilihlah *cleanser* dan *astringent* sesuai jenis kulit.

- **Menyempurnakan bentuk wajah.** Wajah memiliki bentuk yang beragam. Wajah yang ideal, khususnya untuk kecantikan, adalah yang berbentuk oval dengan proporsi seimbang antara bagian-bagiannya. Bentuk-bentuk lain seperti bulat, persegi, panjang, buah pir, segitiga, dan *diamond* dianggap kurang sempurna dan perlu dikoreksi. Penyempurnaan bentuk wajah menggunakan teknik *shading* dan *highlight* dengan mengaplikasikan foundation. Gunakan *foundation* dengan tiga tingkatan warna yang berbeda, yaitu *foundation* sesuai warna kulit, *foundation* dengan warna satu tingkat lebih gelap dari warna kulit, dan *foundation* dengan warna satu tingkat lebih terang dari warna kulit. *Foundation* yang sesuai dengan warna kulit dipakai untuk bagian wajah yang ingin dipertahankan, *foundation* dengan warna satu tingkat lebih gelap dari warna kulit untuk menyamarkan, mempersempit, atau membuat cekung. Sedangkan *foundation* dengan warna satu tingkat lebih cerah dari warna kulit untuk memberi kesan lebar atau menonjol.



Gb.150 Bentuk wajah bulat

Kasus :

Pemeran memiliki bentuk wajah bulat. Bentuk bulat memiliki pipi dan garis rahang penuh dengan garis muka cenderung pendek.

Solusi :

Gunakan teknik *shading*. Aplikasikan *foundation* warna gelap satu tingkat di bawah warna kulit sepanjang garis tepi dahi, pipi, rahang, dan rahang bagian bawah. Kesan bulat akan tersamarkan dengan teknik shading yang tepat.

Gambar-gambar di bawah ini memperlihatkan bagian-bagian yang perlu dikoreksi sehubungan dengan bentuk wajah. Untuk bentuk wajah panjang (Gb.151), bagian dahi dan dagu perlu diberi warna gelap untuk mengurangi kesan panjang. Sementara bagian pipi diberi warna terang.



Gb.151 Bentuk wajah panjang

Untuk bentuk wajah persegi (Gb.152) daerah di sebelah atas pelipis kanan dan kiri serta tepi pipi sebelah kanan dan kiri diberi warna gelap untuk menghilangkan kesan kotak pada wajah. Kesan kotak akan menampakkan karakter yang kaku. Jika pemain berperan sebagai tokoh yang lemah lembut maka bentuk kotak pada wajah harus dihilangkan sehingga kesan kaku tersebut juga menjadi hilang.



Gb.152 Bentuk wajah persegi

Untuk bentuk wajah *diamond* (Gb.153) maka daerah seputar dahi sampai pelipis diberi warna gelap dan pipi serta dagu diberi warna terang.



Gb.153 Bentuk wajah *diamond*

Untuk wajah segitiga (Gb.154) bagian atas pelipis kiri dan kanan serta bagian bawah pelipis kiri dan kanan diberi warna terang sedangkan pipi, dahi, dan dagu diberi warna terang.

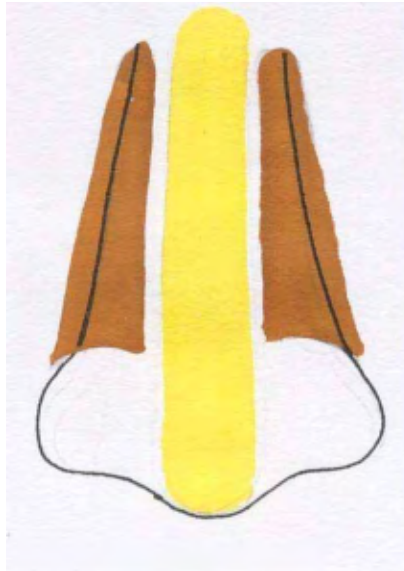


Gb.154 Bentuk wajah segitiga

- **Mengaplikasikan bedak** baik *losse powder* maupun *compact powder*, dapat dilakukan dengan teknik *shading* dan *highlight* mengikuti aplikasi *foundation*. Hal ini harus dilakukan lebih teliti dan hati-hati. *Losse powder* dapat dimanfaatkan untuk membaurkan dua warna *foundation* yang berbeda agar gradasi warnanya terjaga. *Compact powder* dipakai setelah *losse powder* untuk lebih menyempurnakan tampilan wajah.
- **Membentuk hidung** dapat menggunakan teknik *shading* dan *highlight* dengan bahan *compact powder*. Gunakan *compact powder* warna dua tingkat lebih terang dari warna kulit dan dua warna lebih gelap dari warna kulit.

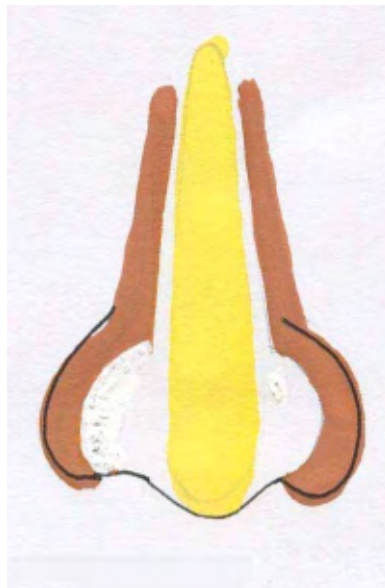
Kasus dan Solusi :

- a. Batang hidung besar. *Shadow* pada dua sisi hidung. *Highlight* pada garis tengah batang hidung dengan bentuk yang ramping (Gb.155).



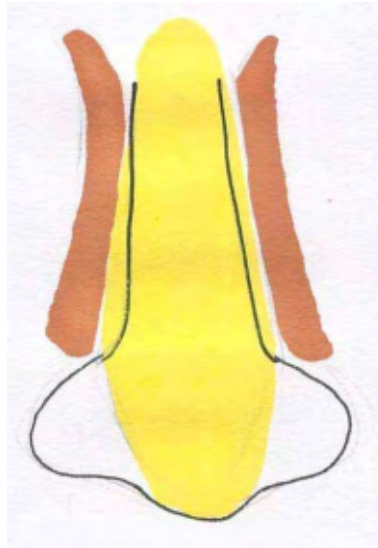
Gb.155 Batang hidung besar

- b. Cuping hidung besar. *Shadow* pada dua sisi cuping hidung yang harus disamarkan. *Highlight* pada garis tengah hidung untuk mengalihkan fokus (Gb.156).



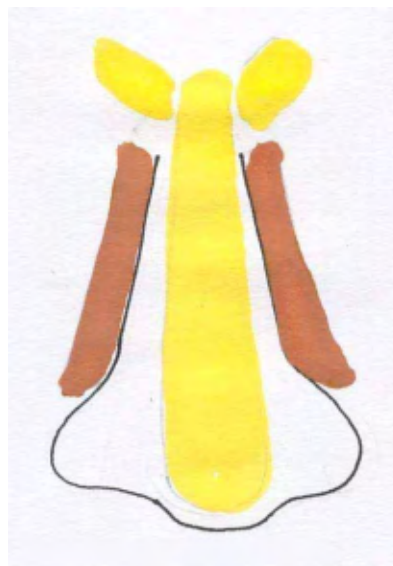
156.Cuping hidung besar

- c. Batang hidung kecil. *Shadow* pada kanan dan kiri batang hidung. *Highlight* pada batang hidung untuk menyamakan batang hidung yang kecil (Gb.157).



Gb.157 Batang hidung kecil

- d. Batang hidung pendek. *Highlight* dibuat tinggi mulai dari atas sampai ujung hidung. Ketinggian dapat memanipulasi dengan bagian atas ditinggikan dan ujung alis bagian dalam disesuaikan agar tidak berkesan janggal (Gb.158).



Gb.158 Batang hidung pendek

- e. Hidung tidak mancung. *Highlight* dengan goresan ramping pada batang hidung. *Shading* pada sisi kanan dan kiri untuk menciptakan efek kontras.
 - f. Batang hidung bengkok. *Shadow* pada bagian yang bengkok dengan tarikan garis lurus. *Highlight* pada batang hidung dengan garis mengikuti bentuk hidung yang dikehendaki.
- **Membentuk alis.** Alis memiliki bentuk yang beragam pula. Bentuk alis tidak selalu sesuai dengan bentuk wajah. Oleh karena itu, alis perlu dikoreksi dengan menyesuaikan bentuknya dengan bentuk wajah.

Kasus dan solusi:

- a. Pemeran memiliki bentuk wajah bulat. Buatlah alis tajam dan menyudut untuk menyamakan kesan wajah yang bulat (Gb.159).



Gb.159 Alis tajam

- b. Pemeran memiliki bentuk wajah persegi. Buatlah alis melengkung lembut. Hindari bentuk alis yang tajam (Gb.160).



Gb.160 Alis melengkung lembut

- c. Pemeran memiliki bentuk wajah panjang. Buatlah alis cenderung mendatar. Hindari tarikan alis ke atas dan melengkung (Gb.161)



Gb.161 Alis mendatar

- d. Pemeran memiliki bentuk wajah diamond. Idealnya alis dibuat melengkung lembut pada ujung terluar alis (Gb.162).



Gb.162 Ujung luar alis melengkung

- e. Pemeran memiliki bentuk wajah segitiga. Alis yang ideal untuk bentuk segitiga adalah alis yang sedikit melengkung dengan membentuk sudut yang tidak terlalu tajam (Gb.163).

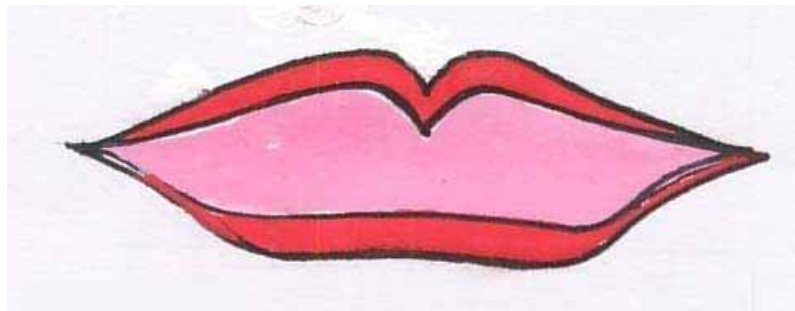


Gb.163 Ujung alis sedikit tajam

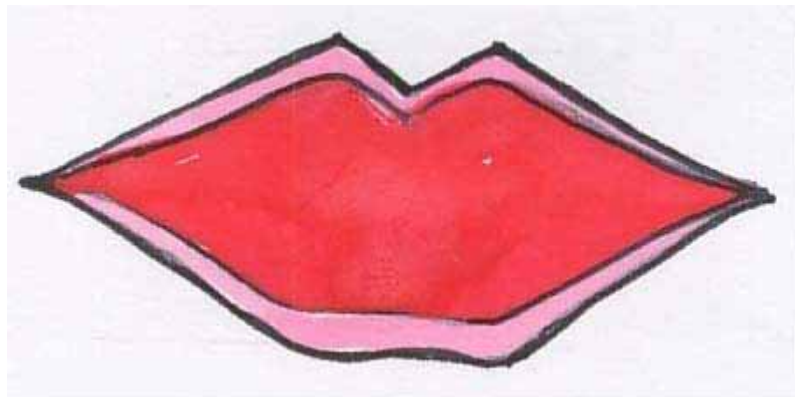
Apabila sudah memilih bentuk alis yang sesuai, maka perhatikan pertumbuhan alis. Apakah tumbuhnya teratur? Apakah rambut alis perlu dirapikan? Rambut alis yang tumbuh tidak teratur perlu dirapikan dengan cara dipotong. Sesuaikan alur alis dengan bentuk yang diinginkan. Merapikan pertumbuhan rambut alis idealnya dilakukan sebelum

mengaplikasikan foundation, sehingga bekas potongan dapat tertutup.

- **Membentuk bibir.** Pembentukan bibir dapat dilakukan dengan membingkai bibir menggunakan *eyeliner* dan mengisinya dengan warna. Langkah awal adalah dengan menyamarkan bentuk bibir menggunakan *foundation*. Penyamaran bibir dapat dilakukan pada saat mengaplikasikan *foundation*. Penyamaran disempurnakan menggunakan *compact powder*. Tahap berikutnya adalah menyempurnakan bentuk bibir dengan membuat bentuk yang dikehendaki. Gunakan *eyeliner* untuk membuat sketsa bibir. Setelah sketsa bibir dibuat, berikutnya adalah mengisi bibir dengan lipstick.



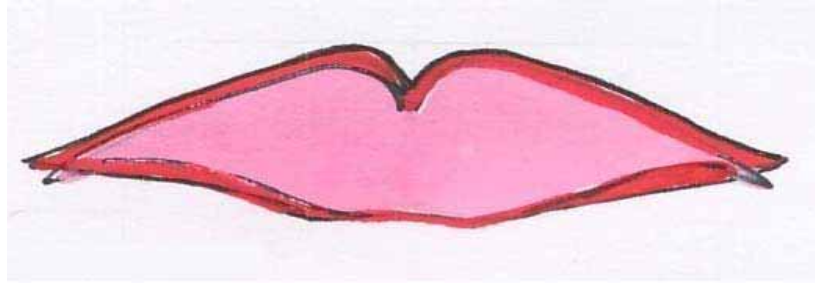
Gb.164 Bibir tipis



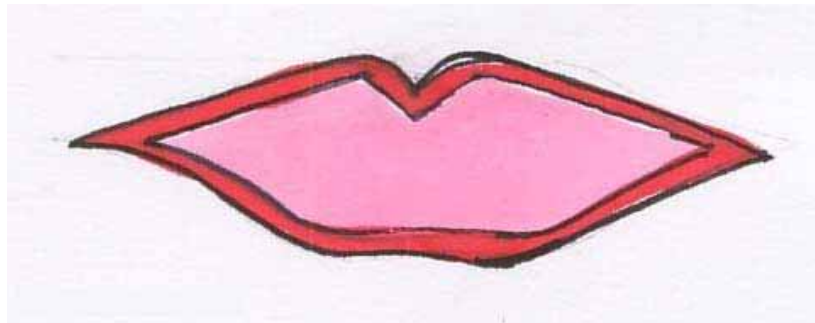
Gb.165 Bibir tebal

Bibir tipis dapat dibuat tampak tebal dengan menambah garis luar bibir (Gb.164). Sebaliknya, untuk bibir terlalu tebal dapat menyamarkan bagian terluar dan membentuk kembali pada bibir bagian dalam (Gb.165). Demikian juga bibir yang mempunyai kesan sedih dapat ditarik garis ke atas pada sudut terluar bibir (Gb.166). Bibir yang terlalu kecil dapat disamarkan

dengan menambah garis terluar sebagaimana bibir yang tipis (Gb.167).



Gb.166 Bibir pesimis



Gb.167 Bibir kecil

- **Mengaplikasikan *blush on*** (perona pipi). Mengaplikasikan *blush on* perlu mempertimbangkan bentuk wajah dengan teknik tarikan atau sapuan yang tepat. Tarikan naik untuk memberikan efek tajam pada wajah, tarikan mendatar untuk efek luas, dan tarikan naik untuk memberi kesan panjang pada wajah. *Blush on* sering pula difungsikan untuk sentuhan akhir (*finishing*) pada wajah dengan cara menyapukan tipis dan ringan pada bagian wajah. Sapuan *blush on* untuk *finishing* harus hati-hati agar tidak merusak riasan yang lain.

1.4.3.2 Tata Rias Fantasi

Tata rias fantasi disebut juga tata rias karakter khusus. Tata rias fantasi menampilkan tokoh-tokoh yang secara riil tidak terdapat dalam kehidupan. Penggolongan bisa meliputi tokoh-tokoh horor, binatang, atau menampilkan riasan yang menggambarkan flora. Tata rias fantasi tidak terbatas tergantung dari fantasi manusia. Tata rias fantasi dapat mengubah anatomi wajah untuk memberi kesan tiga dimensi. Hidung dapat diubah anatominya dengan bahan kapas yang dicampur lateks (Gb.168). Penambahan kapas pada hidung disempurnakan dengan

mengaplikasikan *foundation* dan memberi garis serta *shadow* (Gb.169). Hasilnya, hidung berubah dan memiliki dimensi yang berbeda (Gb.170).



Gb.168 Pemasangan lateks



Gb.169 Pemberian *foundation*



Gb.170 Hasil akhir perubahan bentuk hidung

Praktek tata rias fantasi dapat pula memakai model atau berdasarkan khayalan perancang rias. Tokoh-tokoh macam badut, punakawan dapat digolongkan dalam jenis tata rias fantasi. Langkah-langkah Tata Rias Fantasi dapat dijelaskan sebagai berikut.

- **Persiapan.** Dalam hal ini adalah membersihkan wajah pemain dengan *cleanser* yang dilanjutkan mengaplikasikan penyegar.
- **Pembentukan dasar.** Merupakan tahap membuat bentuk-bentuk dasar pada wajah pemain sesuai dengan desain. Bentuk dasar dapat berupa garis-garis atau penambahan unsur lain pada bagian wajah (Gb.171). Apabila bentuk dasar berupa garis, maka *foundation* diaplikasikan sebelum membuat garis. Sebaliknya, apabila ada penambahan unsur lain pada wajah, maka *foundation* diaplikasikan sesudah penambahan unsur lain pada wajah.



Gb.171 Sketsa pada wajah

- **Dimensi wajah.** Tata rias memiliki kedalaman bentuk. Kedalaman bentuk dapat dibuat dengan perbedaan gelap terang, garis, warna, dan penambahan dimensi secara nyata. Membentuk dimensi wajah dengan mengisi bagian-bagian dengan gelap terang atau warna. Penambahan dimensi secara nyata berupa perubahan wajah dengan menambah latex, tissue, atau kapas. Apabila menggunakan teknik dua

dimensi cukup dibedakan dengan warna dan gelap terang (Gb.172).



Gb.172 Proses periasan

- **Penyempurnaan.** Tahap penyempurnaan adalah tahap finishing, dimana setiap unsur diselesaikan sesuai dengan desain.

1.4.3.3 Tata Rias Karakter

Merias karakter berarti mengubah penampilan pemain dalam hal umur, watak, bentuk wajah agar sesuai tokoh. Pengubahan wajah dapat menyangkut aspek umur saja atau aspek lain secara bersama. Tata rias karakter membantu pemain dalam mengungkapkan karakter tokoh. Tata rias karakter dikenakan pada bagian wajah dan tubuh lain yang memungkinkan dapat dilihat oleh penonton. Bagian lain tubuh seperti leher, badan, tangan, atau kaki yang terlihat.

○ **Umur**

Perkembangan usia manusia membawa perubahan-perubahan pada wajah. Mulai dari anak-anak sampai usia tua. Manusia mengalami perubahan pada wajah ketika menginjak usia 30-an. Khususnya pada usia 35 tahun, wajah manusia mengalami perubahan dengan beberapa tanda-tanda pada wajah, yaitu munculnya kerutan pada beberapa bagian bagian. Kerutan muncul pada bagian sekitar mata, mulut, dan hidung.

Perubahan lain yang terjadi adalah pada rambut yang mulai merubah warna menjadi abu-abu atau putih.

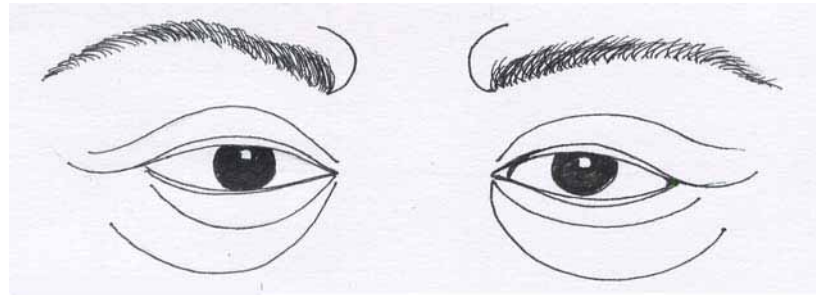
Pada usia 40 tahun, perubahan mulai tampak lebih nyata. Kerutan pada wajah mulai bertambah dan rambut berwarna putih mulai banyak. Usia 50 tahun, kulit mulai kendur dan kerutan semakin tajam dan bertambah. Usia 65 ke atas, kerutan-kerutan wajah semakin banyak, kulit pada wajah mulai mengendur, cekung, dan rambut semakin memutih.

- **Praktek Tata Rias Karakter**

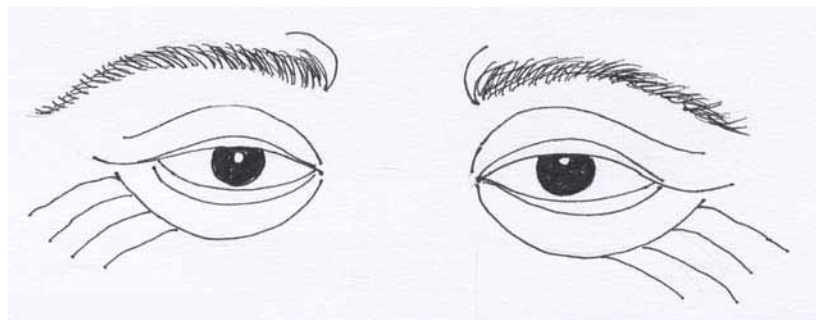
Tata rias karakter membutuhkan persiapan yang serius. Selain bahan-bahan dasar make-up, tata rias karakter juga memerlukan bahan tambahan lain, seperti rambut palsu, kumis, jenggot, dan lain sebagainya. Tahapan tata rias karakter dapat dijelaskan sebagai berikut.

- **Persiapan.** Tahap persiapan selalu dimulai dengan membersihkan wajah. Menghilangkan kotoran, bekas *make up* dan lemak yang menempel pada wajah. Berikutnya adalah mengaplikasikan penyegar.
- **Aplikasi *foundation*.** Pemakaian *foundation* dapat dilakukan sebagaimana dalam *make up* korektif, yaitu menggunakan teknik *shading* dan *shadow*. Penggunaan warna untuk menampilkan usia lebih efektif kalau menggunakan *foundation* warna dua tingkat lebih gelap dan dua tingkat lebih terang. Hal ini untuk menciptakan tingkat kekontrasan yang tajam. Mengingat tata rias panggung berhubungan dengan jarak yang jauh antara tempat pertunjukan dengan penonton.
- **Membuat garis kerutan.** Garis kerutan dibuat setelah aplikasi *foundation*. Garis kerutan wajah dibuat dengan pensil alis.
 - Kerutan pada kening* biasanya mulai tampak pada usia 40-an dengan jumlah sedikit. Garis kerutan pada kening mulai bertambah jumlahnya pada usia 50 tahun ke atas. Pada usia yang lebih tua lagi, kulit-kulit disekitar kerutan mulai tampak kendur. Garis kerutan pun cenderung turun. Tokoh dalam teater biasanya ada yang berusia sangat tua, sehingga kerut-kerut wajah makin banyak pada wajah.
 - Kerutan pada mata.* Mata memiliki kelopak yang dibagi menjadi dua, yaitu bagian atas dan bawah. Bagian yang perlu diperhatikan dalam membuat kerutan pada mata adalah bagian ujung dalam mata sampai bagian ujung luar mata. Tarikan ujung luar mata memiliki alur garis kerutan sampai bagian pelipis. Bagian bawah, untuk usia 80 tahun ke atas, kerutan bisa memiliki alur sampai pipi mengarah ke bawah. Pada usia menengah, sekitar 50-an tahun, kerutan biasanya

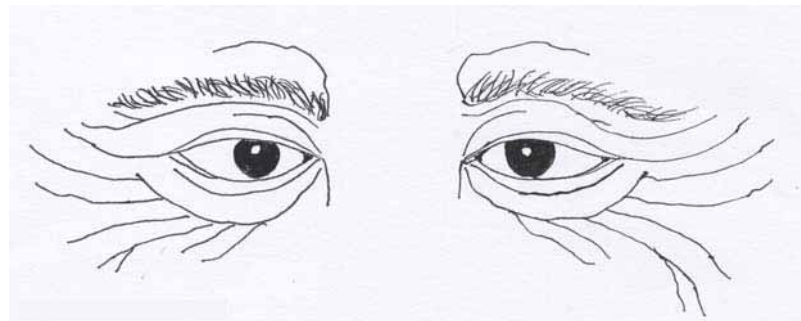
tajam dengan kulit masih relatif kencang (Gb.173). Pada usia 60 tahun ke atas, lapisan kulit sekitar mata mulai mengendur (Gb 174 dan 175).



Gb.173 Kerutan usia 50-an



Gb. 174 Kerutan usia 70-an



Gb.175 Kerutan usia 90-an

Kerutan pada hidung dan mulut. Kerutan pada hidung memiliki hubungan yang erat dengan bagian mulut. Kerutan ini akan membentuk lipatan yang disebut lipatan *nasolabial*. Lipatan *nasolabial* merupakan lipatan tajam yang muncul dari ujung atas cuping hidung sampai bagian ujung luar mulut. Kerutan yang membentuk lipatan ini bias muncul pada usia sekitar 30-an tahun. Bagian ini merupakan salah satu bagian penting untuk mengubah usia. Pada usia yang lebih tua

lipatan ini akan berlanjut pada bagian dagu pada sisi mulut sebelah luar.

Kerutan pada pipi akan muncul pada usia yang relatif lanjut sekitar 60 tahun ke atas. Kerutan ini dimulai dengan penonjolan pada tulang pipi yang mengakibatkan cekungan yang dalam. Khususnya pada orang-orang yang berwajah tirus dan kurus. Berikutnya baru menyusul kerutan pada bagian pipi. Kerutan ini memiliki bentuk cenderung turun ke bawah yang disebabkan kekendoran pada kulit.

Kerutan pada leher perlu diperhatikan karena bagian ini dapat dilihat oleh penonton. Kerutan pada leher terbentuk mulai dari rahang bawah mengarah ke bawah sampai pangkal leher.

- **Aplikasi teknik *shading* dan *highlight*.** Sesudah membuat garis dengan pensil, maka penyempurnaannya menggunakan *eye shadow*. Caranya adalah dengan menambah *shadow* pada bagian wajah yang akan dicekungkan dan memberi *highlight* pada bagian yang akan ditonjolkan. Dalam gambar 176 diperlihatkan garis kerut pada kening, wajah, dan leher pemain. Garis kerut ini menunjukkan ketuaan. Untuk memberi penekanan pada bagian mata yang mencekung maka *shadow* ditambahkan (Gb.177). Dengan mengolah *shadow* dan *highlight* maka akan diperoleh gambaran ketuaan wajah seperti yang dikehendaki (Gb.178).



Gb.176 Garis kerut kening



Gb.177 Bayangan pada mata



Gb. 178 Pemberian *shadow* dan *highlight*

- **Memutihkan rambut.** Rambut merupakan unsur penting yang dapat dijadikan tanda untuk usia seseorang. Rambut yang normal akan mengalami perubahan warna pada usia 30-an tahun. Perubahan warna rambut pada usia 30-an belum tampak secara menyeluruh. Pada usia 50-an tahun ke atas perubahan rambut baru merata. Hal ini sebenarnya bersifat relatif. Setiap manusia mengalami perubahan warna rambut yang berbeda. Walaupun begitu, pemutihan warna rambut untuk mengubah usia menjadi cara yang efektif. Pemutihan warna rambut dapat menggunakan *body painting* atau rambut yang sesungguhnya, baik dari *wool* atau bahan sintetis. Rambut tiruan yang ideal adalah yang terbuat dari *wool*. *Wool* relatif sulit didapatkan di Indonesia.



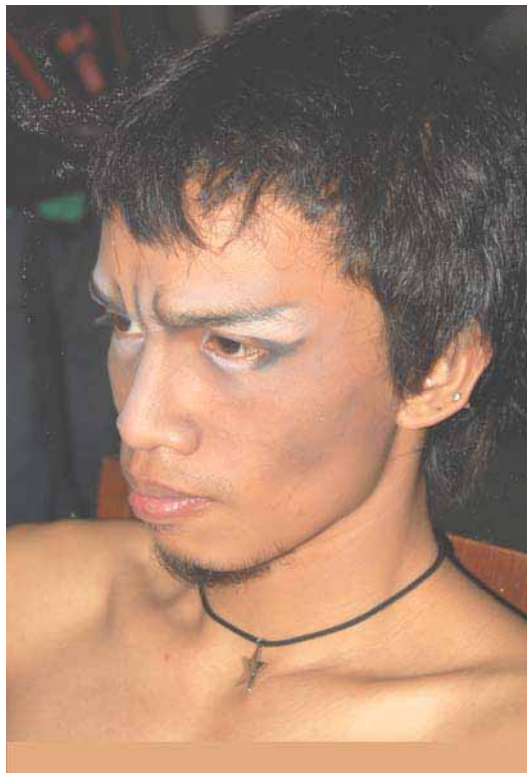
Gb.179 Pemutihan rambut

Teknik:

Memutihkan rambut dengan *body painting* relatif sederhana dan mudah. Alat yang digunakan adalah sikat dan sisir. *Body painting* warna putih dioleskan dengan rambut dengan sikat secara merata. Kemudian disisir agar *body painting* merata. Memutihkan rambut dengan rambut palsu, membutuhkan kecermatan dan waktu. Sebelum memutuskan untuk memutihkan rambut dengan rambut palsu, idealnya dilihat bentuk pertumbuhan rambut terlebih dahulu untuk memutuskan pengaplikasian. Pengaplikasian dilakukan

dengan penambahan pada bagian tertentu. Terutama pada bagian depan. Kemudian penambahan dilakukan dengan membagi rambut pada bagian tertentu. Penggunaan rambut pasangan ini akan menghasilkan rambut putih yang lebih natural.

- **Mengubah Ras.** Pementasan teater sering terdapat tokoh yang berbeda jenis ras. Dalam satu ras pun sering memiliki karakteristik yang berbeda. Orang-orang Asia yang digolongkan sebagai oriental memiliki karakter yang berbeda-beda pula. Mengubah ras bisa dilakukan dengan menyamarkan wajah asli dengan mengaplikasikan karakteristik lain. Pemain yang berasal dari rumpun Melayu diubah menjadi tokoh berbangsa Cina (Gb.180). Proses pengubahan dilakukan dengan mengaplikasikan karakteristik anatomi yang penting, seperti mata, alis, dan kumis (Gb.181). Gb.182, memperlihatkan hasil akhir pengubahan ras dengan beberapa perubahan pada kepala alis, tarikan mata, dan kumis.



Gb.180 Wajah asli pemain



Gb.181 Proses penataan rias



Gb.182. Hasil akhir tata rias perubahan ras

2. TATA BUSANA

Tata busana adalah seni pakaian dan segala perlengkapan yang menyertai untuk menggambarkan tokoh. Tata busana termasuk segala asesoris seperti topi, sepatu, syal, kalung, gelang, dan segala unsur yang melekat pada pakaian. Tata busana dalam teater memiliki peranan penting untuk menggambarkan tokoh. Pada era teater primitif, busana yang dipakai berasal dari bahan-bahan alami, seperti tumbuhan, kulit binatang, dan batu-batuan untuk asesoris. Ketika manusia menemukan tekstil dengan teknologi pengolahan yang tinggi, maka busana berkembang menjadi lebih baik.

Tata busana dapat dibuat berdasar budaya atau jaman tertentu. Untuk membuat tata busana sesuai dengan adat dan kebudayaan daerah tertentu maka diperlukan referensi khusus berkaitan dengan adat dan kebudayaan tersebut. Jenis busana ini tidak bisa disamakan antara daerah satu dengan daerah lain. Masing-masing memiliki ciri khasnya. Sementara itu tata busana menurut jamannya bisa digeneralisasi. Artinya, busana pada jaman atau dekade tertentu memiliki ciri yang sama.

Tidak ada periode tata busana secara khusus di teater, karena semua tergantung latar cerita yang ditampilkan. Periode busana teater dengan demikian mengikuti periode teater tersebut. Misalnya, dalam teater Romawi Kuno maka lakon yang ditampilkan berlatar jaman tersebut sehingga busananya pun seperti busana keseharian penduduk jaman Romawi Kuno. Demikian juga dengan teater pada jaman Yunani, Abad Pertengahan, Renaissance, Elizabethan, Restorasi, dan Abad 18. Busana teater mengalami perkembangan pesat seiring lahirnya teater modern pada akhir abad 19. Dalam masa ini, beragam aliran teater bermunculan. Masing-masing memiliki kospenya tersendiri dan lakon tidak harus berlatar jaman dimana lakon itu dibuat. Semua terserah pada gagasan seniman. Busana pun mengikuti konsep tersebut. Tata busana dengan demikian sudah tidak lagi terpaku pada jaman, tetapi lebih pada konsep yang melatarbelakangi penciptaan teater.

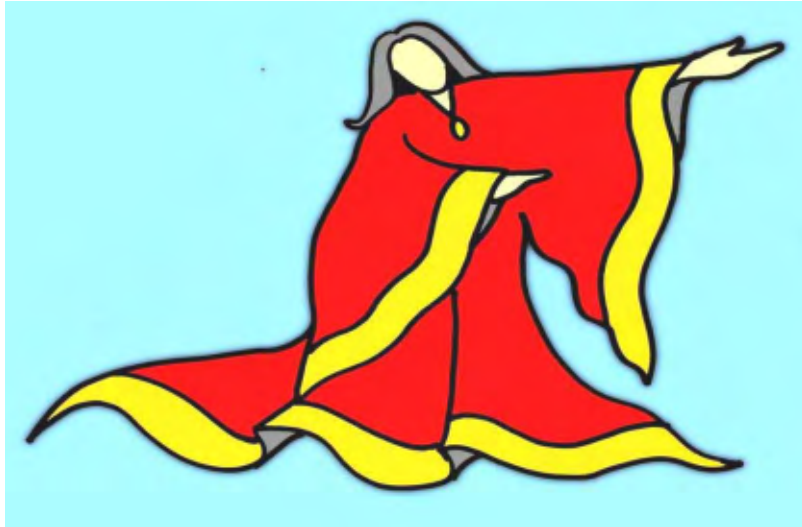
2.1 Fungsi Tata Busana

Busana yang dipakai manusia beraneka ragam bentuk dan fungsinya. Fungsi busana dalam kehidupan sehari-hari untuk melindungi tubuh, mencitrakan kesopanan, dan memenuhi hasrat manusia akan keindahan. Busana dalam teater memiliki fungsi yang lebih kompleks, yaitu.

- Mencitrakan keindahan penampilan
- Membedakan satu pemain dengan pemain yang lain
- Menggambarkan karakter tokoh
- Memberikan efek gerak pemain
- Memberikan efek dramatik

2.1.1 Mencitrakan Keindahan Penampilan

Manusia memiliki hasrat untuk mengungkapkan rasa keindahan dalam berbagai aspek kehidupan. Tata busana dalam teater berfungsi sebagai bentuk ekspresi untuk tampil lebih indah dari penampilan sehari-hari (Gb.183).



Gb.183 Busana mencitrakan keindahan penampilan

Pementasan teater adalah suatu tontonan yang mengandung aspek keindahan. Pada era teater primitif, hasrat untuk tampil berbeda dan lebih indah dari tampilan sehari-hari telah muncul. Busana pementasan teater dibuat secara khusus dan dilengkapi dengan asesoris sesuai kebutuhan pementasan. Teater di Inggris pada masa pemerintahan Ratu Elizabeth (1580 – 1640), memakai busana sehari-hari yang dibuat lebih indah dengan mengaplikasikan perhiasan dan penambahan bahan-bahan yang mahal dan mewah.

2.1.2 Membedakan Satu Pemain Dengan Pemain Yang Lain

Pementasan teater menampilkan tokoh yang bermacam-macam karakter dan latar belakang sosialnya. Penonton membutuhkan suatu penampilan yang berbeda-beda antara satu tokoh dengan tokoh yang lain. Busana menjadi salah satu tanda penting untuk membedakan satu tokoh dengan tokoh yang lain. Penampilan busana yang berbeda akan menunjukkan ciri khusus seorang tokoh, sehingga penonton mampu mengidentifikasi tokoh dengan mudah (Gb.184).



Gb.184 Tata busana membedakan pemain satu dengan yang lain

2.1.3 Menggambarkan Karakter Tokoh

Fungsi penting busana dalam teater adalah untuk menggambarkan karakter tokoh (Gb.185). Perbedaan karakter dalam busana dapat ditampilkan melalui model, bentuk, warna, motif, dan garis yang diciptakan. Melalui busana, penonton terbantu dalam menangkap karakter yang berbeda dari setiap tokoh. Contohnya, tokoh seorang pelajar yang pendiam, rajin, dan alim, busananya cenderung rapi, sederhana, dan tanpa asesoris yang berlebihan. Sebaliknya, tokoh seorang pelajar yang bandel, brutal, dan sering membuat onar, busananya dilengkapi asesoris dan cara pemakaiannya seandainya tidak sesuai dengan ketentuan yang ditetapkan sekolah.



Gb.185 Busana menggambarkan karakter peran

2.1.4 Memberi Ruang Gerak Pemain

Tata busana memiliki fungsi memberikan ruang gerak kepada pemain untuk mengekspresikan karakternya (Gb.186). Busana diciptakan untuk memberikan ruang gerak pemain sehingga segala bentuk gerak dapat diekspresikan secara maksimal.



Gb.186 Busana memberikan ruang gerak pemain

Pemain memiliki bentuk dan karakteristik gerak yang berbeda dan membutuhkan bentuk dan gaya busana yang berbeda pula. Busana bukan sebagai penghalang bagi aktivitas pemain, sebaliknya memberi keluasaan gerak pemain. Dalam Opera Cina, busana dirancang khusus untuk adegan-adegan perang yang akrobatik.

2.1.5 Memberikan Efek Dramatik

Busana juga berfungsi memberikan efek dramatik. Busana mendukung dramatika sebuah adegan dalam lakon (Gb.187). Gerak pemain akan lebih ekspresif dan dramatik dengan adanya busana. Efek dramatik busana juga bisa muncul dari perkembangan tokoh, contohnya busana tokoh yang mengalami kejayaan pada babak awal kemudian berubah busananya ketika mengalami kejatuhan. Selain itu, saat busana dipakai untuk bermain bisa melahirkan bentuk dan efek gerak tertentu yang mampu memukau.



Gb.187 Busana mampu memberikan efek dramatik

2.2 Jenis Tata Busana

Busana sangat beragam jenis dan bentuknya. Busana teater secara garis besar dapat digolongkan dalam beberapa jenis, yaitu; busana sehari-hari, busana tradisional, busana sejarah, dan busana fantasi.

2.2.1 Busana Sehari-hari

Busana sehari-hari adalah busana yang dipakai dalam kehidupan keseharian masyarakat. Busana sehari-hari juga memiliki bentuk yang beragam, tergantung dari tingkat sosial masyarakat yang memakai. Misalnya, busana petani berbeda dengan busana seorang tuan tanah. Busana sehari-hari dapat menunjukkan tingkat sosial seseorang yang memakainya. Busana sehari-hari banyak dipakai dalam pementasan teater realis. Dimana teater realis merupakan gambaran kehidupan sehari-hari (*illusion of nature*).

2.2.2 Busana Tradisional

Setiap masyarakat memiliki busana tradisional sesuai dengan kebudayaannya. Busana tradisional mencerminkan karakteristik masyarakat yang membedakan dengan kelompok masyarakat lain. Setiap bangsa memiliki busana tradisionalnya sendiri. Gambar 188 dan 189 menunjukkan beragam busana tradisional. Indonesia sangat kaya dengan busana tradisional, misalnya Jawa memiliki busana tradisional yang disebut kebaya. Kebaya sendiri juga memiliki karakteristik berbeda, antara kebaya Jawa Tengah, Sunda, dan Bali. Masyarakat Minangkabau memiliki baju kurung.



Gb.188 Busana tradisional Suku Dayak



Gb.189 Busana tradisional Etnis India

Naskah-naskah teater memiliki latar sosial budaya yang beragam. Naskah *Panembahan Reso* karya Rendra memiliki latar sosial budaya Jawa, naskah *Puti Bungsu* karya Wisran Hadi memiliki latar sosial budaya Sumatera. Busana yang dibutuhkan naskah tersebut adalah busana tradisional sesuai dengan latar sosial budaya dimana peristiwa terjadi. Pementasan teater yang mengambil naskah asing sering juga diadaptasi ke latar sosial budaya tertentu, misalnya *Hamlet* dipentaskan dengan latar sosial budaya Jawa. Oleh karena itu, penata busana perlu mempelajari beragam busana tradisional.

2.2.3 Busana Sejarah

Busana yang mencerminkan zaman tertentu dari suatu masa (Gb.190). Dalam pementasan teater, busana ini sering dipakai ketika pertunjukan mengangkat lakon-lakon sejarah. Busana sejarah terikat dengan masa tertentu, sehingga penata busana perlu mempelajari konvensi busana pada masa dimana peristiwa dalam naskah terjadi. Contohnya, naskah *Domba-domba Revolusi* karya B. Sularto yang latar peristiwanya terjadi pada masa perjuangan, maka busana dirancang mengacu pada busana masa perjuangan. Oleh karena itu, penata busana perlu mengetahui model, warna, tekstur, dan corak busana pada masa perjuangan.

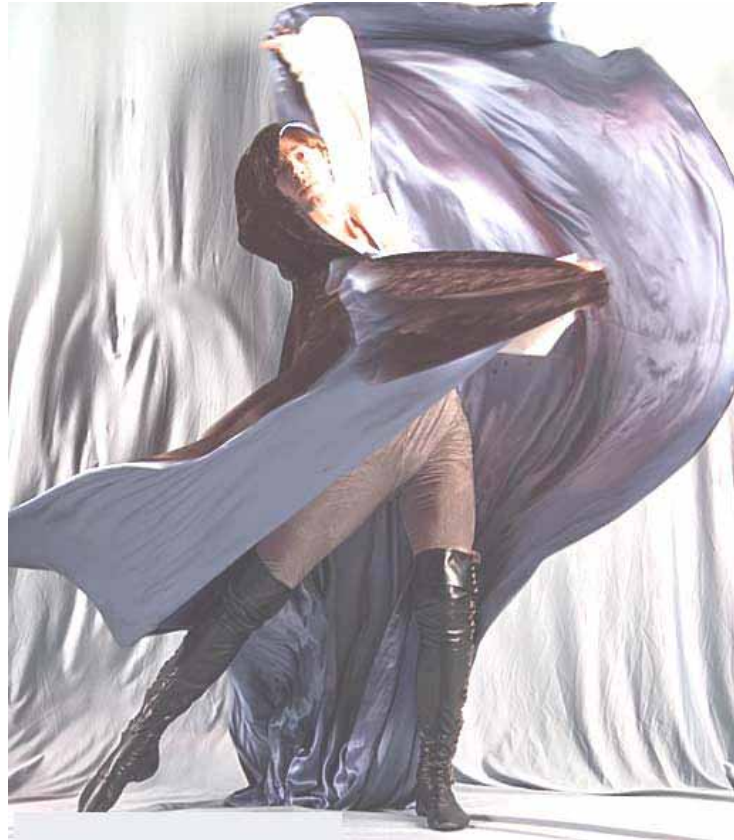


Gb.190 Contoh busana sejarah

2.2.4 Busana Fantasi

Istilah busana fantasi adalah untuk mengidentifikasi jenis-jenis busana yang lahir dari imajinasi dan fantasi perancang (Gb.191). Dalam hal ini, busana ini tidak lazim ditemui dan dipakai dalam kehidupan sehari-hari. Busana jenis ini juga dimaksudkan untuk busana tokoh-tokoh yang tidak riil dalam kehidupan sehari-hari, misalnya tokoh bidadari, malaikat, atau dewa. Busana-busana untuk tokoh semacam ini

membutuhkan rancangan khusus sehingga membedakan dengan tokoh yang riil.



Gb.191 Busana fantasi

2.3 Bahan dan Peralatan Tata busana

Bahan busana yang dapat dimanfaatkan untuk pementasan teater sangat beragam. Bahan busana teater mencerminkan pencapaian teknologi pengolahan bahan di suatu zaman. Pada era teater primitif bahan busana diolah dari materi-materi yang ada di lingkungan dimana teater tersebut hidup. Secara garis besar, bahan busana untuk pementasan teater dapat digolongkan menjadi bahan alami, kain (tekstil), bahan sintetik, dan kulit.

2.3.1 Bahan Tata Busana

Dalam pementasan teater bahan yang digunakan untuk membuat tata busana bermacam-macam. Karena pertunjukan teater berbeda dengan kehidupan nyata, maka busana dalam teater dapat dibuat dengan bahan yang awet atau dari bahan sintetis atau bahan lain

sekedar untuk kepentingan pementasan. Berbagai macam jenis bahan tersebut di antaranya adalah; bahan alami, tekstil, busa, spon, dan kulit.

2.3.1.1 Bahan Alami

Bahan alami yang berasal dari tumbuh-tumbuhan merupakan bahan yang sering dimanfaatkan manusia untuk busana (Gb.192).



Gb.192 Busana berbahan alami

Bagian yang biasa dipakai untuk bahan busana adalah daun, batang, dan kulit kayu. Orang-orang Mesir pada zaman dahulu mengolah serat rami menjadi bahan busana. Rami diolah dari tumbuhan sejenis rumput yang tumbuh di sekitar sungai Nil. Rami diolah menjadi lembaran-lembaran yang bisa dipakai untuk bahan busana. Bahan busana dari tumbuh-tumbuhan juga dimanfaatkan untuk seni pertunjukan. Beberapa bentuk teater tradisional memanfaatkan bahan alami untuk busana. Di Bali terdapat seni pertunjukan bernama Brutuk yang menggunakan daun pisang sebagai bahan busana. Di berbagai bangsa yang masih primitif sering menggunakan bahan-bahan alami ini untuk busana. Di Kalimantan, masyarakat Dayak Kalimantan juga mengolah kulit kayu untuk pakaian dengan diberi ornamen. Pakaian-pakaian tersebut juga dipakai untuk kepentingan-kepentingan pertunjukan.

2.3.1.2 Tekstil

Tekstil atau kain merupakan bahan utama pembuatan busana. Bahan tekstil merupakan bahan yang paling banyak dipakai untuk pementasan teater (Gb.193).



Gb.193 Busana berbahan tekstil

Tekstil sebenarnya juga bersumber dari bahan-bahan alami baik dari serat tumbuhan maupun serat binatang. Wol, misalnya, adalah sejenis tekstil yang diolah dari bulu domba. Pengolah wol menjadi tekstil diperkirakan sudah ada semenjak zaman Neolitikum (3000 Sebelum Masehi). Pada 3000 tahun SM di lembah Indus, India, kapas telah diolah menjadi kain. Bangsa Cina mengolah kain sutera yang berasal dari ulat sutera yang hidup di pohon murbai. Pada perkembangannya, kain memiliki berbagai jenis dengan karakter yang berbeda-beda.

Karakter tekstil meliputi tebal-tipis, kaku-lembut, kasar-halus, dan mengkilat- kusam. Karakter tekstil berpengaruh pada kualitas busana yang diciptakan. Setiap model busana membutuhkan karakter bahan tertentu. Satu busana bisa saja membutuhkan bahan yang memiliki karakter yang berbeda-beda. Perkembangan tekstil berpengaruh besar pada model busana dalam setiap periode.

2.3.1.3 Busa

Busa merupakan bahan yang penting dalam pembuatan busana teater. Busa juga memiliki jenis dan karakter yang berbeda-beda. Busa

dengan pori-pori yang lebar memiliki karakter lunak dan elastis sering dimanfaatkan untuk mengisi dan menebalkan bagian busana tertentu, misalnya bagian pundak untuk menyamarkan pundak yang sempit dan turun. Rancangan busana untuk tokoh binatang yang membutuhkan penambahan bentuk tubuh, bisa memanfaatkan busa.

2.3.1.4 Spon

Spon bertekstur padat dengan karakter yang liat seperti karet. Spon dimanfaatkan untuk pembuatan busana-busana perang. Spon bertekstur padat dan halus. Spon apabila dicat dengan teknik tertentu dapat memberikan karakter keras, misalnya seperti benda-benda yang terbuat dari logam.

2.3.1.5 Kulit

Kulit biasanya berbentuk lembaran seperti kain. Biasa dimanfaatkan untuk busana sejenis jaket.



Gb.194 Busana berbahan kulit

Kulit yang baik adalah yang diambil dari kulit binatang. Ada pula sejenis kulit sintetik yang memiliki karakter tidak jauh berbeda, dengan kualitas di bawah kulit binatang.

2.3.2 Peralatan Tata Busana

Peralatan dalam tata busana sangat beragam. Peralatan akan menyangkut teknik pemakaian dan produksi tata busana. Busana untuk pementasan teater terkadang tidak harus diproduksi, tetapi memanfaatkan busana yang ada. Sebaliknya, busana teater harus diproduksi, mulai dari desain, pencarian bahan, pembuatan pola, dan menjahit. Masing-masing membutuhkan peralatan yang berbeda-beda. Secara garis besar, peralatan pembuatan busana teater adalah sebagai berikut:

- **Gunting**

Gunting untuk produksi busana, terdapat beberapa jenis dengan fungsi yang berbeda-beda, yaitu:

Gunting kain. Adalah gunting khusus untuk memotong kain. Gunting kain memiliki dua pegangan yang berbeda. Pegangan besar untuk menempatkan empat jari, sedangkan pegangan kecil untuk menempatkan ibu jari. Gunting kain tidak boleh dipakai untuk menggunting bahan lain, karena mudah tumpul.

Gunting benang, berfungsi untuk menggunting benang bagian-bagian busana yang sulit dijangkau dengan gunting kain. Gunting ini hanya memiliki satu pegangan untuk menempatkan dua jari.

Gunting listrik, dipakai untuk memotong kain dalam jumlah yang banyak. Gunting listrik biasa dipakai dalam industri busana-busana jadi. Gunting jenis ini jarang dipakai untuk memproduksi busana teater di Indonesia, kecuali produksi yang besar dan membutuhkan busana dengan jumlah yang besar pula.

- **Penggaris**

Penggaris merupakan alat penting dalam memproduksi busana. Penggaris yang dibutuhkan juga beragam, mulai dari ukuran dan bentuknya. Termasuk penggaris khusus yang diproduksi untuk kepentingan pembuatan busana, misalnya penggaris *dressmaking* untuk membentuk bagian pinggul.

- **Rader**

Rader merupakan alat yang berfungsi untuk menekan karbon jahit saat memberi tanda pola pada bahan busana yang akan dijahit. *Rader* memiliki ujung yang beroda. Roda *rader* bermacam-macam, mulai dari yang polos, beroda tumpul, sampai roda bergerigi tajam.

- **Pencabut Benang**
Pada busana sering terdapat jahitan yang tidak terpakai atau terjadi kekeliruan dalam proses menjahit. Oleh karena itu dibutuhkan alat pencabut benang. Alat ini berupa logam yang ujungnya bercabang.
- **Jarum**
Jarum merupakan peralatan yang penting. Jarum juga bermacam-macam jenis dan fungsinya. Jarum tisik untuk memasang berbagai asesoris baik berupa kain atau manik-manik. Jarum jahit adalah jarum khusus yang terpasang pada mesin jahit. Jenis jarum yang lain adalah jarum pentul yang berfungsi untuk menyematkan asesoris atau mengaitkan satu unsur busana dengan unsur yang lain.
- **Mesin jahit**
Mesin jahit terdapat berbagai jenis pula. Mesin jahit yang umum digunakan adalah mesin jahit manual yang dioperasikan dengan kayuhan kaki. Jenis mesin jahit lain adalah mesin jahit listrik. Mesin jahit ini dapat bekerja lebih cepat dengan hasil yang lebih baik.
- **Setrika**
Setrika dibutuhkan pada saat produksi busana dan persiapan pementasan. Setrika yang paling sering dipakai adalah setrika listrik yang dapat diatur temperaturnya. Terdapat pula setrika dengan semprotan air. Setrika dengan semprotan air akan mempercepat proses dalam melicinkan busana.
- **Boneka Jahit**
Boneka jahit berbentuk torso yang tersedia dalam berbagai ukuran standar, yaitu S, M, L, dan XL. Fungsinya untuk meletakkan busana agar dapat mengetahui jatuhnya jahitan.

2.4 Praktek Tata Busana

Membuat busana untuk pementasan teater membutuhkan persiapan yang matang dengan tata urutan kerja yang sistematis. Seorang perancang busana tidak bisa kerja sendiri, karena karyanya berhubungan dengan tata artistik lain. Dimensi dan warna busana tergantung pada pencahayaan yang dikerjakan penata cahaya. Rancangan busana juga harus mempertimbangkan masukan sutradara, karena sutradara yang mengetahui bentuk, pola, dan gaya permainan.

2.4.1 Menganalisis Naskah

Naskah adalah sumber gagasan dari sebuah pementasan teater. Gagasan kreatif seorang penata busana mengacu langsung pada naskah yang akan dipentaskan. Menganalisis naskah artinya adalah memahami naskah secara utuh. Bagi seorang aktor, memahami naskah adalah untuk mengetahui karakter tokoh dan bagaimana mewujudkan karakter itu dalam akting. Seorang penata busana menganalisis naskah untuk mengetahui jenis busana, model, warna, tektur, dan motif yang dibutuhkan.

Memahami naskah bermula dari mempelajari tokoh. Keutuhan tokoh yang menyangkut dimensi fisik, psikologis, serta latar sosial sangat menentukan arah rancangan busana. Seorang penata busana perlu juga mempelajari aktivitas tokoh yang menyangkut karakteristik akting. Seorang tokoh dalam naskah mungkin banyak melakukan adegan perkelahian dengan motif gerak silat, sehingga penata busana perlu membuat busana yang memiliki pola tertentu sehingga memberi ruang gerak secara maksimal. Dengan mempelajari naskah, seorang penata busana bisa mengetahui perubahan busana dalam setiap adegan atau babak. Semua aspek yang menyangkut fungsi busana dalam sebuah pementasan perlu dicermati oleh penata busana.

Memahami naskah akan memberikan ide-ide kreatif terhadap penata busana. Saat mempelajari naskah, seorang penata busana perlu membuat catatan-catatan penting terkait dengan gagasannya maupun hal-hal yang akan didiskusikan dengan tim artistik yang lain. Seorang penata busana juga perlu mencatat kesulitan-kesulitan, baik menyangkut model busana, maupun aspek teknik. Dengan mempelajari naskah dengan baik, seorang penata busana memperoleh gambaran yang utuh tentang rancangan busana yang dibutuhkan.

2.4.2 Diskusi Dengan Sutradara dan Tim Artistik

Penata busana perlu melakukan diskusi dengan sutradara untuk memperoleh pemahaman yang sama terhadap naskah. Gagasan sutradara tentang busana juga merupakan masukan yang penting bagi penata busana. Diskusi yang dilakukan dengan sutradara menyangkut model busana, bentuk, warna, motif, garis, serta kemungkinan-kemungkinan akting yang membawa konsekuensi pada rancangan busana. Masukan sutradara menjadi landasan untuk membuat desain.

Diskusi dengan tim artistik menjadi proses kerja yang penting bagi seorang penata busana. Khususnya dengan penata cahaya. Pencahayaan berpengaruh langsung pada dimensi dan warna busana. Penata busana perlu menyampaikan warna yang dipakai sehingga tidak memunculkan efek-efek lain yang tidak diinginkan. Dalam diskusi, semua gagasan artistik diungkapkan untuk mencapai kesepakatan pengolahan unsur-unsur estetikanya.

2.4.3 Mengenal Tubuh Pemain

Membuat busana terkait langsung bentuk tubuh pemain. Tokoh dalam naskah mempunyai karakteristik tubuh yang tidak selalu sesuai dengan bentuk tubuh pemain. Bentuk tubuh pemain memiliki kelebihan dan kekurangan yang perlu dipertimbangkan dalam membuat rancangan busana. Oleh karena itu, penata busana perlu mencatat dengan cermat karakteristik tubuh pemain. Anatomi tubuh yang tidak sesuai perlu dicarikan solusinya sehingga sesuai dengan kebutuhan tokoh.

2.4.4 Persiapan Pengadaan dan produksi

Desain busana menentukan pengadaan dan produksi. Pengadaan dan produksi akan terkait dengan waktu, biaya, serta tenaga yang terlibat. Pengadaan busana dengan cara memadukan busana yang sudah ada, membutuhkan waktu dan biaya yang relatif sedikit. Sebaliknya, busana yang harus diproduksi membutuhkan waktu, biaya, serta tenaga yang relatif banyak. Hal ini perlu dipertimbangkan agar busana dapat disediakan tepat pada waktu yang telah ditentukan.

2.4.5 Persiapan Pementasan

Persiapan pementasan merupakan hal yang penting. Persiapan pementasan perlu pengelolaan tersendiri. Pengelolaan persiapan pementasan dapat dilakukan dengan cara mengelompokkan busana berdasarkan tokoh. Busana untuk masing-masing tokoh dikelompokkan tersendiri dengan catatan khusus terkait dengan jenis busana, asesoris, serta peralatan yang dibutuhkan. Busana-busana yang membutuhkan perlakuan khusus, seperti harus diseterika, dibuat kusut, dirancang untuk sobek saat dipakai akting, dan sebagainya, juga harus diperhatikan. Penata busana juga perlu memperhatikan pergantian busana tiap babak atau adegan. Semuanya harus ditata dalam alur kerja yang sistematis.

2.4.6 Desain

Desain busana berarti rancangan tentang suatu bentuk dan model busana. Desain menjadi media untuk menggambarkan gagasan perancang busana. Fungsi lain dari desain adalah sebagai alat mengkomunikasikan gagasan kepada orang lain untuk dapat diwujudkan dalam bentuk busana yang sebenarnya. Secara garis besar, desain dibedakan menjadi dua, yaitu desain ilustrasi dan desain produksi.

2.4.6.1 Desain Ilustrasi

Desain ilustrasi busana merupakan desain dasar yang tidak memiliki keterangan spesifik tentang busana. Ilustrasi busana berupa gambar yang menjadi gagasan dasar dan membutuhkan penjabaran teknik apabila hendak diproduksi. Desain busana bisa dibuat dengan gambar detil realistik seperti yang terlihat dalam gambar 195 dan 196.

Akan tetapi juga bisa dibuat dalam bentuk sket yang memuat ide secara global.



Gb.195 Desain busana 1



Gb.196 Desain busana 2



Gb.197 Sketsa tata busana

Desain ilustrasi dengan gambar detil realistik akan memberikan kemudahan bagi sutradara dan tim tata artistik yang lain untuk

memahami. Tetapi karena desain ilustrasi masih merupakan tahap awal tentunya akan sedikit menyulitkan bagi penata busana untuk menggambar desain ulang setelah mendapatkan penyesuaian dari sutradara. Pada tahap awal, gambar desain berupa sketsa lebih dianjurkan karena masih adanya penyesuaian di sana-sini sehingga tidak terlalu menyulitkan dalam mengubah gambar desainnya.

2.4.6.2 Desain Produksi

Suatu desain yang dibuat dengan tujuan untuk diproduksi. Oleh karena itu mengandung keterangan-keterangan teknik yang rinci, dan jelas sehingga dapat dibaca dan diwujudkan ke dalam bentuk busana yang sesungguhnya.

2.4.7 Mengerjakan Busana

Pengerjaan busana untuk pementasan teater tergantung dari desain untuk menentukan teknik pengerjaan. Suatu busana mungkin tidak perlu dibuat, karena dapat memanfaatkan busana yang ada untuk ditata sedemikian rupa sesuai dengan rancangan. Akan tetapi, desain busana hanya bisa diwujudkan dengan memproduksi, mulai dari menyiapkan bahan sampai proses penjahitan.

2.4.7.1 Teknik Draperi

Teknik draperi adalah teknik pemakaian busana dari lembaran-lembaran kain yang diaplikasikan ke tubuh dengan mengaitkan dan mengikat untuk memperoleh bentuk tertentu. Biasanya pemain memakai busana dasar. Teknik draperi ini bertujuan memperoleh bentuk tertentu dari pengolahan lembaran kain. Teater Yunani memakai teknik draperi untuk busana bagian luar. Busana dasarnya semacam baju tanpa lengan dengan bentuk lurus yang disebut *tunik*.

2.4.7.2 Teknik Padu Padan

Teknik padu padan busana adalah suatu teknik memadukan busana, baik satu unsur busana atau lebih untuk mendapatkan model busana baru. Berbeda dengan teknik draperi, teknik padu padan mengolah busana yang sudah jadi. Teknik padu padan bertolak dari suatu karakter busana yang sama maupun berbeda model, warna, motif, tekstur dan bentuknya. Dalam pementasan teater, teknik padu padan bisa dipakai apabila kebutuhan busana untuk pementasan bisa diadakan berdasarkan busana yang tersedia.

2.4.7.3 Teknik Produksi

Busana yang dibutuhkan untuk sebuah pementasan teater tidak selalu bisa menggunakan teknik draperi maupun padu padan. Adakalanya busana yang dipakai harus diproduksi karena tuntutan desain tertentu. Memproduksi busana melalui tahapan-tahapan tertentu.

- Desain busana. Desain menjadi penuntun dalam hal model, motif, warna, bentuk, dan tekstur. Desain dalam produksi idealnya terwujud dalam bentuk desain produksi yang memuat petunjuk teknik, ukuran, dan detil sebuah busana.
- Mempertimbangkan bentuk tubuh. Setiap orang memiliki bentuk tubuh yang berbeda-beda. Bentuk tubuh setiap pemeran tidak selalu sama dengan tuntutan tokoh. Hal penting yang perlu diperhatikan adalah kekurangan dan kelebihan tubuh pemain.
- Pengukuran. Pengambilan pengukuran menjadi hal yang penting karena menyangkut kenyamanan serta bentuk busana. Pada saat pengukuran, semua kelebihan dan kekurangan tubuh pemain telah dicarikan solusinya sehingga pengambilan ukuran sesuai dengan tuntutan.
- Pembuatan pola busana. Pola adalah bentuk dasar busana menyangkut potongan tubuh dan ukuran yang diproyeksikan pada kain untuk dipotong sesuai rancangan. Semakin rumit rancangan busana, maka pembuatan pola juga semakin rumit. Pola memuat garis-garis perpotongan busana yang berpengaruh pada kenyamanan dan bentuk busana.
- Menjahit Busana. Pola yang dipindahkan atau diproyeksikan pada kain untuk dipotong. Pemotongan dilakukan berdasarkan garis proyeksi pola. Setelah kain dipotong, maka proses berikutnya adalah menjahit. Menjahit adalah proses perangkaian busana secara permanen untuk menyatukan unsur-unsur potongan.
- Finishing. Finishing busana menyangkut pemasangan kancing, aplikasi, dan asesoris busana sesuai dengan rancangan. Sebelumnya, busana diletakkan pada boneka jahit untuk memastikan bentuk dan jatuhnya kain. Setelah finishing selesai, busana baru siap difungsikan.
- Persiapan Pementasan. Ketika busana telah jadi, pekerjaan penata busana belum berakhir. Penata busana harus menyiapkan busana pada saat pementasan. Persiapan ini penting, karena akan berpengaruh langsung pada pencapaian akhir, yaitu saat busana dipakai untuk pementasan. Beberapa hal yang perlu dilakukan adalah mengontrol kesiapan busana. Seorang penata busana perlu melihat kembali apakah tidak terdapat kekurangan dalam setiap busana (Gb.198). Ketika setiap busana telah dikontrol, maka busana perlu dipadukan dengan pasangannya (Gb.199). Biasanya setiap busana terdiri dari beberapa unsur, seperti pakaian dasar, pakaian luar, serta asesoris. Perlengkapan lain yang perlu disiapkan adalah asesoris, seperti sepatu, ikat pinggang, ikat kepala, dan lain-lain sesuai rancangan. Asesoris juga perlu dikelompokkan

untuk memudahkan proses pemakaian (Gb.200). Semua busana dikelompokkan pada tempat khusus, sehingga mudah diaplikasikan saat pemakaian. Penata busana membutuhkan seorang asisten untuk proses pemakaian busana (Gb.201). Apabila busana telah dipakai oleh pemain, idealnya penata busana mengontrol tingkat kenyamanan ketika dipakai untuk bermain. Oleh karena itu, pemain diberi kesempatan untuk mencoba. Kesempatan untuk mencoba bisa dilakukan pada saat latihan terakhir, tetapi menjelang pementasan perlu dicoba kembali (Gb.202)



Gb.198 Pengecekan kelengkapan busana



Gb.199 Pepaduan busana



Gb.200 Kelengkapan busana



Gb.201 Pemasangan kelengkapan



Gb.202 Hasil akhir penataan busana

- **Pementasan.** Pementasan merupakan saat yang penting untuk melihat hasil seluruh kerja tim artistik. Penata busana pada saat pentas masih memiliki tugas mengikuti pertunjukan. Mengikuti pertunjukan dalam hal ini untuk mengganti atau menambah busana yang dipakai oleh pemain. Dalam proses ini, seorang penata busana idealnya memiliki asisten yang disebut *dresser*. *Dresser* bertugas membantu penata busana dalam memasang atau menukar busana saat pementasan berlangsung.

3. TATA CAHAYA

Cahaya adalah unsur tata artistik yang paling penting dalam pertunjukan teater. Tanpa adanya cahaya maka penonton tidak akan dapat menyaksikan apa-apa. Dalam pertunjukan era primitif manusia hanya menggunakan cahaya matahari, bulan atau api untuk menerangi. Sejak ditemukannya lampu penerangan manusia menciptakan modifikasi dan menemukan hal-hal baru yang dapat digunakan untuk menerangi panggung pementasan. Seorang penata cahaya perlu mempelajari pengetahuan dasar dan penguasaan peralatan tata cahaya. Pengetahuan dasar ini selanjutnya dapat diterapkan dan dikembangkan dalam pelanataan cahaya untuk kepentingan artistik pemanggungan.

3.1 Fungsi Tata Cahaya

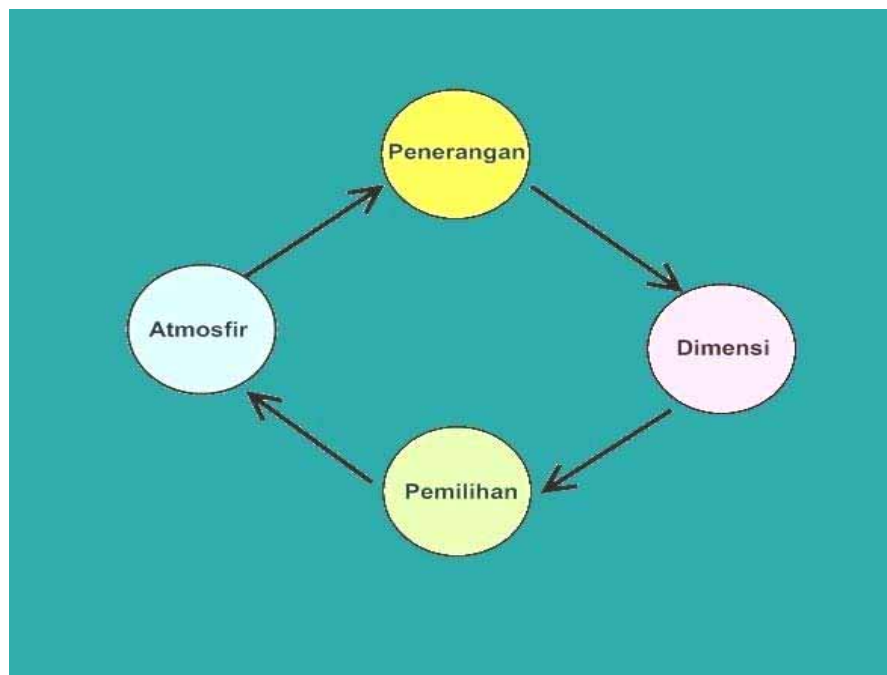
Tata cahaya yang hadir di atas panggung dan menyinari semua objek sesungguhnya menghadirkan kemungkinan bagi sutradara, aktor, dan penonton untuk saling melihat dan berkomunikasi. Semua objek yang disinari memberikan gambaran yang jelas kepada penonton tentang segala sesuatu yang akan dikomunikasikan. Dengan cahaya, sutradara dapat menghadirkan ilusi imajinatif. Banyak hal yang bisa dikerjakan berkaitan dengan peran tata cahaya tetapi fungsi dasar tata cahaya ada empat, yaitu penerangan, dimensi, pemilihan, dan atmosfer (Mark Carpenter, 1988).

- *Penerangan.* Inilah fungsi paling mendasar dari tata cahaya. Lampu memberi penerangan pada pemain dan setiap objek yang ada di atas panggung. Istilah penerangan dalam tata cahaya panggung bukan hanya sekedar memberi efek terang sehingga bisa dilihat tetapi memberi penerangan bagian tertentu dengan intensitas tertentu. Tidak semua area di atas panggung memiliki tingkat terang yang sama tetapi diatur dengan tujuan dan maksud tertentu sehingga menegaskan pesan yang hendak disampaikan melalui laku aktor di atas pentas.
- *Dimensi.* Dengan tata cahaya kedalaman sebuah objek dapat dicitrakan. Dimensi dapat diciptakan dengan membagi sisi gelap dan terang atas objek yang disinari sehingga membantu perspektif tata panggung. Jika semua objek diterangi dengan intensitas yang sama maka gambar yang akan tertangkap oleh mata penonton menjadi datar. Dengan pengaturan tingkat intensitas serta pemilahan sisi gelap dan terang maka dimensi objek akan muncul.
- *Pemilihan.* Tata cahaya dapat dimanfaatkan untuk menentukan objek dan area yang hendak disinari. Jika dalam film dan televisi sutradara dapat memilih adegan menggunakan kamera maka sutradara panggung melakukannya dengan cahaya. Dalam teater, penonton

secara normal dapat melihat seluruh area panggung, untuk memberikan fokus perhatian pada area atau aksi tertentu sutradara memanfaatkan cahaya. Pemilihan ini tidak hanya berpengaruh bagi perhatian penonton tetapi juga bagi para aktor di atas pentas serta keindahan tata panggung yang dihadirkan.

- *Atmosfir*. Yang paling menarik dari fungsi tata cahaya adalah kemampuannya menghadirkan suasana yang mempengaruhi emosi penonton. Kata “atmosfir” digunakan untuk menjelaskan suasana serta emosi yang terkandung dalam peristiwa lakon. Tata cahaya mampu menghadirkan suasana yang dikehendaki oleh lakon. Sejak ditemukannya teknologi pencahayaan panggung, efek lampu dapat diciptakan untuk menirukan cahaya bulan dan matahari pada waktu-waktu tertentu. Misalnya, warna cahaya matahari pagi berbeda dengan siang hari. Sinar matahari pagi membawa kehangatan sedangkan sinar matahari siang hari terasa panas. Inilah gambaran suasana dan emosi yang dapat dimunculkan oleh tata cahaya.

Keempat fungsi pokok tata cahaya di atas tidak berdiri sendiri. Artinya, masing-masing fungsi memiliki interaksi (saling mempengaruhi). Fungsi penerangan dilakukan dengan memilih area tertentu untuk memberikan gambaran dimensional objek, suasana, dan emosi peristiwa. Gambar 203 memperlihatkan interaksi fungsi pokok tata cahaya.



Gb.203 Interaksi fungsi tata cahaya

Selain keempat fungsi pokok di atas, tata cahaya memiliki fungsi pendukung yang dikembangkan secara berlainan oleh masing-masing ahli tata cahaya. Beberapa fungsi pendukung yang dapat ditemukan dalam tata cahaya adalah sebagai berikut.

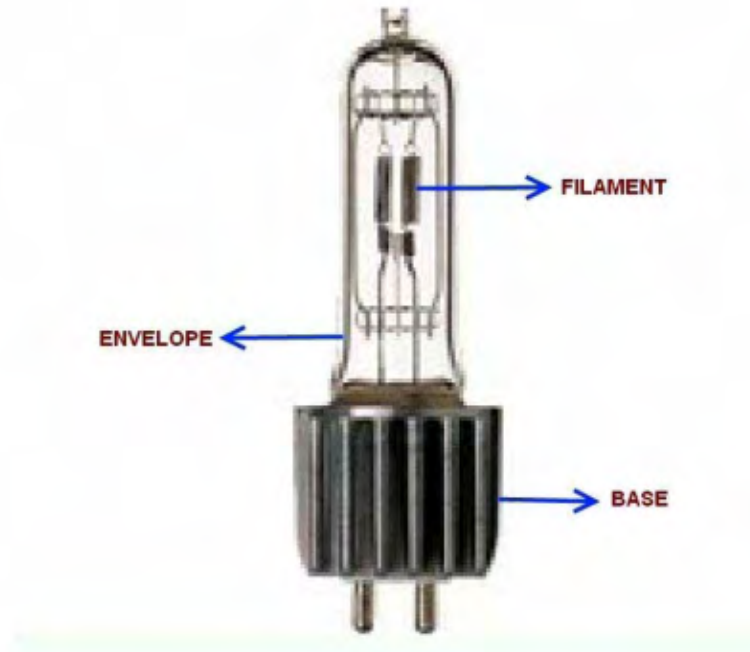
- *Gerak*. Tata cahaya tidaklah statis. Sepanjang pementasan, cahaya selalu bergerak dan berpindah dari area satu ke area lain, dari objek satu ke objek lain. Gerak perpindahan cahaya ini mengalir sehingga kadang-kadang perubahannya disadari oleh penonton dan kadang tidak. Jika perpindahan cahaya bergerak dari aktor satu ke aktor lain dalam area yang berbeda, penonton dapat melihatnya dengan jelas. Tetapi pergantian cahaya dalam satu area ketika adegan tengah berlangsung terkadang tidak secara langsung disadari. Tanpa sadar penonton dibawa ke dalam suasana yang berbeda melalui perubahan cahaya.
- *Gaya*. Cahaya dapat menunjukkan gaya pementasan yang sedang dilakukan. Gaya realis atau naturalis yang mensyaratkan detil kenyataan mengharuskan tata cahaya mengikuti cahaya alami seperti matahari, bulan atau lampu meja. Dalam gaya Surealis tata cahaya diproyeksikan untuk menyajikan imajinasi atau fantasi di luar kenyataan sehari-hari. Dalam pementasan komedi atau dagelan tata cahaya membutuhkan tingkat penerangan yang tinggi sehingga setiap gerak lucu yang dilakukan oleh aktor dapat tertangkap jelas oleh penonton.
- *Komposisi*. Cahaya dapat dimanfaatkan untuk menciptakan lukisan panggung melalui tatanan warna yang dihasilkannya.
- *Penekanan*. Tata cahaya dapat memberikan penekanan tertentu pada adegan atau objek yang diinginkan. Penggunaan warna serta intensitas dapat menarik perhatian penonton sehingga membantu pesan yang hendak disampaikan. Sebuah bagian bangunan yang tinggi yang senantiasa disinari cahaya sepanjang pertunjukan akan menarik perhatian penonton dan menimbulkan pertanyaan sehingga membuat penonton menyelidiki maksud dari hal tersebut.
- *Pemberian tanda*. Cahaya berfungsi untuk memberi tanda selama pertunjukan berlangsung. Misalnya, *fade out* untuk mengakhiri sebuah adegan, *fade in* untuk memulai adegan dan *black out* sebagai akhir dari cerita. Dalam pementasan teater tradisional, *black out* biasanya digunakan sebagai tanda ganti adegan diiringi dengan pergantian set.

3.2 Peralatan Tata Cahaya

Kerja tata cahaya adalah kerja pengaturan sinar di atas pentas. Kecakapan dalam mendistribusikan cahaya ke atas pentas sangat dibutuhkan. Dengan peralatan tata cahaya, kontrol atau kendali atas distribusi cahaya itu dikerjakan. Penata cahaya perlu mengendalikan intensitas, warna, arah, bentuk, ukuran, dan kualitas cahaya serta gerak arus cahaya. Semua kendali itu bisa dimungkinkan karena adanya peralatan tata cahaya yang memang dirancang untuk tujuan tersebut. Penguasaan peralatan wajib dipelajari oleh penata cahaya.

3.2.1 Bohlam

Bohlam (*bulb, lamp*) adalah sumber cahaya. Bagian-bagian dari bohlam terdiri atas *envelope*, *filament*, dan *base* (Gb.204). *Envelope* adalah cangkang yang terbuat dari gelas kaca atau kwarsa untuk melindungi komponen dari udara dan mencegahnya dari kebakaran.



Gb.204 Bohlam

Filament merupakan komponen yang mengubah panas listrik menjadi cahaya. Ukuran dan bentuknya bermacam-macam disesuaikan dengan ketahanan panas dan hasil cahaya yang diinginkan. Karena *filament* menghasilkan cahaya dari panas maka ia juga menjadi lemah karena panas sehingga mudah rusak. Oleh karena itu pemasangan dan

pelepasan bohlam hendaknya dilakukan dengan hati-hati apalagi ketika kondisinya sedang menyala. *Base*, adalah dasaran untuk meletakkan bohlam pada dudukan yang sesuai dan merupakan komponen yang menghubungkan *filament* dengan arus listrik. Jenis dan bentuk *base* berbeda-beda. Hal ini sesuai dengan dudukan yang disediakan pada masing-masing jenis dan merk lampu dari pabrikan tertentu.



Gb.205 Aneka bentuk bohlam

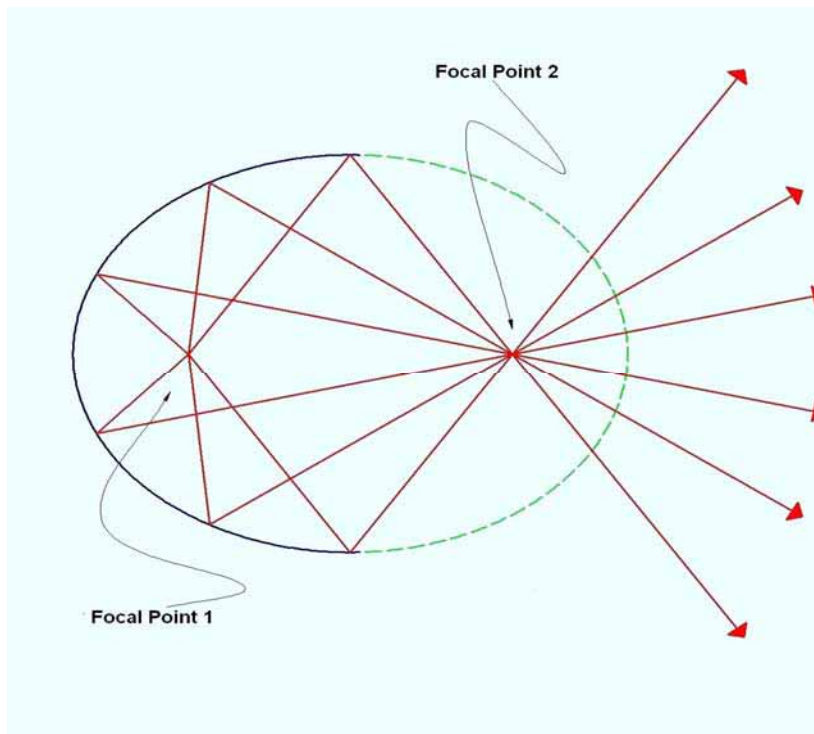
Gambar di atas memperlihatkan aneka ragam bentuk bohlam. Hampir semua bohlam dibuat terpisah dengan reflektornya tetapi pada lampu PAR bohlam dibuat satu unit dengan reflektor dan lensa sehingga jika bohlam mati maka semua unit komponennya harus diganti. Pada dasarnya jenis bohlam lampu panggung ada tiga yaitu; *tungsten*, *tungsten-halogen*, dan *discharge*. *Tungsten* digunakan untuk lampu di bawah 1000 watt. *Tungsten-halogen* untuk lampu 1000 watt ke atas. Sedangkan *discharge* adalah lampu yang hanya bisa dioperasikan secara manual seperti lampu *followspot*. Penggunaan jenis bohlam ini didasari pada ketahanan material menahan panas tinggi dalam kurun waktu yang lama. Karena bekerja dengan panas, maka kualitas bohlam menurun seiring penggunaan waktu dan batas waktu hidupnya (*lifetime*) telah ditentukan (terbatas).

3.2.2 Reflektor dan Refleksi

Untuk memancarkan cahaya dari bohlam ke objek yang disinari dibutuhkan reflektor. Cahaya yang hanya berasal dari bohlam sinarnya kurang kuat dan tidak terarah pancarannya. Dengan reflektor maka

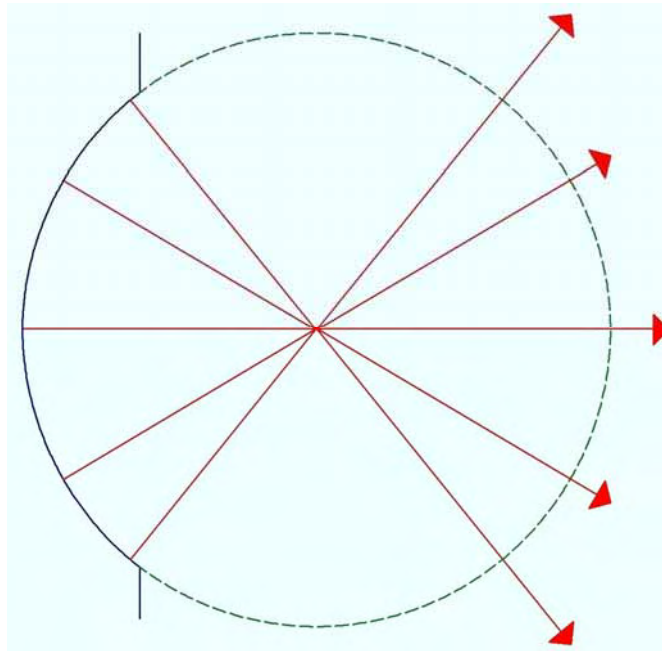
pancaran cahaya yang berasal dari bohlam dapat ditingkatkan, diatur, dan diarahkan. Lampu panggung menggunakan tiga jenis reflektor yaitu; *ellipsoidal*, *spherical*, dan *parabolic*.

Reflektor *ellipsoidal* berbentuk lengkungan setengah elips (lonjong) yang mengelilingi lampu sehingga menciptakan efek pancaran tiga dimensi. Jarak masing-masing sisinya terhadap sumber cahaya tetap. Karena bentuknya tersebut cahaya yang dihasilkan oleh reflektor *ellipsoidal* memiliki dua *focal point* (titik temu fokus cahaya). *Focal point* 1 berasal dari titik fokus sumber cahaya (bohlam) kemudian memantul kembali ke reflektor yang hasil refleksinya membentuk titik *focal point* 2 baru kemudian menyebar (Gb.206).



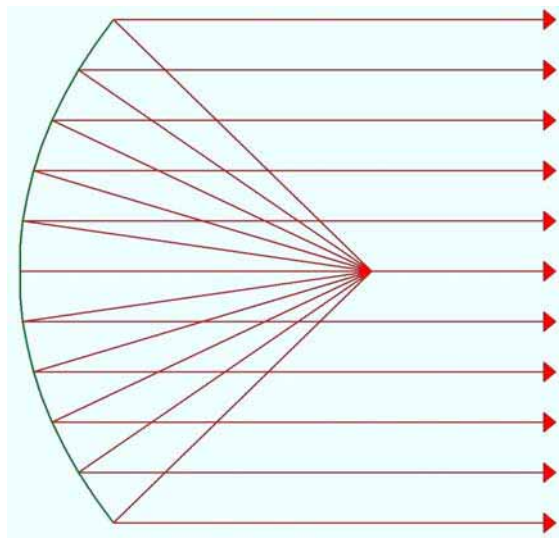
Gb.206 Reflektor elipsoidal

Reflektor *spherical* memiliki bentuk sisi yang membulat. Jenis reflektor ini memancarkan seluruh cahaya langsung dari titik *focal point* ke reflektor yang merefleksikannya kembali melalui *focal point* tersebut sebelum memancar. Jika dibuat garis lingkaran imajiner maka panjang cahaya yang ditempuh masing-masing garis cahaya adalah sama. Gambar 207 memperlihatkan refleksi cahaya melalui reflektor *spherical*.



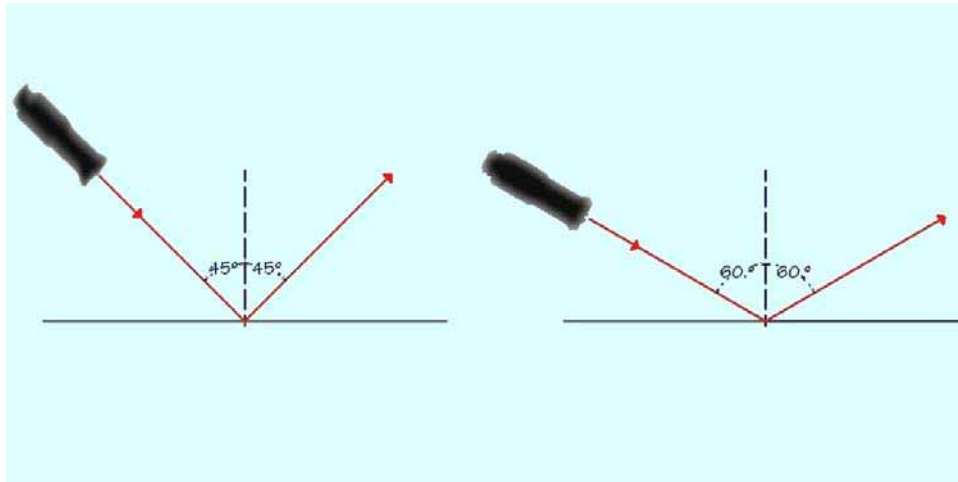
Gb.207 Reflektor *spherical*

Reflektor *parabolic* memiliki bentuk sisi parabola. Reflektor jenis ini merefleksikan cahaya langsung dari atau melalui *focal point* kemudian menyebar secara paralel membentuk cahaya yang diameternya hampir sama dengan diameter reflektor (Gb.208). Dengan demikian, diameter cahaya yang dihasilkan sangat tergantung dengan diameter reflektor. Contoh lampu sehari-hari yang menggunakan reflektor *parabolic* adalah lampu senter.



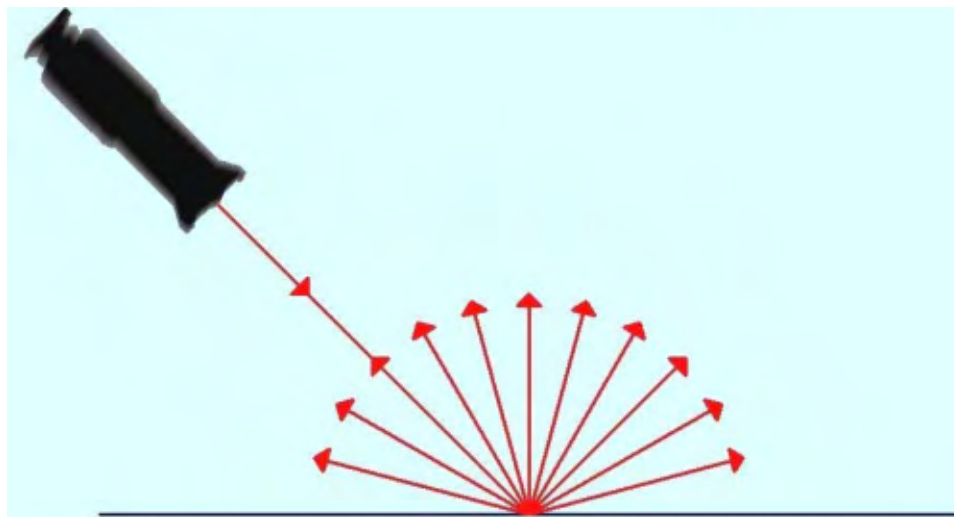
Gb.208 Refleksi *parabolic*

Selain refleksi yang dihasilkan melalui reflektor, cahaya juga akan mengalami refleksi setelah menyentuh objek penyinaran. Refleksi cahaya yang memantul setelah mengenai objek dapat dibedakan menjadi empat jenis, yaitu *specular*, *diffuse*, *spread*, dan *mixed*. Refleksi *specular* (seperti cermin) memantulkan arah cahaya tanpa mengubah besaran cahaya alami dari sumbernya (Gb.209).



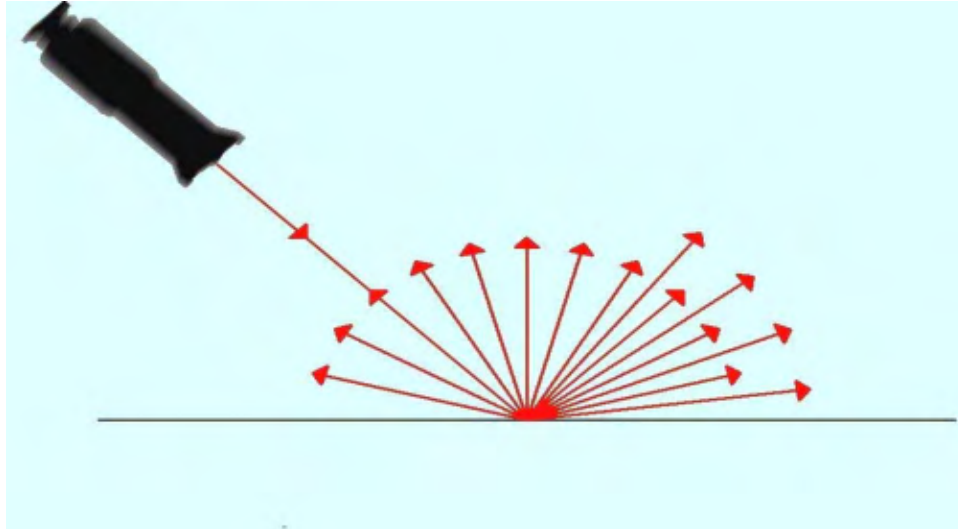
Gb.209 Refleksi *specular*

Refleksi *diffuse* terjadi ketika cahaya yang mengenai permukaan objek memantul dengan pendar yang merata ke segala arah (Gb.210). Contoh dari refleksi *diffuse* adalah ketika cahaya diarahkan ke sebuah lukisan dua dimensi.



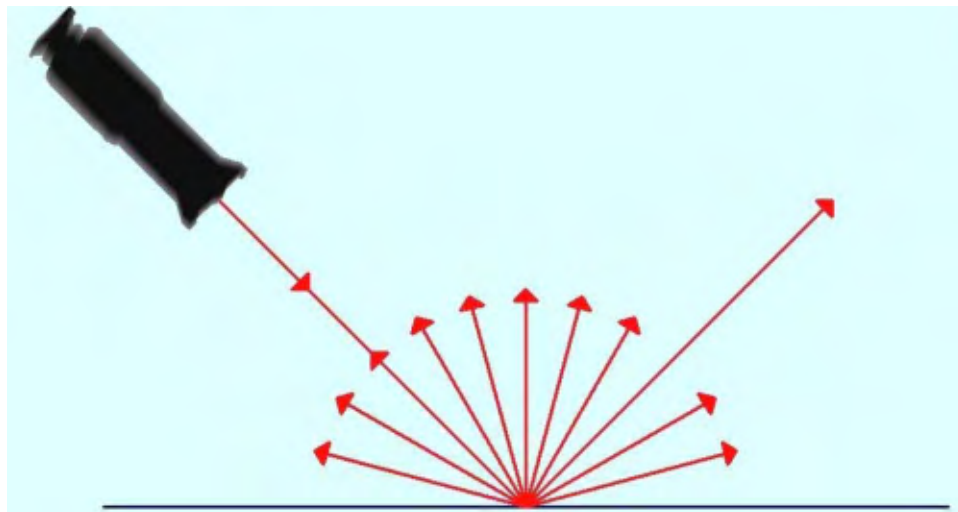
Gb.210 Refleksi *diffuse*

Refleksi *spread* sama seperti refleksi *diffuse* tetapi persentase masing-masing garis cahaya tidak sama. Cahaya yang mengenai objek dengan intensitas lebih tinggi garis cahayanya akan memendar dan direfleksikan lebih panjang dari yang lain (Gb.211). Contoh refleksi *spread* adalah ketika cahaya mengenai gumpalan aluminium foil.



Gb.211 Refleksi *spread*

Refleksi *mixed*, merupakan refleksi campuran dari *diffuse* dan *specular*. Beberapa garis cahaya dipendarkan secara merata ke segala penjuru arah tetapi sebagian garis cahaya dipantulkan seperti cermin (Gb.212). Contoh refleksi *mixed* adalah ketika cahaya menyinari gagang pintu dari logam, jam tangan emas, atau lantai kayu yang mengkilat.



Gb.212 Refleksi *mixed*

3.2.3 Lensa

Cahaya memerlukan pembiasan atau pembelokan sehingga besar kecilnya ukuran cahaya bisa diatur. Alat yang digunakan untuk membiaskan cahaya adalah lensa yang terbuat dari gelas kaca atau semacam plastik. Ada tiga jenis lensa yang digunakan dalam lampu panggung, yaitu lensa *plano convex*, *fresnel*, dan *pebble convex*. Lensa *plano concex* sisi luarnya berbentuk cembung (kurva) dan memiliki permukaan yang halus (Gb.213). Lensa yang biasa disebut sebagai PC ini digunakan untuk membentuk lingkaran cahaya yang garis tepinya jelas kelihatan (*hard edge*). Ukuran dan ketebalan lensa sangat tergantung dari ukuran dan intensitas hasil cahaya yang dikehendaki.

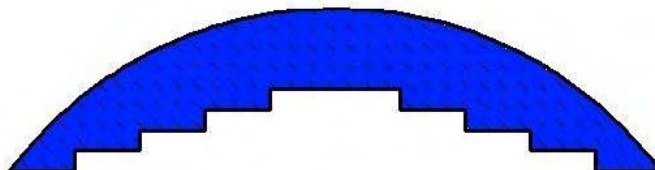


Gb.213 Lensa *planno convex*

Lensa *fresnel* adalah lensa yang permukaannya membentuk cetakan bergerigi (Gb.214). Lampu yang menggunakan lensa ini akan menghasilkan lingkaran cahaya yang garis tepinya lembut (*soft edge*). Ketebalan lensa *fresnel* lebih tipis dari lensa PC. Garis lembut lingkaran cahaya yang dihasilkan memungkinkan untuk pencampuran warna pada area penyinaran. Sedangkan lensa *pebble convex* memiliki permukaan luar sama dengan lensa PC tetapi sisi dalamnya bergerigi seperti *fresnel* (Gb.215). Lensa ini sering juga disebut sebagai *step lens*. Karakter Cahaya yang dihasilkannya berada di antara PC dan *fresnel*.



Gb.214 Lensa *fresnel*



Gb.215 Lensa *pebble convex*

3.2.4 Lampu

Istilah lampu yang digunakan di sini tidak mengacu pada kata *lamp* tetapi *lantern*. Kata *lamp* diartikan sebagai bohlam dan *lantern* sebagai lampu dan seluruh perlengkapannya termasuk di dalamnya bohlam. Istilah *lantern* digunakan sebagai pembeda antara lampu panggung terhadap lampu rumahan. Dalam lampu panggung ada terdapat banyak jenis lampu. Akan tetapi, secara mendasar dikategorikan ke dalam dua jenis, yaitu *flood* dan *spot*. *Flood* memiliki cahaya dengan sinar yang menyebar sedangkan *spot* memiliki sinar yang menyorot terarah. Semua lampu memiliki keistimewaan tersendiri dalam menghasilkan cahaya. Perkembangan teknologi lampu panggung terkadang menghasilkan sesuatu yang baru dengan mengkombinasikan prinsip dan unsur yang ada di dalamnya. Tugas utama dari lampu panggung adalah menghadirkan cahaya, warna, dan bentuk yang dapat disesuaikan dan diarahkan menurut kebutuhan.

3.2.4.1 Floodlight

Bentuk paling sederhana dalam khasanah lampu panggung adalah *floodlight* (Gb.216). Bohlam dan reflektor diletakkan dalam sebuah kotak yang dapat diarahkan ke kanan dan ke kiri serta ke atas dan ke bawah untuk mengatur jatuhnya cahaya. Tidak ada pengaturan khusus lain yang bisa dilakukan seperti pengaturan bentuk, ukuran sinar, dan fokus. Sifat menyebar dari sinar cahaya yang dihasilkan membuat besaran area yang disinari tergantung dari jarak lampu terhadap objek.



Gb.216 Lampu *floodlight*

Karena keterbatasannya, lampu *flood* tidak efektif digunakan untuk menyinari aktor. Sifatnya yang mengandalkan jarak membuat sinar cahaya mengabur pada objek yang jauh letaknya. Luas area penyinaran lampu *flood* sangat tergantung dari besarnya watt dan reflektor yang

digunakan. Jadi, lampu *flood* standar dengan kekuatan 1000 watt mampu menyinari area yang lebih luas dibandingkan yang berkekuatan 500 watt. Penggunaan lampu *flood* efektif untuk menyinari *backdrop* (siklorama) atau objek tertentu dengan jarak dekat. Lampu *flood* yang menggunakan watt besar dan dikhususkan untuk menyinari *backdrop* disebut *cyc-light* (Gb.217).



Gb.217 *Cyc-light*

Lampu *flood* dapat dikombinasikan dengan merangkai beberapa lampu dalam satu wadah (*compartment*). Warna diatur sedemikian rupa sehingga dalam satu kotak terdapat beberapa lampu yang memiliki warna sama. Beberapa lampu *flood* yang dirangkai dalam satu kotak dan digantung di atas panggung ini disebut dengan *batten* atau *striplight* (Gb.218).



Gb.218 *Batten* atau *striplight*

Fungsi lampu ini adalah untuk menyinari *backdrop* atau siklorama dari atas. Tetapi jika rangkaian tersebut diletakkan di bawah pada panggung depan dengan tujuan untuk menyinari aktor dari bawah disebut dengan

footlight. Jika rangkaian ini diletakkan di bawah tetapi tidak di bagian depan panggung dengan tujuan untuk menyinari *backdrop* atau objek tertentu dari bawah disebut dengan *groundrow*.

3.2.4.2 Scoop

Lampu *scoop* adalah lampu *flood* yang menggunakan reflektor elipsoidal dan dapat digunakan untuk berbagai macam keperluan. Sinar cahaya yang dihasilkan memancar secara merata dengan lembut (Gb.219). Lampu *scoop* ada beberapa jenis yang dirancang khusus untuk bohlam tertentu. Ada yang menggunakan bohlam pijar biasa ada yang menggunakan bohlam tungsten. Tetapi secara umum, *scoop* dapat menggunakan bohlam pijar dan tungsten-halogen. Lampu ini sangat efisien untuk menerangi areal tertentu yang terbatas. Karakter cahayanya yang lembut membuat lampu *scoop* sangat ideal untuk memadukan warna cahaya. Selain digunakan untuk panggung teater dan teater boneka, *scoop* juga digunakan untuk televisi, studio fotografi, dan gedung yang membutuhkan penerangan khusus seperti museum.

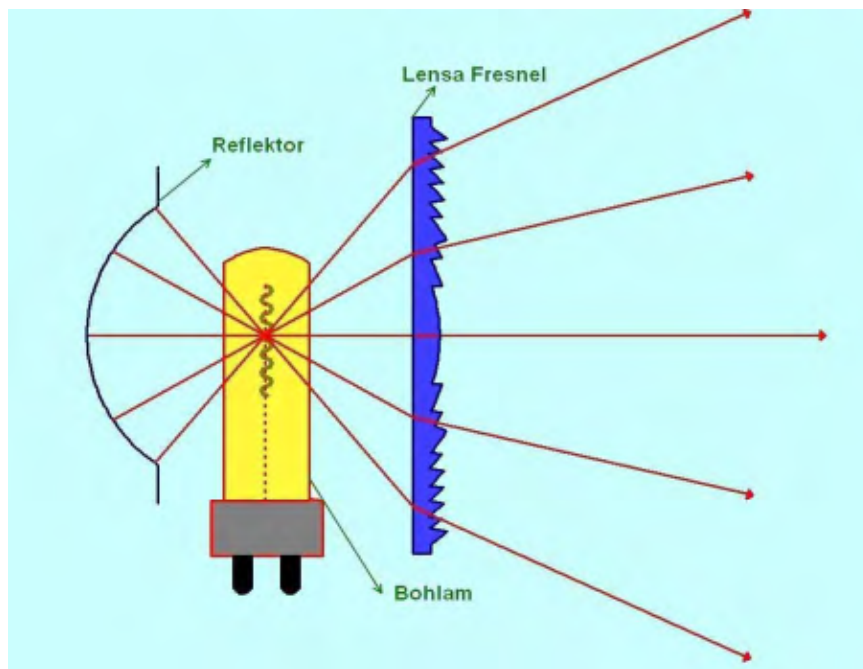


Gb.219 Lampu *scoop*

3.2.4.3 Fresnel

Fresnel merupakan lampu spot yang memiliki garis batas sinar cahaya yang lembut. Lampu ini menggunakan reflektor *spherical* dan lensa fresnel (Gb.220). Karena karakter lensa fresnel yang bergerigi pada sisi luarnya maka bagian tengah lingkaran cahaya yang dihasilkan lebih terang dan meredup ke arah garis tepi cahaya. Pengaturan ukuran sinar cahaya dilakukan dengan menggerakkan bohlam dan reflektor mendekati lensa. Semakin dekat bohlam dan reflektor ke lensa maka lingkaran sinar cahaya yang dihasilkan semakin besar. Sifat lingkaran cahaya yang lembut memungkinkan dua atau lebih lampu fresnel memadukan warna cahaya pada objek atau area yang disinari. Kekurangan dari lampu fresnel adalah intensitas cahaya tertinggi ada pada pusat lingkaran cahaya sehingga jika seorang aktor berdiri agak jauh dari pusat lingkaran cahaya maka ia kurang mendapat cukup cahaya.

Lampu fresnel dibuat dengan berbagai macam variasi ukuran lensa dan kekuatan (daya) seperti yang terlihat dalam gambar 221. Ukuran lensa dan kekuatan daya mempengaruhi hasil pencahayaan.



Gb.220 Bagan lampu fresnel

Diameter lensa dan daya yang kecil menghasilkan jarak penyinaran yang tidak jauh. Artinya, ia tidak bisa menyinari objek yang jauh. Setiap lampu memiliki jarak cahaya minimum dan maksimum. Jika pengaturan lampu melebihi jarak yang ditetapkan maka cahaya yang dihasilkan menjadi tidak fokus (buram) atau terlalu terang.



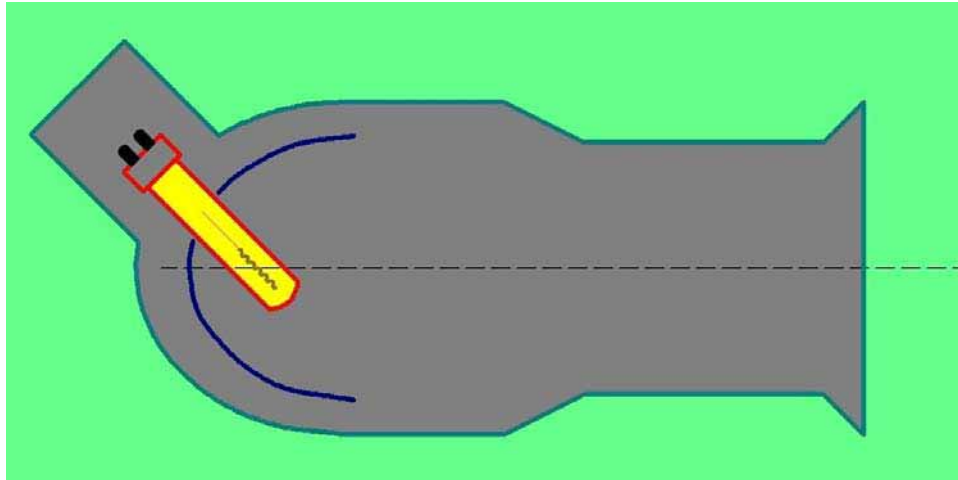
Gb.221 Berbagai macam lampu fresnel

Selain itu, karena sifatnya yang sedikit menyebar maka jika jarak lampu terlalu jauh dari objek sebaran cahayanya akan menerobos ke objek lain. Karena sifatnya ini, lampu fresnel tidak tepat jika dipasang di baris depan panggung *proscenium* (apron) karena sebaran cahayanya bisa menerangi bingkai panggung. Fresnel lebih efektif di pasang untuk menyinari panggung tengah.

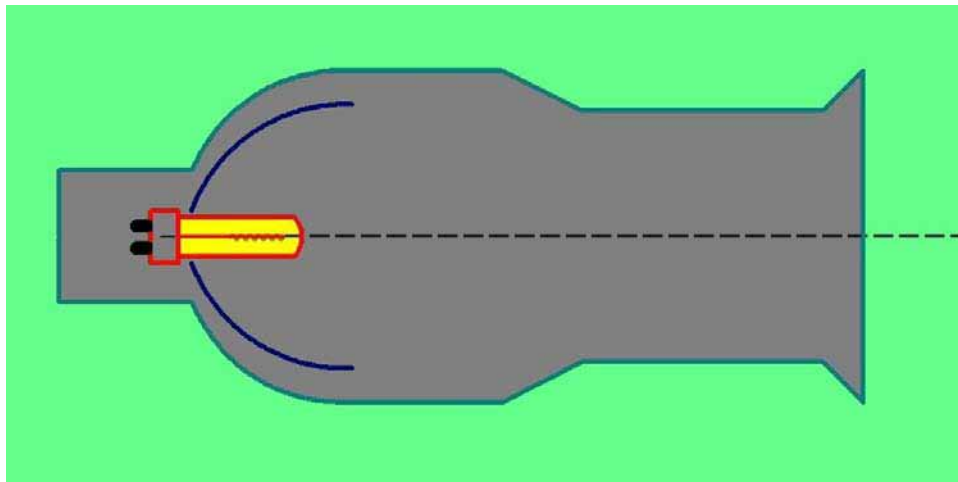
3.2.4.4 Profile

Lampu *profile* termasuk lampu spot yang menggunakan lensa *plano convex* sehingga lingkaran sinar cahaya yang dihasilkan memiliki garis tepi yang tegas. Dengan mengatur posisi lensa, maka lingkaran sinar cahaya bisa disesuaikan. Jika lampu *profile* dalam keadaan fokus maka batas lingkaran cahaya akan jelas terlihat dan jika tidak fokus batas lingkaran cahayanya akan mengabur meskipun tidak selembut lampu fresnel. Lampu *profile* digunakan karena besaran lingkaran cahaya dan derajat penyinarannya bisa diatur sedemikian rupa. Selain bentuk sinar cahaya yang melingkar lampu *profile* dapat membentuk cahaya secara fleksibel dengan bantuan *shutter*. *Shutter* atau penutup cahaya ini terpasang di empat sisi (atas, bawah, kanan, dan kiri). Dengan mengatur posisi *shutter* ini maka bentuk cahaya yang diinginkan dapat dikreasikan.

Di Amerika lampu ini disebut ERS (*Ellipsoidal Reflector Spotlight*) atau lampu spot yang menggunakan reflektor elipsoidal. Dapat juga disebut *lekolite* atau *leko* (di Indonesia sering disebut lampu *elips* atau *profil*). Lampu ERS generasi pertama menempatkan bohlam 45 derajat dari garis axis (poros bumi), reflektor, dan posisi lensa (Gb.222). Lampu ini disebut ERS radial. Lampu ERS modern menempatkan bohlam sejajar dengan axis dan sistem optik. Lampu ini disebut ERS Axial (Gb.223). Jika penempatan bohlam tidak sejajar atau presisi antara focal point dan reflektor maka efisiensi dan keserasian cahayanya akan terganggu.



Gb.222 Bagan lampu ERS *radial*



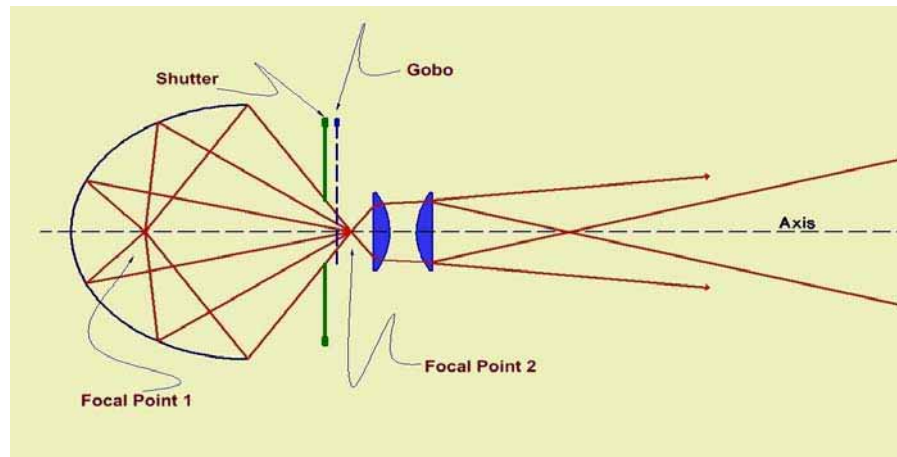
Gb.223 Bagan lampu ERS *axial*

Berbagai bentuk dan ukuran lampu profil dibuat untuk kepentingan pencahayaan panggung (Gb.224). Namun lampu profil atau ERS ini pada dasarnya hanya memiliki tiga jenis lampu, yaitu *standard*, *bifocal*, dan *zoom*. Lampu standar menggunakan satu lensa. Pengaturan fokusnya dengan mendekatkan lensa ke bohlam. Untuk mengatur bentuk cahaya terdapat *shutter* yang dapat mengatur bentuk cahaya secara fleksibel. Di depan *shutter* ada slot untuk iris yang dapat mengatur cahaya berbentuk melingkar. Slot untuk iris ini juga dapat digunakan untuk menempatkan gobo (plat metal bermotif yang dapat memproyeksikan cahaya sesuai gambar motif yang ada).



Gb.224 Berbagai jenis lampu profil (ERS)

Lampu *bifocal* adalah lampu profil standar yang ditambahi dengan shutter tambahan. *Shutter* tambahan ini diletakkan di luar fokus sehingga lampu dapat menghasilkan lingkaran cahaya yang tegas dan lembut sekaligus. Seiring perkembangan, lampu *bifocal* sudah tidak diterbitkan lagi. Sedangkan lampu *zoom* menggunakan dua lensa *plano convex* yang dipasang secara berhadapan (*belly to belly*). Lensa yang pertama mengatur fokus (seperti pada lampu profil standar) dan lensa yang kedua untuk mengatur ukuran lingkaran sinar cahaya (GB.225). Kombinasi lensa yang dilakukan pada lampu standard dan bifocal dapat mengubah ukuran lingkaran sinar cahaya tetapi bagaimanapun juga kemungkinannya terbatas.



Gb.225 Bagan lampu profil

Dengan lampu *zoom* ukuran lingkaran sinar cahaya dapat diatur pada sebarang titik (nilai) antara minimal dan maksimal hanya dengan menggeser tombol atau pegangan (*knob*) yang telah disediakan.



Gb.226 Bagan lampu profil *zoom*

Pada jenis standar dan *bifocal* hal ini harus dilakukan dengan mengganti atau mengkombinasi lensa yang membutuhkan beberapa peralatan tambahan serta memerlukan waktu pemasangan tersendiri. Dengan demikian penggunaan lampu ERS (*profile zoom*) sangatlah efektif.

3.2.4.5 Pebble Convex

Struktur lampu ini sama dengan fresnel yaitu menggunakan reflektor *spherical*. Yang membedakan adalah digunakannya lensa *pebble convex*. Pada mulanya, terdapat pula lampu semacam ini dengan menggunakan lensa *plano convex* dan sering disebut dengan lampu PC. Lampu PC (*plano convex*) tidak lagi diproduksi di Amerika dan yang sampai sekarang masih digunakan (terutama di Eropa) adalah lampu *pebble convex* atau *prism convex* (Gb.227). Untuk mengatur ukuran lingkaran sinar cahaya lampu dan reflektor didekatkan ke lensa. Karena menggunakan lensa *pebble convex* maka garis sinar cahaya yang dihasilkan berada di antara fresnel yang berkarakter lembut dan *profile* yang berkarakter tegas. Lampu ini sangat bermanfaat ketika garis sinar

cahaya yang tegas tidak diperlukan sementara garis sinar cahaya yang lembut terlalu kabur.



Gb.227 Lampu *pebble convex*

3.2.4.6 Follow Spot

Lampu *follow spot* sering juga disebut *lime* adalah lampu yang dapat dikendalikan secara langsung oleh operator untuk mengikuti gerak laku aktor di atas panggung.



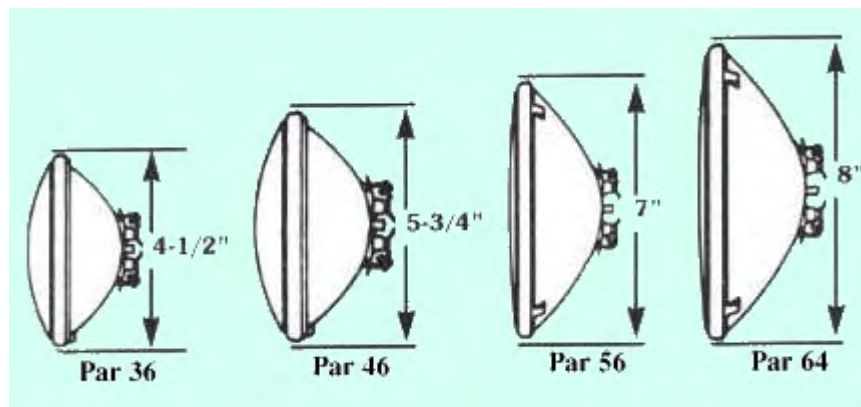
Gb.228 Lampu *follow spot*

Karena dikendalikan secara manual maka lampu ini memiliki struktur yang kuat baik secara optik maupun mekanik. Keseimbangan diatur sedemikian rupa sehingga gerak ke atas dan ke bawah, ke kanan dan ke kiri dapat mengalir dengan baik. Pengaturan besar kecilnya ukuran lingkaran sinar cahaya, fokus, dan warna diatur oleh pengendali. Untuk menempatkan lampu ini diperlukan dudukan (*stand*) khusus yang dapat diputar dan diatur tinggi rendahnya. Untuk lampu yang berukuran besar, *stand* yang digunakan biasanya memiliki roda sehingga memudahkan dalam memindahkan lampu dari tempat satu ke tempat lain.

Lampu *follow spot* menggunakan bohlam jenis *discharge* yang kuat menahan panas tinggi serta mampu menahan guncangan dan dapat menghasilkan intensitas cahaya yang tinggi. Penggunaan bohlam *discharge* tidak memungkinkan lampu dikontrol secara elektrik karena sifatnya hanya *on-off* dan tidak bisa diredupkan dengan *dimmer*. Garis lingkaran sinar cahaya sangatlah jelas terlihat. Lampu ini biasanya mengikuti atau menyorot seorang aktor secara khusus dalam areal yang khusus.

3.2.4.7 PAR

PAR atau dapat juga ditulis dengan par adalah lampu yang bohlam, reflektor, dan lensanya terintegrasi. Par merupakan singkatan dari *parabolic aluminized reflector*. Dengan demikian unit lampu par menggunakan lensa parabolik. Karena lampu par adalah berbentuk satu kesatuan (unit) maka ukuran sinar cahayanya tidak dapat disesuaikan kecuali dengan mengganti lampunya. Ukuran diameter dan watt lampu par bermacam-macam. Yang umum digunakan adalah par 36, 38, 46, 56, dan 64.



Gb.229 Berbagai ukuran lampu par

Daya yang digunakan berkisar antara 50 sampai dengan 1000 watt. Untuk mengukur diameter lampu par sangatlah mudah yaitu dengan membagi nomor par dengan 8 inci. Misalnya, lampu par 56 memiliki

diameter 7 inchi ($56:8 = 7$). Besaran sinar cahaya yang dihasilkan sangat tergantung dari ukuran diameter lampunya. Sedangkan intensitas dan jarak cahaya tergantung dari besaran dayanya. Meskipun lampu par memungkinkan penggunaan bohlam jenis *discharge* tetapi umumnya untuk keperluan panggung bohlam yang digunakan berjenis *tungsten halogen*.

Lampu par ditempatkan dalam wadah (*housing*) yang disebut *par can* atau kaleng par yang memungkinkan lampu untuk digerakkan, diarahkan, dan diberi warna. Ukuran wadah menyesuaikan dengan ukuran lampu yang dipasang di dalamnya (Gb.230). Sinar cahaya yang dihasilkan berkarakter lembut dan lebih berbentuk oval ketimbang *circular* (melingkar). Untuk mengetahui jenis karakter serta bentuk sinar yang dihasilkan maka lampu par menyediakan berbagai macam variasi dengan mengkombinasikan bentuk lensa yang digunakan. Misalnya, lampu par 64 menyediakan berbagai macam variasi yang bisa dipilih, yaitu VNSP, NSP, MFL, WFL. VSP atau *Very Narrow Spot* adalah lampu par yang mampu menghasilkan titik sinar yang sangat sempit. NSP (*Narrow Spot*) menghasilkan sinar yang sempit. MFL (*Medium Flood*) menghasilkan karakter sinar *flood* menengah. WFL (*Wide Flood*) menghasilkan karakter sinar *flood* yang melebar.



Gb.230 Lampu par dengan *housing* (*can*)

Par merupakan lampu yang efektif dalam menghasilkan sinar. Lampu ini sering digunakan dalam pentas pertunjukan musik *indoor* maupun *outdoor* dan mampu menghadirkan cahaya yang kuat. Karena ukurannya telah tertentu maka pemilihan lampu par sangat tergantung dari luas dan jarak area yang akan disinari.

3.2.4.8 Efek

Lampu efek adalah lampu yang menghadirkan cahaya khusus untuk kepentingan tertentu. Misalnya dalam sebuah pertunjukan teater menghendaki lukisan cahaya yang penuh fantasi maka digunakanlah lampu efek yang dapat menciptakan lukisan cahaya tersebut. Terdapat aneka macam lampu efek tetapi semua sangat tergantung kebutuhan dan kepentingan artistik. Gambar 231 memperlihatkan beberapa lampu efek yang sering digunakan di atas panggung.



Gb.231 Beberapa jenis lampu efek

3.2.4.9 Practical

Yang dimaksud dengan lampu *practical* adalah lampu yang digunakan sehari-hari tetapi diperlukan dalam sebuah pementasan. Misalnya lampu belajar, lampu gantung atau lampu hiasan dinding. Dalam pertunjukan teater yang menghadirkan latar cerita realis yang berdasar pada kenyataan, tata panggung dibuat menyerupai keadaan sebenarnya. Jika dalam cerita menghendaki adanya lampu gantung di satu rumah mewah maka lampu tersebut harus dihadirkan. Jika cerita terjadi malam hari dan lampu tersebut harus dinyalakan maka lampu gantung itupun dinyalakan. Karena keadaan di panggung berbeda dengan kenyataan, maka tugas penata lampu adalah mengatur teknik pencahayaan sehingga sumber cahaya seolah-olah hanya berasal dari lampu gantung.

3.2.5 Perlengkapan Pemasangan

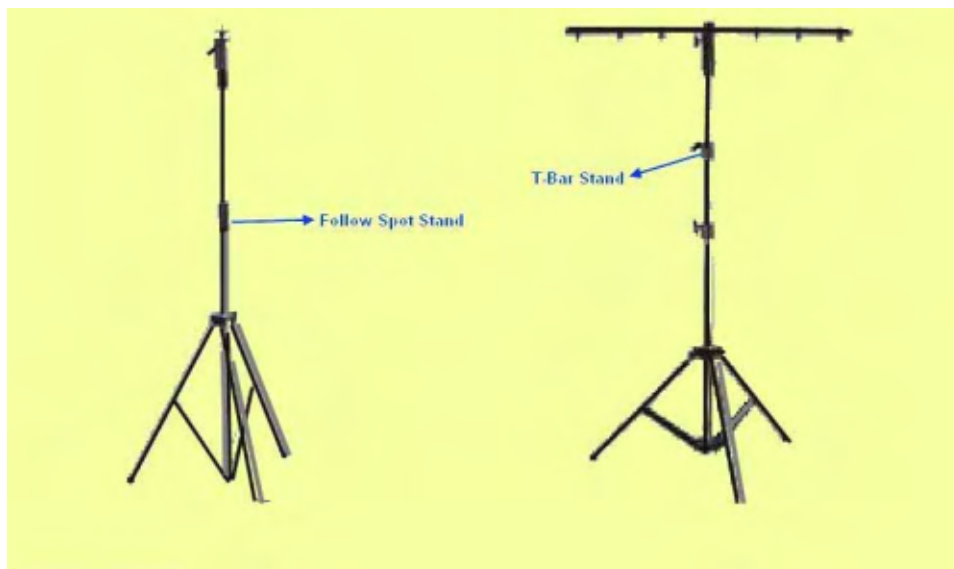
Untuk memasang lampu di atas pentas dibutuhkan berbagai macam perlengkapan pemasangan. Perlengkapan tersebut ada yang telah terpasang secara permanen dan ada yang dapat dipindah-pindahkan. Di bawah ini akan dijelaskan perlengkapan pemasangan lampu yang terdiri dari *bar* dan *boom*, *stand*, serta *clamp* dan *bracket*.

3.2.5.1 Bar dan Boom

Perlengkapan pemasangan lampu harus dibuat dari bahan yang kuat sehingga mampu menahan berat sejumlah lampu yang dipasang. Dalam panggung biasanya terdapat baris untuk menggantung lampu yang dibuat dari pipa besi dan di ataur secara horisontal dan vertikal. Pipa besi yang dipasang secara horisontal ini disebut *bar* (di Amerika disebut *pipe*), dan yang dipasang secara vertikal disebut *boom*. *Bar* digunakan untuk menggantung lampu di atas panggung yang terdiri dari beberapa baris mulai dari atas siklorama sampai ke baris depan di atas penonton. Dalam panggung modern *bar* tidak dibuat statis melainkan bisa diturunkan dan dinaikkan sehingga jarak dan sudut lampu dapat disesuaikan dengan mudah. Berbeda dengan *boom* yang dipasang di sayap panggung secara vertikal dan permanen. Fungsi *boom* adalah untuk memasang lampu samping.

3.2.5.2. Stand

Perlengkapan untuk menggantung lampu yang bisa berpindah-pindah adalah *stand*. Sebuah pipa yang terbuat dari logam kuat yang dapat berdiri dengan tegak dan kuat menahan berat lampu yang dipasang.



Gb.232 Stand untuk *follow spot* dan *stand* berbentuk T

Stand yang khusus dipakai untuk lampu *follow spot* dibuat sedemikian rupa sehingga lampu yang dipasang di atasnya bisa digerakkan ke kanan, ke kiri, ke atas, dan ke bawah secara manual. Tinggi rendah *stand* dapat diatur.

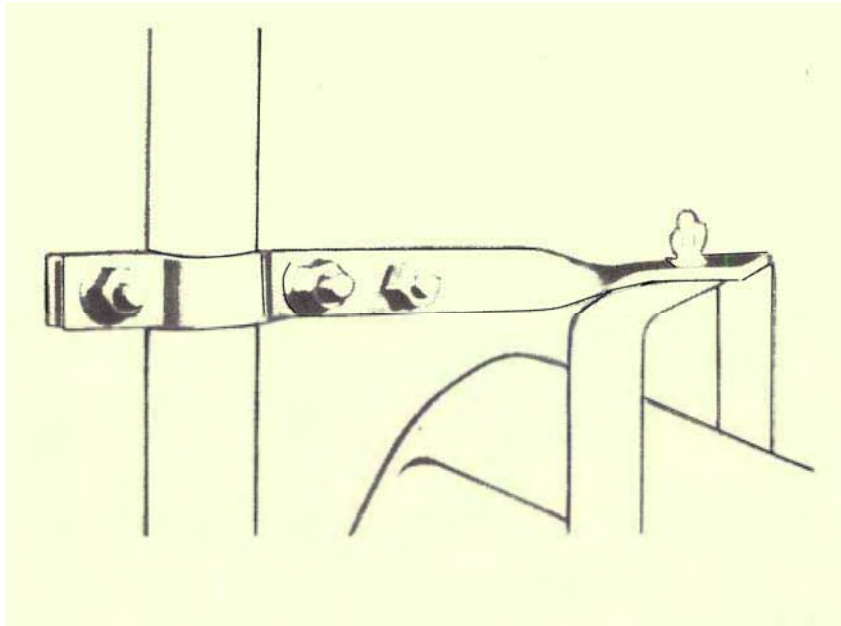
Selain untuk *follow spot* yang bentuknya berdiri secara vertikal ada juga *stand* yang di atasnya dipasang *bar* yang dapat digunakan untuk menggantung lampu. *Stand* jenis ini disebut *T-bar stand*. Dengan *stand* jenis ini maka lampu dapat dipasang pada tiang vertikal ataupun horisontal. Beberapa *stand* yang dibuat dari besi dan berukuran besar menggunakan roda pada kaki-kakinya agar mudah dipindahkan. *Stand* sangat bermanfaat ketika *boom* yang terpasang secara permanen kurang memadai atau jaraknya tidak tepat seperti yang diinginkan.

3.2.5.3 Clamp dan Bracket

Untuk menggantungkan lampu pada *bar* dibutuhkan klem (*clamp*) sedangkan untuk menggantungkan lampu pada *boom* dibutuhkan siku (*bracket*) yang disebut *boom arm*. Kelem yang umum digunakan berbentuk leter "C" dan sering disebut dengan *C-clamp* atau *hook clamp*. Untuk mengencangkan atau mengunci kelem ke *bar* digunakan sekrup. Bentuk dan ukuran *hook clamp* ini bervariasi tetapi fungsinya sama saja (Gb.31). *Boom arm* dipasang pada *boom* atau batang *stand* vertikal. Ujungnya digunakan untuk memasang lampu.



Gb.233 Aneka bentuk *clamp*



Gb.234 *Boom arm* model lama

Untuk mengencangkan dan mengendorkan menggunakan skrup. Pada *boom arm* generasi lama menggunakan dua plat besi yang berfungsi untuk menggapit *boom* dan menggunakan dua buah skrup untuk mengencangkannya. Hasilnya memang plat akan terkait dengan kuat pada boom tetapi sulit ketika hendak mengatur atau menggeser posisinya. *Boom arm* yang baru, menggunakan *hook clamp* dengan satu skrup untuk mengkait *boom* sehingga lebih mudah dalam penyesuaian.



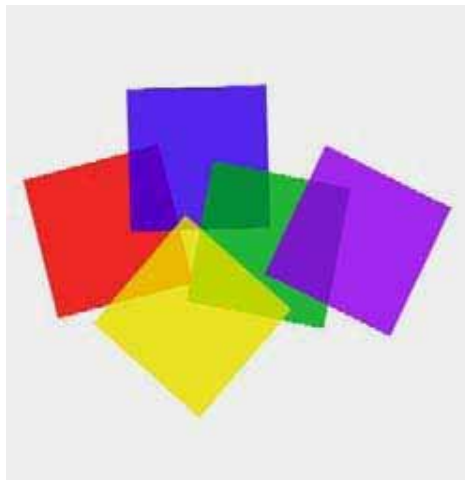
Gb.235 *Clamp* yang difungsikan sebagai *boom arm*

3.2.6 Asesoris

Cahaya yang dihasilkan dari lampu dapat diatur sedemikian rupa. Selain karena faktor reflektor, bohlam, dan lensa pengaturan cahaya dapat diperkaya dengan menambah asesoris. Di bawah ini dijelaskan asesoris yang dapat dipergunakan untuk memperkaya pencahayaan.

3.2.6.1 Filter

Filter atau *color* adalah plastik warna yang digunakan untuk memberi warna pada cahaya (Gb.236). Filter adalah asesoris yang paling penting untuk mengubah warna natural cahaya yang dihasilkan lampu sesuai keinginan dengan cara memasang filter di depan perangkat. Filter biasanya berbentuk lembaran. Jika hendak digunakan maka harus dipotong sesuai dengan ukuran.



Gb.236 Filter

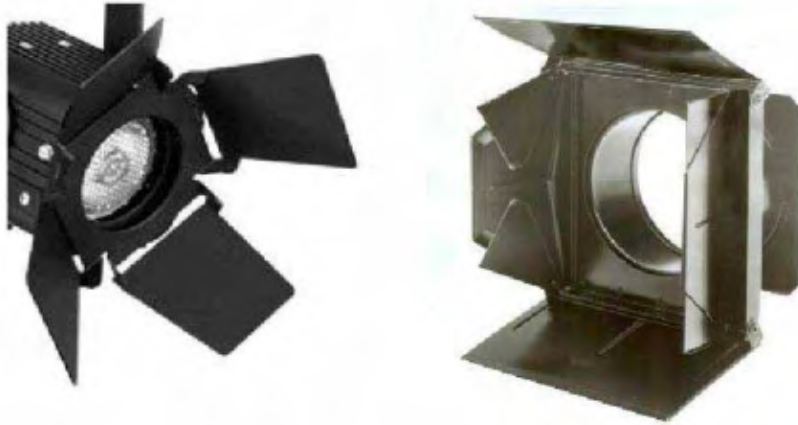


Gb.237 Filter *frame*

Untuk meletakkan filter warna ke dalam lampu diperlukan bingkai khusus yang disebut *filter frame* atau *color frame*. Ukuran bingkai ini bervariasi sesuai dengan ukuran jenis lampu. Jadi masing-masing merek dan jenis lampu memiliki bingkai filter tersendiri.

3.2.6.2 Barndoor

Barndoor adalah sebuah alat yang memiliki sirip atau penutup yang dapat diatur dan disesuaikan (Gb.238). *Barndoor* digunakan untuk mengatur pendaran cahaya dalam artian mencegah cahaya bocor ke areal yang tidak diinginkan.

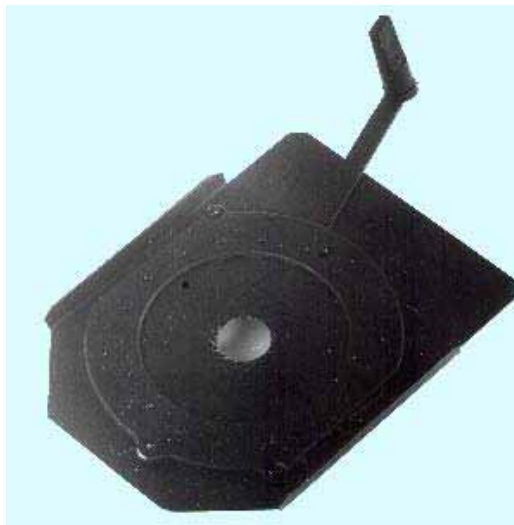


Gb.238 Berbagai bentuk *barndoor*

Barndoor memiliki empat sisi penutup yang dapat diputar dan disesuaikan posisinya pada dudukan. Biasanya *barndoor* dipasang pada lampu yang menghasilkan cahaya menyebar seperti par atau fresnel pada panggung yang berukuran kecil. Panggung kecil memiliki areal yang terbatas sehingga penyinaran yang dilakukan dengan menggunakan lampu berkekuatan besar menghasilkan cahaya melebihi area penyinaran. Untuk membatasi aliran cahaya tersebut *barndoor* sangat efektif difungsikan.

3.2.6.3 Iris

Iris adalah piranti untuk memperbesar atau memperkecil diameter lingkaran sinar cahaya yang dihasilkan oleh lampu. Dengan sebuah gagang kecil yang tersedia, ukuran lingkaran bisa disesuaikan (GB.239).

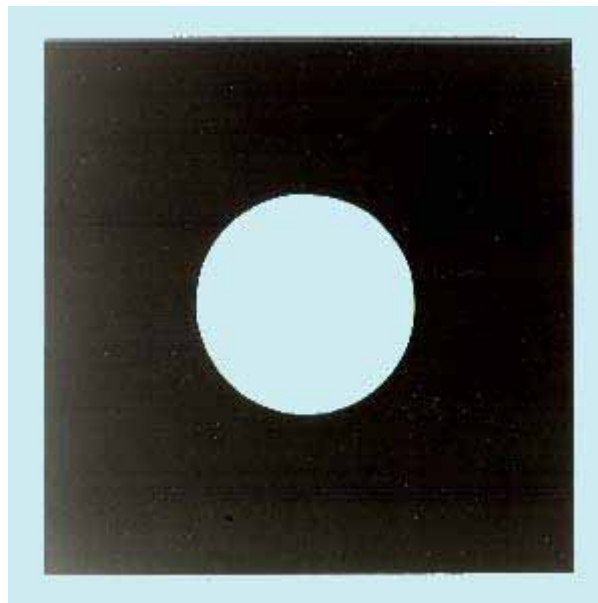


Gb.239 *Iris*

Piranti yang terbuat dari metal ini sangat mudah untuk dipasang dan dicopot. Dipasang di depan *shutter*. Iris biasanya dipasang pada lampu profile (ERS). Dengan bantuan iris, seorang penata lampu dapat menyesuaikan ukuran lingkaran area penyinaran yang tepat sehingga aliran cahaya tidak bocor ke area lain.

3.2.6.4 Donut

Donut (donat) adalah pelat metal yang digunakan untuk meningkatkan ketazaman lingkaran sinar cahaya yang dihasilkan oleh lampu spot (Gb.240). Donat juga membantu memperjelas pola atau motif gambar cahaya yang hendak dihasilkan dengan menghilangkan pendar cahaya yang tidak diperlukan. Garis cahaya semakin jelas dan bentuk sinar cahaya benar-benar sirkuler.



Gb.240 *Donut*

3.2.6.5 Gobo

Gobo adalah pelat metal yang dicetak membentuk pola atau motif tertentu (Gb.241). Jika pelat ini dipasang pada lampu dan diproyeksikan maka cahaya akan membentuk pola seperti yang tergambar pada *gobo* tersebut. Untuk memasang *gobo* diperlukan bingkai atau tempat khusus yang disebut *gobo holder* (Gb.242).



Gb.241 Salah satu motif *gobo*



Gb.242 *Gobo Holder*

Motif atau pola gambar pada *gobo* bermacam-macam. Piranti ini digunakan untuk memproyeksikan pola cahaya tertentu yang menimbulkan efek imajinasi darimana asal cahaya atau karena apa cahaya itu terbentuk. Misalnya pola dalam gambar 241 di atas jika disorotkan ke panggung maka akan memberikan imajinasi, bahwa cahaya tersebut berasal dari sebuah jendela. Pada pola tertentu lainnya jika diproyeksikan ke siklorama akan memberikan efek imajinasi yang mengagumkan, seperti awan berserakan, daun-daun, pepohonan, gambar bangunan, dan lain sebagainya. Penggunaan *gobo* sangat membantu untuk memberikan efek atau lukisan cahaya.

3.2.6.6 Snoot

Snoot atau sering juga disebut *top hat* adalah piranti yang digunakan untuk mengurangi tumpahan cahaya (Gb.243). Dengan dipasang pada bagian depan lampu maka *snoot* akan memperpanjang ukuran lampu dan mempersempit sudut sinar cahaya yang dihasilkan.

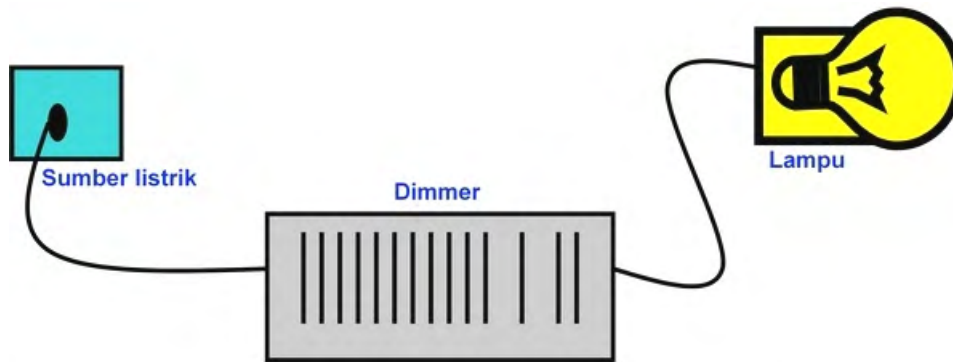


Gb.243 *Snoot*

Shoot sangat efektif digunakan untuk panggung berukuran kecil dimana sinar cahaya lampu seringkali melebar atau bocor ke area yang tidak diinginkan.

3.2.7 Dimmer dan Kontrol

Untuk mengontrol intensitas cahaya dan mengatur perubahan cahaya dalam intensitas tertentu dibutuhkan alat yang disebut *dimmer*. Secara sederhana sumber listrik dialirkan ke sebuah *dimmer* untuk mengalirkan arus listrik ke lampu (Gb.244). *Dimmer* dapat mengubah intensitas cahaya dari rendah ke tinggi atau sebaliknya dengan mengatur panas (temperatur) yang mengalir ke filamen bohlam.



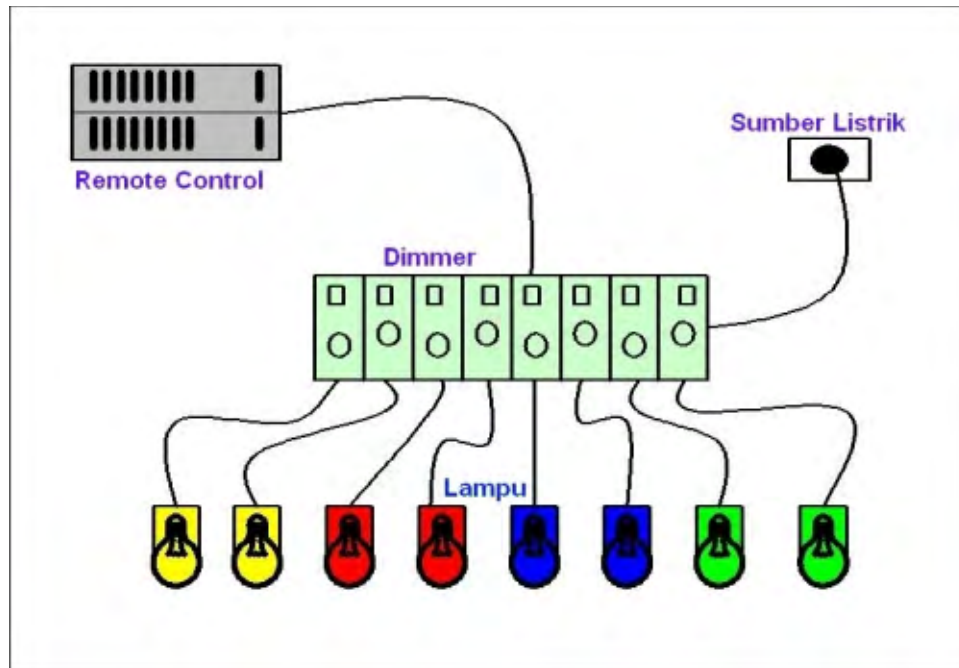
Gb.244 Bagan instalasi *dimmer*

Untuk kepentingan panggung tidak mungkin menggunakan satu *dimmer* untuk satu lampu. Hal ini akan memerlukan proses lama dalam pemasangannya. Oleh karena itu *dimmer* untuk lampu panggung dibuat satu unit yang dapat menampung banyak lampu dan disebut dengan *dimmer rack*. Terdapat banyak jenis, ukuran dan kekuatan *dimmer rack* (Gb.245). Ada *dimmer rack* berukuran besar dan berat yang dipasang secara permanen di dalam sebuah gedung pertunjukan tetapi ada juga *dimmer rack* yang dirancang khusus untuk pentas keliling sehingga mudah dibawa kemana-mana.



Gb.245 Berbagai jenis *dimmer rack*

Dengan bantuan *dimmer*, operasional dan pengendalian intensitas cahaya lampu menjadi mudah. Meskipun demikian dalam sebuah *dimmer rack* yang memiliki banyak *channel* tidak menyediakan tombol atau alat pengendali intensitas yang mudah diakses. Dalam *dimmer* generasi lama disediakan gagang pengendali intensitas, tetapi hal ini membuat ukuran *dimmer* menjadi besar. *Dimmer* modern tidak menyediakan pengendali tersebut selain sebuah tombol kecil pada masing-masing *channel*. Untuk membantu tugas pengendalian intensitas dibutuhkan *remote control* (pengendali jarak jauh). Kontrol jarak jauh ini berupa papan atau meja yang menyediakan tombol atau bilah pengendali intensitas atau *lever* yang dihubungkan ke *dimmer*. Jadi, ia mengambil alih fungsi pengendali pada *dimmer*. Dengan demikian, rangkaian sederhana jika digambarkan adalah sumber listrik menyediakan energi yang dialirkan ke *dimmer* (*power in*) kemudian dialirkan keluar ke lampu (*circuit out*) dan fungsi pengendali dialirkan ke *remote control* (Gb.246).



Gb.246 Bagan *dimmer* dengan *remote control*

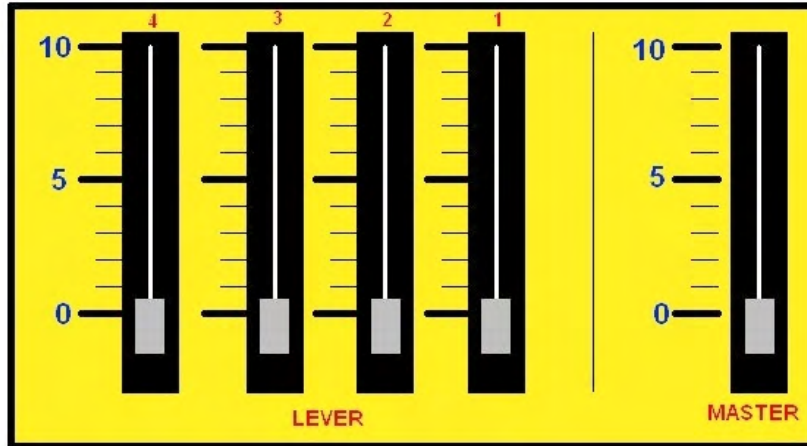
Remote control atau pengendali jarak jauh sering disebut dengan *control desk* (meja pengendali) karena harus diletakkan di atas meja untuk menggunakannya. Ukuran dan jenisnya bermacam-macam. Ada yang dioperasikan secara manual ada juga yang sudah menggunakan komputer sehingga bisa diprogram untuk mengendalikan intensitas secara otomatis (Gb.247).



Gb.247 *Remote control* manual dan *computerize*

Dalam satu *remote control* terdapat bilah pengendali (*lever*) dan *master lever* yang berfungsi sebagai pusat suplai besaran energi yang dikeluarkan. Masing-masing *lever* memiliki ukuran atau besaran yang

dapat dijadikan acuan untuk menaikkan atau menurunkan intensitas cahaya (GB.248). Jika *master lever* diatur pada posisi 50 persen (angka 5) maka intensitas cahaya yang dapat dikeluarkan oleh masing-masing lever maksimal hanya 50 persen. Jika *master lever* diatur pada posisi 0 maka lampu tidak akan menyala meskipun *lever* dinaikkan sampai 100 persen (angka 10).



Gb.248 Bagan *lever* pada *remote control*

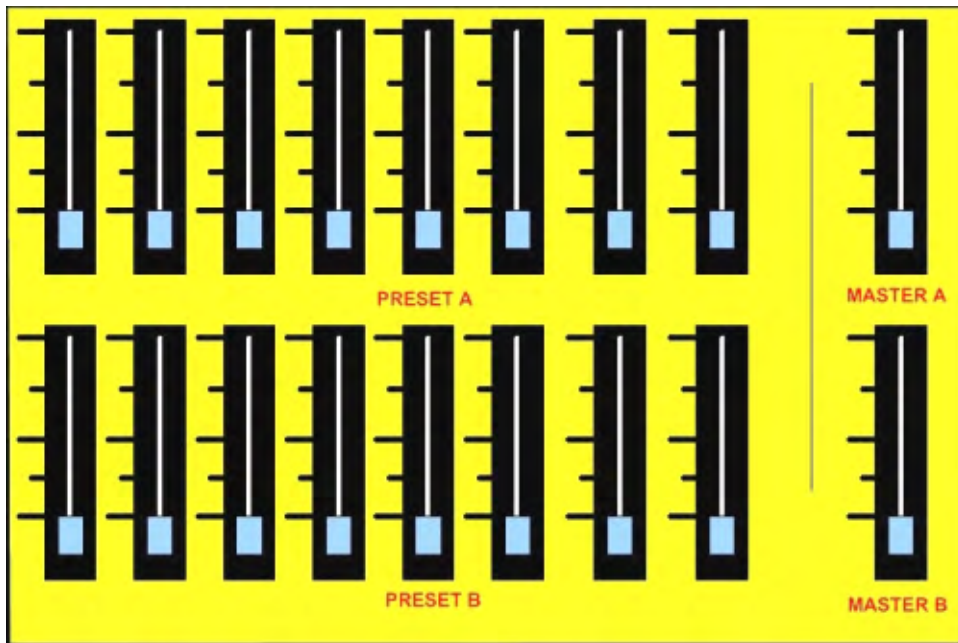
Dengan mengatur angka pada master dan *lever* maka akan didapatkan intensitas cahaya yang diinginkan. Tabel di bawah ini dapat digunakan sebagai patokan untuk mengatur intensitas cahaya.

LEVER	MASTER	INTENSITAS
75 %	100%	75%
100%	50%	50%
50%	50%	25%
100%	100%	100%
50%	0%	0%

Tabel4. Tabel intensitas cahaya

Ukuran intensitas yang dihasilkan dalam tabel ini hanyalah ukuran untuk satu atau beberapa lampu sejenis. Ukuran intensitas bisa berubah jika lampu menggunakan filter warna. Warna-warna yang gelap akan mengurangi intensitas cahaya yang dihasilkan. Dengan demikian, pengaturan intensitas cahaya untuk menghasilkan keseimbangan perlu memperhatikan jenis dan kekuatan lampu serta penggunaan filter warna.

Penjelasan di atas masih menyangkut *remote control* atau *control desk* yang menggunakan satu set *lever* dan satu master. Jika jumlah lampu yang digunakan sedikit tidaklah masalah tetapi lampu panggung biasanya jumlahnya puluhan bahkan ratusan. Satu meja kontrol dengan satu master dan satu set *lever* tidaklah cukup. Selain itu pemindahan intensitas lampu satu ke lampu lain sangatlah rumit jika hanya menggunakan satu set *lever* karena tangan pengendali harus menaikkan atau menurunkan masing-masing *lever* dalam waktu yang hampir bersamaan. Untuk mengatasi hal tersebut perangkat meja kontrol biasanya memiliki dua master atau lebih, lengkap dengan *lever*-nya. Dengan meja kontrol seperti ini, pengendalian lampu dapat dilakukan melalui proses *preset*.



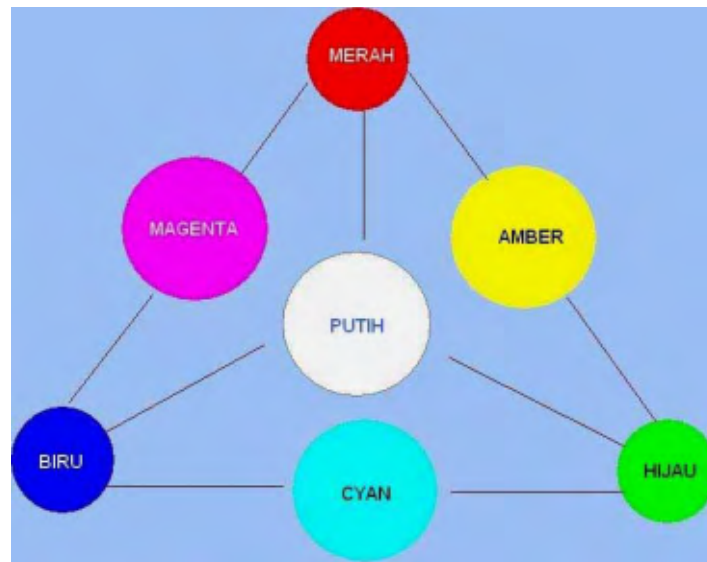
Gb.249 Bagan *preset*

Preset adalah mengatur posisi *lever* pada angka (intensitas) tertentu sementara master dalam keadaan 0. Sehingga ketika nanti dibutuhkan tinggal menaikkan angka master. Lampu yang berada dalam deret *lever* akan menyala dengan intensitas sesuai angka pada masing-masing *lever*. *Preset* ini bisa dilakukan jika master dan baris (set) *lever*

lebih dari satu. Dalam gambar di atas diperlihatkan dua set *lever* dan master, bagian atas “A” dan bagian bawah “B”. Ketika bagian “A” sedang dimainkan pada posisi tertentu, bagian “B” bisa digunakan untuk mengatur *preset*. Dengan menurunkan master “B” pada angka 0 maka *lever* dapat diatur pada angka tertentu sesuai kebutuhan. Hal ini tidak akan menyebabkan lampu menyala karena level master diturunkan ke angka 0. Ketika lampu pada deret *lever* “A” selesai dimainkan dan hendak diganti, maka master “B” yang *lever*-nya telah dipreset dinaikkan dan master “A” diturunkan ke angka 0. Ketika master “B” dimainkan maka *lever* pada “A” dapat dipreset untuk pencahayaan berikutnya. Dengan mengatur *preset* maka efisiensi pengendalian lampu dapat dioptimalkan.

3.3 Warna Cahaya

Setelah mengetahui secara teknis dasar pemasangan dan pengoperasian lampu maka langkah berikutnya adalah mengenai warna cahaya. Warna cahaya sangat berpengaruh pada suasana panggung. Dalam pertunjukan teater realis yang meniru warna cahaya matahari maka harus benar-benar dibedakan antara warna matahari di saat fajar, pagi, siang, dan sore hari. Kesalahan pemilihan warna dapat berakibat fatal berkaitan dengan latar waktu kejadian peristiwa. Misalnya, seorang pemain mengucapkan kalimat, “Pada saat fajar menyingsing ini, aku bulatkan tekadku!”, sementara warna cahaya yang ditampilkan adalah putih terang. Hal ini akan menimbulkan keanehan karena matahari pada fajar hari berwarna semburat kemerahan dan bukan putih terang.



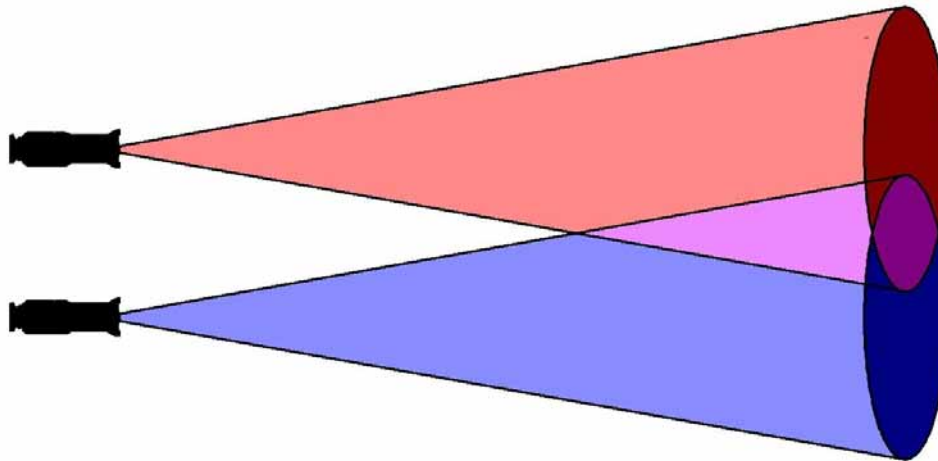
Gb.250 Warna cahaya

Untuk menghindari hal tersebut perlu diteliti pemilihan warna cahaya yang tepat sesuai dengan suasana yang dikehendaki. Warna dasar

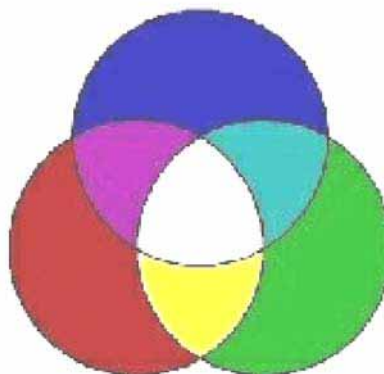
cahaya berbeda dengan warna dasar cat atau pewarna lain. Jika cat memiliki warna dasar merah, kuning, dan biru maka cahaya memiliki warna dasar merah, kuning, dan hijau (Gb.250). Warna sekunder yang dihasilkannya pun berbeda. Merah dicampur hijau akan menghasilkan warna kuning amber. Hijau bercampur biru menjadi biru cyan. Biru bercampur merah menjadi magenta. Jika semua warna dicampur maka akan berubah menjadi putih. Berbeda dengan cat, jika semua warna dicampur akan menjadi coklat tua. Prinsip dasar warna cahaya ini perlu diketahui untuk menghindari kesalah pepaduan warna.

3.3.1 Pencampuran Warna

Pencampuran warna cahaya dapat dilakukan dengan dua teknik, yaitu *additive mixing* dan *subtractive mixing*. Pencampuran warna *additive* adalah pecampuran warna dari dua lampu berwarna berbeda dalam satu area.



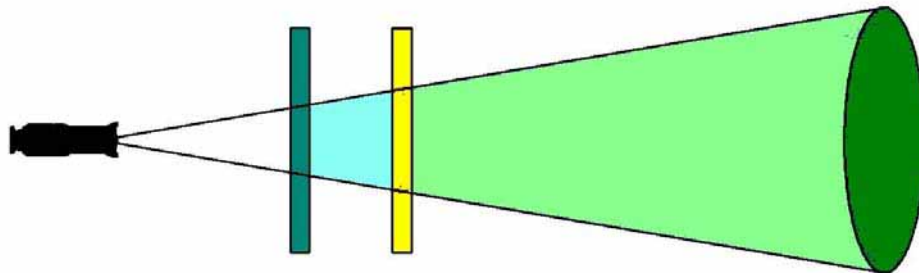
Gb.251 *Additive mixing*



Gb.252 Warna *additive*

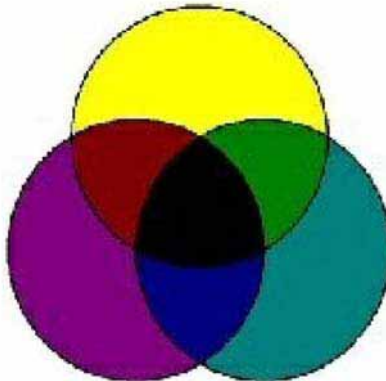
Proses pencampuran warna ini sangat efektif terutama untuk jenis lampu yang tidak memiliki garis lingkaran cahaya yang tegas seperti lampu fresnel. Pendar cahaya yang mengabur pada sisi luar lingkaran cahaya akan saling bertemu dan secara gradual membentuk warna kedua. Warna yang efektif dicampur dalam teknik *additive* adalah warna-warna primer yang akan menghasilkan warna sekunder (Gb.252).

Pencampuran warna menggunakan teknik *subtractive* adalah mencampur warna dari satu sumber cahaya (lampu) melalui dua filter warna yang berbeda (Gb.253.). Filter yang dipasang haruslah yang mampu merefleksikan sebagian warna cahaya dan menyerap warna lain.



Gb.253 *Subtractive mixing*

Dalam gambar di atas diperlihatkan, filter pertama yang dipasang berwarna cyan yang merefleksikan warna biru dan hijau serta menyerap warna merah sehingga menghasilkan warna cyan. Warna cyan ini kemudian melalui filter berwarna kuning sehingga hasil akhirnya adalah cahaya berwarna hijau.



Gb.254 Warna *subtractive*

Warna-warna primer kurang efektif digunakan untuk teknik *subtractive* karena karakternya yang terlalu kuat menyerap cahaya. Warna-warna sekunder lebih tepat untuk teknik *subtractive* (Gb.254). Teknik *subtractive*

ini biasanya digunakan untuk lampu otomatis yang memiliki palet warna yang dapat berputar sehingga memungkinkan dua warna bercampur.

3.3.2 Refleksi Warna Cahaya

Cahaya yang menyinari sebuah permukaan akan memantul atau menimbulkan refleksi. Di atas telah dijelaskan jenis refleksi yang dapat ditimbulkan oleh cahaya. Pada bahasan ini akan dijelaskan refleksi warna yang ditimbulkan setelah cahaya menyinari sebuah permukaan. Jika cahaya menyinari sebuah permukaan berwarna maka efek refleksinya sama dengan warna yang ada pada permukaan tersebut. Warna cahaya natural adalah putih atau biasa disebut netral. Jika warna cahaya netral menyinari permukaan berwarna merah maka akan menimbulkan refleksi cahaya berwarna merah.



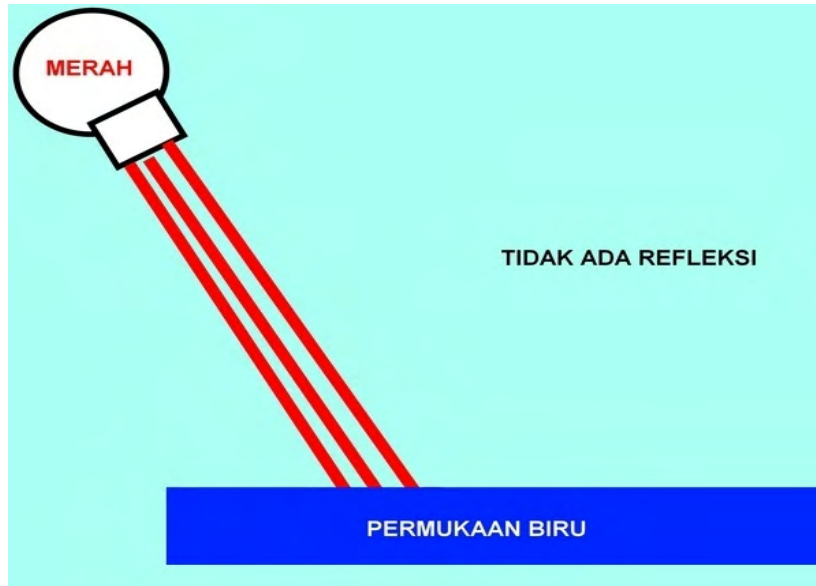
Gb.255 Cahaya putih yang menerpa permukaan berwarna merah akan memantulkan warna merah

Tetapi jika cahaya berwarna merah matang (setelah diberi filter warna) menyinari permukaan berwarna biru pimer, maka tidak cahaya yang direfleksikan karena permukaan biru hanya akan merefleksikan cahaya berwarna biru (GB.256).

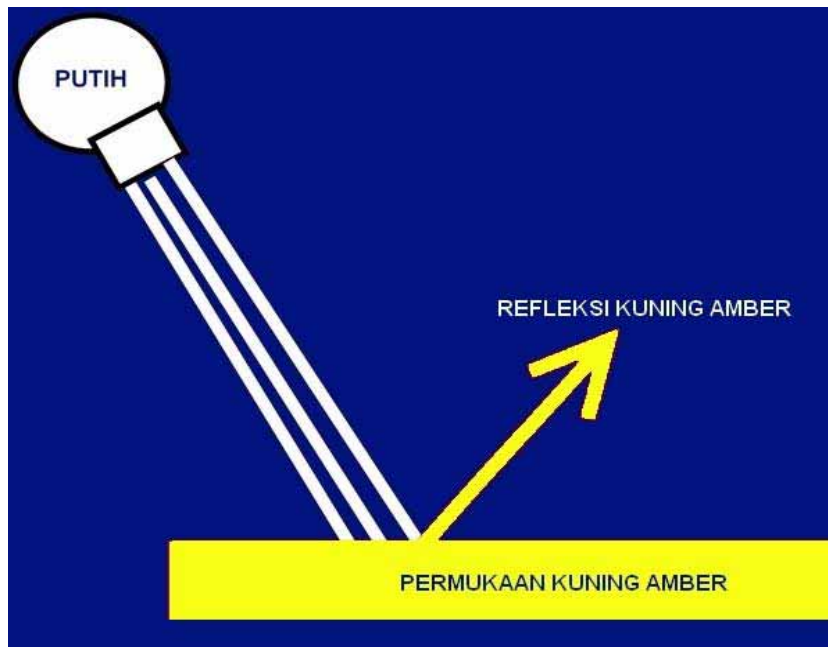
Prinsipnya adalah menggunakan warna cahaya. Cahaya putih atau netral menurut teori warna cahaya mengandung unsur warna merah, biru, dan hijau. Jika cahaya putih menyinari permukaan biru maka akan merfleksikan cahaya biru karena unsur warna merah dan hijau tidak terdapat pada permukaan yang disinari.

Dengan memahami prinsip dasar warna cahaya maka refleksi warna cahaya bisa diperhitungkan. Cahaya putih jika menyinari permukaan kuning amber akan memancarkan cahaya kuning amber.

Warna cahaya kuning amber adalah perpaduan antara warna merah dan hijau. Dengan demikian warna yang terpantulkan oleh cahaya adalah warna merah dan hijau, sedangkan warna biru terserap (Gb.257).



Gb.256 Cahaya berwarna merah tidak akan memantulkan warna pada permukaan berwarna biru



Gb.257 Cahaya berwarna putih akan memantulkan warna kuning amber jika menerpa permukaan yang berwarna sama

Jika cahaya berwarna kuning amber yang merupakan perpaduan merah dan hijau menyinari permukaan berwarna kuning amber maka refleksi warna cahayanya adalah kuning amber (Gb.258).



Gb.258 Cahaya kuning amber akan memantulkan warna kuning amber jika menerpa permukaan yang berwarna sama



Gb.259 Cahaya berwarna merah akan memantulkan warna merah pada permukaan berwarna kuning amber

Jika warna cahaya merah menyinari permukaan kuning amber maka refleksi warna cahaya yang dihasilkan adalah merah karena warna kuning amber pada permukaan mengandung warna merah (Gb.259). Jika warna cahaya biru menyinari permukaan berwarna kuning amber maka cahaya tidak akan merefleksikan karena warna kuning amber pada permukaan tidak mengandung warna biru (Gb.260).



Gb.260 Cahaya berwarna biru tidak menghasilkan pantulan warna pada permukaan berwarna kuning amber

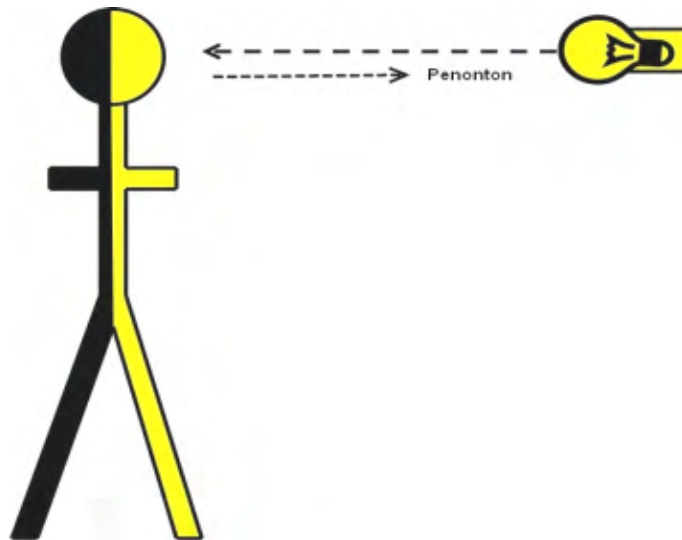
Karena warna cahaya dapat menghasilkan refleksi warna pada permukaan berwarna maka pemilihan filter warna haruslah benar-benar diperhitungkan. Jangan sampai ada objek yang menjadi nampak sangat terang sementara objek lain jadi kabur karena warna cahaya yang dipilih tidak tepat. Untuk mendapatkan hasil terbaik, ujicoba penyinaran warna cahaya terhadap permukaan berwarna harus sering dilakukan. Hal ini juga berkaitan dengan bahan dasar permukaan yang akan disinari. Ada bahan atau cat yang mampu menyerap cahaya tetapi ada juga bahan yang justru memantulkan cahaya berlebihan. Selalu mencoba adalah hal terbaik yang dapat dilakukan untuk mengetahui karakter warna cahaya, bahan dan warna permukaan, dan refleksi yang dihasilkan.

3.4 Penyinaran

Prinsip dasar penyinaran adalah membuat objek yang disinari jelas terlihat dan cahaya tidak bocor sampai ke penonton atau bagian panggung lainnya yang tidak memerlukan sinar. Tetapi karena karya

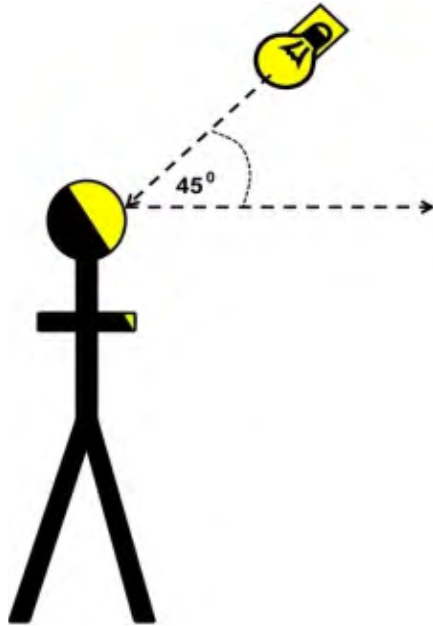
teater adalah karya artistik maka penyinaran dalam panggung teater juga harus mampu menghadirkan efek artistik yang dikehendaki. Dengan mengatur sudut penyinaran efek-efek artistik bisa dimunculkan. Dalam satu cerita atau adegan terkadang membutuhkan pencahayaan tertentu yang tidak hanya asal terang. Misalnya, untuk menghadirkan seorang tokoh misterius dibutuhkan penampakan siluet, maka lampu harus diatur sedemikian rupa sehingga menghasilkan siluet tokoh tersebut. Dengan mencoba pengaturan sudut datangnya cahaya, maka efek tertentu akan didapatkan.

Lampu yang diarahkan langsung ke wajah aktor akan menghasilkan efek *flat* atau datar (Gb.261). Lampu yang datang dari arah depan dengan intensitas tinggi akan menghapus bayangan pada bagian muka. Tidak ada bayangan pada cekung mata yang mengindikasikan kedalaman. Tidak ada bayangan pada bagian pipi yang memisahkannya dari leher. Tidak ada bayangan pada hidung yang menunjukkan volume. Oleh karena tidak ada bayangan sama sekali, maka wajah aktor nampak datar. Meski demikian, pengambilan dengan sudut seperti ini terkadang dibutuhkan untuk memberi efek cahaya berlebih sehingga orang tersebut nampak bersinar.



Gb.261 Penyinaran lampu dari arah depan

Lampu yang datang 45 derajat dari atas akan memberikan bayangan pada bagian wajah sehingga efek tiga dimensinya terlihat (Gb.262). Dengan sudut pengambilan seperti ini penonton paling tidak bisa menyaksikan lekuk-lekuk wajah sang aktor. Untuk penampakan karakter dengan ketegasan lekuk wajah pengambilan dari sudut ini bisa dimanfaatkan. Kedalaman cekung mata, penonjolan tulang pipi dan hidung bisa dimunculkan.



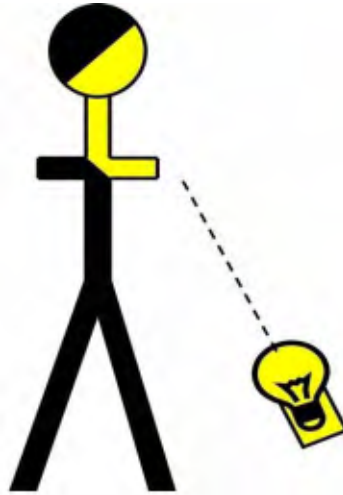
Gb.262 Penyinaran lampu 45 derajat dari atas

Lampu yang datang tepat dari arah atas akan menghasilkan cahaya yang mengalir lurus ke bawah. Wajah aktor mendapatkan sangat sedikit sinar yang memendar dari atas kepalanya (Gb.263). Meskipun wajah hanya sedikit tersinari tetapi efek dramatis bisa dimunculkan. Dengan lampu yang datang tepat dari arah atas maka tidak ada bayangan disekitar aktor.



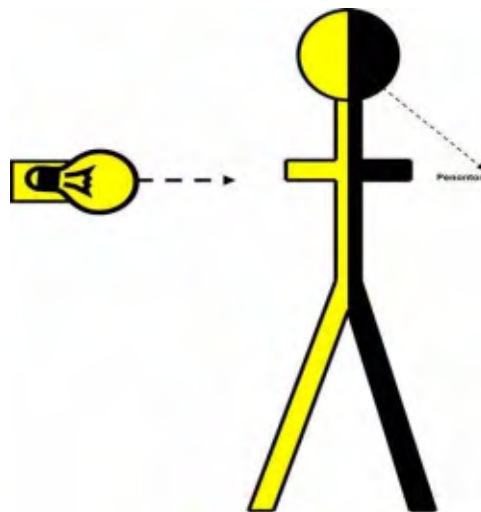
Gb.263 Penyinaran lampu dari atas

Lampu yang diletakkan di bagian bawah akan menimbulkan bayangan terbalik secara penuh pada bagian-bagian wajah (Gb.264). Bayangan pada mata akan berubah terang. Efek terang pada tulang pipi dan hidung akan berubah jadi gelap. Sudut pengambilan ini dapat menciptakan efek dramatik pada wajah aktor. Karena posisi bayangan yang terbalik tersebut membuat wajah aktor nampak lain bahkan nampak menyeramkan.

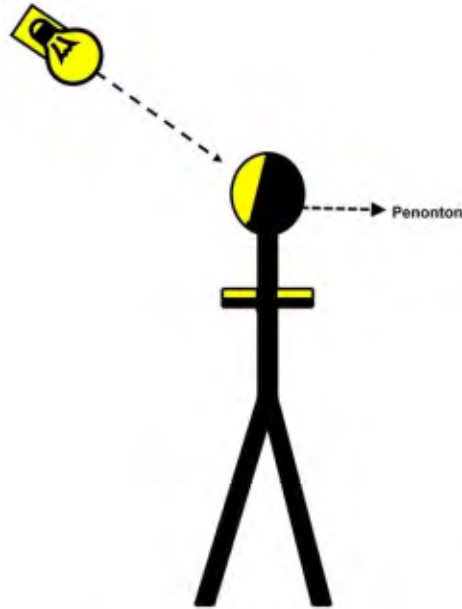


Gb.264 Penyinaran lampu dari bawah

Lampu yang datang dari arah samping baik kanan atau kiri akan menampakkan bagian samping tubuh dan menutupi samping tubuh yang lain (Gb.265). Dengan sudut pengambilan ini, garis tubuh aktor akan nampak jelas. Lampu samping sering digunakan untuk pertunjukan tari atau teater gerak yang memang menonjolkan lekuk garis tubuh pemainnya.



Gb.265 Penyinaran lampu dari samping



Gb.266 Penyinaran lampu dari belakang atas

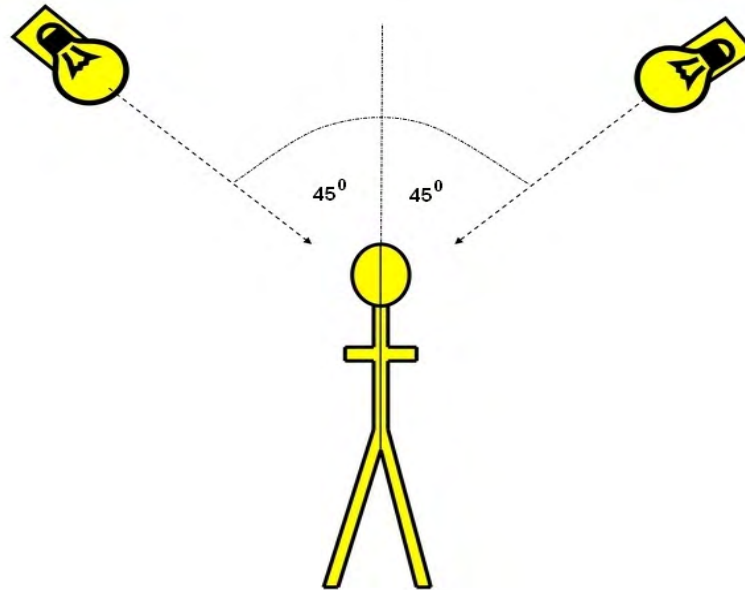
Lampu yang datang dari arah belakang atas akan memberikan hasil yang berlawanan dengan lampu atas 45 derajat (Gb.266). Selain akan menerangi bagian kepala, cahaya juga akan menyinari rambut dan bahu aktor. Pengambilan sudut ini akan memberikan efek pemisahan antara aktor dan background. Garis cahaya yang nampak pada rambut, dan bahu akan memberikan kesan tiga dimensi sehingga aktor terlihat tidak menempel pada *background*. Banyak sudut di antara sudut pengambilan di atas yang bisa dicobakan. Tetapi pengambilan sudut harus mempertimbangkkn efek yang ingin dicapai sehingga hasilnya benar-benar seperti apa yang diharapkan.

3.4.1 Penyinaran Aktor

Guna menyinari aktor yang menghadap ke penonton ada teknik dasar yang bisa diterapkan. Selain kejelasan pencahayaan juga harus mampu menampilkan dimensi. Untuk hasil termudah letakkan dua lampu dengan arah atas 45⁰ (derajat) pada masing-masing sisi dimana aktor berdiri (Gb.267). Karena sinar cahaya lebih lebar daripada tubuh aktor maka ia bisa bergerak di seputar lingkaran cahaya dengan tetap tersinari. Kedua posisi lampu akan membentuk sudut 90⁰ (derajat) sehingga lingkaran cahaya yang dihasilkan akan mampu menyinari area yang cukup bagi aktor untuk bergerak.

Luas ruang penyinaran yang diciptakan oleh dua lampu dan memberikan cukup cahaya untuk aktor ini disebut area. Ukuran area ini bisa disesuaikan dengan menggunakan lampu. Jika jarak pengambilan jauh maka area pun akan membesar demikian juga ketika lingkaran cahaya

pada lampu spot diperbesar maka cakupan sinarnya pun akan membesar. Penyinaran aktor dengan dua lampu ini menjadi teknik dasar yang dapat diterapkan secara umum pada panggung pertunjukan. Karena masing-masing panggung memiliki ukuran luas dan karakter yang berbeda maka peletakan lampu pun harus menyesuaikan. Oleh karena itu, sudut pengambilan dengan dua lampu ini pun perlu dicobakan.



Gb.267 Penyinaran aktor dengan lampu 45 derajat dari dua arah

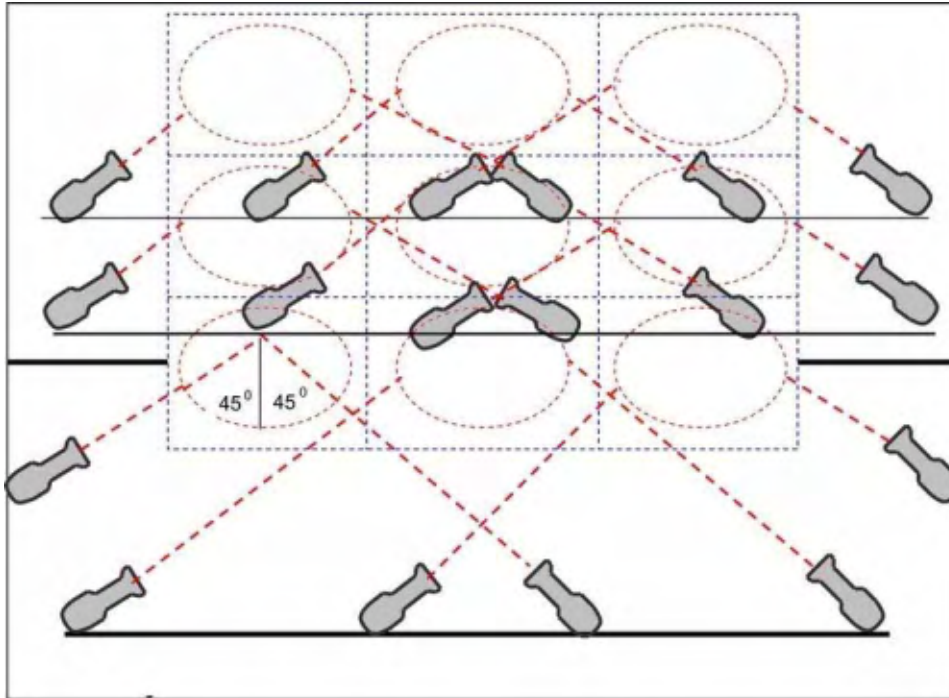
Ada panggung yang menyediakan baris bar yang memungkinkan pengambilan dengan sudut 45° , tetapi ada juga panggung yang tidak memiliki baris bar yang memungkinkan pengambilan sudut 45° . Jika terjadi hal semacam ini maka sudut pengambilan pun bisa berubah tetapi prinsip penyinaran aktor dengan dua lampu tetap dilaksanakan.

3.4.2 Penyinaran Area

Prinsip dasar penyinaran aktor dengan dua lampu bisa diterapkan untuk penyinaran area. Panggung pertunjukan secara umum dibagi menjadi 9 area permainan. Dengan menerapkan prinsip di atas maka masing-masing area disinari oleh minimal dua lampu yang diambil dari sudut 45° pada masing-masing sisinya (Gb.268). Karena ukuran panggung yang berbeda-beda maka jarak pengambilan antara lampu dan area yang akan disinari perlu dipertimbangkan.

Pertimbangan mendasar yang perlu diperhatikan adalah luas area yang hendak disinari. Hal ini berkaitan dengan luas lingkaran cahaya optimal yang bisa dipenuhi oleh masing-masing lampu. Jika sudut pengambilan dan jarak yang ditentukan kurang tepat atau berada di luar

jangkauan maksimal lampu maka pendar cahaya yang dihasilkan kabur sehingga tidak bisa memberikan kecukupan cahaya.



Gb.268 Penyinaran area

Gambar di atas memperlihatkan masing-masing area mendapat penyinaran dari dua lampu. Prinsip penyinaran ini adalah prinsip dasar. Artinya, dengan jumlah lampu minimal seluruh area panggung bisa disinari. Dengan sistem penyinaran semacam ini penonton dapat menangkap kejelasan objek yang ada di atas panggung. Detil pencahayaan bisa dilengkapi dengan menambah lampu yang diarahkan khusus ke tata panggung, aktor atau objek lain di atas pentas. Setelah dipenuhinya prinsip dasar penyinaran area maka penonjolan yang akan dilakukan melalui tata cahaya dapat dikerjakan dengan lebih mudah.

3.5 Praktek Tata Cahaya

Proses kerja penataan cahaya dalam pementasan teater membutuhkan waktu yang lama. Seorang penata cahaya tidak hanya bekerja sehari atau dua hari menjelang pementasan. Kejelian sangat diperlukan, karena fungsi tata cahaya tidak hanya sekedar menerangi panggung pertunjukan. Kehadiran tata cahaya sangat membantu dramatika lakon yang dipentaskan. Tidak jarang sebuah pertunjukan tampak sepektakuler karena kerja tata cahayanya yang hebat. Untuk hasil yang terbaik, penata cahaya perlu mengikuti prosedur kerja mulai dari menerima naskah sampai pementasan.



Gb.269 Prosedur kerja penata cahaya

Prosedur atau langkah kerja pada dasarnya dibuat untuk mempermudah kerja seseorang. Dari gambar di atas dapat diketahui bahwa kerja penata cahaya tidak hanya sekedar menata lampu, menghidupkan, dan mematikannya.

3.5.1 Mempelajari Naskah

Naskah lakon adalah bahan dasar ekspresi artistik pementasan teater. Semua kreativitas yang dihasilkan mengacu pada lakon yang dipilih. Tidak hanya sutradara dan aktor yang perlu mempelajari naskah lakon. Penata cahaya pun perlu mempelajari naskah lakon. Berbeda dengan aktor yang berfokus pada karakter tokoh peran, penata cahaya mempelajari lakon untuk menangkap maksud lakon serta mempelajari detail latar waktu, dan tempat kejadian peristiwa.

Mempelajari tempat kejadian peristiwa akan memberikan gambaran pada penata cahaya tempat cerita berlangsung, suasana dan piranti yang digunakan. Mungkin ada piranti yang menghasilkan cahaya seperti obor, lilin, lampu belajar, dan lain sebagainya yang digunakan dalam cerita tersebut. Ini semua menjadi catatan penata cahaya. Setiap sumber cahaya menghasilkan warna dan efek cahaya yang berbeda yang pada akhirnya akan memberikan gambaran suasana.

Tempat berlangsungnya cerita juga memberikan gambaran cahaya. Peristiwa yang terjadi di dalam ruang memiliki pencahayaan yang berbeda dengan di luar ruang. Jika dihubungkan dengan waktu kejadian maka gambaran detail cahaya secara keseluruhan akan didapatkan. Jika peristiwa terjadi di luar ruang pada siang hari berbeda dengan sore hari. Peristiwa yang terjadi di luar ruang memerlukan pencahayaan yang berbeda antara di sebuah taman kota dan di teras

sebuah rumah. Semua hal yang berkaitan dengan ruang dan waktu harus menjadi catatan penata cahaya.

3.5.2 Diskusi Dengan Sutradara

Penata cahaya perlu meluangkan waktu khusus untuk berdiskusi dengan sutradara. Setelah mempelajari naskah dan mendapatkan gambaran keseluruhan kejadian peristiwa lakon, penata cahaya perlu mengetahui interpretasi dan keinginan sutradara mengenai lakon yang hendak dimainkan tersebut. Mungkin sutradara menghendaki penonjolan pada adegan tertentu atau bahkan menghendaki efek khusus dalam peristiwa tertentu. Catatan penata cahaya yang didapatkan setelah mempelajari naskah digabungkan dengan catatan dari sutradara sehingga gambaran keseluruhan pencahayaan yang diperlukan didapatkan.

3.5.3 Mempelajari Desain Tata Busana

Berdiskusi dengan penata busana lebih khusus adalah untuk menyesuaikan warna dan bahan yang digunakan dalam tata busana. Seperti yang telah disebut di atas, bahan-bahan tertentu dapat menghasilkan refleksi tertentu serta warna tertentu dapat memantulkan warna cahaya atau menyerapnya. Untuk menghindari hal-hal yang tidak diinginkan maka kerjasama antara penata cahaya dan penata busana perlu dijalin.

Hal ini juga berkaitan juga dengan catatan sutradara. Misalnya, dalam satu peristiwa sutradara menghendaki cahaya berwarna kehijauan untuk menyimbolkan sebuah mimpi, penata busana juga membuat baju berwarna hijau untuk menegaskan suasana tersebut. Penata cahaya bisa memberikan saran penggunaan warna hijau pada busana karena warna hijau cahaya jika mengenai warna hijau tertentu pada busana bisa saling meniadakan. Artinya, warna hijau yang ingin ditampilkan justru hilang. Untuk itu, diskusi dan saling mempelajari desain perlu dilakukan.

3.5.4 Mempelajari Desain Tata Panggung

Diskusi dengan penata panggung sangat diperlukan karena tugas tata cahaya selain menyinari aktor dan area juga menyediakan cahaya khusus untuk set dan properti yang ada di panggung. Selain bahan dan warna, penataan dekor di atas pentas penting untuk dipelajari. Jika desain tata panggung memperlihatkan sebuah konstruksi maka tata cahaya harus membantu memberikan dimensi pada konstruksi tersebut. Jika desain tata panggung menampilkan bangunan arsitektural gaya tertentu maka tata cahaya harus mampu membantu menampilkan keistimewaan gaya arsitektur yang ditampilkan.

Penyinaran pada set dekor tidak hanya berlaku untuk set dekor saja tetapi juga berlaku untuk lingkungan sekitarnya. Misalnya, di atas panggung menampakkan sebuah ruang yang di bagian belakangnya ada jendela. Ketika jendela itu dibuka dan lampu ruangan tersebut dinyalakan

maka pendar cahaya dalam ruangan harus sampai ke luar ruangan melalui jendela tersebut. Tugas tata cahaya adalah menyajikan efek sinar lampu ruangan yang menerobos ke luar ruangan. Intinya, setiap detil efek cahaya yang dihasilkan berkaitan dengan tata panggung harus diperhitungkan. Semua harus nampak logis bagi mata penonton.

3.5.5 Memeriksa Panggung dan Perlengkapan

Memeriksa panggung dan perlengkapan adalah tugas berikutnya bagi penata cahaya. Dengan mempelajari ukuran panggung maka akan diketahui luas area yang perlu disinari. Penempatan baris bar lampu menentukan sudut pengambilan cahaya yang akan ditetapkan. Ketersediaan lampu yang ada dipanggung juga menentukan peletakkan lampu berdasar kepentingan penyinaran berkaitan dengan karakter dan kemampuan teknis lampu tersebut. Semua kelengkapan pernak-pernik yang ada di panggung harus diperiksa.

Ketersediaan peralatan seperti, tangga, tali, pengerek, rantai pengaman lampu, sabuk pengaman, sekrup, obeng, gunting, dan peralatan kecil lainnya harus diperiksa. Ketersediaan lampu baik jumlah, jenis, dan kekuatan dayanya harus dicatat. Asesoris yang dibutuhkan untuk lampu seperti; filter warna, kelem, pengait, barndoor, stand, iris, gobo, dan asesoris lain yang ada juga harus diperiksa. Ketersediaan *dimmer* dan kontrol serta kelistrikan yang menjadi sumber daya utama juga harus diteliti.

Semua yang ada di panggung yang berkaitan dengan kerja tata cahaya dicatat. Berikutnya adalah kalkulasi keperluan tata cahaya berdasar capaian artistik yang diinginkan dan dibandingkan dengan ketersediaan perlengkapan yang ada. Dengan mempelajari panggung dan segala perlengkapan yang disediakan penata cahaya akan menemukan kekurangan atau problem yang perlu diatasi. Misalnya, penataan *boom* pada panggung kurang sesuai dengan sudut pengambilan lampu samping untuk menyinari set dekor. Oleh karena itu diperlukan stand tambahan. Lampu yang tersedia masih kurang mencukupi untuk menerangi beberapa bagian arsitektur tata panggung, untuk itu diperlukan lampu tambahan.

Semua problem yang ditemui dan solusi yang bisa dilakukan kemudian dicatat dan diajukan ke sutradara atau tim produksi. Jika tim produksi tidak bisa menyediakan perlengkapan yang diperlukan maka penata cahaya harus mengoptimalkan ketersediaan perlengkapan tata cahaya yang ada. Misalnya, dengan menerapkan prinsip penerangan area dan memanfaatkan beberapa lampu sisa yang ada untuk efek tertentu.

3.5.6 Menghadiri Latihan

Untuk mendapatkan gambaran lengkap dari situasi masing-masing adegan yang diinginkan penata cahaya wajib mendatangi sesi latihan aktor. Selain untuk memahami suasana adegan, penata cahaya juga mencatat hal-hal khusus yang menjadi fokus adegan. Hal ini sangat

penting bagi penata cahaya untuk merencanakan perpindahan cahaya dari adegan satu ke adegan lain. Perpindahan cahaya yang halus membuat penonton tidak sadar digiring ke suasana yang berbeda. Hasilnya, efek dramatis yang akan ditampilkan oleh cerita jadi semakin mengena.

Sesi latihan dengan aktor akan memberikan gambaran detail setiap pergerakan aktor di atas pentas. Setelah mencatat hal-hal yang berkaitan dengan suasana adegan maka proses pergerakan dan posisi aktor di atas pentas perlu diperhatikan. Penyinaran berdasar area memang memberi penerangan pada seluruh area permainan tetapi tidak pada aktor secara khusus. Dalam satu adegan tertentu mungkin saja aktor berada di luar jangkauan optimal lingkaran sinar cahaya. Oleh karena itu, aktor yang berdiri atau berpose pada area tertentu memerlukan pencahayaan tersendiri. Hal ini berlaku juga untuk tata panggung pada saat latihan teknik dijalankan. Penata cahaya perlu mendapatkan gambaran riil letak set dekor dan seluruh perabot di atas pentas. Dengan demikian, detail pencahayaan pada set dan perabot bisa dirancang dan diperhitungkan dengan baik.

3.5.7 Membuat Konsep

Setelah mendapatkan keseluruhan gambaran dan pemahaman penata cahaya mulai membuat konsep pencahayaan. Konsep ini hanya berupa gambaran dasar penata cahaya terhadap lakon dan pencahayaan yang akan diterapkan untuk mendukung lakon tersebut. Warna, intensitas, dan makna cahaya dituangkan oleh penata cahaya pada konsepnya. Tidak hanya penggambaran suasana yang dituangkan tetapi bisa saja simbol-simbol tertentu yang hendak disampaikan untuk mendukung makna adegan. Misalnya, dalam satu adegan di ruang tamu ada foto besar seorang pejuang yang dipasang di dinding. Untuk memberi kesan bahwa pemilik rumah sangat mengagumi tokoh tersebut maka foto diberi pencahayaan khusus. Juga dalam setiap perubahan dan perjalanan adegan konsep pencahayaan digambarkan. Konsep bisa ditulis atau ditambahi dengan gambar rencana dasar. Intinya, konsep ini membicarakan gagasan pencahayaan lakon yang akan dimainkan menurut penata cahaya. Selanjutnya konsep didiskusikan dengan sutradara untuk mendapatkan kesesuaian dengan rencana artistik secara keseluruhan.

3.5.8 Plot Tata Cahaya

Konsep yang sudah jadi dan disepakati selanjutnya dijabarkan secara teknis pertama kali dalam bentuk plot tata cahaya. Plot ini akan memberikan gambaran laku tata cahaya mulai dari awal sampai akhir pertunjukan. Seperti halnya sebuah sinopsis cerita, perjalanan tata cahaya ditunjukkan dengan jelas termasuk efek cahaya yang akan ditampilkan dalam adegan demi adegan. Plot ini juga merupakan *cue* atau penanda hidup matinya cahaya pada area tertentu dalam adegan

tertentu. Dengan membuat plot maka penata cahaya bisa memperhitungkan jenis lampu serta warna cahaya yang dibutuhkan, memperkirakan lamanya waktu penyinaran area atau aksi tertentu, merencanakan pemindahan aliran cahaya, dan suasana yang dikehendaki.

PLOT TATA CAHAYA				
Naskah: "Menanti Pagi."				
Adegan: satu				
Hal	Aksi	Cue	Waktu	Cahaya
1	Adegan pembuka	0	Preset	Cahaya bulan masuk melalui jendela sementara ruangan diterangi cahaya lampu gantung
1	Anton dan Amir masuk	1	1 mnt	Lampu di dekat kursi dinyalakan (suasana hangat)
2	Pintu terbuka	2	30 detik	Cahaya bulan masuk melalui pintu (suasana misterius)
2	Pintu tertutup	3	20 detik	Lampu practical (lampu gantung dan lampu kursi) mati, tinggal sinar bulan yang menerobos lewat jendela (Suasana mencekam)
3	Anton dan Amir lari Keluar	4	sekilas	Lampu practical berkedip lalu mati
3	Adegan berakhir	5	4 detik	Semua lampu padam perlahan

Gb .270 Contoh plot tata cahaya

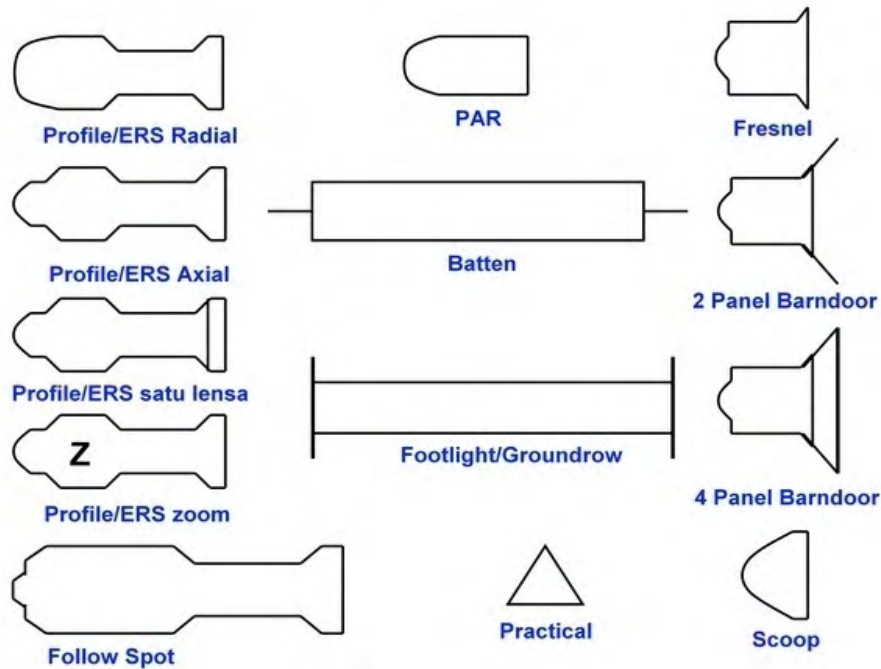
Gambar di atas menjelaskan plot tata cahaya pada adegan satu cerita *Menanti Pagi*. Kolom "Hal" menjelaskan adegan tersebut terjadi pada naskah di halaman tertentu. Kolom "Aksi" menjelaskan kejadian peristiwa atau adegan. Kolom "cue" menjelaskan tanda perubahan cahaya yang harus dilakukan. Kolom "waktu" menjelaskan lamanya waktu adegan dengan cahaya tertentu. Kolom "cahaya" menjelaskan hasil pencahayaan yang akan dicapai. Dengan membaca plot tersebut dapat diketahui bahwa cerita yang akan ditampilkan bernuansa horror di mana pada malam yang diterangi sinar bulan Anton dan Amir sedang duduk berbincang di kursi. Pintu tiba-tiba terbuka, kemudian tertutup dan lampu ruangan mati. Amir dan Anton lari keluar. Dari sekilas gambaran

adegan tersebut dapat diketahui lampu yang akan digunakan dan efek cahaya yang dihasilkan. Setiap perubahan pencahayaan menjadi catatan dan bisa dijadikan cue. Dalam gambar dijelaskan ada empat *cue* perubahan.

Pada saat adegan dimulai, lampu sudah dipreset sehingga tinggal dinaikkan intensitasnya. *Cue* perubahan tata cahaya pertama adalah ketika Anton dan Amir masuk ke ruangan, duduk di kursi dan menyalakan lampu yang ada di dekat kursi. Efek cahaya dari lampu yang dinyalakan ini menjadi penanda perubahan. *Cue* perubahan kedua terjadi ketika pintu terbuka dan efek cahaya bulan masuk melalui pintu. Demikian seterusnya sampai adegan tersebut berakhir dan lampu panggung dipadamkan (*black out*).

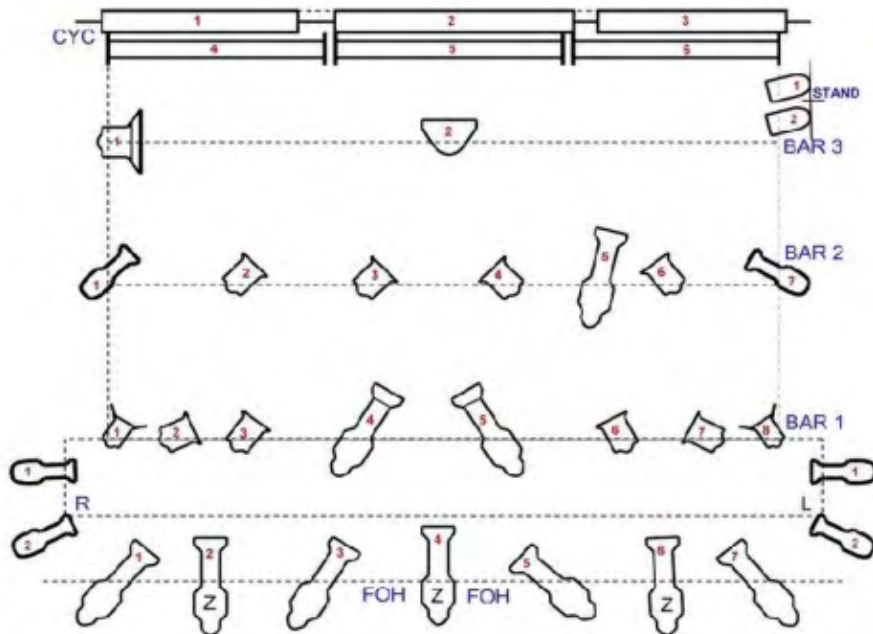
3.5.9 Gambar Desain Tata Cahaya

Untuk memberikan gambaran teknis yang lebih jelas, perlu digambarkan tata letak lampu. Berdasar pada plot tata cahaya yang dibuat maka rencana penataan lampu bisa digambarkan. Semua jenis dan ukuran lampu yang akan digunakan digambarkan tata letaknya. Sebelum menggambarkan tata letak lampu perlu diketahui dulu simbol-simbol lampu. Simbol gambar lampu mengalami perkembangan. Hal ini berkaitan dengan jenis lampu yang tersedia dan umum digunakan. Gambar di bawah memperlihatkan simbol-simbol lampu yang biasa digunakan.



Gb.271 Simbol-simbol lampu

Banyak sekali jenis dan ukuran lampu yang dikeluarkan oleh pabrikan. Masing-masing perusahaan memiliki gambar simbol yang berbeda menyangkut bentuk luar lampu produksinya. Dulu, perusahaan Strand mengeluarkan lampu yang diproduksi dan diberi kode “*pattern*” disingkat “*patt*” dan nomor serinya. Jadi ada lampu dengan kode patt 23, patt 247, patt 123, dan lain sebagainya. Untuk mengetahui jenis dan ukuran lampu harus mengingat patt dan nomornya. Cukup menyulitkan. Selain itu, lampu pada zaman ini memiliki bentuk yang berbeda dengan lampu sekarang sehingga ketika digambarkan simbolnya berbeda. Sekarang, meskipun bentuk lampu berbeda tetapi gambar simbolnya lebih mudah untuk diingat karena masing-masing jenis lampu memiliki kemiripan gambar. Penulisannya pun tidak lagi menggunakan “*patt*” tetapi langsung ke jenis lampu beserta besaran wattnya, misalnya fresnel 500 watt, ERS 1 KW, dan lain sebagainya. Gambar simbol lampu dalam gambar 70 sudah bisa digunakan dan dipahami oleh para penata lampu.



Gb.272 Contoh desain tata letak lampu

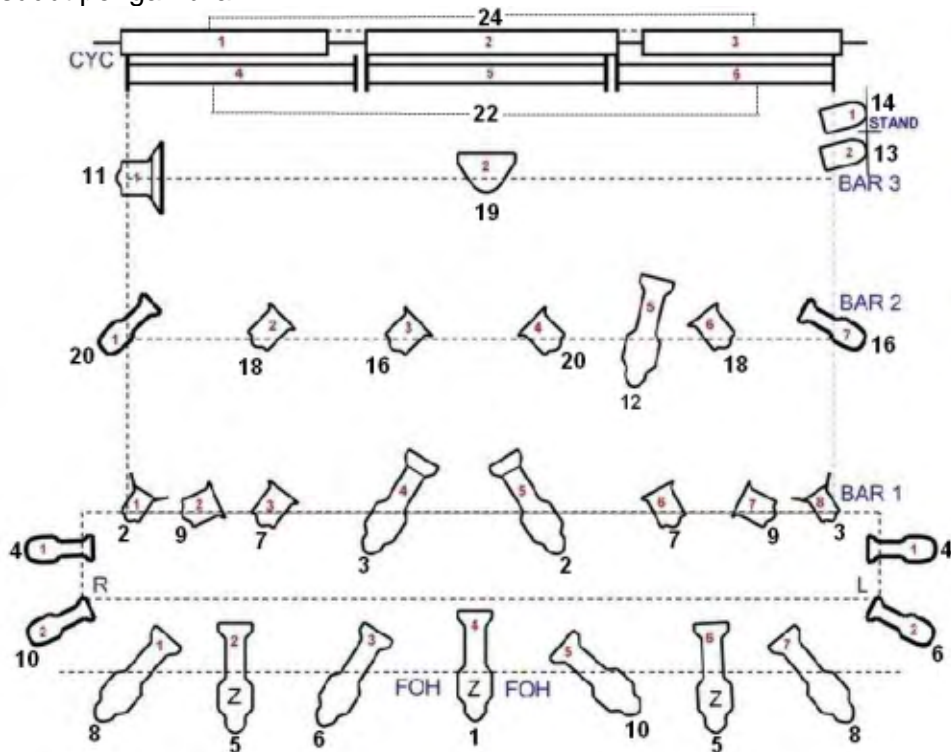
Selanjutnya, gambar tata lampu dibuat dengan menggunakan simbol lampu seperti tersebut di atas. Gambar pada tahap ini belum bisa menyertakan *channel dimmer* yang akan digunakan oleh masing-masing lampu. Gambar tata lampu lebih menitikberatkan pada peletakkan dan pengarahannya jenis lampu yang akan dipasang. Meskipun belum menyertakan *channel dimmer*, gambar desain tata letak lampu yang dibuat bisa dijadikan panduan pencahayaan.

Dari gambar di atas dapat dibaca, baris bar yang digunakan adalah FOH, Bar 1, 2, 3, dan bar siklorama. FOH singkatan dari *Front Of*

House adalah istilah untuk menyebut baris lampu yang ditata di atas penonton. *Cyc* singkatan dari *cyclorama* (siklorama) baris lampu paling belakang untuk menyinari layar. Nomor pada lampu hanya berfungsi untuk menghitung jumlah lampu yang dipasang pada masing-masing bar. Jenis lampu yang digunakan dapat dibaca dari gambar simbolnya.

3.5.10 Penataan dan Percobaan

Setelah memiliki gambar desain tata cahaya maka kerja berikutnya adalah memasang dan mengatur lampu sesuai desain. Proses pemasangan membutuhkan waktu yang lumayan lama terutama untuk penyesuaian dengan *channel dimmer* dan *control desk*. Satu channel bisa digunakan untuk lebih dari satu lampu. Setiap lampu yang telah dipasang dalam cahnnel tertentu coba dinyalakan dan diarahkan sesuai dengan area yang akan disinari. Pengaturan lampu ke *channel dimmer* atau *control desk* diusahakan agar mudah dalam pengoperasian. Artinya, jarak *lever* satu ke *lever* lain diusahakan berdekatan bagi lampu yang hendak dinyalakan secara bersamaan tanpa *preset*. Pengaturan sudut pengambilan juga memerlukan ketelitian. Di sinilah fungsi menghadiri latihan dengan aktor diterapkan. Segala catatan pergerakan laku dan posisi aktor di atas pentas dapat dijadikan acuan untuk menentukan sudut pengambilan.



Gb.273 Desain tata cahaya

Setelah semua lampu dipasang dan diarahkan kemudian dicoba dengan mengikuti plot tata cahaya dari awal sampai akhir. Hal ini untuk mengetahui intensitas maksimal yang diperlukan, kesesuaian warna cahaya yang dihasilkan serta kemudahan operasional pergantian cahaya dari adegan satu ke adegan lain. Penata cahaya mencatat semuanya dengan seksama sehingga ketika tahap ini selesai didapatkan gambaran lengkap tata cahaya. Gambar tata cahaya sudah bisa dilengkapi dengan *channel dimmer* atau nomor di *control desk* (Gb.273) sehingga tabel lampu yang terpasang pada masing-masing bar bisa dituliskan dengan lengkap pula.

Posisi	No.	Jenis Lampu	Watt	Channel
FOH	1.	Profile (ERS) Axial	650	8
	2.	Profile Axial Zoom	750	5
	3.	Profile Axial	650	3
	4.	Profile Axial Zoom	750	1
	5.	Profile Axial	650	10
	6.	Profile Axial Zoom	750	5
	7.	Profile Axial	650	8
FOH R	1.	Profile Radial	500	4
	2.	Profile Radial	500	10
FOH L	1.	Profile Radial	500	4
	2.	Profile Radial	500	6
BAR 1	1.	Fresnel 2 panel Barndoor	500	2
	2.	Fresnel	500	9
	3.	Fresnel	500	7
	4.	Profile Axial Lensa Tunggal	650	3
	5.	Profile Axial Lensa Tunggal	650	2
	6.	Fresnel	500	7
	7.	Fresnel	500	9
	8.	Fresnel 2 panel Barndoor	500	3
BAR 2	1.	Profile Radial	500	20
	2.	Fresnel	500	18
	3.	Fresnel	500	16
	4.	Fresnel	500	20
	5.	Profile Axial	750	12
	6.	Fresnel	500	18
	7.	Profile Radial	500	16
BAR 3	1.	Fresnel 4 panel Barndoor	1000	11
	2.	Scoop	1000	19
STAND	1.	Par 64	1000	14
	2.	Par 64	1000	13
CYC	1,2,3	Batten	1000	24
	4,5,6	Groundrow	1000	22

Tabel 5. Tabel tata cahaya

3.5.11 Pementasan

Tahap terakhir adalah pementasan. Seluruh kerja tata lampu dibuktikan pada saat malam pementasan. Kegagalan yang terjadi meskipun sedikit akan mempengaruhi hasil seluruh pertunjukan. Oleh karena itu, kecermatan dan ketelitian kerja penata cahaya sangat diperlukan. Penting untuk memeriksa semuanya sebelum jam pertunjukan dilangsungkan. Jika terdapat kesalahan teknis tertentu masih ada waktu untuk memperbaikinya. Semua sangat tergantung dari kesiapan tata cahaya karena tanpa cahaya pertunjukan tidak akan bisa disaksikan.

4. TATA PANGGUNG

Tata panggung disebut juga dengan istilah *scenery* (tata dekorasi). Gambaran tempat kejadian lakon diwujudkan oleh tata panggung dalam pementasan. Tidak hanya sekedar dekorasi (hiasan) semata, tetapi segala tata letak perabot atau piranti yang akan digunakan oleh aktor disediakan oleh penata panggung. Penataan panggung disesuaikan dengan tuntutan cerita, kehendak artistik sutradara, dan panggung tempat pementasan dilaksanakan. Oleh karena itu, sebelum melaksanakan penataan panggung seorang penata panggung perlu mempelajari panggung pertunjukan.

4.1 Mempelajari Panggung

Dalam sejarah perkembangannya, seni teater memiliki berbagai macam jenis panggung yang dijadikan tempat pementasan. Perbedaan jenis panggung ini dipengaruhi oleh tempat dan zaman dimana teater itu berada serta gaya pementasan yang dilakukan. Bentuk panggung yang berbeda memiliki prinsip artistik yang berbeda. Misalnya, dalam panggung yang penontonnya melingkar, membutuhkan tata letak perabot yang dapat enak dilihat dari setiap sisi. Berbeda dengan panggung yang penontonnya hanya satu arah dari depan. Untuk memperoleh hasil terbaik, penata panggung diharuskan memahami karakter jenis panggung yang akan digunakan serta bagian-bagian panggung tersebut.

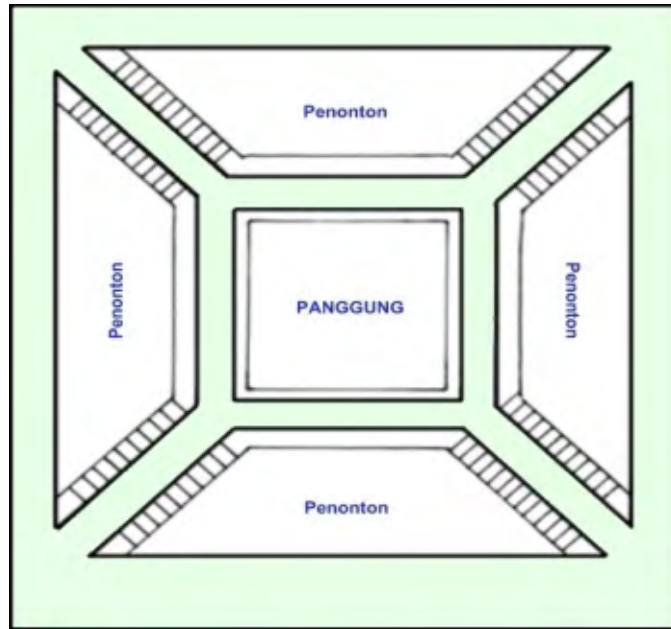
4.1.1 Jenis-jenis Panggung

Panggung adalah tempat berlangsungnya sebuah pertunjukan dimana interaksi antara kerja penulis lakon, sutradara, dan aktor ditampilkan di hadapan penonton. Di atas panggung inilah semua laku lakon disajikan dengan maksud agar penonton menangkap maksud cerita yang ditampilkan. Untuk menyampaikan maksud tersebut pekerja teater mengolah dan menata panggung sedemikian rupa untuk mencapai maksud yang diinginkan. Seperti telah disebutkan di atas bahwa banyak sekali jenis panggung tetapi dewasa ini hanya tiga jenis panggung yang sering digunakan. Ketiganya adalah panggung *proscenium*, panggung *thrust*, dan panggung arena. Dengan memahami bentuk dari masing-masing panggung inilah, penata panggung dapat merancang karyanya berdasar lakon yang akan disajikan dengan baik.

4.1.1.1 Arena

Panggung arena adalah panggung yang penontonnya melingkar atau duduk mengelilingi panggung (Gb.274). Penonton sangat dekat sekali dengan pemain. Agar semua pemain dapat terlihat dari setiap sisi maka penggunaan set dekor berupa bangunan tertutup vertikal tidak diperbolehkan karena dapat menghalangi pandangan penonton. Karena bentuknya yang dikelilingi oleh penonton, maka penata panggung dituntut kreativitasnya untuk mewujudkan set dekor. Segala perabot yang digunakan dalam panggung arena harus benar-benar dipertimbangkan

dan dicermati secara hati-hati baik bentuk, ukuran, dan penempatannya. Semua ditata agar enak dipandang dari berbagai sisi.

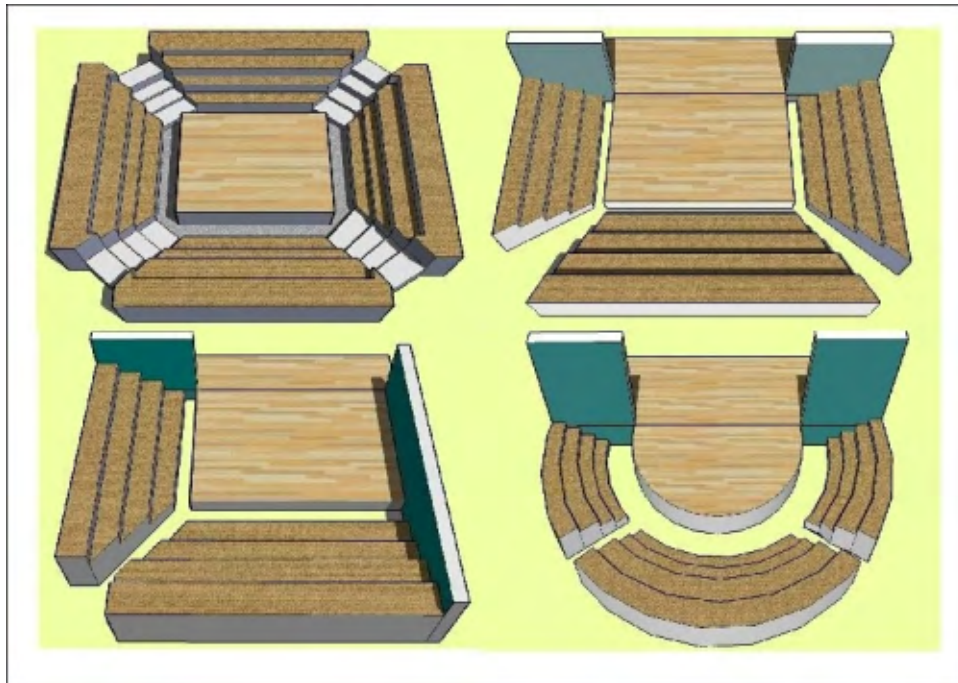


Gb.274 Denah panggung teater arena

Panggung arena biasanya dibuat secara terbuka (tanpa atap) dan tertutup. Inti dari panggung arena baik terbuka atau tertutup adalah mendekatkan penonton dengan pemain. Kedekatan jarak ini membawa konsekuensi artistik tersendiri baik bagi pemain dan (terutama) tata panggung. Karena jaraknya yang dekat, detil perabot yang diletakkan di atas panggung harus benar-benar sempurna sebab jika tidak maka cacat sedikit saja akan nampak. Misalnya, di atas panggung diletakkan kursi dan meja berukir. Jika bentuk ukiran yang ditampilkan tidak nampak sempurna - berbeda satu dengan yang lain - maka penonton akan dengan mudah melihatnya. Hal ini mempengaruhi nilai artistik pementasan.

Lepas dari kesulitan yang dihadapi, panggung arena sering menjadi pilihan utama bagi teater tradisional. Kedekatan jarak antara pemain dan penonton dimanfaatkan untuk melakukan komunikasi langsung di tengah-tengah pementasan yang menjadi ciri khas teater tersebut. Aspek kedekatan inilah yang dieksplorasi untuk menimbulkan daya tarik penonton. Kemungkinan berkomunikasi secara langsung atau bahkan bermain di tengah-tengah penonton ini menjadi tantangan kreatif bagi teater modern. Banyak usaha yang dilakukan untuk mendekatkan pertunjukan dengan penonton, salah satunya adalah penggunaan panggung arena. Beberapa pengembangan desain dari teater arena

melingkar dilakukan sehingga bentuk teater arena menjadi bermacam-macam.



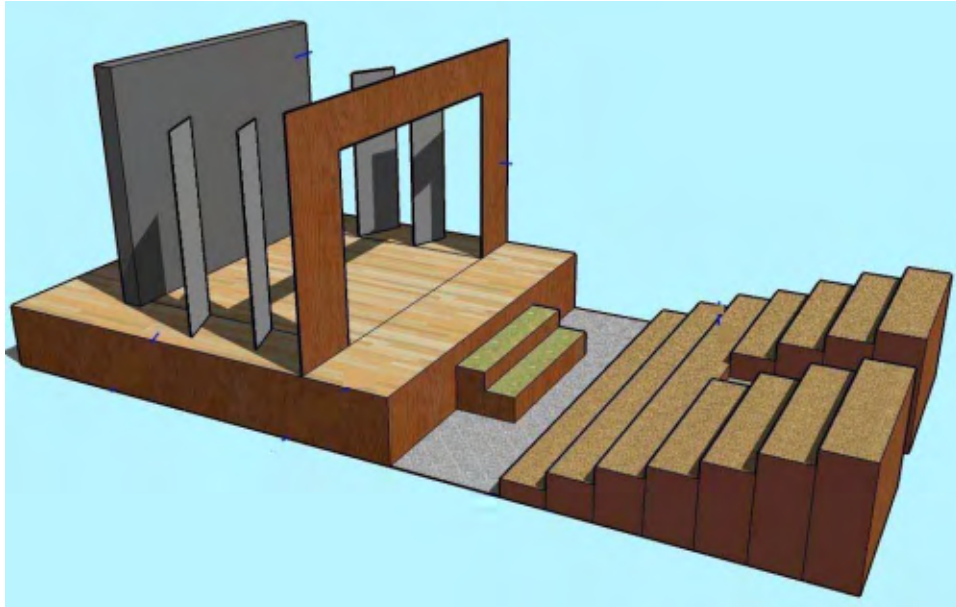
Gb.275 Berbagai macam model panggung teater arena

Masing-masing bentuk memiliki keunikannya tersendiri tetapi semuanya memiliki tujuan yang sama yaitu mendekatkan pemain dengan penonton.

4.1.1.2 Proscenium

Panggung *proscenium* bisa juga disebut sebagai panggung bingkai karena penonton menyaksikan aksi aktor dalam lakon melalui sebuah bingkai atau lengkung *proscenium* (*proscenium arch*). Bingkai yang dipasang layar atau gorden inilah yang memisahkan wilayah akting pemain dengan penonton yang menyaksikan pertunjukan dari satu arah (Gb.276). Dengan pemisahan ini maka pergantian tata panggung dapat dilakukan tanpa sepengetahuan penonton.

Panggung *proscenium* sudah lama digunakan dalam dunia teater. Jarak yang sengaja diciptakan untuk memisahkan pemain dan penonton ini dapat digunakan untuk menyajikan cerita seperti apa adanya. Aktor dapat bermain dengan leluasa seolah-olah tidak ada penonton yang hadir melihatnya. Pemisahan ini dapat membantu efek artistik yang diinginkan terutama dalam gaya realisme yang menghendaki lakon seolah-olah benar-benar terjadi dalam kehidupan nyata.



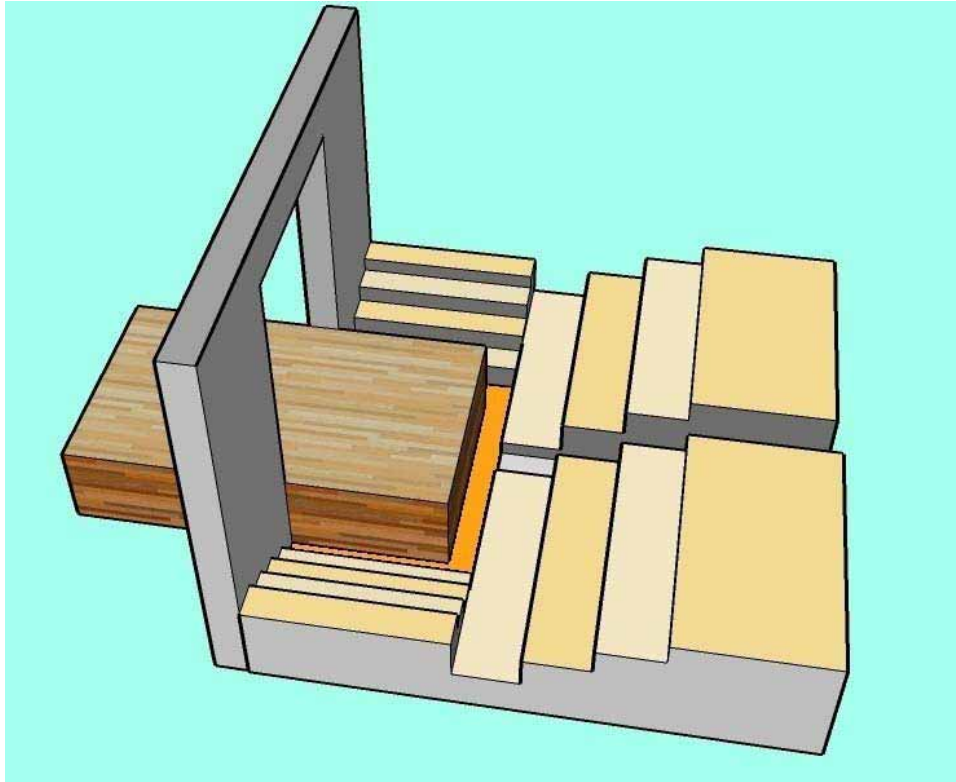
Gb.276 Panggung *proscenium*

Tata panggung pun sangat diuntungkan dengan adanya jarak dan pandangan satu arah dari penonton. Perspektif dapat ditampilkan dengan memanfaatkan kedalaman panggung (luas panggung ke belakang). Gambar dekorasi dan perabot tidak begitu menuntut kejelasan detail sampai hal-hal terkecil. Bentangan jarak dapat menciptakan bayangan artistik tersendiri yang mampu menghadirkan kesan. Kesan inilah yang diolah penata panggung untuk mewujudkan kreasinya di atas panggung *proscenium*. Seperti sebuah lukisan, bingkai *proscenium* menjadi batas tepinya. Penonton disugahi gambaran melalui bingkai tersebut.

Hampir semua sekolah teater memiliki jenis panggung *proscenium*. Pembelajaran tata panggung untuk menciptakan ilusi (tipuan) imajinatif sangat dimungkinkan dalam panggung *proscenium*. Jarak antara penonton dan panggung adalah jarak yang dapat dimanfaatkan untuk menciptakan gambaran kreatif pemangungan. Semua yang ada di atas panggung dapat disajikan secara sempurna seolah-olah gambar nyata. Tata cahaya yang memproduksi sinar dapat dihadirkan dengan tanpa terlihat oleh penonton dimana posisi lampu berada. Intinya semua yang di atas panggung dapat diciptakan untuk mengelabui pandangan penonton dan mengarahkan mereka pada pemikiran bahwa apa yang terjadi di atas pentas adalah kenyataan. Pesona inilah yang membuat penggunaan panggung *proscenium* bertahan sampai sekarang.

4.1.1.3 Thrust

Panggung *thrust* seperti panggung *proscenium* tetapi dua per tiga bagian depannya menjorok ke arah penonton. Pada bagian depan yang menjorok ini penonton dapat duduk di sisi kanan dan kiri panggung (Gb.277). Panggung *thrust* nampak seperti gabungan antara panggung arena dan *proscenium*.



Gb.277 Panggung *thrust*

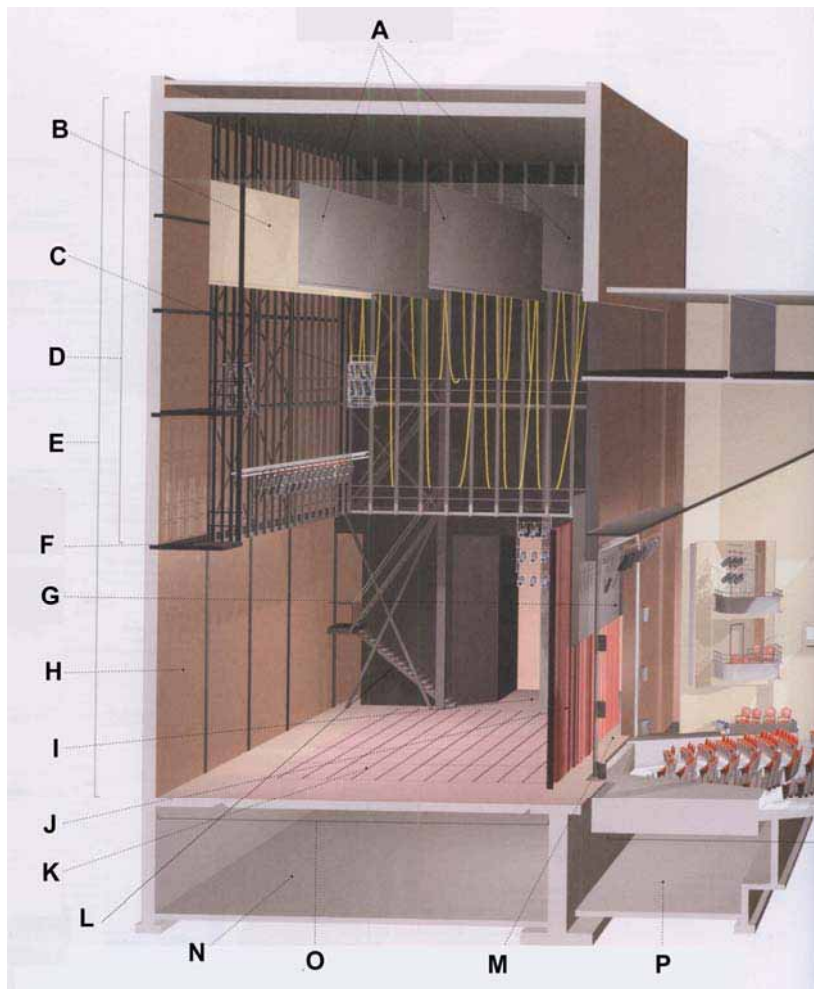
Untuk penataan panggung, bagian depan diperlakukan seolah panggung Arena sehingga tidak ada bangunan tertutup vertikal yang dipasang. Sedangkan panggung belakang diperlakukan seolah panggung *proscenium* yang dapat menampilkan kedalaman objek atau pemandangan secara perspektif.

Panggung *thrust* telah digunakan sejak Abad Pertengahan (Medieval) dalam bentuk panggung berjalan (*wagon stage*) pada suatu karnaval. Bentuk ini kemudian diadopsi oleh sutradara teater modern yang menghendaki lakon ditampilkan melalui akting para pemain secara lebih artifisial (dibuat-buat agar lebih menarik) kepada penonton. Bagian panggung yang dekat dengan penonton memungkinkan gaya akting teater presentasional yang mempersembahkan permainan kepada penonton secara langsung, sementara bagian belakang atau panggung

atas dapat digunakan untuk penataan panggung yang memberikan gambaran lokasi kejadian.

4.1.2 Bagian-bagian Panggung

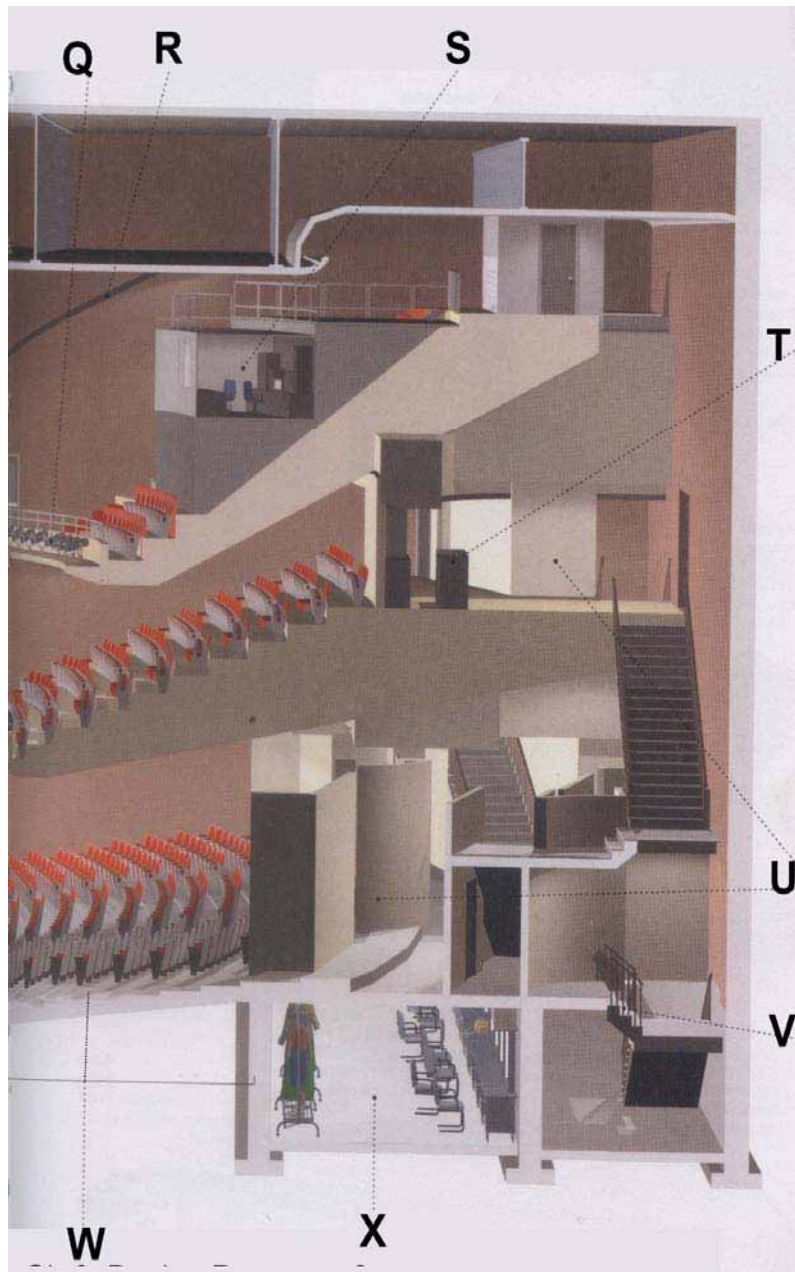
Panggung teater modern memiliki bagian-bagian atau ruang-ruang yang secara mendasar dibagi menjadi tiga, yaitu bagian panggung, auditorium (tempat penonton), dan ruang depan. Bagian yang paling kompleks dan memiliki fungsi artistik pendukung pertunjukan adalah bagian panggung. Masing-masing memiliki fungsinya sendiri. Seorang penata panggung harus mengenal bagian-bagian panggung secara mendetil. Gambar 278 dan 279 menerangkan bagian-bagian panggung.



Gb.278 Bagian panggung 1

- A *Border*. Pembatas yang terbuat dari kain. Dapat dinaikkan dan diturunkan. Fungsinya untuk memberikan batasan area permainan yang digunakan.

- B *Backdrop*. Layar paling belakang. Kain yang dapat digulung atau diturun-naikkan dan membentuk latar belakang panggung.
- C *Batten*. Disebut juga kakuan. Perlengkapan panggung yang dapat digunakan untuk meletakkan atau menggantung benda dan dapat dipindahkan secara fleksibel.
- D *Penutup/fliies*. Bagian atas rumah panggung yang dapat digunakan untuk menggantung set dekor serta menangani peralatan tata cahaya.
- E *Rumah panggung (stage house)*. Seluruh ruang panggung yang meliputi latar dan area untuk tampil
- F *Catwalk* (jalan sempit). Permukaan, papan atau jembatan yang dibuat di atas panggung yang dapat menghubungkan sisi satu ke sisi lain sehingga memudahkan pekerja dalam memasang dan menata peralatan.
- G *Tirai besi*. Satu tirai khusus yang dibuat dari logam untuk memisahkan bagian panggung dan kursi penonton. Digunakan bila terjadi kebakaran di atas panggung. Tirai ini diturunkan sehingga api tidak menjalar keluar dan penonton bisa segera dievakuasi.
- H *Latar panggung atas*. Bagian latar paling belakang yang biasanya digunakan untuk memperluas area pementasan dengan meletakkan gambar perspektif.
- I *Sayap (side wing)*. Bagian kanan dan kiri panggung yang tersembunyi dari penonton, biasanya digunakan para aktor menunggu giliran sesaat sebelum tampil.
- J *Layar panggung*. Tirai kain yang memisahkan panggung dan ruang penonton. Digunakan (dibuka) untuk menandai dimulainya pertunjukan. Ditutup untuk mengakhiri pertunjukan. Digunakan juga dalam waktu jeda penataan set dekor antara babak satu dengan lainnya.
- K *Trap jungkit*. Area permainan atau panggung yang biasanya bisa dibuka dan ditutup untuk keluar-masuk pemain dari bawah panggung.
- L *Tangga*. Digunakan untuk naik ke bagian atas panggung secara cepat. Tangga lain, biasanya diletakkan di belakang atau samping panggung sebelah luar.
- M *Apron*. Daerah yang terletak di depan layar atau persis di depan bingkai *proscenium*.
- N *Bawah panggung*. Digunakan untuk menyimpan peralatan set. Terkadang di bagian bawah ini juga terdapat kamar ganti pemain.
- O *Panggung*. Tempat pertunjukan dilangsungkan.
- P *Orchestra Pit*. Tempat para musisi orkestra bermain. Dalam beberapa panggung *proscenium*, orchestra pit tidak disediakan.



Gb.279 Bagian panggung2

- Q *FOH (Front Of House) Bar*. Baris lampu yang dipasang di atas penonton. Digunakan untuk lampu spot.
- R *Langit-langit akustik*. Terbuat dari bahan yang dapat memroyeksikan suara dan tidak menghasilkan gema.
- S *Ruang pengendali*. Ruang untuk mengendalikan cahaya dan suara (sound system).

- T *Bar*. Tempat menjual makan dan minum untuk penonton selama menunggu pertunjukan dimulai.
- U *Foyer*. Ruang tunggu penonton sebelum pertunjukan dimulai atau saat istirahat.
- V *Tangga*. Digunakan untuk naik dan turun dari ruang lantai satu ke ruang lantai lain.
- W *Auditorium (house)*. Ruang tempat duduk penonton di panggung *proscenium*. Istilah auditorium sering juga digunakan sebagai pengganti panggung *proscenium* itu sendiri.
- X *Ruang ganti pemain*. Ruang ini bisa juga terletak di bagian bawah belakang panggung.

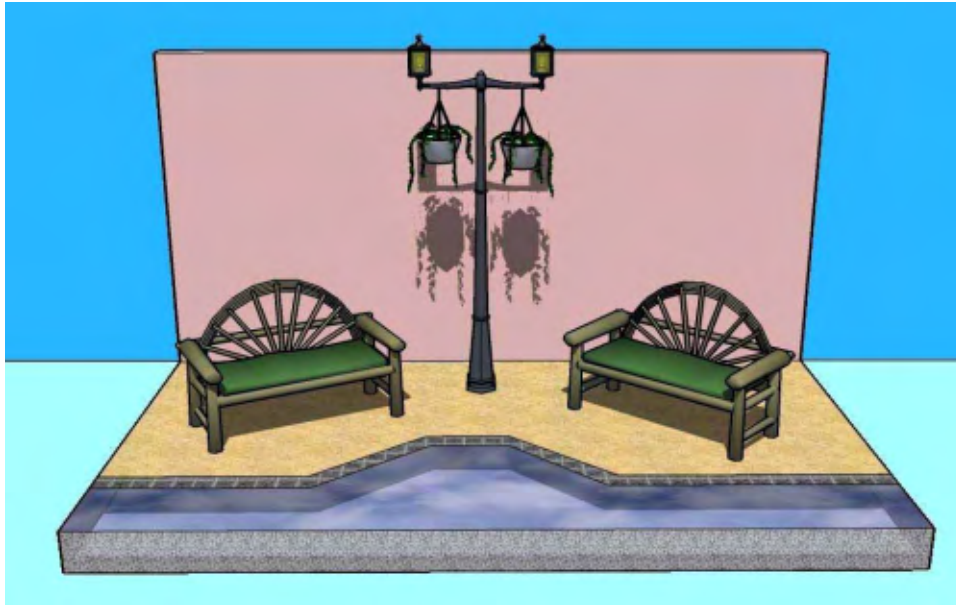
4.2 Fungsi Tata Panggung

Dalam perancangan tata panggung selain mempertimbangkan jenis panggung yang akan digunakan ada beberapa elemen komposisi yang perlu diperhatikan. Sebelum menjelaskan semua itu, fungsi tata panggung perlu dibahas terlebih dahulu. Selain merencanakan gambar dekor, penata panggung juga bertanggungjawab terhadap segala perabot yang digunakan. Karena keseluruhan objek yang ada di atas panggung dan digunakan oleh aktor membentuk satu lukisan secara menyeluruh. Perabot dan piranti sangat penting dalam mencipta lukisan panggung, terutama pada panggung arena dimana lukisan dekor atau bentuk bangunan vertikal tertutup seperti dinding atau kamar (karena akan menghalangi pandangan sebagian penonton) tidak memungkinkan diletakkan di atas panggung. Tata perabot kemudian menjadi unsur pokok pada tata panggung arena. Unsur-unsur ini ditata sedemikian rupa sehingga bisa memberikan gambaran lengkap yang berfungsi untuk menjelaskan suasana dan semangat lakon, periode sejarah lakon, lokasi kejadian, status karakter peran, dan musim dalam tahun dimana lakon dilangsungkan.

4.2.1 Suasana dan Semangat Lakon

Tata panggung dapat memberi gambaran kepada penonton, suasana dan semangat lakon yang dimainkan. Suasana mengarah pada keadaan emosi yang ditampilkan oleh lakon secara dominan, sedangkan semangat mengarah pada konsep dasar pementasan yang menyampaikan pesan lakon dalam cara tertentu. Agar desain tata panggung dapat memperlihatkan kedua hal ini, penata panggung harus mampu menambahkan elemen pendukung yang mampu memberikan kesan suasana dan semangat lakon yang ditampilkan.

Jika cerita lakon berkisah tentang cinta kasih atau kebahagiaan maka tata panggung harus menggunakan elemen-elemen yang lembut, bentuk-bentuk benda yang memiliki sudut melingkar. Warna menggunakan warna pastel untuk menampakkan keceriaan suasana.



Gb.280 Tata panggung yang cerah menggambarkan suasana gembira

Jika lakon yang dimainkan menekankan suasana tragedi maka garis yang ditampilkan harus jelas, sudut-sudut yang tegas dan penggunaan warna gelap akan mengekspresikan suasana yang lebih dalam dan berat.

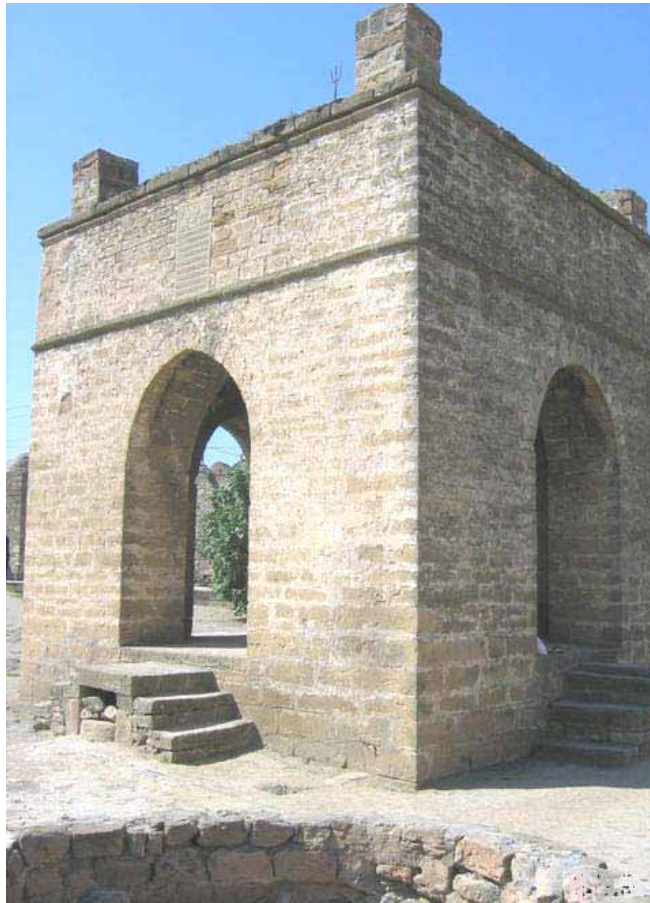


Gb.281 Tata panggung berwarna gelap menggambarkan suasana lakon yang dalam dan berat

Pemilihan bentuk, warna, dan komposisi objek di atas panggung sangat menentukan suasana dan semangat lakon. Jika tata panggung salah dalam memilih dan menata perabot, maka laku lakon yang dimainkan oleh para aktor akan terasa berat. Misalnya, tata panggung yang cerah seperti gambar di atas digunakan untuk lakon misterius. Ketepatan menata perabot sesuai dengan suasana dan semangat lakon akan membantu mempertegas makna lakon yang hendak disampaikan.

4.2.2 Periode Sejarah Lakon

Tata panggung juga dapat memberikan gambaran periode sejarah lakon yang sedang dimainkan. Penata panggung perlu mempelajari atau mengadakan penelitian sejarah berdasar lakon yang akan dimainkan. Penelitian ini untuk mendapatkan gambaran selengkapnya tentang bentuk arsitektur, perabot rumah tangga, peralatan, dan segala keperluan yang dibutuhkan lakon untuk ditampilkan di atas pentas. Penelitian ini sangat penting karena gaya bangunan, furnitur, dan tata peletakkannya sangat berbeda dari zaman ke zaman.



Gb.282 Tata panggung dapat menggambarkan periode sejarah lakon

Meskipun penelitian sejarah sangat penting tetapi penata panggung tidak bisa meniru secara total setiap detil gaya arsitektur satu zaman tertentu. Peniruan total menandakan tidak adanya kreatifitas artistik. Yang perlu ditangkap dan dipelajari adalah motif secara umum dan ciri-ciri khusus yang digunakan pada zaman itu. Melalui proses kreatif, ciri dan motif ini diwujudkan dalam bentuk baru yang dapat memberikan gambaran periode sejarah lakon kepada penonton. Tata panggung berbeda dengan reproduksi. Tata panggung adalah kreasi artistik yang mencerminkan esensi sebuah periode sejarah tertentu beserta lingkungannya untuk mempertegas suasana dan semangat lakon yang ditampilkan.

4.2.3 Lokasi Kejadian

Letak geografi sangat mempengaruhi desain sebuah bangunan dan perkakas yang melengkapinya. Bentuk bangunan dan perkakas rumah tangga sangatlah berbeda antara daerah tandus dan daerah subur. Hal ini pulalah yang menjadikan bentuk bangunan setiap suku bangsa berbeda. Dengan memanfaatkan ciri-ciri tradisi atau lokal tertentu dalam mendirikan sebuah bangunan penata panggung dapat memberikan gambaran lokasi kejadian peristiwa lakon kepada penonton.

Bahkan dalam satu daerah bentuk bangunan area tertentu berbeda dengan area lain. Misalnya dalam masa sekarang ini, bangunan perumahan berbeda dengan bangunan rumah penduduk kampung meskipun mereka tinggal dalam satu wilayah. Dengan mencermati setiap sisi bangunan mulai dari bentuk, bahan sampai penataan interior, penata panggung akan mendapatkan gambaran komplit untuk diwujudkan di atas panggung.

Lokasi kejadian tidak hanya sekedar tempat kejadian secara umum tetapi juga di tempat-tempat khusus dalam satu ruang atau bangunan. Misalnya, sebuah bentuk bangunan yang ditampilkan memberi gambaran lokasi kejadian peristiwa terjadi di sebuah gedung tua di salah satu kota pada masa tertentu. Lokasi ini tidak hanya berhenti di sini. Mungkin saja salah satu peristiwa terjadi di ruang dapur gedung tersebut. Peristiwa lain terjadi di ruang tamu. Dengan demikian tata letak perabot serta perkakas yang digunakan harus ditata sedemikian rupa untuk memberi kejelasan lokasi kejadian peristiwa.

4.2.4 Status dan Karakter Peran

Tata panggung dapat pula memberikan gambaran status dan karakter peran dalam lakon. Penata panggung biasanya menggunakan perabot dan atau piranti tangan untuk menunjukkan hal ini. Sebuah karakter yang memiliki status sosial tinggi ditampilkan sebagai sosok yang mengenakan kacamata, mengisap pipa, berjalan memakai tongkat dan tinggal dirumah yang mewah. Sementara peran yang bestatus sosial rendah menempati rumah sederhana dengan perabot sederhana.

Gambaran status inipun dapat memberikan indikasi karakter peran. Misalnya, sosok yang berstatus sosial tinggi itu jika karakternya baik maka ia akan ditampilkan sebagai pribadi terpelajar, bijaksana, dan berwawasan keadilan. Tetapi jika ia memiliki karakter jahat maka ia akan tampil cerdas, penuh kelicikan, dan tetap menggunakan bahasa yang halus seolah-olah ia orang baik. Jika sosok berstatus rendah digambarkan sebagai orang baik maka ia nampak jujur, lugu, dan mudah ditipu tetapi tetap sabar. Jika memiliki karakter jahat maka ia akan berbicara kasar, suka memaki atau memukul, melakukan kejahatan secara terbuka.

Dari gambaran status yang diperlihatkan dapat diidentifikasi gambaran karakter peran yang dimainkan oleh aktor. Perbedaan status seperti yang disebutkan di atas memberikan konsekuensi perbedaan gaya karakter. Meskipun sama-sama berkarakter jahat tetapi gaya yang ditampilkan antara peran berstatus tinggi berbeda dengan yang berstatus rendah. Memang untuk menampilkan karakter secara utuh diperlukan unsur artistik lain seperti tata rias dan busana, tetapi tata panggung atau set dekorasi yang dihadirkan dapat memberikan identifikasi umum karakter peran yang ada di dalamnya.

4.2.5 Musim

Suasana dalam satu musim berbeda dengan musim lain. Suasana rumah petani pada musim tanam dan musim panen sangatlah berbeda. Suasana musim hujan di satu daerah dan musim kemarau sangatlah berbeda. Tata panggung dapat memberikan gambaran jelas mengenai musim yang sedang dilalui dalam lakon. Penggunaan warna, perabot sehari-hari serta piranti lain dapat dijadikan pedoman untuk mengetahui musim yang sedang berjalan. Petani yang digambarkan membawa cangkul atau peralatan menanam dengan latar belakang sawah berair memberikan gambaran suasana musim tanam sedangkan petani yang mengangkut padi memberikan gambaran suasana musim panen. Seorang yang berdiri di bawah payung di sebuah teras gedung memberikan gambaran musim hujan sementara seorang yang duduk di serambi rumah dengan hanya mengenakan kaos, mengipas-kipaskan tangannya menggambarkan musim panas. Demikianlah, tata panggung dapat memberikan gambaran musim yang sedang terjadi dalam lakon yang dimainkan.

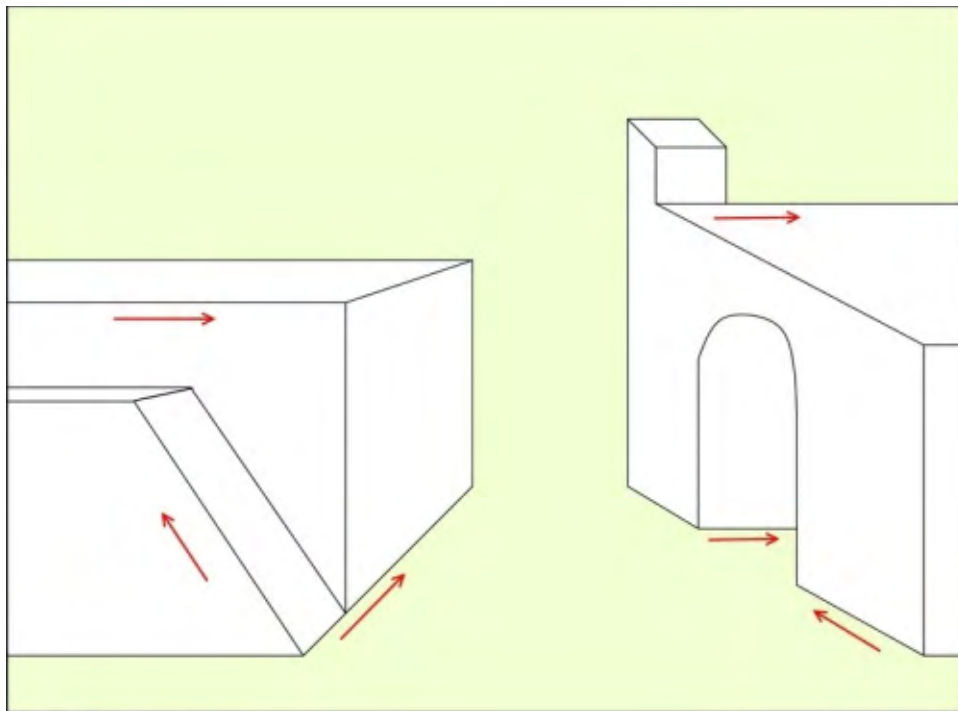
4.3 Elemen Komposisi

Desain tata panggung sebaiknya dibuat dengan mudah dan bebas. Artinya, imajinasi dapat dituangkan sepenuhnya ke dalam gambar desain tanpa lebih dulu berpikir tentang kemungkinan visualisasinya. Pemikiran lain di luar desain akan menghambat imajinasi dan akhirnya memberikan batasan. Penyuntingan atau pengolahan bisa dilakukan setelah gagasan tertuang. Dalam pembuatan desain gambar tata

panggung yang terpenting adalah cara mengatur, menata, dan memanipulasi elemen komposisi yang menjadi dasar dari seluruh kerja desain.

4.3.1 Garis

Garis menunjukkan bentuk. Setiap goresan garis yang dibuat memiliki karakter tersendiri. Tebal tipisnya garis dapat memberikan gambaran dimensi, kualitas, dan karakter satu benda atau bentuk yang dihasilkan. Gambar yang dibuat dengan garis tegas akan menampilkan nuansa emosi atau sikap yang tegas dan kuat dibandingkan dengan gambar dengan garis lembut. Permainan tegas dan lembut inilah yang akan menampilkan dimensi objek. Dalam desain tata panggung, arah garis mewakili arah penonton. Artinya, garis menuntun pandangan penonton menuju area permainan.

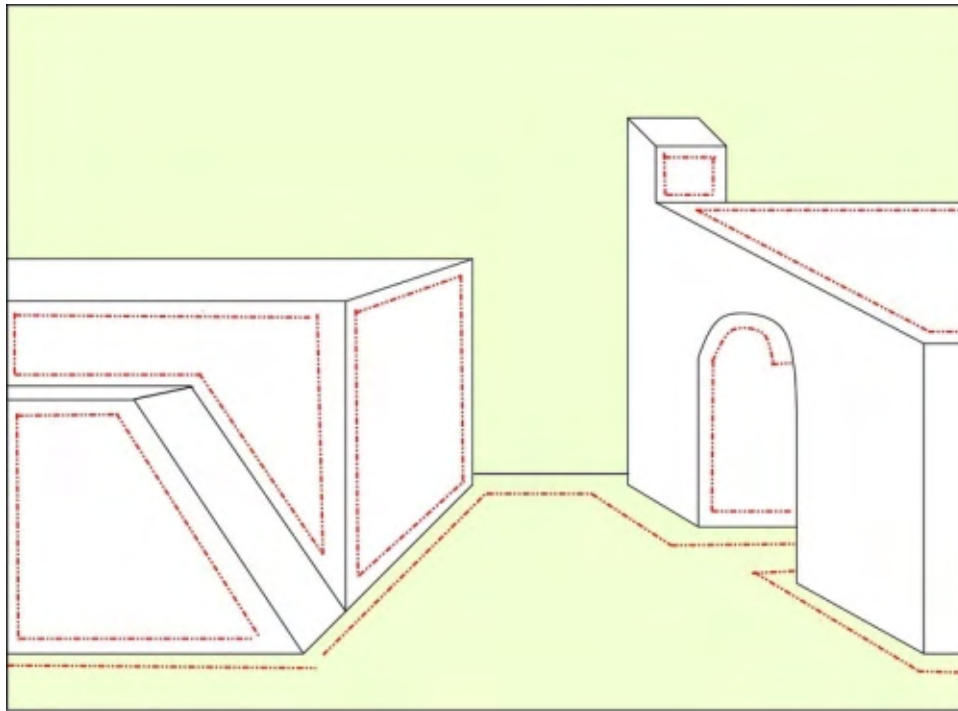


Gb.283 Elemen garis menunjukkan bentuk benda

4.3.2 Bentuk

Bentuk adalah ruang yang dikelilingi oleh garis. Karakteristik bentuk sangat tergantung dari karakter garis yang membentuknya. Suasana ruang tampak kuat, kaku, dan bertenaga dengan garis tegas yang mengelilinginya. Garis tersebut membentuk ruang kotak tanpa lengkung. Sebaliknya, ruang yang dibentuk dari garis lengkung akan menampilkan keluasaan, kesegaran, kedamaian, dan ketenangan. Kombinasi antara garis lengkung dan lurus ini akan menciptakan

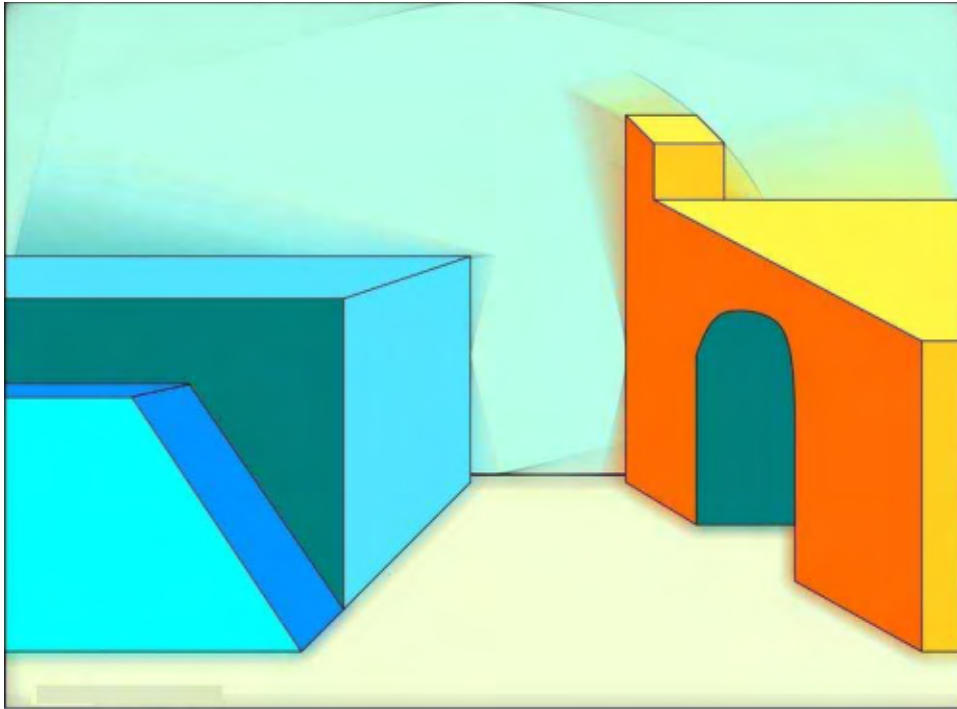
beragam bentuk di mana di dalamnya terdapat ruang tempat aktor bermain atau ruang suasana untuk mendukung adegan lakon.



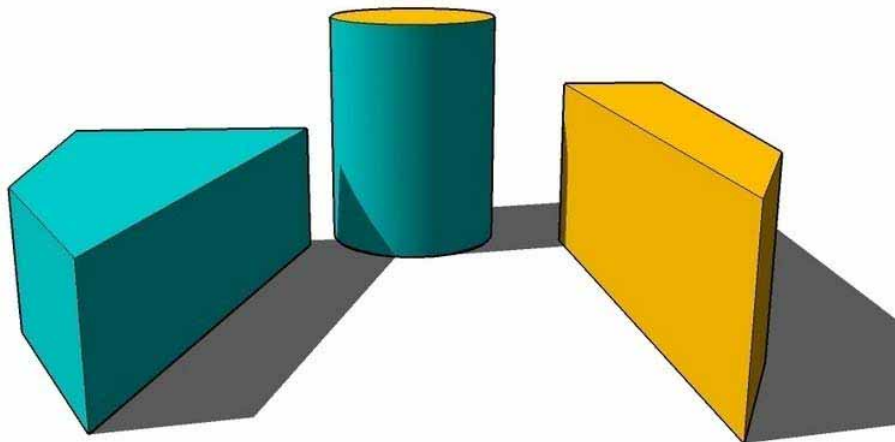
Gb.284 Elemen bentuk mempertegas ruang

4.3.3 Warna

Meskipun warna dalam desain harus merepresentasikan warna alami benda atau objek yang digambar, tetapi hasil yang mengesankan dapat ditemukan dengan menambahkan corak warna lain. Warna-warni benda atau objek desain akan mempertegas kedalaman ruang. Selain itu, warna juga memiliki karakter tersendiri. Secara mendasar ada warna hangat atau panas dan ada warna dingin. Yang termasuk warna hangat, adalah merah, oranye. Sedangkan yang termasuk dalam warna dingin, adalah biru tua, hijau. Kombinasi warna hangat dan dingin ini akan mempertegas suasana ruang yang hendak diciptakan. Untuk menonjolkan bagian atau objek tertentu di atas panggung, penggunaan warna sangatlah efektif. Perbedaan warna satu objek tertentu dengan objek lainnya dapat digunakan untuk menyimbolkan sesuatu. Intinya, dengan mengolah warna-warna yang ada di atas panggung maka, semua gambaran simbolis atau realis dapat diwujudkan.



Gb.285 Elemen warna menggambarkan suasana ruang



Gb.286 Elemen cahaya mempertegas dimensi ruang

4.3.4 Cahaya

Cahaya membuat objek atau benda tampak lebih hidup. Dengan mengkreasikan gelap dan terang, maka volume sebuah benda dapat dimunculkan. Dalam desain imajinasi sumber cahaya dan arah datangnya cahaya harus digambarkan, sehingga semua objek menampilkan volumenya. Jika gambar dibuat tanpa imajinasi cahaya maka gambar tersebut tampak datar sehingga kedalaman ruang yang diinginkan tidak tercapai. Dengan menambahkan cahaya maka gambaran penataan objek dan ruang di atas panggung tampak hidup.

4.4 Praktek Tata Panggung

Praktek tata panggung dimulai sejak menerima naskah lakon yang hendak dipentaskan. Tidak bisa seorang penata panggung hanya bekerja berdasarkan pesanan seorang sutradara untuk membuat set tertentu tanpa membaca naskah lakon terlebih dahulu. Penata panggung bukanlah seorang pekerja yang hanya menjalankan perintah dari sang sutradara atau penata artistik (sutradara artistik). Ia harus mampu mengembangkan imajinasinya dan mewujudkannya dalam karya tata panggung.

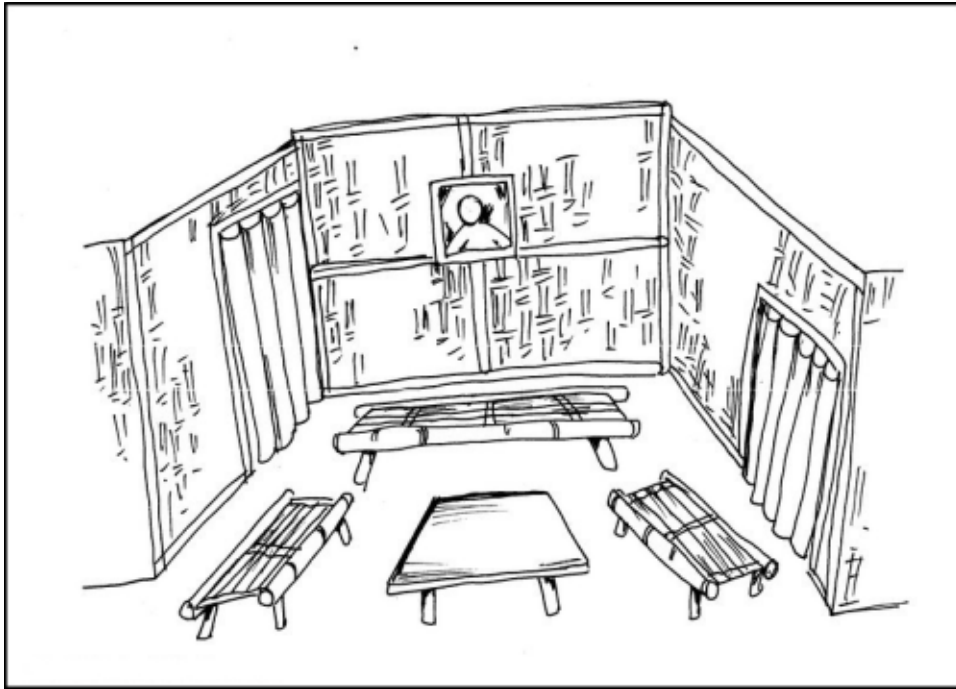
4.4.1 Mempelajari Naskah

Seperti yang telah diuraikan di atas, tugas penata panggung dimulai sejak ia menerima naskah lakon yang akan dimainkan. Seluruh imajinasi ruang atau tempat berlangsungnya cerita dapat dipelajari melalui naskah lakon. Tugas penata panggung pada tahap ini adalah menemukan detail lokasi kejadian pada setiap adegan dalam cerita. Semuanya ditulis dengan lengkap dan didata.

- Lokasi kejadian (menunjukkan tempat berlangsungnya cerita)
- Waktu kejadian (menunjukkan tahun, dekade, atau era kejadian)
- Bentuk atau struktur bangunan sesuai dengan lokasi dan waktu
- Model atau gaya perabot sesuai dengan lokasi dan waktu
- Lingkungan tempat kejadian (suasana lingkungan yang mendukung)
- Peralatan apa saja yang diperlukan (piranti tangan untuk para pemain seperti; tongkat, senjata, dan lain sebagainya)
- Perpindahan lokasi kejadian dari babak atau adegan satu ke adegan lain
- Suasana yang dikehendaki pada setiap adegan

Semua data tersebut digunakan untuk pedoman pembuatan set. Perkiraan gambaran lengkap set sudah bisa didapatkan melalui data-data tersebut. Selanjutnya, penata panggung bisa membuat sketsa tata panggung berdasar data tersebut. Sketsa ini masih berupa gambaran kasar yang membutuhkan penyesuaian dengan konsep tata artistik

secara menyeluruh. Misalnya, lokasi kejadian adalah di sebuah ruang tamu dalam rumah sederhana di pedesaan (Gb.287). Penata panggung kemudian secara bebas membuat sketsa ruang tersebut.



Gb.287 Sketsa tata panggung yang menggambarkan rumah sederhana

4.4.2 Diskusi Dengan Sutradara

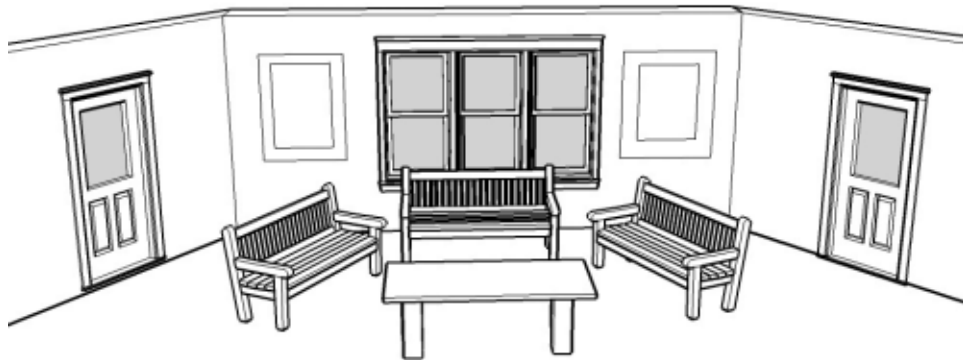
Hasil sketsa yang telah dibuat oleh penata panggung selanjutnya dibawa dalam pertemuan penata artistik dengan sutradara. Dalam pertemuan ini dibahas konsep tata artistik yang akan digunakan dalam pementasan. Sutradara memberikan gambaran dasar tata artistik yang dikehendaki. Kemudian penata artistik atau sutradara artistik menjelaskan maksud sutradara tersebut secara lebih jelas dalam gambaran tata artistik yang dimaksudkan.

Gambaran tata artistik ini menyangkut seluruh elemen rupa yang akan ditampilkan di atas panggung. Oleh karena itu, desain tata panggung harus senada dengan dengan desain tata rias, dan tata busana. Selain itu, hal yang terpenting adalah interpretasi sutradara dan penata artistik terhadap lakon yang akan dipentaskan. Misalnya; ruang tamu dalam rumah sederhana di pedesaan hendak ditampilkan dalam wujud yang lebih modern. Dalam hal ini, dinding rumah tidak lagi dibuat dari bambu tetapi dari tembok. Perabot yang adapun tidak lagi dari bambu tapi dari kayu atau bahan lain yang kelihatan lebih mewah meskipun sederhana. Tata dekorasi tidak dibuat tetap (permanen) tetapi

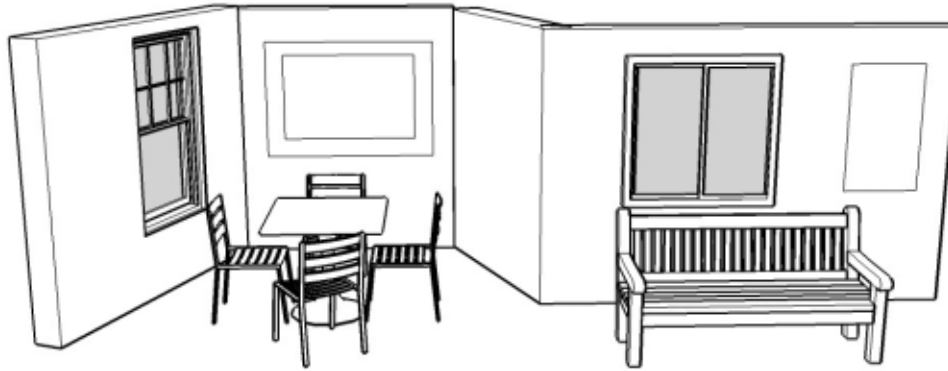
dapat diubah dalam beberapa bentuk. Semua arahan ini dituliskan atau digambarkan dalam konsep tata artistik.

Selanjutnya, penata panggung mempelajari konsep tersebut dan membuat penyesuaian. Karena tata panggung dapat diubah dalam beberapa bentuk maka penata panggung kembali membuat sketsa seperti yang dimaksud. Tentu saja dengan tetap berdasarkan pada lakon sehingga setiap bentuk dari perubahan set masih mencerminkan keadaan tempat atau lokasi kejadian yang diinginkan.

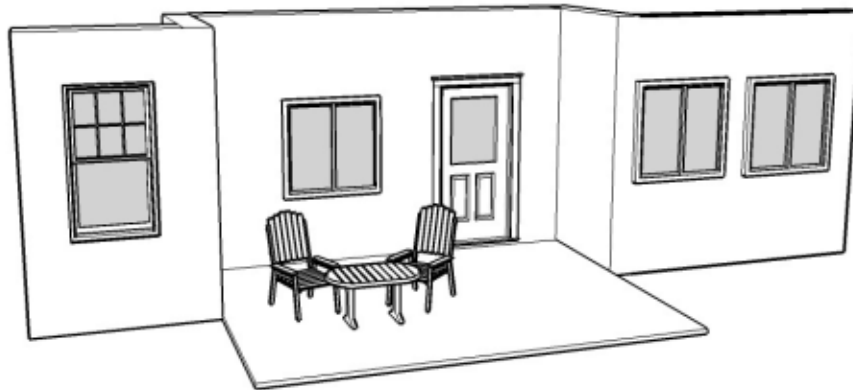
Gambar 288, 289 dan 290 memperlihatkan sketsa hasil penyesuaian dengan konsep tata artistik. Dalam gambar ini penata panggung menyediakan beberapa ruang yang dapat dijadikan latar tempat kejadian peristiwa. Sutradara dan penata artistik dapat menentukan dan mengkoreski hasil sketsa tersebut. Selanjutnya yang terbaik dipilih. Setelah gambaran tata panggung dikoreksi dan ditentukan dengan pasti baik oleh sutradara dan penata artistik, maka tugas penata panggung adalah menyempurnakan gambar desain tata panggung.



Gb.288 Sketsa penyesuaian alternatif 1



Gb.289 Sketsa penyesuaian alternatif 2



Gb.290 Sketsa penyesuaian alternatif 3

4.4.3 Menghadiri Latihan

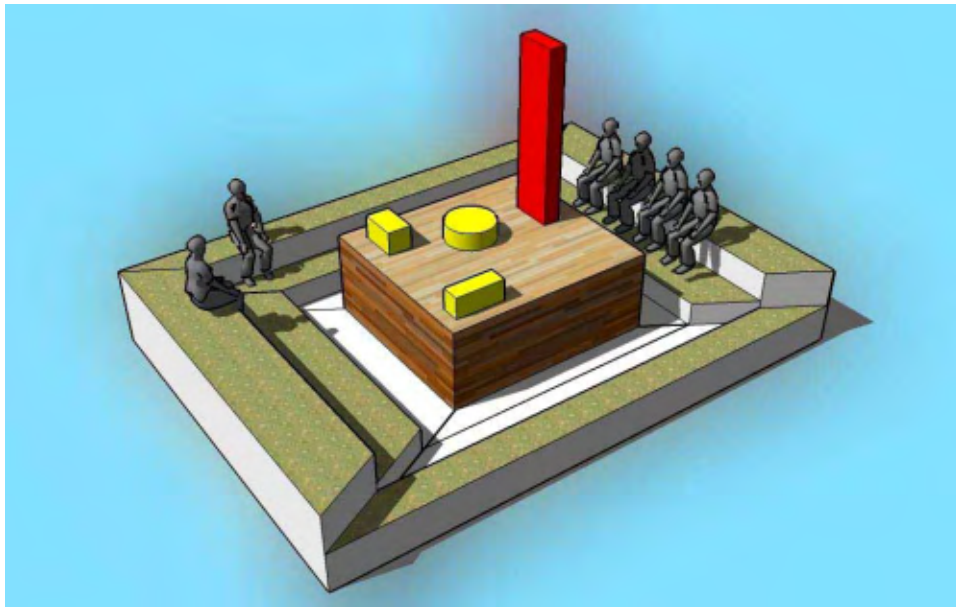
Setelah menentukan gambar tata panggung, maka tugas penata panggung adalah menghadiri latihan. Tata panggung tidak hanya berkaitan dengan keindahan set dekor tetapi juga berkaitan dengan lalu lintas pemain di atas panggung. Tata panggung yang baik tidak ada

gunanya jika tidak dapat menyediakan ruang bermain yang leluasa bagi para aktor. Pertimbangan area permainan sangatlah penting.

Bagaimanapun juga tata panggung tidaklah dapat bergerak atau hidup sebagaimana aktor. Oleh karena itu, ruang yang disediakan untuk para aktor dapat menghidupkan gambaran tata panggung yang telah dibuat. Untuk mengetahui detail gerak-gerik aktor di atas pentas maka jalan yang terbaik adalah menghadiri latihan. Semakin sering menghadiri latihan, penata panggung akan semakin tahu ruang yang dibutuhkan oleh aktor untuk bergerak. Dengan demikian ia dapat memperkirakan volume set dekor yang akan dibuat.

4.4.4 Mempelajari Panggung

Mempelajari panggung bagi penata panggung sangatlah penting. Karakter panggung satu dengan yang lain berbeda. Ada panggung yang luas dan ada yang sempit. Jarak artistik yang disediakan pun berbeda-beda. Semakin lebar jarak artistik maka semakin lebar pula jarak pandang penonton. Hal ini mempengaruhi efek artistik tata panggung. Dalam jarak yang jauh, penonton tidak bisa menangkap detail-detail kecil sehingga hiasan di atas panggung harus dibuat dalam skala yang lebih besar. Jenis panggung juga mempengaruhi tampilan tata panggung. Dalam teater arena yang penontonnya melingkar tidaklah efektif menggunakan tata panggung yang dapat menghalangi pandangan penonton.



Gb.291 Penempatan objek yang tidak efektif dan mengganggu

Gambar di atas menunjukkan bahwa objek yang berwarna merah sangat mengganggu pandangan penonton.

Dalam panggung *proscenium*, pembuatan set dekorasi dapat mendekati keadaan aslinya. Karena pandangan penonton hanya satu arah dari depan maka titik prespektif dapat dikreasikan dengan baik. Sementara dalam panggung *thrust*, latar belakang panggung hanya efektif digunakan untuk memberikan pemandangan latar saja. Hal ini disebabkan karena tiga per empat panggung menjorok ke depan sehingga sebagian penonton dapat menyaksikan dari sisi kanan dan kiri panggung. Latar belakang hanya memberikan penegasan pada tata letak perabot di panggung depan (bawah).

Dengan mempelajari detil panggung beserta perlengkapannya, penata panggung akan dapat memperkirakan penataan perabot. Hasil kerja penataan harus nampak indah dari sudut pandang penonton serta memberikan kelagaaan ruang bagi pemain. Tata panggung yang baik akan mendukung keseluruhan laku lakon. *Blocking* yang dihasilkan tidak tampak terlalu penuh atau sisa ruang terlalu longgar. Luas area panggung dijadikan patokan skala volume setiap benda atau objek yang akan ditempatkan. Objek-objek ini selanjutnya akan ditambahi dengan kehadiran pemain. Jika volume objek benda dekorasi terlalu besar maka ruang yang tersisa semakin sempit sehingga gerak aktor tidak leluasa dan *bloking* yang dihasilkan selalu akan nampak padar, berat, dan terkesan melelahkan. Sebaliknya, peletakkan objek benda dekorasi yang terlalu kecil akan menyisakan ruang yang luas sehingga aktor harus melipatgandakan tenaganya dalam beraksi. Akibat paling jelek dari keadaan ini adalah aktor dan tata dekorasi akan nampak kecil sehingga panggung terkesan kosong. Oleh karena itu, mempelajari panggung adalah tahap yang harus dilakukan oleh penata panggung.

4.4.5 Membuat Gambar Rancangan

Tahap berikutnya adalah membuat gambar rancangan yang telah disesuaikan dengan pilihan sutradara dan area panggung tersedia. Gambar rancangan ini sudah dibuat dengan warna sehingga nampak lebih hidup dan dapat memberikan gambaran sesungguhnya. Gambar 292 dan 293 menunjukkan gambar rancangan tata panggung yang telah ditentukan dan disesuaikan. Dalam contoh ini diperlihatkan bahwa sketsa penyesuaian alternatif 1 dan 2 yang ditentukan, sehingga gambar rancangannya mengacu pada pemilihan tersebut.

Gambar rancangan ini belum final, karena masih harus mendapatkan penyesuaian akhir dari sutradara dan tim artistik yang dipimpin oleh penata artistik. Penggunaan warna dasar serta motif tertentu dalam dekorasi menjadi sorotan utama karena berkaitan dengan warna busana serta warna cahaya. Penentuan warna ini sangat penting karena seorang aktor yang memakai baju berwarna merah dengan latar belakang berwarna merah yang sama akan saling menghilangkan. Akhirnya, aktor tersebut tidak tampak sama sekali dari pandangan penonton. Penyesuaian warna dengan demikian dimaksudkan untuk memberikan kejelasan gambar panggung yang dihasilkan baik dari sisi

tata panggung, busana, maupun tata cahaya. Ketepatan pemilihan warna beserta motif yang digunakan memperindah penampilan dan dapat mendukung keseluruhan laku lakon yang dipentaskan.



Gb.292 Desain tata panggung 1



Gb.293 Desain tata panggung 2

4.4.6 Penyesuaian Akhir

Seperti yang telah disebutkan di atas. Setelah mendapatkan penyesuaian dari tim artistik tahap berikutnya adalah membuat gambar rancangan final sesuai kesepakatan. Untuk memberikan kejelasan baik bagi sutradara, pemain, dan tim artistik lain, gambar rancangan ini dibuat dari berbagai macam sudut. Minimal tiga sudut yaitu tampak depan, sudut kiri atas, dan sudut kanan atas. Jika ada dekor khusus maka harus dibuatkan gambar detil secara khusus. Di bawah ini adalah serangkaian gambar rancangan final hasil penyesuaian akhir yang dilihat dari tiga sudut, yaitu tampak depan atas, kiri atas, dan kanan atas.



Gb.294 Desain tata panggung 1 tampak depan atas



Gb.295 Desain tata panggung 1 tampak kiri atas



Gb.296 Desain tata panggung1 tampak kanan atas



Gb.297 Desain tata panggung 2 tampak depan atas



Gb.298 Desain tata panggung 2 tampak kiri atas

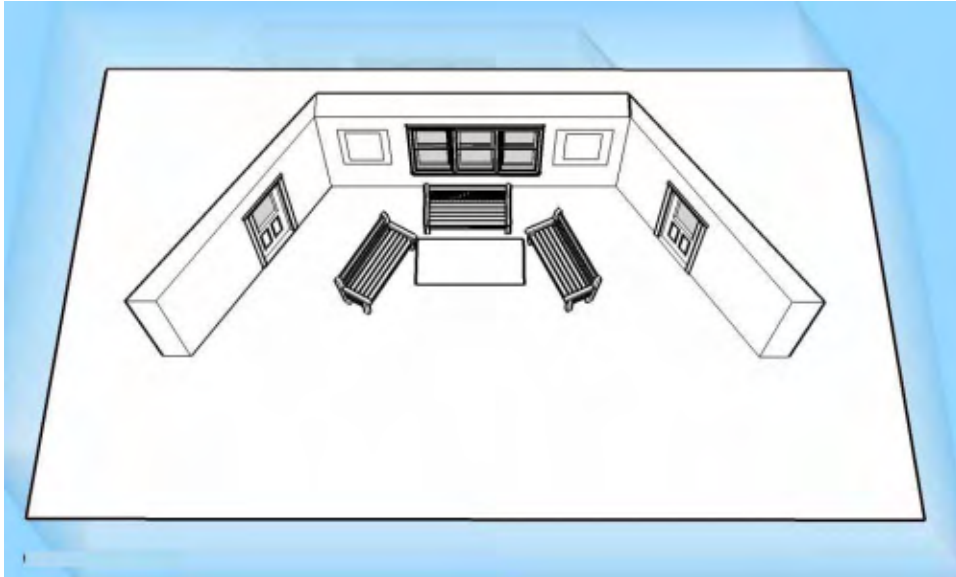


Gb.299 Desain tata panggung 2 tampak kanan atas

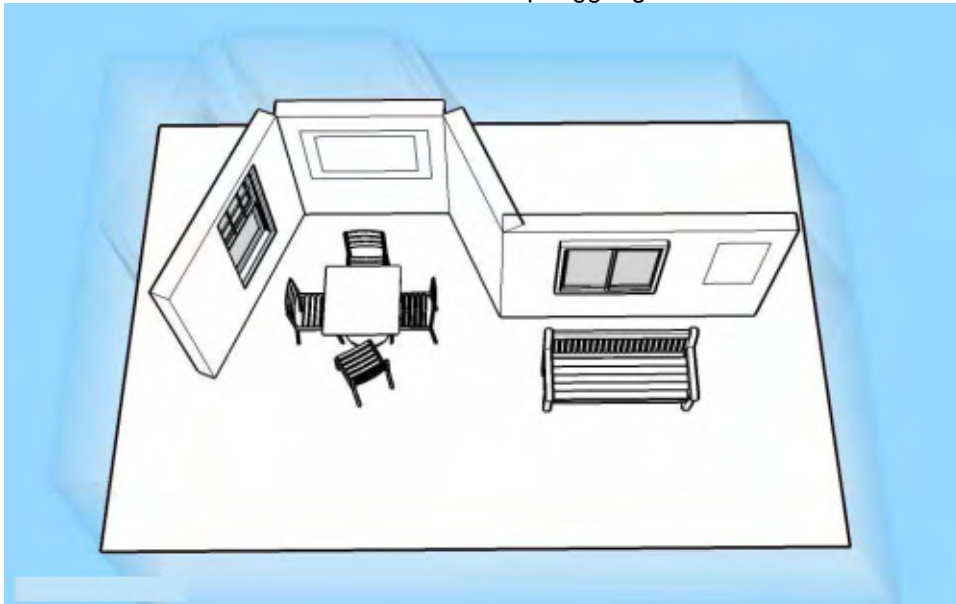
4.4.7 Membuat Maket

Tahap akhir sebelum proses pengerjaan tata panggung adalah membuat maket atau replika tata panggung. Langkah ini bukanlah suatu keharusan dalam proses penataan panggung, tetapi maket akan memberikan gambaran nyata tata panggung yang akan dikerjakan. Kru tata panggung menggunakan maket sebagai dasar kerja visualisasi tata

panggung yang sesungguhnya. Berdasar maket ini pula, sutradara dapat memberikan arahan *blocking* langsung secara konkrit kepada aktor.



Gb.300 Maket tata panggung 1



Gb.301 Maket tata panggung 2

Pergantian atau perpindahan perabot kecil yang ada dalam tata panggung juga dapat dijelaskan dengan baik melalui maket. Intinya, dengan adanya maket maka pemain akan mendapatkan gambaran sejelas-jelasnya tata panggung yang disediakan.

4.4.8 Pengerjaan

Tahap terakhir dari kerja tata panggung adalah pengerjaan atau aplikasi desain. Untuk memulai kerja, seorang penata panggung harus mengetahui jenis dan sifat bahan yang akan digunakan. Karena tata panggung hanyalah seni ilusi yang menyajikan perwakilan gambaran kenyataan maka bahan yang digunakanpun tidak seperti bahan untuk membuat bangunan sesungguhnya. Meskipun beberapa bahan bangunan nyata dapat digunakan tetapi pengaplikasiannya berbeda. Bahan tata panggung biasanya terdiri dari;

- Bahan dari logam seperti; kawat dan plat aluminium tipis
- Bahan dari kayu
- Bahan dari busa atau spon
- Bahan dari kertas
- Berbagai macam lem
- Bahan pewarna seperti; cat tembok, cat poster, cat minyak, akrilik dan lain sebagainya.

Masing-masing bahan di atas memiliki karakter sendiri-sendiri. Bahan dari kertas sangat fleksibel untuk membuat bentuk apapun tetapi juga sangat rapuh. Bahan dari logam terutama kawat memiliki fungsi yang lumayan banyak, selain sebagai pengikat bisa juga digunakan untuk membuat hiasan-hiasan tertentu. Bahan dari kayu juga dapat dibuat menjadi berbagai macam bentuk dan memiliki kualitas yang baik tetapi harganya juga mahal. Bahan dari busa atau spon sangat efektif digunakan untuk membuat hiasan-hiasan dinding. Masing-masing bahan tersebut juga memiliki efek yang berbeda terhadap cat. Bahan dari logam tidak bisa diberi warna dengan cat yang berbasis air harus cat minyak.

Setelah mengenal dengan baik bahan dan karakter bahan kerja selanjutnya adalah menggunakan alat yang tepat sesuai dengan bahan yang tersedia. Beberapa peralatan tata panggung:

- Gunting Kertas
- Gunting Plat
- Peralatan pertukangan
- Alat Ukur
- Alat mengecat
- Las listrik

Mengenal karakter alat juga sangat dibutuhkan. Gunting kertas berbeda dengan gunting plat aluminium. Gergaji potong berbeda dengan gergaji belah. Paku memiliki berbagai macam ukuran demikian juga dengan palu besinya. Kuas juga terdiri dari beberapa jenis dan ukuran. Dengan mengetahui bahan dan peralatan yang digunakan, seorang penata panggung semakin mudah dalam mewujudkan desain tata panggung.

Tata panggung pada dasarnya dapat dibuat dengan dua bentuk. Pertama adalah bentuk permanen dan yang kedua adalah bentuk bongkar pasang. Tata panggung permanen artinya hanya dapat digunakan sekali dalam satu pementasan di satu panggung. Dengan

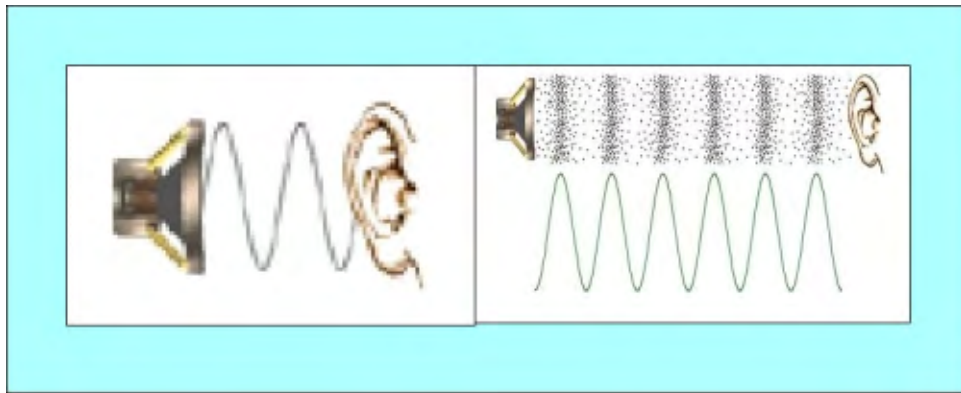
sifatnya yang seperti ini maka proses pengerjaan bisa dilangsungkan di atas panggung, sehingga waktu yang dibutuhkan untuk berada di atas panggung lebih lama. Tata panggung permanen biasanya dilakukan pada panggung yang tidak memiliki jadwal pementasan yang banyak dan tetap, misalnya panggung di sekolah atau kelompok teater tertentu.

Tata panggung bongkar pasang adalah tata panggung yang dapat digunakan kembali pada saat yang lain. Teknik pengerjaan harus teliti karena bagian-bagiannya bisa dibongkar untuk kemudian dipasangkan kembali. Teknik ini membutuhkan kerja perancangan yang bagus dan proses yang lebih lama. Kelebihannya adalah proses bisa dilakukan di studio dan hasilnya bisa digunakan berkali-kali.

5. TATA SUARA

Tata adalah suatu usaha pengaturan terhadap sesuatu bentuk, benda dan sebagainya untuk tujuan tertentu. Suara adalah getaran yang dihasilkan oleh sumber bunyi biasanya dari benda padat yang merambat melalui media atau perantara. Perantara dapat berupa benda padat, cair, dan udara kepada alat pendengaran. Tata suara adalah suatu usaha untuk mengatur, menempatkan dan memanfaatkan berbagai sumber suara sesuai dengan etika dan estetika untuk suatu tujuan tertentu, misalnya untuk pidato, penyiaran, *reccording*, dan pertunjukan teater.

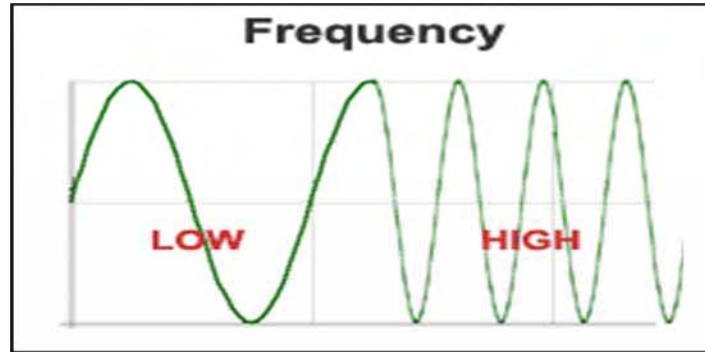
Tata suara berakibat langsung pada pendengaran manusia. Selaput pendengaran atau gendang telinga menerima getaran yang merambat melalui udara sesuai dengan besar kecilnya suara yang dihasilkan oleh sumber bunyi atau suara. Bentuk dari getaran tersebut adalah kerapatan dan kerenggangan udara yang disebut dengan gelombang suara. Gelombang suara yang sampai pada rongga telinga dapat menggetarkan selaput gendang pendengaran dan menimbulkan rangsangan pada ujung-ujung syaraf pendengaran. Rangsangan getaran udara yang berulang-ulang akan diteruskan ke pusat syaraf atau otak, apabila getaran yang berasal dari sumber bunyi berhasil mencapai otak melalui alat pendengaran, maka kita dapat mengatakan mendengar bunyi atau suara.



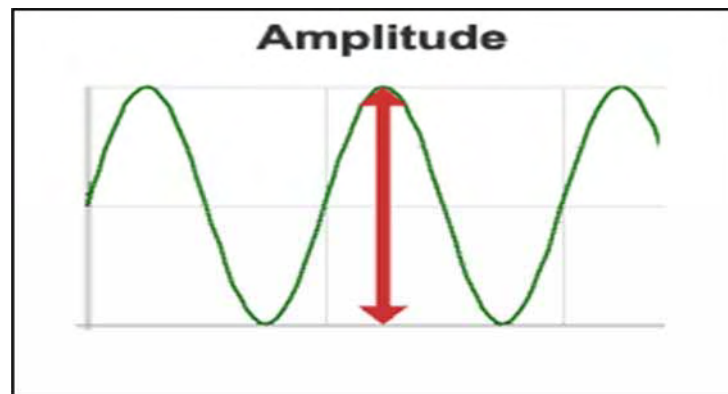
Gb.302 Gelombang suara

Gelombang penyampai suara yang bergerak terus menerus disebut dengan frekuensi. Secara teknis, frekuensi adalah bentuk gelombang yang dimulai dari garis bergerak ke atas maksimum dan bergerak ke bawah maksimum. Gerakan keatas dari sumbu X (*line*) sampai titik maksimum dan menurun sampai line disebut dengan siklus positif dan gerakan ke bawah sampai mencapai garis sebagai siklus negatif, satu proses siklus positif dan siklus negatif tersebut dinyatakan dalam satu putaran atau *cycle*. Apabila proses gerakan atau putaran tersebut berjalan terus menerus itulah yang dinamakan frekuensi (Gb.303).

Amplitudo atau *amplitude* adalah gelombang yang bergerak sampai titik maksimum atas (puncak/*peak*) dan titik maksimum bawah (Gb.304). Frekuensi rendah (*low frequency*) digambarkan dengan gelombang sinus yang renggang, sedangkan frekuensi tinggi (*high frequency*) digambarkan dengan gelombang sinus yang rapat.



Gb.303 Frekuensi



Gb.304 Amplitudo

5.1 Teknik Penataan Suara

Penata suara dalam menjalankan tugasnya harus mempertimbangkan kualitas suara yang dihasilkan sebagai nilai seni. Kualitas suara yang dihasilkan harus baik, jelas, wajar terdengar, indah dan menarik. Bukan hanya mengutamakan keras dan lemahnya suara. Yang dimaksud dengan kualitas suara yang baik adalah memenuhi standar level minimal, terhindar dari *noise* (kegaduhan), dan distorsi (gangguan) serta tercapainya keseimbangan (*balance*) suara. Penata suara harus memiliki pengalaman dan pemahaman terhadap peralatan yang digunakan. Selain itu, penata suara harus menguasai beragam teknik penataan suara.

5.1.1 Teknik Miking

Suatu teknik pemilihan dan penempatan mikrofon terhadap sumber suara berdasarkan tujuan, fungsi dan estetika tata suara. Teknik *miking* ini sering disebut dengan teknik “todong” (Gb.305), artinya semua sumber suara ditangkap melalui mikrofon. Baik sumber suara yang berasal dari instrumen akustik maupun peralatan elektronik seperti *keyboard*, gitar elektrik, dan *audio player*. Untuk mendapatkan suara dari instrumen tersebut dilakukan dengan cara memasang mikrofon yang sesuai pada *speaker monitor*. Meskipun peralatan tersebut memiliki fasilitas *line-out* yang dapat dihubungkan langsung dengan *audio mixer*, tetapi dalam teknik *mikking* semua tergantung dari pemasangan mikrofon. Dalam hal ini, ketelitian dan ketepatan penata suara dalam memilih serta memasang mikrofon diperlukan.



Gb.305 Teknik *mikking*

5.1.2 Teknik Balancing

Pengaturan berbagai sumber dan peralatan tata suara untuk mendapatkan hasil suara atau rekaman yang baik sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai yaitu keselarasan, keserasian dan keseimbangan (*balance*). Tingkat keberhasilan penataan suara adalah mendapatkan hasil suara yang selaras dan seimbang antara karakter sumber suara asli dengan hasil olahan suara setelah melalui proses peralatan (pengolahan). Sebagai contoh adalah dialog drama yang dilakukan oleh

dua tokoh yang memiliki karakter suara yang berbeda. Posisi pengaturan jarak dan arah sudut (*angle*) jika menggunakan satu mikrofon berbeda dengan dua mikrofon. Penata suara harus dapat menghasilkan suara yang berimbang, artinya hasil pengolahan dua sumber suara tersebut tidak mengalami perbedaan yang mencolok baik secara kualitas dan level keluarannya.

5.1.3 Teknik Mixing

Suatu proses pengolahan/pencampuran berbagai sumber melalui perangkat elektronik *audio mixer* untuk menghasilkan pengolahan suara yang terbaik sesuai dengan karakter sumber suara, cita rasa, etika, dan estetika tata suara. Berbagai sumber suara dengan masing-masing karakter masuk secara bersamaan ke *audio mixer*. Peran penata suara sangat dibutuhkan untuk mengolah dan mengontrol melalui *fader level (lever) audio* yang diinginkan. Perbandingan level musik ilustrasi ketika dialog berjalan, transisi, *soundtrack*, *sound effect*, dan lain sebagainya perlu diperhatikan.

5.1.4 Teknik Reccording

Suatu proses untuk mendapatkan informasi atau hasil rekaman suara yang disimpan dalam suatu media rekaman pita magnetik (*cassette*), piringan hitam, CD, hardisk, dan sebagainya, dengan tujuan hasil rekaman dapat diperdengarkan kembali. Teknik rekaman dilakukan apabila hasil olahan suara hendak disimpan ke dalam media rekam. Apabila tidak, hasil olahan dapat diperdengarkan kembali lewat *audio speaker*.

5.2 Fungsi Tata Suara

Dalam pertunjukan teater, suara memiliki peranan yang penting dalam menyampaikan cerita. Karena media dasarnya adalah lakon yang diucapkan, maka meskipun gerak pemain juga penting, tetapi verbalisasi cerita tersampaikan melalui suara. Tata suara memiliki beberapa fungsi, yaitu.

- Menyampaikan pesan tentang keadaan yang sebenarnya kepada pendengar atau penonton.
- Menekankan sebuah adegan atau peristiwa tertentu dalam lakon, baik melalui efek suara atau alunan musik yang di buat untuk menggambarkan suasana atau atmosfir suatu tempat kejadian.
- Menentukan tempat dan suasana tertentu, keadaan tenang, tegang, gembira maupun sedih, misalnya seperti suara ombak, camar dan angin memperkuat latar cerita di tepi pantai.
- Menentukan atau memberikan informasi waktu. Bunyi lonceng jam dinding, ayam berkokok, suara burung hantu, dan lain sebagainya.

- Untuk menjelaskan datang dan perginya seorang pemain. Ketukan pintu, suara motor menjauh, dan suara langkah kaki, gebrakan meja, dan lain sebagainya.
- Sebagai tanda pengenalan suatu acara atau musik identitas cara (*soundtrack*). Musik yang berirama jenaka bisa memberikan gambaran bahwa pertunjukan yang akan disaksikan bernuansa komedi, sementara musik yang berat dan tegang dapat memberikan gambaran pertunjukan dramatik.
- Menciptakan efek khayalan atau imajinasi dengan menghadirkan suara-suara aneh di luar kelaziman.
- Sebagai peralihan antara dua adegan, sebagai fungsi perangkai atau pemisah adegan, biasanya musik pendek yang dibuat khusus untuk suatu drama atau ceritera.
- Sebagai tanda mulai dan menutup suatu adegan atau pertunjukan. *Tone* buka dan *tone* penutup, ada juga yang diambil dari potongan *soundtrack*.

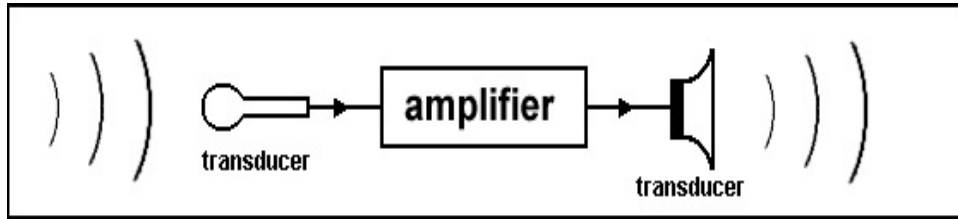
Semua fungsi tata suara berkaitan dengan instrumen yang menghasilkan bunyi. Dalam kasus ilustrasi musik pertunjukan, tata suara menggunakan perlengkapan elektronis. Dengan demikian, penataan suara harus mempertimbangkan keseimbangan antara suara aktor dan suara musik ilustrasi. Demikian pula pada saat fungsi suara untuk memulai sebuah adegan. Pengaturan tinggi rendahnya suara harus diperhitungkan sehingga ketika dialog pemain sudah mulai berjalan semuanya akan terdengar dengan jelas.

5.3 Jenis Tata Suara

5.3.1 *Live*

Yang dimaksud dengan tata suara secara *live* adalah suatu penataan atau pengaturan berbagai sumber suara atau bunyi, atmosfer ilustrasi atau gerakan suara yang sesungguhnya, untuk diperdengarkan langsung kepada penonton/pendengar (*audience*) baik suara itu diperkuat melalui penguat elektronik ataupun tanpa penguat suara. Gambar 306 memperlihatkan proses ketersampaian suara. Dalam tata suara langsung, penataan harus dilakukan dengan baik karena hasil yang jelek atau adanya gangguan ketika proses sedang berjalan akan tertangkap langsung oleh telinga pendengar.

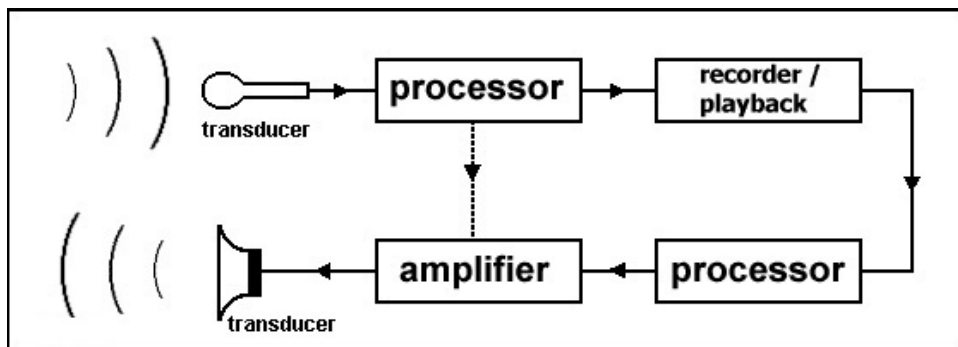
Pementasan teater lebih banyak menggunakan tata suara secara langsung. Sumber suara dialirkan ke dalam perangkat dan diproyeksikan langsung kepada audien. Dengan demikian jika pengaturan tidak dilakukan dengan baik maka akan mengganggu jalannya pertunjukan. Jika semuanya dapat berjalan dengan baik tata suara yang dihasilkan secara langsung akan memberikan gambaran yang lebih hidup.



Gb.306 Proses suara

5.3.2 Rekaman

Merekam adalah suatu kegiatan menangkap informasi, bunyi atau suara tiruan yang dibuat dan disimpan ke dalam suatu media piringan hitam, pita suara atau CD dengan tujuan hasil rekaman informasi suara dapat diperdengarkan kembali.



Gb.307 Proses rekaman suara

Tata suara yang dihasilkan melalui proses perekaman bisa menghasilkan kualitas yang baik karena dikerjakan di studio dan dapat diubah dari sumber aslinya. Suara bisa diatur lebih jernih. Kesimbangan dapat diatur. Intinya, suara hasil rekaman dapat dibuat sesuai dengan keinginan perancang. Akan tetapi, kelemahan dari rekaman adalah suara yang dihasilkan tidak tampak hidup. Teknik perekaman suara dapat dilakukan dengan dua cara, yaitu rekaman basah dan rekaman kering.

5.3.2.1 Rekaman Basah

Seluruh sumber suara dimainkan dan direkam secara bersamaan (*single track*) sesuai dengan tata urutan yang telah ditentukan. Keuntungan rekaman basah adalah waktu yang dibutuhkan tidak terlalu banyak. Hasil dapat langsung diperdengarkan untuk mengetahui kualitas hasil rekaman. Apabila terdapat kesalahan saat itu juga dapat dilakukan rekaman ulang. Kerugian dari proses rekaman basah adalah persiapan harus benar-benar matang. Apabila salah satu pemeran tidak hadir, maka rekaman tidak dapat dilakukan. Kesalahan yang diakibatkan salah satu pemain membutuhkan pengulangan rekaman dengan seluruh pemain.

5.3.2.2 Rekaman Kering

Masing-masing sumber suara direkam sendiri-sendiri (*multi track*). Biasanya yang direkam awal adalah *announcer*, narator, dan pemain (*voice over*). Untuk sumber suara lain direkam pada waktu yang berlainan. Setelah keseluruhan sumber suara terekam dengan baik, dilakukan penggabungan (*mixing*) untuk mendapatkan hasil rekaman yang diinginkan. Keuntungannya, pemain tidak tergantung dengan pemain yang lain. Kerugiannya adalah proses rekaman butuh waktu lama, penyimpanan hasil rekaman harus tertata baik dan teliti, butuh waktu lama untuk proses *mixing* dan *mastering* serta terjadi penurunan kualitas suara.

5.4 Peralatan Tata Suara

Persyaratan bagi seorang penata suara adalah memahami berbagai jenis dan frekuensi respon (*polarity*) mikrofon dan pemahaman terhadap berbagai karakter sumber suara. Kemampuan tersebut sangat membantu perencanaan dalam penempatan mikrofon dan mengoptimalkan kerja mikrofon yang akan digunakan. Penggunaan berbagai jenis mikrofon (*multi microphone*) untuk menangkap berbagai sumber suara baik dari segi karakter, lokasi, akustik maupun situasi memerlukan perencanaan yang baik. Setiap sumber suara menghendaki mikrofon yang belum tentu sama polanya.

5.4.1 Mikrofon

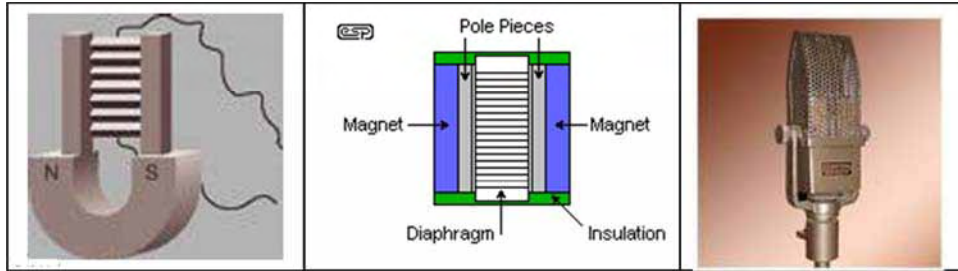
Mikrofon adalah alat yang dipergunakan untuk menangkap suara sebelum suara tersebut dapat didengar kembali melalui penguat suara (*loud speaker*). Dengan pengertian singkat, mikrofon adalah alat pengubah (*transductor*) tegangan akustik menjadi tegangan atau getaran elektrik (getaran listrik).

5.4.1.1 Tipe Mikrofon

Mikrofon memiliki beberapa tipe yang masing-masing mempunyai karakter sendiri. Efek suara yang dihasilkan pun berbeda-beda. Beberapa tipe mikrofon adalah sebagai berikut.

- ***Ribbon Microphone***

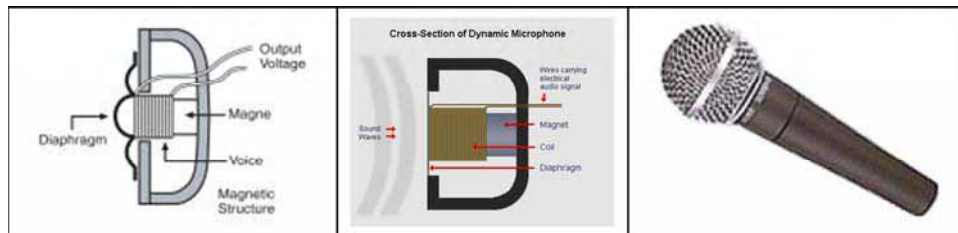
Mikrofon tipe ini bekerja berdasarkan perubahan energi yang dihasilkan oleh pergerakan pita logam yang berada ditengah-tengah magnet permanent, pergerakan pita logam yang juga berfungsi sebagai membran dan sebagai penghantar arus listrik yang besarnya sesuai dengan kuat dan lemahnya suara yang diterima oleh mikrofon. Mikrofon ini tidak tahan terhadap desis angin, dan sangat bagus untuk rekaman yang dilakukan di dalam studio rekaman (*indoor*), dilengkapi dengan *selector* V untuk *voice* dan M untuk musik.



Gb.308 Ribbon microphone

- **Dynamic Microphone**

Mikrofon ini menggunakan sistem kerja magnetik dan lilitan (*coil*). Cara kerja mikrofon ini adalah ketika sumber suara menggetarkan membran, maka membran akan bergetar bersama lilitan yang berada pada tengah-tengah magnet permanen. Getaran lilitan yang memotong garis-garis medan magnet mengakibatkan perubahan tegangan arus listrik (energi) pada kedua ujung kawat lilitan yang akan diteruskan kepada penguat *amplifier*. Besar kecilnya energi yang dihasilkan oleh lilitan tersebut sangat tergantung dari intensitas dan frekuensi suara yang membentur membran mikrofon.

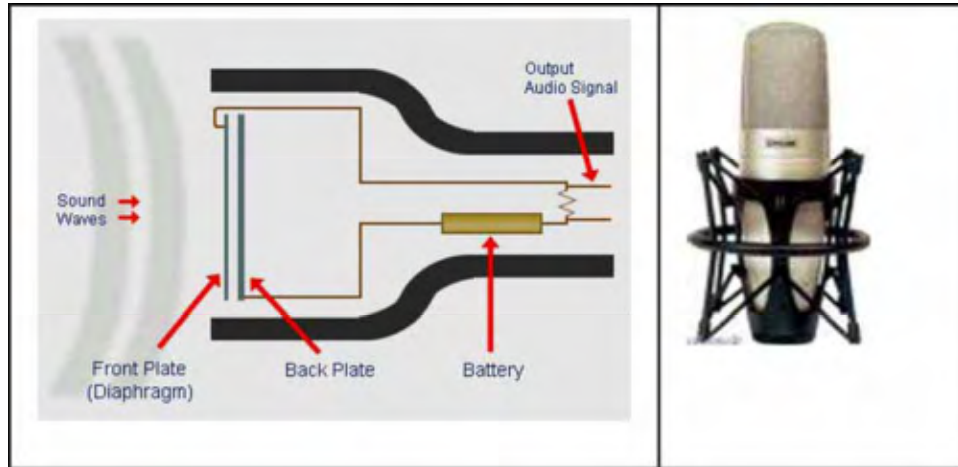


Gb.309 Dynamic microphone

- **Condensor Microphone**

Mikrofon yang bekerja dengan perubahan reaktansi (*capasitor*) dan tegangan (catu daya), akibat getaran membran menimbulkan perubahan-perubahan arus sesuai dengan sumber suara yang diterima oleh membran mikrofon. Dua lempengan logam yang dipasang saling berhadapan yang diberi catu daya memiliki sifat sebagai *capasitor* (c) dan perubahan salah satu lempengan akibat getaran membran menghasilkan rektansi (X_c). Oleh karena tegangan yang diberikan tetap, maka arus yang mengalir menghasilkan perbedaan frekuensi *capasitor* (F_c) sesuai dengan kuat dan lemahnya suara yang membentur membrane mikrofon. *Condensor microphone* level *output*-nya rendah dan

impedansinya tinggi sehingga *output* frekuensi responnya terpengaruh oleh panjang kabel penghubung ke *amplifier*. Pengoperasian mikrofon ini menggunakan catu daya yang cukup.



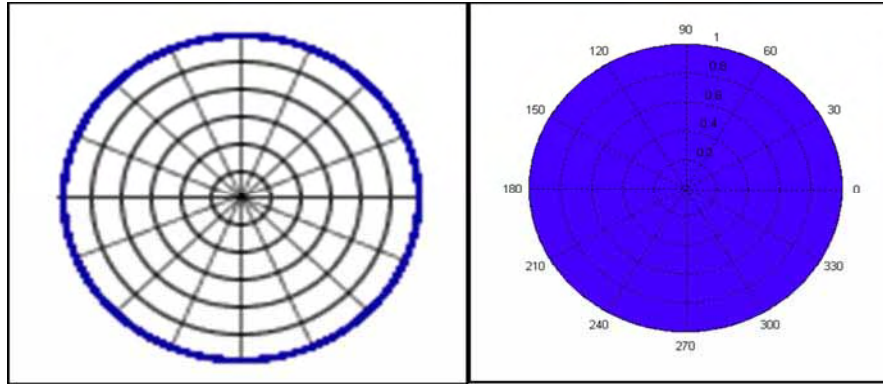
Gb.310 Condenser microphone

- **Wireless Microphone**
Jenis mikrofon ini dilengkapi dengan pemancar (*transmitter*) dan pesawat penerima (*receiver*). Cara kerja *wireless microphone* (mikrofon tanpa kabel) jenis ini sangat tergantung dengan catu daya atau baterai. Kelebihan mikrofon ini adalah sangat nyaman karena pemakainya dapat bergerak bebas tanpa terganggu adanya kabel. *Transmiternya* memiliki pengatur level *volume* yang dapat diatur menyesuaikan dengan level *input audio mixer*.

5.4.1.2 Karakteristik Mikrofon

Mikrofon memiliki tipe dan karakteristik yang berbeda. Hal ini berkaitan dengan kepekaan, teknik, dan arah penyerapan serta pengeluaran suara.

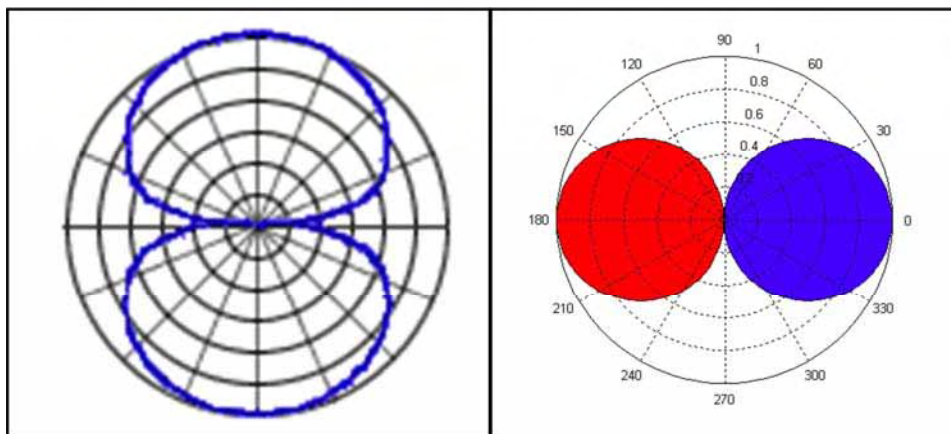
- **Omni Directional Microphone**
Mikrofon yang memiliki tingkat kepekaan terhadap sumber suara dari segala arah dengan level yang sama. *Omni Directional Microphone* dapat menangkap suara dari semua arah atau dapat disebut juga dengan mikrofon tanpa pola arah.



Gb.311 Pola arah *omni directional*

- ***Bidirectional Microphone***

Mikrofon ini memiliki tingkat kepekaan pada level yang sama dari dua arah, kebanyakan orang mengatakan mikrofon stereo. Sebenarnya pengertian *stereo sound* berbeda dengan *bidirectional patern*, meskipun mikrofon ini dapat menangkap sumber suara dari dua arah yang berlawanan.

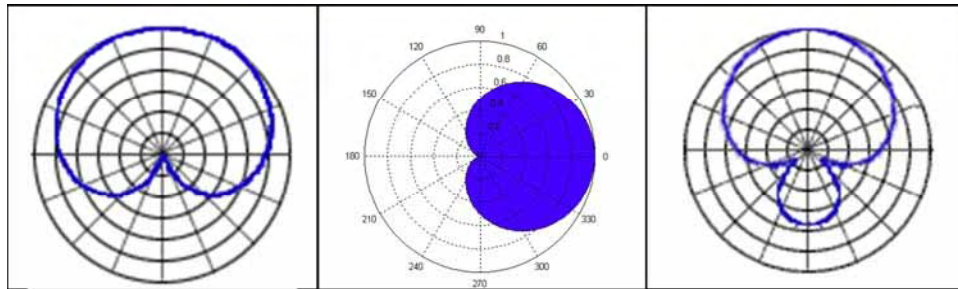


Gb.312 Pola arah *bidirectional*

- ***Uni Directional Microphone***

Mikrofon yang hanya mempunyai kepekaan dari satu arah, yaitu sumber suara yang berada di depan mikrofon saja. Mikrofon yang memiliki pola arah (*patern/polarity*) ini sering digunakan untuk penyiar, wawancara dan sangat baik dipergunakan untuk pertunjukan musik dan teater karena dapat membatasi atau mengurangi intervensi suara dari berbagai alat musik. Untuk drama di luar ruangan yang memiliki tingkat kebisingan tinggi, dapat menggunakan mikrofon *super/hiper cardioid (shotgun mic)* di mana mikrofon

ini memiliki kepekaan pada sudut yang sempit sehingga dapat membatasi suara yang berasal dari sudut lain.



Gb.313 Pola arah *uni directional*

5.4.2 Audio Mixer

Adalah suatu peralatan audio yang dipergunakan sebagai alat, mencampur berbagai sumber suara, mengolah suara, mengatur, dan mengontrol input serta memperkuat suara menjadi suatu hasil keluaran suara yang diinginkan.



Gb.314 *Audio mixer*

Pada umumnya *audio mixer* standar dilengkapi dengan komponen-komponen sebagai berikut.

- **Line / Mic**
Masukan atau input yang dapat dipilih sesuai dengan sumber suara yang akan diproses. Apabila masukan dari peralatan *player, camera, sub mixer*, dan lain sebagainya menggunakan *line in*, sedangkan masukan dari mikrofon melalui *mic in* yang tersedia.
- **Phantom Power**
Adalah suatu catu daya yang tersedia pada *audio mixer*. Digunakan apabila memakai *condenser microphone*, biasanya dilengkapi dengan *selector* yang dapat dipilih menggunakan phantom atau tidak.
- **Gain / Trim**
Untuk mengatur besar kecilnya level masukan atau *input* ke *audio mixer* dan sangat berpengaruh terhadap level *output*.
- **Equalization**
Untuk mengolah warna suara terdiri dari *low, middle*, dan *high frequency*. Ada yang menyebut dengan *bass* dan *treble*, selain untuk mengolah warna suara dapat juga untuk mengurangi *feedback*.



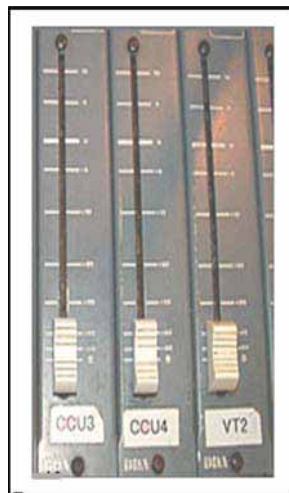
Gb.315 Potensio equalizer

- **Pan dan Assignment**
Pan adalah *potensiometer* untuk mengatur keluaran kiri atau kanan. Pengaturan ini sangat berguna dalam sistem rekaman stereo, sedangkan yang dimaksud dengan *assign* adalah penggabungan beberapa *chanel input* kedalam *sub group* sebelum diteruskan ke *master out/main out*.



Gb.316 Panorama potensiometer

- **Fader**
Untuk mengatur besaran keluaran atau *output* yang akan diteruskan ke *master out*.



Gb.317 Fader mixer

- **Mute / Solo / PFL**
Pre Fader Listening adalah suatu sakelar pintas untuk menghidupkan dan mematikan setiap input. Sakelar ini sangat penting ketika melakukan *control balance* setiap masukan terhadap keseluruhan sumber suara yang akan diolah.



Gb.318 Tombol selector

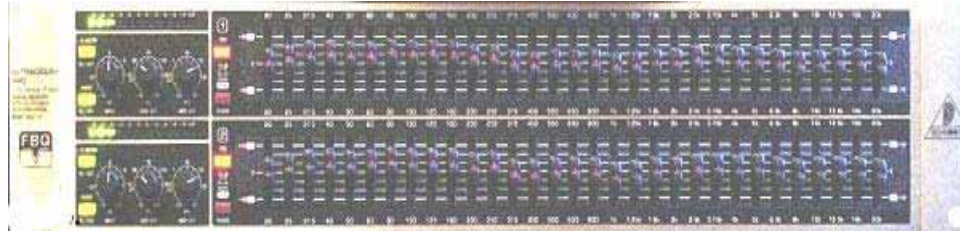
- **Monitor dan Headphone**
 Monitor dan *headphone* digunakan sebagai keluaran untuk mengontrol audio yang aktif atau sedang dalam proses *balancing, mixing* ataupun hasil akhir. Disarankan untuk selalu menggunakan *headphone* yang standar setiap melakukan penataan dan pengontrolan level suara.
- **Master Out / Main Out**
 Keluaran seluruh suara yang telah melalui proses *equalization* dan *mixing* atau hasil akhir *audio mixer*.

5.4.3 Audio Player / Recorder

Alat untuk memutar kembali hasil rekaman audio dan ada yang dapat berfungsi sebagai alat untuk merekam audio dapat berupa tape rel, piringan hitam, *tape recorder*, *compact disk player*, dan lain sebagainya.

5.4.4 Audio Equalizer

Audio equalizer adalah alat yang dapat berfungsi sebagai pengatur atau untuk memperbaiki warna suara dengan tujuan hasil keluarannya sesuai sumber suara asli. Fungsi yang lain adalah untuk membuat *sound effect*, memperjelas suara instrument musik dan vokal.



Gb.319 Audio Equalizer

Frekuensi audio yang dapat didengarkan oleh manusia disebut dengan *range audibility* atau kemampuan dengar manusia yang terletak pada frekuensi 20 Hertz sampai dengan 20.000 Hertz.

- **Frekuensi Rendah**
Terletak pada 20 Hertz sampai dengan 250 Hertz. Frekuensi 20 Hz sampai 63 Hz disebut *low bass*. Melakukan perubahan pada jarak frekuensi ini akan mengakibatkan suara menjadi tidak jelas dikarenakan frekuensi lain akan tertutup. Frekuensi 63 Hz sampai 250 Hz disebut *bass*. Menaikkan level pada frekuensi ini pada batas tertentu akan memperjelas suara instrumen atau alat musik.
- **Fekuensi Menengah**
Terletak antara 250 Hertz – 2000 Hertz disebut dengan *middle range frequency*. Frekuensi harmonis instrumen musik berada pada jarak frekuensi ini. Dengan menaikkan amplitudo 3 desibel dapat mengakibatkan suara atau vokal yang terdengar seperti suara pembicaraan lewat pesawat telepon. *Upper middle range frequency* terletak pada frekuensi 2000 Hertz – 4000 hertz, dengan menaikkan frekuensi ini akan memperjelas suara bibir misalnya huruh M, B, V, dan lain sebagainya.
- **Frekuensi Vokal**
Frekuensi 4000 Hertz – 6000 Hertz, menaikkan amplitudo pada daerah frekuensi ini akan berpengaruh pada kejernihan

vokal maupun instrumen musik, terutama pada frekuensi 5000 Hz. Sebaliknya apabila menurunkan amplitudo pada frekuensi ini kesan suara yang didapat terasa mengambang.

- **Frekuensi Tinggi**

Berada pada daerah frekuensi 6000 Hertz – 16000 Hertz, dengan menaikkan amplitudo pada batas-batas tertentu akan menambah kejernihan dan kejelasan suara atau vokal. Apabila menaikkan terlalu tinggi akan mengakibatkan suara berdesis.

5.4.5 Expander / Compressor dan Limiter.

Sistem kerja kompresor adalah mengangkat level audio pada batas-batas tertentu sesuai dengan pengaturan (*threshold*) apabila terjadi *under level* dari sumber suara. Sedangkan *limiter* akan memberikan batasan pada level sumber suara yang melebihi modulasi sehingga tidak terjadi kecacatan audio atau pemotongan titik puncak (*peak*).

5.4.6 Power Amplifier

Peralatan audio atau rangkaian elektronik pelipat tegangan yang berfungsi sebagai penguat akhir. *Power amplifier* dilengkapi dengan pengatur besaran perubahan energi elektrik untuk diteruskan ke *speaker monitor*.

5.4.7 Audio Speaker Monitor

Adalah alat yang dipergunakan sebagai pengubah getaran elektrik yang berasal dari *power amplifier* menjadi getaran suara (getaran akustik). Sinyal elektrik menggerakkan spul (*coil*) yang melingkari medan magnet dan menggerakkan membran *speaker* yang menghasilkan getaran akustik yang merambat melalui udara hingga sampai pada telinga.



Gb.320 Audio speaker

5.5 Praktek Tata Suara

Pengerjaan tata suara yang diterangkan dalam proses di bawah ini adalah untuk kepentingan ilustrasi musik yang menggunakan alat musik elektronik dan akustik serta dipadu dengan vokal. Dalam khasanah teater, tata suara sangat dominan terutama dalam pentas drama musikal atau opera. Di Indonesia, pentas operet menggunakan instrumen musik secara langsung seperti halnya band dan pemainnya sering menyanyi seperti penyanyi. Bahkan dalam beberapa pertunjukan hiburan, dialog pemain juga menggunakan mikrofon. Pada pentas semacam ini, peranan tata suara tampak sekali. Berbeda dengan jenis teater lain yang lebih mengandalkan suara akustik.

5.5.1 Persiapan

Untuk mempersiapkan pertunjukan drama musikal yang berbasis musik non klasik (band) seorang penata suara wajib mengetahui jenis dan karakter instrumen yang akan digunakan. Setiap jenis instrumen memiliki keluaran suara yang berbeda dan butuh pengolahan yang berbeda pula. Yang akan dijelaskan di sini adalah penataan suara yang menggunakan teknik *miking*. Semua instrumen diproyeksikan melalui mikrofon. Dengan demikian, penataan tergantung dari jenis mikrofon, peletakkan, dan pengaturan frekuensi. Untuk memproses vokal dan peralatan band menggunakan teknik miking dengan *multi microphone* yang perlu dilakukan adalah sebagai berikut.

- Buatlah daftar peralatan yang akan dipergunakan
- Tentukan jenis mikrofon yang digunakan.
- Alat dan bahan untuk rekaman audio

5.5.2 Penataan

Untuk menghasilkan suara yang baik adalah dengan melakukan penataan mikrofon dan peralatan audio yang dipergunakan. Persyaratan yang lain adalah keseimbangan, keselarasan, keserasian suara. Untuk hasil terbaik, langkah pertama yang harus dilakukan adalah membuat gambar *layout* penempatan mikrofon terhadap sumber suara. Sumber suara atau bunyi yang hanya dapat ditangkap melalui mikrofon disebut dengan sumber suara akustik dan sumber suara yang dihasilkan oleh peralatan elektronik dikategorikan dengan sumber suara elektrik. Sumber suara akustik antara lain, bunyi gamelan, binatang, manusia, angin, air, hujan, loudspeaker, peralatan musik akustik dan lain-lain. Sedangkan sumber suara elektrik antara lain, *keyboard*, gitar elektrik, televisi, *tape recorder*, *audio and video player*, dan lain sebagainya.

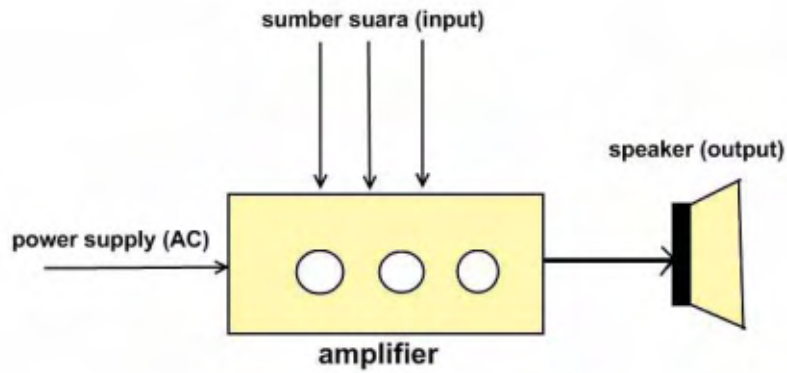
Seperti diuraikan di atas sumber suara yang ditangkap dengan mikrofon dihubungkan ke *input mic audio mixer*, sedangkan untuk sumber suara dari peralatan elektrik outputnya (*line out*) dihubungkan ke *line input audio mixer*. *Output* dari *audio mixer* dihubungkan ke *input power*

amplifier, selanjutnya *output amplifier* dihubungkan ke *loudspeaker*. Untuk sistem instalasi kebutuhan tertentu dapat ditambahkan beberapa *audio processor* yang dirangkai pada *audio mixer* atau sebelum *power amplifier*.

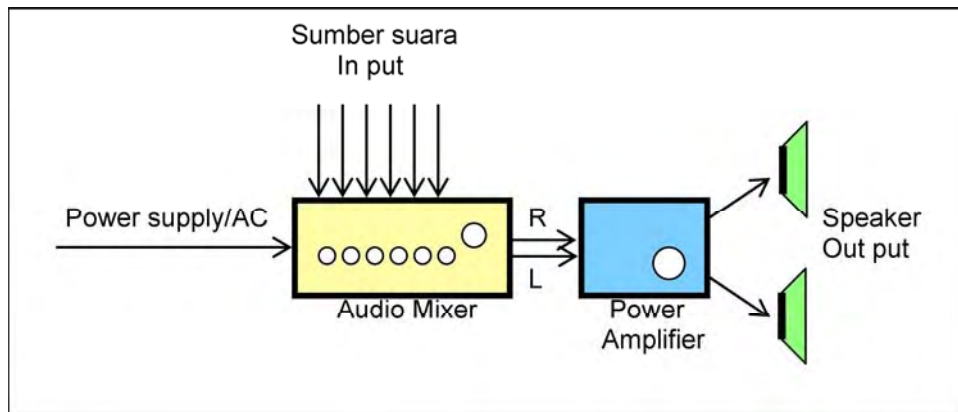
Beberapa *audio mixer* dilengkapi dengan *conector canon/balance* dan *conector banana*, *dRCA/unbalance*, namun ada juga yang hanya memiliki satu *type conector* saja. Untuk itu harus dilakukan persiapan yang matang dan teliti sebelum merangkai peralatan audio. Yang paling utama dari keseluruhan proses merangkai peralatan audio adalah pemasangan pengamanan arus listrik (*ground*). Selain mengamankan dari hubungan pendek pemasangan *ground* ini sangat berguna terutama untuk keselamatan kerja, keamanan peralatan, dan memperkecil *noise* peralatan audio pada saat dioperasikan.

Merangkai peralatan audio yang benar adalah semua peralatan dalam keadaan mati. *Volume* pada posisi nol dan peralatan belum tersambung dengan sumber listrik. Setelah semua peralatan terpasang dan dirangkai dengan baik, peralatan dihubungkan ke sumber listrik dan dihidupkan secara berurutan. Tahapan menghidupkan peralatan secara berurutan dimulai dari *input/player*, *audio mixer* dan diakhiri dengan menghidupkan *power amplifier* dan membuka *level volume* sesuai kebutuhan. Untuk tahapan mematikan peralatan audio dilakukan secara terbalik. Proses dimulai dari menurunkan semua level volume peralatan, mematikan *power amplifier* dan seterusnya sampai melepas hubungan dengan sumber listrik.

Setelah mengetahui pengoperasian peralatan standar, kemudian semua kebutuhan peralatan didata. Daftar peralatan yang akan dipergunakan disesuaikan dengan naskah atau kebutuhan tata suara. Selanjutnya, sudut dan jarak mikrofon disesuaikan dengan sumber suara. Setelah seluruh peralatan audio terpasang dengan benar dan rapi, pengaturan level tiap masukan (*input*) dilakukan. *Input* diarahkan ke *audio mixer* untuk mendapatkan keseimbangan suara dari berbagai karakter sumber suara yang dipergunakan. Untuk memudahkan pengaturan masukan yang banyak dapat dilakukan dengan sistem grup atau *sub master*. Di bawah ini adalah gambar instalasi beragam sistem tata suara.

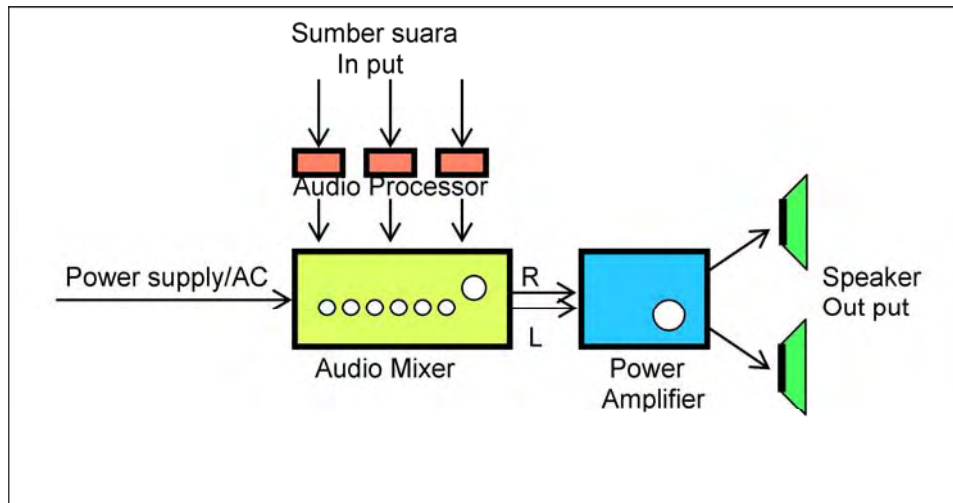


Gb.321 Instalasi tata suara sistem mono

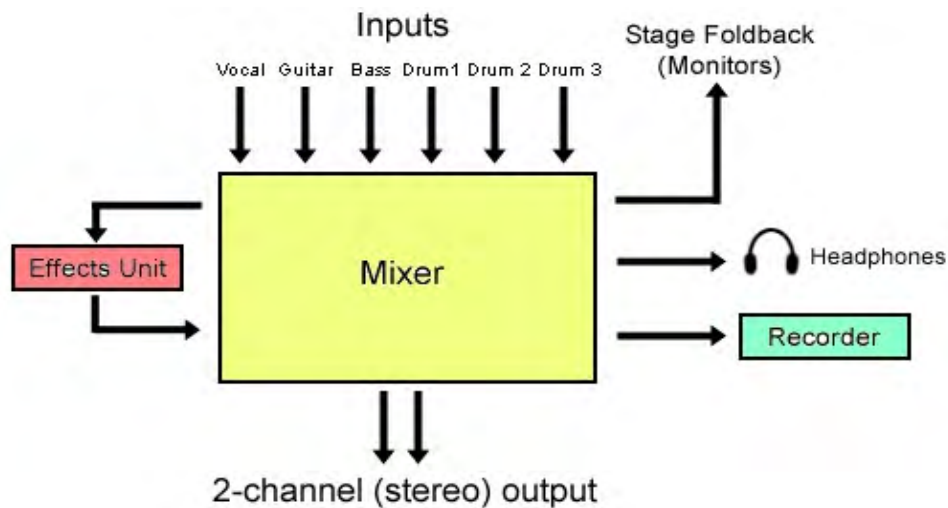


Gb.322 Instalasi tata suara sistem stereo

Pada gambar 323 diatas masing-masing input dipasang audio processor untuk mengolah kualitas dan warna suara dari masing-masing sumber suara sebelum diproses ke audio mixer. Selanjutnya, di bawah ini akan dipaparkan contoh instalasi tata suara untuk pementasan drama musikal. Instrumen yang digunakan adalah, gitar, *bass*, *drum set*, dan vokal.



Gb.323 Instalasi tata suara sistem stereo dengan dengan prosesor audio



Gb.324 Desain instalasi tata suara untuk musik ilustrasi

- a. Mikrofon untuk vokal dengan karakteristik:
- Frekuensi respon : 50 Hz – 15000 Hz
 - Polar Patern* : *Cardioid*
 - Impedance* : 50 ohm dan 150 ohm
 - Output Level* : -56 dB
 - Jarak : 20 cm
 - Sudut : 30 derajat
- b. Mikrofon untuk gitar dengan karakteristik:
- Frekuensi respon : 30 Hz – 17.000 Hz

Polar Patern : *Cardioid*
Impedance : 200 ohm
Output Level : -54 dB
Jarak : 20 cm
Sudut : 30 derajat

c. Mikrofon untuk *bass* dengan karakteristik:

Frekuensi respon : 30 Hz – 17.000 Hz
Polar Patern : *Cardioid*
Impedance : 200 ohm
Output Level : -54 dB
Jarak : 20 cm
Sudut : 30 derajat

d. Mikrofon untuk *drum set* dengan karakteristik :

- *Bass drum*
Frekuensi respon : 40 Hz – 10.000 Hz
Polar patern : *Cardioid*
Impedance : 250 ohm
- Tom 1, 2 dan Floor Tom
Frekuensi respon : 40 Hz – 10.000 Hz
Polar patern : *Cardioid*
Impedance : 250 ohm
Jarak : 4 cm
Sudut : 30 derajat
- *Snare drum*
Frekuensi respon : 40 Hz – 15.000 Hz
Polar patern : *Cardioid*
Impedance : 50 dan 150 ohm
Jarak : 4 cm
Sudut : 30 derajat.
- *Hi-hat*
Frekuensi respon : 40 Hz – 150 Hz
Polar patern : *Cardioid*
Impedance : 50 dan 150 ohm
Jarak : 30 cm
Sudut : 45 derajat
- *Overhead*
Frekuensi respon : 100 Hz – 20.000 Hz
Polar patern : *Cardioid*
Impedance : 250 ohm
Jarak : 30 cm
Sudut : 45 derajat
- *Splash dan chinese cymbal*
Frekuensi respon : 100 Hz – 20.000 Hz
Polar patern : *Cardioid*

<i>Impedance</i>	: 250 ohm
Jarak	: 30 cm
Sudut	: 45 derajat

5.5.3. Pengecekan

Setelah semua peralatan ditata dengan baik, pengecekan perlu dilakukan. Kualitas suara yang jernih,imbang, dan sesuai dengan karakter sangat diperhatikan. Perlu latihan teknik tersendiri untuk menyesuaikan tata suara. Setiap instrumen dicoba secara mandiri. Kemudian semua instrumen dimainkan secara bersama ditambah dengan vokal. Teknik *miking*, adalah teknik yang paling sulit karena semua suara diproyeksikan melalui mikrofon sehingga tata letak mikrofon satu dengan yang lain sangat berpengaruh. Oleh karena itu, penyesuaian dalam pengecekan tidak hanya berlaku pada *speaker* dan *mixer* tetapi juga pada tata letak mikrofon. Dengan ketelitian dan kehati-hatian, hasil tata suara pastil maksimal. Setelah semua dicek dengan baik, maka tata suara sudah siap diaplikasikan dalam pementasan.

5.6 Perawatan Peralatan Audio

Secara umum peralatan, elektronik/audio sebaiknya disimpan pada suhu udara yang stabil, artinya peralatan audio tidak mengalami perubahan suhu udara yang sangat ekstrem, hal tersebut sangat berpengaruh terhadap daya tahan rangkaian elektronik yang berada didalamnya. Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam penyimpanan peralatan audio :

- Simpan peralatan audio pada tempat yang aman
- Simpan mikrofon pada tempatnya/*case* dengan benar.
- Hindarkan dari benturan atau jatuh.
- Hindarkan dari sinar matahari langsung
- Hindarkan dari kelembaban yang tinggi.
- Hindarkan dari debu
- Jangan terkena guyuran air
- Lepaskan baterai (untuk peralatan audio dengan catu daya)
- Gulung kabel melingkar sesuai dengan diameter dan kelenturannya.
- Lakukan pengecekan peralatan secara periodik.

Dengan perawatan dan penyimpanan yang baik akan mengoptimalkan system kerja peralatan, mempertahankan masa usia pakai (*live time*) dan dapat menghasilkan suara seperti yang diinginkan.