

KAJIAN RUANG DAN CAHAYA SEBAGAI TANDA PADA PERISTIWA TEATER REALIS

Shirly Nathania Suhanjoyo
(Email: shirlynathania@ymail.com)

Program Studi Desain Interior
Fakultas Seni Rupa dan Desain
Universitas Kristen Maranatha
Jl. Prof. Drg. Surya Sumantri No 65, Bandung, Indonesia

ABSTRAK

Realisme dalam teater menghadirkan realita kehidupan melalui ilusi di atas panggung dengan tanda-tanda yang dapat diaplikasikan untuk pencapaian kebenaran peristiwanya, sehingga estetika karya dapat dirasakan seutuhnya. Tanda pada ruang sebagai gambaran yang menghadirkan suasana dan kejadian pada teater dapat dijelaskan pada penyusunan hubungan tata ruang beserta elemen yang terdapat di dalamnya, yang dikomposisikan sebagai suatu unsur kesatuan ruang, misalnya bentuk, warna, material, yang bertujuan saling mendukung dalam penyajiannya sebagai tanda-tanda dan perwakilan ruang nyata bersamaan dengan tata cahayanya. Pada pertunjukan teater realis, peran tata cahaya menjadi sangat penting. Pencahayaan harus mampu menampakkan objek serta menguatkan dramatisasi adegan, suasana, emosi, membentuk ruang dan waktu kejadian sesuai konsep dan dapat menjadi simbol dari kebutuhan naskahnya. Pendeskripsian secara kualitatif interaktif diterapkan untuk menganalisis konteks ruang terkait sistem tanda visual yang digunakan pada panggung, sedangkan tata cahaya diterapkan melalui intensitas, warna, distribusi dan pergerakannya. Hasil analisis mengenai ruang dan cahaya sebagai tanda menjelaskan bahwa manusia merasakan ruang dan peristiwanya menjadi sebuah representasi dari kehidupan nyata, sehingga perlu adanya pemahaman terhadap kebutuhan naskahnya guna penciptaan konsep dan imajinasinya.

Kata Kunci: elemen, panggung, realis, semiotika

ABSTRACT

Realism in theatre brings in reality of life through stage illusion accompanied with signs that can be applicated for event's truth attainment. This make the aesthetics of art can be completely felt. Sign in space can be functioned as illustration that brings in act and atmosphere in theatre and it can be explained by arrangement of space and all of its elements. This arrangement is set as one unity such as forms, colors and materials, in order to make those elements support each other in its display. In a realist theatre show, lighting role important; lighting can show object and strengthen act, atmosphere, emotion in order to create act according to concept and further become symbol of script needs. Qualitative and interactive description is applied in order to analyzing space context connected to visual sign system. This system is used in stage, while for the lighting; intensity, color, distribution and movement apply it. Analysis result of space and light as sign explains that human do feel space and its affair into a representation of real life, therefore understanding of script is needed in order to better create the concepts and its imagination.

Keywords: element, realist, semiotic, stage

PENDAHULUAN

Teater adalah suatu peristiwa dengan hubungan antara kreator dan apresiator terbentuk melalui produksi dan komunikasi serta pembentukan pesan dan makna dalam suatu pertunjukan. Aspek ruang dalam sebuah peristiwa teater merupakan sekumpulan tanda yang digunakan dan dimaknai.

Peristiwa teater harus dapat ditangkap secara jelas dengan mengkaitkan antara fungsi dan kebutuhan ruang panggung dalam hubungannya dengan produksi dan komunikasi makna dalam suatu pertunjukan. Penciptaan makna menjadi suatu representasi yang memungkinkan tercapainya pemahaman dalam peristiwa teater. Ruang dan batasannya menjadi tanda yang memiliki komunikasi, kehidupan dan aktivitas di dalamnya; yang dapat berkaitan dengan jarak, ukuran, dan waktu.

Realitas teater adalah realitas ambang, suatu tempat atau benda yang memberi peluang untuk sekaligus melihat ke dua arah. Realitas dapat ditangkap oleh pancaindera, supaya penonton dapat melihat para pemain, aneka benda, perbuatan, warna-warni, dan cahaya di pentas; serta mendengar perkataan pemain, bunyi, atau musik; yang keseluruhannya bersifat wajar seperti

realitas keseharian ataupun bersifat tidak wajar yang disebut realitas pancaindera. Realitas pancaindera tersebut memiliki tujuan yakni realitas nilai yang berupa sikap, gagasan, perasaan, pesan, pandangan hidup, dan suasana hati seniman. Kedua realitas ini diberikan kepada penonton dengan peluang yang seimbang sehingga dapat dilihat dalam dua arah. Dengan kata lain, realitas pancaindera hanya ada di pentas dalam rangka pengungkapan nilai, sedang realitas nilai hanya tampak di pentas sejauh dapat diungkapkan oleh realitas pancaindera itu. Seniman mengolah realitas sehari-hari sebagai media dalam rangka penyampaian pesan yang berupa nilai itu, sehingga sebuah peristiwa teater dapat dipahami sebagai suatu upaya komunikasi (Saini,1996: 7-9).

Menurut Srengenge (kurator teater Komunitas Salihara), realisme adalah paham yang dapat diwujudkan dengan adanya penyederhanaan, realitas bukan entitas yang tunggal dan tak pernah berhenti di satu titik, bermetamorfosis, sangat kompleks, bergerak dan berubah dari satu situasi ke situasi berikutnya. Karya seni realitas perlu mengedepankan tafsir, membuka diri demi menampung segala kemungkinan yang lazim terjadi dalam suatu kenyataan. Termasuk

kemungkinan simbolis, sebab, jika kita sepakat dengan pendapat seorang filsuf, substansi realitas pada akhirnya berujung pada simbol (Srengenge, 2011).

Dalam sebuah pertunjukan, semiotika bersentuhan dengan proses penyatuan seluruh aspek dalam ruang yang mengungkapkan tanda sebagai gambaran sesuatu (ikonis). Batasan tanda yang digunakan merupakan permasalahan ruang panggung. Contoh batasan tersebut adalah penataan ruang, penerapan elemen- elemen dalam ruang (bentuk, warna, material, dan lainnya), serta tata cahaya yang dapat mempengaruhi suasana, serta perlengkapan lain yang dibutuhkan dan selalu siap membantu penerima dalam mempersepsikan peristiwa teater.

Pemahaman mengenai kajian semiotika, mampu merangsang kreativitas pencipta karya dan penikmat karya sehingga dapat menghubungkan antara sesuatu yang tersirat dan tersurat, sesuatu tidak hanya dilihat pada satu sisi, baik atau tidaknya, namun secara keseluruhan tanda yang muncul akibat penggambaran melalui berbagai proses dan konsep.

METODE PENELITIAN

Metode kualitatif digunakan secara interaktif dengan analisis-deskriptif untuk menggambarkan, mengidentifikasi dan menginterpretasikan objek yaitu ruang

panggung teater realis dan kebutuhan visualisasi artistiknya. Data kualitatif diperoleh melalui studi literatur, studi dokumentasi, observasi secara langsung (studi kasus), serta melakukan *interview* dengan pihak kreator yang terlibat dalam seni teater. Studi kasus dilakukan pada beberapa peristiwa teater realis, yaitu karya "Sie Jin Kwie Kena Fitnah" (Teater Koma), "Yuki Onna" (Sastra Jepang Universitas Kristen Maranatha), serta "Visa" (Teater Satu) dan "Lithuania" (Saturday Acting Club) yang terangkai dalam rangkaian forum teater realis (Komunitas Teater Salihara).

Pendekatan penelitian secara teoritis menggunakan konteks ruang terkait sistem tanda (visual). Batasan yang digunakan adalah yang termasuk dalam ruang *semi-fixed-feature* yang merupakan salah satu dari ketiga sistem sintaksis dalam kode proksemik, yang berkaitan dengan objek yang dapat digerakkan namun tak dinamis, contohnya *furniture, lighting*, tata panggung, dan auditorium serta perlengkapan lainnya (Elam, 1991). Tata panggung dikaitkan dengan komposisi peletakan dan perlengkapan yang digunakan berserta warna, tekstur dan materialnya; sedangkan tata cahaya diarahkan untuk kebutuhan fungsi kualitasnya, yaitu intensitas, warna, distribusi dan pergerakannya.

Menurut C. S. Peirce, kita hanya dapat berpikir dengan sarana tanda, sehingga dalam pembahasannya, perlu adanya kajian semiotika sebagai proses penandaan atau signifikasi yang dapat menghubungkan pemaknaan konsep maupun tema dalam wacananya, yang mana segala sesuatu dalam kerangka teater adalah tanda. Semiotika dalam konteks ini dapat dilihat dari sudut pandang penerima tanda melalui indera penglihatan, yakni bentuk dan susunan unsur-unsurnya, besar, jarak, proporsi, bahan, warna dan sebagainya.

Tanda pada ruang dikaitkan dengan fungsi dan pengaruhnya pada penerimanya, yakni terciptanya suatu interpretasi dengan menghubungkan tanda-tanda yang diterima dengan suatu ideologi; sehingga manusia selalu berhubungan dengan tanda, yang sekaligus bukan tanda (Zoest, 1993). Analisis dan interpretasi dalam penulisan ini juga mengacu pada sistem tanda (objek) yang dikemukakan C.S. Peirce, yakni ikon, indeks, dan simbol; namun tidak akan dibahas secara terpisah karena dalam fungsinya pada peristiwa teater memiliki presensi yang serupa dan saling berkaitan.

PEMBAHASAN

Menciptakan sebuah teater adalah kegiatan yang menarik, namun memiliki berbagai permasalahan, dan secara keseluruhannya akan lebih menarik

apabila terorganisir dengan baik, sehingga dapat mencapai kesan dan kualitas peristiwa teater yang terbaik dalam tiap bagiannya. Hal utama dari sebuah teater adalah imajinasi dari para penonton yang sekaligus menjadi apresiator, sedangkan tugas utama kreator adalah memicu imajinasi tersebut melalui berbagai cara. Kesan dan kualitasnya dapat dicapai dengan adanya pengetahuan mengenai fasilitas panggung terkait tata ruang dan elemennya, serta tata cahaya yang akan diaplikasikan.

Teater Realis

Realisme muncul sebagai sebuah gerakan dalam sebuah karya yang hendak menggambarkan keadaan masyarakat apa adanya dengan segala kebenaran-kebenaran yang ada dalam sisi kehidupan manusia secara realistis dan logis. Hal ini bertujuan terbentuknya perkembangan dalam pemahaman serta pengetahuan terhadap manusia dan lingkungannya, segala permasalahan dan pemecahannya yang ada dalam tiap sisi kehidupan.

Teater realis terbentuk melalui tahapan apresiasi yang secara langsung dikaitkan dengan kejadian pada kehidupan manusia dan lingkungannya, yang mana apabila diberi sesuatu yang bersifat tidak masuk akal, maka pencapaian imajinasi akan sulit ditangkap dan dimaknai, yang pada akhirnya kualitas estetika realitas itu sendiri akan menjadi suatu masalah dalam

penikmatan karyanya, sehingga diperlukan ketepatan dalam penggunaan tanda dan batasannya, khususnya dalam penciptaan ruang permainannya.

Teater realis merupakan sebuah tatanan aktivitas berdasarkan nilai-nilai realitas. Dalam kerealismenya, objek yang nyata yang dapat dipahami oleh pancaindera dan logika secara umum menjadi titik utama yang perlu diperhatikan untuk pencapaian situasi dan suasana pada ruang dan waktu peristiwanya. Hal ini menyatu dengan permainan pelaku beserta segala objek yang terlibat sehingga menjadi sebuah peristiwa dramatik yang beraliran realis, yang mampu mengajak penonton berpikir dan memahami terhadap segala kejadian dalam permasalahan yang ada dalam peristiwa teaternya.

Tanda Pada Tata Ruang dan Elemen Ruang Panggung

Bagian yang sangat penting dari kehadiran suatu peristiwa teater adalah area panggung dengan memiliki fungsi untuk memisahkan serta menghubungkan antara kreator dan apresiator, sekaligus sebagai batas dari realitas serta untuk mengatur tingkat visibilitas dan kemampuan mendengar. Area pertunjukan merupakan titik fokus dari peristiwa teater yang harus paling diperhatikan. Bagian kedua adalah auditorium yang memfasilitasi

kenyamanan apresiatornya, terkait penglihatan dan pendengaran pada area panggung. Bagian ketiga adalah *scenic background* dengan berbagai bentuk latar, baik hanya berupa simbolik ataupun nyata.

Fungsi utama dari tata panggung adalah untuk menjelaskan tempat dan waktu. Komposisi area panggung menjadi tanda yang perlu dipahami karena merupakan pengontrolan gambar pada ruang yang akan ditangkap dari arah penonton. Area yang berbeda akan menghasilkan kualitas yang berbeda pula apabila dihubungkan dengan suasana dalam adegannya.

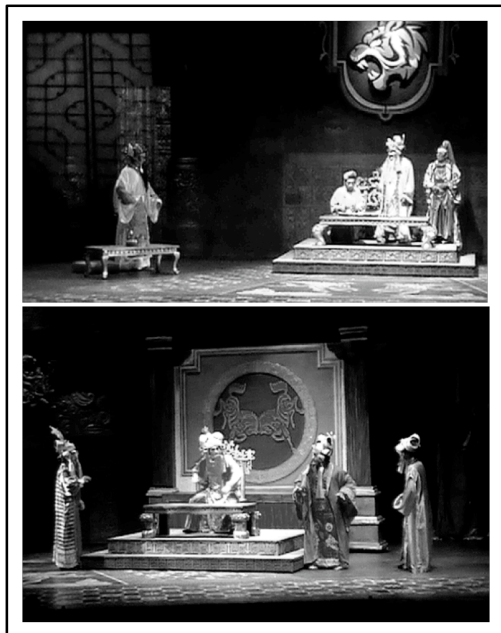
Tata ruang realis yang merepresentasikan waktu dapat menjadi ikon dan simbol sekaligus, sebagai contoh dengan tampilan ruang yang memperlihatkan zaman melalui warna, tekstur, material dan berbagai unsur ornamen yang muncul pada pembatas ruang, pilar hingga perabotannya.

Dalam karya "Sie Jin Kwie Kena Fitnah" (Teater Koma) yang disadur dan disutradarai oleh Nano Riantiarno, ruang panggungnya menggunakan dominasi warna emas yang identik dengan konsep Cina pada zaman Dinasti Tang (gambar 1), serta material dan warna lainnya yang mendukung pengekspresian konsepnya.



Gambar 1. *Setting* ruang "Sie Jin Kwie Kena Fitnah"
Sumber: dokumentasi pribadi, 2011

Pilar yang diletakkan secara simetris pada sisi samping membentuk garis vertikal yang tegas dengan area tahta berada di tengah atas dapat menciptakan komposisi ruang formal yang dapat menguatkan kebutuhan adegannya. Terdapat pergantian simbol yang berbeda (gambar 2) pada bagian latar ruangnya, hal ini menjadi suatu tanda untuk menjelaskan adanya perbedaan tempat peristiwanya.



Gambar 2. Simbol pada latar
Sumber: dokumentasi pribadi, 2011

Komposisi pola lantai memperkuat identitas ruang dan juga tanda karakter budaya, sekaligus menjadi tanda batas pergerakan. Begitu pula dengan ornamen

yang muncul pada tiap detail *furniture* dan elemen interiornya, seluruhnya menjadi satu kesatuan tanda untuk menciptakan ruang panggung yang sesuai konsepnya.



Gambar 3. Pola lantai
Sumber: dokumentasi pribadi, 2011



Gambar 4. Elemen dekoratif
Sumber: dokumentasi pribadi, 2011

Contoh lain, dalam karya "Yuki Onna" yang dipentaskan oleh mahasiswa Sastra Jepang Universitas Kristen Maranatha, terdapat permasalahan komunikasi karena karya ini disampaikan dalam bahasa

Jepang dan tidak seluruh penontonnya mengerti bahasa tersebut, sehingga membutuhkan adanya *setting* ruang yang tepat untuk membantu dalam penyampaian pesannya.

Pada panggungnya, terdapat dua *setting* area yang berbeda yakni area dengan warna cahaya biru menandakan air, dan warna putih memperjelas area daratan. Sedangkan bagian daratan dibagi lagi menjadi dua bagian, yakni area luar dengan warna putih yang menandakan musim salju dan bagian lain menjelaskan *setting* ruang di dalam sebuah rumah.



Gambar 5. *Setting* ruang "Yuki Onna"
Sumber: dokumentasi pribadi, 2011

Tata ruang yang bersifat realis bersifat detail atau mengalami penyederhanaan yang tetap membentuk sifat realisnya; yang diungkapkan secara spesifik, stilasi, esensi, atau lainnya. Dalam ruang yang realis, sifatnya adalah penciptaan visual pada kehidupan sehari-hari; sebuah peristiwa yang nyata, berhubungan langsung dengan kehidupan dan pernah terjadi atau mungkin terjadi.

Teater realis mengusahakan terciptanya "*illusion of reality*" (George, 1971),

mengupayakan suatu kewajaran dan mencapai hal-hal yang bersifat natural, yang mana tata ruang diciptakan tanpa menghasilkan interpretasi yang berlainan, sehingga penonton melihat ruang nyata dengan satu batasan (dinding) yang dihilangkan, namun tetap dapat merasakan kehadiran batasan keempatnya. *Setting* "box" menjadi salah satu dasar dari bentuk panggung teater realis, bahkan dinding keempat yang ditiadakan dapat juga menjadi tanda elemen ruangnya, contohnya jendela ataupun batasan lainnya untuk memperkuat keutuhan ruang. Mengabaikan kekosongan dinding ini mampu memperkuat adegan, sehingga pemain mengarah pada imajinasi ruang, yang kemudian akan tersampaikan dan dimaknai oleh penonton, sehingga batasan ruang tidak akan membatasi ruang pandang dan pikiran penontonnya.

Contohnya dalam karya Lithuania oleh Saturday Acting Club (SAC), pada panggung realis ini terdapat batasan-batasan terhadap ruang imajinasinya; misalnya secara logika, area depan (dilihat dari sudut pandang penonton) dari rumah yang menjadi *setting* teater ini adalah dinding, sehingga batasan ini tidak boleh dilanggar, sehingga penonton dapat mengimajinasikan batas ruang tersebut. Penggunaan material kayu *unfinished* dan terkesan lapuk, pintu berupa tirai kain

menjadi tanda sebuah rumah yang sangat sederhana. Pintu dan jendela kecil menjadi tanda sekaligus pembatas dalam adegannya, yang mana komunikasi dapat terjadi secara nyata walaupun tidak diperlihatkan apa yang ada di luar batasan tersebut, namun dalam pemeranan adegannya dapat diketahui bahwa di balik pintu masuk tersebut adalah sebuah latar hutan, yang juga didukung oleh tata suara yang menjelaskan tempat dan waktu kejadiannya. Perabotan yang ada menunjuk pada fungsi sebenarnya, misalnya kursi dan meja menjadi area makan ataupun area duduk. *Setting* dapur dan perlengkapannya disajikan secara detail untuk pencapaian kesan yang mudah ditangkap dan dihayati oleh penonton. Jarak antara perabot dengan elemen lainnya disusun dengan keserasiannya dalam alur adegan, sehingga terciptalah sebuah ruang dan waktu yang sangat dekat dengan penontonnya.



Gambar 6. *Setting* ruang realis "Lithuania" (SAC)
Sumber: dokumentasi pribadi, 2011

Kebutuhan akan "*illusion of reality*" menghadirkan tata ruang dengan berbagai elemen yang memberi kesan apa

adanya, sehingga secara keseluruhannya menjadi sebuah ikon dari naskah yang dimaksud. Kerealisannya merupakan hasil reproduksi dan refleksi dari kehidupan yang nyata, sehingga diperlukan pembelajaran secara objektif terhadap manusia beserta aktivitas secara nyata dalam kehidupan yang sebenarnya, termasuk perilaku dan reaksi terhadap ruang lingkungannya, serta latar karakteristik sejarah dan budaya yang terikat dalam naskah.

Pada panggung modern, muncul pendapat bahwa pada penataannya seharusnya tidak menjadi suatu nilai dekoratif saja, namun menjadi suatu bagian yang utuh dalam pergerakan adegannya. Ruang dan waktu dimanfaatkan untuk kebutuhan penciptaan suasana adegan, memperjelas gerak, kesatuan konsep; sehingga ruang tidak perlu ditampilkan secara menyeluruh namun lebih kepada kebutuhan untuk mempresensikan imajinasi (George, 1971).

Teater modern dengan gaya realis tidak harus diciptakan dengan panggung bergaya realis, namun lebih kepada konsistensi pembentukan naskah dan pemeranan yang realis serta pesan dalam sebuah topik pada kehidupan nyata yang ingin disampaikan melalui karya teater, sehingga dengan tata ruang yang non-realistis pun dapat menghasilkan sebuah karya yang realis, dengan keterangan tata

panggung harus tidak berkesan datar dan tetap dapat mudah dikenali, dipahami dan menyatu dalam naskah realisnya.

Kebebasan dalam keterbatasan *setting* realis yang pada umumnya menampilkan detail-detil figuratif dapat menambah nilai imajinasi yang ditawarkan untuk penontonnya. Tanda pada ruang dan apapun yang ada di dalamnya menjadi sangat penting. Sebuah benda ataupun sekumpulannya, saat diam ataupun pergerakannya dapat menjadi ikon, indeks serta simbol. Kesatuan dan konsistensi dipadukan untuk menciptakan *setting* ruang yang berfungsi dan dapat diimajinasikan, tidak berhenti pada keindahannya.

Dalam karya "Visa" (Teater Satu) yang disutradarai oleh Iswadi Pratama, merupakan sebuah karya dengan naskah dan pemeranan yang realis yang diwujudkan melalui panggung yang non-realis. Pemakaian bentuk *setting* ruang yang ditampilkan bersifat tegas, tanpa adanya penggunaan garis lengkung serta dengan penggunaan warna hitam dan putih. Warna ini memberi pengertian adanya ketegasan antara 'ya' dan 'tidak' dalam suasana yang kacau di kedutaan untuk permohonan visa. Latar dengan warna biru dan kuning memenuhi ruang, tanpa bingkai ataupun ornamen, serta kotak hitam putih yang menjadi tanda tempat duduk dikomposisikan sedemikian

rupa, dapat menciptakan ruang dengan suasana yang seimbang dan tidak datar. Komposisi tata panggungnya mengalami penyederhanaan dan dibuat seolah-olah menjadi batasan-batasan yang ada pada ruang permohonan visa secara nyata.



Gambar 7. *Setting* ruang "Visa"
Sumber: dokumentasi pribadi, 2011

Kesederhanaan tata ruang dalam naskah realis harus mampu menciptakan hubungan antara apresiator dan kreator; bahwa dengan melihat, penonton akan dipengaruhi dengan cara didekati melalui segenap hati, permainan harus mampu masuk ke dalam alam pikiran apresiatornya dan mengajak berpikir dan berimajinasi terhadap realita yang ada, sekalipun tata panggung tidak dihadirkan secara utuh dengan gaya realis.

Tanda Tata Cahaya

Dasar pencahayaan pada panggung adalah menerangi objek yakni pemain dan *setting* panggungnya, dengan pencahayaan harus mampu membantu permainan cerita untuk kebutuhan penontonnya, yakni munculnya rasa emosi yang secara keseluruhannya ditentukan oleh sutradara.

Fungsi utama dari tata cahaya adalah untuk menerangi ruang, namun dalam tata cahaya ruang panggung teater adalah sebagai penciptaan suasana tertentu dalam sebuah adegan hingga pemenuhan kebutuhan simbolik dalam peristiwa teater. Dalam teater, tata cahaya berperan sebagai pemberi penerangan pada panggung dan objeknya, sekaligus sebagai unsur artistik panggung yakni pencahayaan yang mampu membentuk dan mendukung segala sesuatu yang dibutuhkan untuk pencapaian naskahnya.

Fungsi cahaya sebagai sistem tanda dapat dibentuk dengan adanya faktor intensitas, warna, distribusi dan pergerakannya (Elam, 1991). Kemudian, faktor tersebut diolah bersamaan dengan aspek estetika yang diperlukan dalam suatu karya yakni bentuk, gaya, bahasa rupa, simbol dan faktor komunikatif sehingga menjadi sistem tanda yang utuh. Dengan kejelasan sistem tanda tata cahaya, sebuah karya dapat lebih mudah diaplikasikan, dipahami dan dimaknai.

Adophne Appia menjelaskan mengenai nilai estetis dan artistik suatu pencahayaan dalam sebuah peristiwa teater: *"Light is to the production what music is to the score: the expressive element in opposition to the literal signs; and, like music, light can express only what belongs to the inner essence of all vision's vision"*,

dan Geddes menambahkan bahwa pencahayaan yang baik dapat menambahkan nilai ruang, kedalaman, suasana hati, misteri, parodi, kontras, perubahan emosi, keintiman, serta rasa takut, sedangkan Gordon Craig menjelaskan mengenai *"painting with light"*, dengan penata cahaya dapat "melukis" sebuah karya dengan cahaya serta menyampaikan suatu perasaan dan makna dalam permainannya (Wilson, 1985).

Pencahayaan panggung juga berkaitan dengan pemberian komposisi untuk jarak pandang, petunjuk area yang terpenting, ataupun pemisah area dalam panggung. Komposisi berkaitan dengan terbentuknya dimensi dalam panggung, yakni terang dan gelapnya akibat komposisi cahaya yang mengenai ruang dan objeknya. Hal ini bertujuan untuk memperjelas perspektif tata panggung, membentuk suasana dan emosi peristiwa, sehingga ruang menjadi tidak datar, dapat memperjelas tanda dan memudahkan fokus dan arah lihat bagi pemain dan penontonnya.

Alur cerita pada naskah realis harus dipenuhi dengan penerapan cahaya yang menguatkan kejelasan ruang *setting*nya. Pencahayaan memiliki dua prinsip warna yang melibatkan warna *cool* dan *warm* (*color gel*-warna dalam pencahayaan), yakni berperan sebagai penanda *setting*

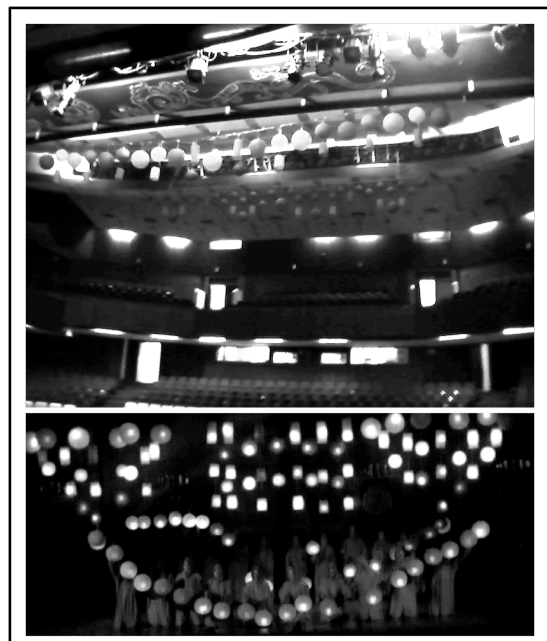
waktu, peristiwa dan kejadian; serta menggambarkan musim atau suasana tertentu lainnya. Contohnya, pada karya "Yuki Onna" (gambar 8), dinginnya musim salju diusahakan melalui kuat terang dan warna pencahayaan yang tepat bersamaan dengan material yang saling mendukung.



Gambar 8. Ruang dan tata cahaya "Yuki Onna"
Sumber: dokumentasi pribadi, 2011

Pada karya "Sie Jin Kwie Kena Fitnah, bagian auditorium (area kursi penonton) disuguhkan dengan adanya penyatuan antara area panggung dengan *setting* ruang sekitarnya yang disesuaikan dengan alur cerita. Contohnya, sejumlah lampion diletakkan pada *ceiling* (bagian atas) area penonton (gambar 9), dan difungsikan pada saat adegan terkait. Hal ini dimaksudkan agar penonton yang ada di bagian balkon juga dapat merasakan peristiwa adegannya. Realitas terwujud secara total, seluruh ruangan dirasakan bermain dan melibatkan keseluruhan penonton yang seakan-akan ikut berada dalam pesta lampion yang berjumlah 200 buah, sehingga dapat membuat rasa

kagum serta membuat suasana menjadi semakin ramai, komentar-komentar saat pertunjukan berlangsung terdengar jelas, banyak penonton yang dengan spontan menyukai dan membicarakan pencahayaan yang ada. Area panggung hingga area penonton menyatu dengan pencahayaan warna-warni dari lampion, membuat pertunjukan menjadi sangat berkesan, penontonpun ikut masuk menjadi bagian dari naskah, menjadi kesatuan dalam peristiwanya, menjadi sebuah realitas yang utuh.



Gambar 9. *Setting* lampion (area penonton dan panggung)
Sumber: dokumentasi pribadi, 2011

Konsep pencahayaan dalam suasana realis merupakan suatu impresi yang tidak konvensional seperti pada pencahayaan panggung teater modern pada umumnya, tidak harus berubah-ubah namun tidak berarti terkesan datar sama seperti

kebutuhan ruangnya. Penataan artistiknya harus sesuai dengan realita di masyarakat dengan pendekatan suasana yang sesuai pada adegannya, misalnya pencahayaan yang cenderung bersifat hangat.

Pada umumnya, pencahayaan yang realis harus mampu memperlihatkan pergantian waktu dari pagi hingga malam hari. Pencitraan suasana yang seringkali dibutuhkan yaitu cahaya alami mulai dari matahari terbit hingga terbenam, cahaya bulan, ataupun keadaan langit yang tertutup awan.

Intensitas cahaya yang digunakan adalah sesuai logika terhadap keadaan nyata, warna yang digunakan juga dibatasi untuk kesesuaian terhadap suasana. Perbedaan warna dapat terlihat sebagai petunjuk waktu, misalnya untuk pencapaian waktu malam hari maka cahaya yang ditampilkan hanya sedikit untuk kejelasan *setting* malam hari; dan pencampuran warna biru ditampilkan untuk menciptakan kesan dingin.

Pencahayaan realis ditampilkan sebagai pembangun suasana yang memperkuat agar pesan lebih terasa, bukan sebagai penerangan utama. Karya dengan suasana realis akan menjadi lebih mudah dipahami dan dirasakan apabila mengutamakan kestabilan dan konsistensi gayanya, beserta komposisi pencahayaan yang mengikuti tiap detil *setting* ruang.

Dalam sifatnya yang realis, intensitas cahaya yang ada mengarah lebih kepada sifat dari penggalan kehidupan yang masuk ke panggung teater dengan sifat yang *general* dengan atmosfer yang tidak terlalu sublim; yang hanya untuk menandakan waktu, kecuali saat ada adegan yang bersifat fokus.

Sebagai contoh, tata cahaya karya Lithuania (SAC), secara konsepnya mengimajinasikan *setting* tempat peristiwanya, di mana tidak ada pencahayaan yang keluar dari batas realisme. Cahaya ditata masuk ke dalam rumah yang berada di tengah hutan melalui celah-celah ruang yang ada, sehingga pencahayaan berperan sebagai identitas waktu.

Pada bagian perapian, agar tampak nyata, maka dibuatlah suatu rakitan modifikasi menggunakan lampu neon dan filter yang kemudian dinyalakan secara manual sehingga menciptakan kesan "api" (gambar 10). Lampu teplok atau lampu minyak yang menjadi ciri tanda penerangan rumah di pedesaan digunakan untuk menguatkan kesan realisnya.



Gambar 10. Perapian, kesan api melalui cahaya
Sumber: dokumentasi pribadi, 2011

Namun, sama halnya dengan tata panggung; tata cahaya pada teater modern dengan gaya realis juga tidaklah mutlak harus berupa cahaya yang realistis tiap waktunya. Pada saat adegan tertentu yang membutuhkan tanda dan efek kejadian tertentu, cahaya dapat dimainkan untuk pencapaian kejelasan pesan dan adegan sesuai naskah realisnya.

Objek yang paling terang di area panggung menjadi sisi menarik yang diikuti oleh mata manusia. Hal ini dapat dijadikan sebagai titik utama saat pementasan berlangsung. *Spotlight* yang bergerak juga menjadi sasaran utama perhatian penontonnya. Dengan kebiasaan mata manusia yang seperti inilah, pencahayaan dapat mengatur gerakan dari penglihatnya. Kehadiran cahaya lampu juga dapat mewakili objek dalam ruang, sehingga secara keseluruhannya tercipta komunikasi verbal.

Peran pencahayaan sebagai pemberi tanda dapat memperjelas aktivitas dan hierarki

ruang, intensitas yang kuat menjelaskan sudut pandang yang lebih penting. Selain ekspresi dan emosi yang dapat diwujudkan dengan bantuan pencahayaan, komposisi tubuh ataupun benda dapat dieksploitasi agar dapat terlihat lebih dramatis dan bahkan menjadi terlihat ekstrim dan agresif. *Vocal point* pada penataan cahaya tidak selalu berada pada tingkat terang, bagian kecil yang tergelap di antara keseluruhan ruang dengan cahaya yang cukup justru akan menjadi pusat adegan. Dengan sifatnya yang dramatis, maka manipulasi pencahayaan mampu menguatkan adegan, menghadirkan respon serta merangsang penikmat karya secara emosional.

Cahaya memiliki hubungan yang sangat *solid* dengan ruang dengan “kesetiaan” dalam hal *blocking* dan penempatan bukan hanya soal komposisi. Tata cahaya harus diatur agar penyebarannya tidak keluar batas ruang yang telah ditentukan. Teknik batasan cahaya dapat digunakan untuk menandakan kejelasan batasan ruang adegan (gambar 11), contohnya sebuah pintu diterangi oleh kuat cahaya dengan tegas tanpa keluar batas dari ukurannya sehingga menambah kejelasan dalam pengekspresian ruang peristiwanya.



Gambar 11. Tata cahaya "Lithuania"
Sumber: dokumentasi pribadi, 2011

Sumber cahaya memiliki kepentingan dalam menghadirkan dimensi dan tekstur dari objek serta dimensi tubuh yang dapat diciptakan dengan *backlight* dan *highlight*. Di balik fungsinya, penonton "dikurung" dalam peranan lingkaran cahaya yang ada. Sebagai contoh, pada karya "Visa" (gambar 6), secara keseluruhan warna cahaya yang digunakan bersifat monokrom mengikuti warna *setting* ruang panggung yang terdiri dari warna hitam dan putih, yang berfungsi mendukung ketegasan dalam konsep peristiwanya. Penerapan warna cahaya dapat memperkuat kerealisannya yakni sifat apa adanya, melalui kesederhanaan dan tingkatan terang yang cukup dan sesuai dengan kebutuhan naskah realisnya.

Penciptaan ilusi lewat cahaya juga dibutuhkan dalam teater realis, dan hal ini dikaitkan dengan bentuk dan bayangan yang hadir melalui penggunaan warna, material dan tata cahayanya. Warna cahaya menciptakan kejelasan karakter pada objek ataupun atmosfer pada

ruangnya. Contohnya pada karya "Yuki Onna" ini, warna serta bayangan diterapkan dengan tepat sehingga mencapai suasana yang mudah dimaknai. Ruang dengan warna hangat bergeser menjadi warna merah pekat pada latar dengan efek bayangan menjadi latar yang menyatu dengan ruang depannya yang berwarna biru, sisi kekontrasannya menjadi kekuatan tanda dalam pencapaian perasaan dan sensasi adegan.



Gambar 12. Warna dan bayangan cahaya "Yuki Onna"
Sumber: dokumentasi pribadi, 2011

Contoh lain pada karya "Sie Jin Kwie Kena Fitnah", latar belakang cerita ditampilkan dengan unsur warna cahaya yang terlihat dominan yakni warna kuning dan oranye yang merupakan warna identik konsep Cina, dengan maksud agar material dengan warna emas pada elemen ruangnya terlihat jelas pada saat penataannya. Intensitas cahaya yang menyorot kuat pada bagian aktor serta bayangan yang muncul pada latar, menjadi tanda ruang dan waktu peristiwanya, mengekspresikan realita yang ada.



Gambar 13. Ruang dan tata cahaya "Sie Jin Kwie Kena Fitnah"

Sumber: dokumentasi pribadi, 2011

Penataan cahaya pada peristiwa teater merupakan bagian dari *finishing touch* dengan fungsi perancangan utamanya adalah menghidupkan dan mendukung impresi suasana yang sesuai dengan konsep dan alur ceritanya. Pencahayaan pada teater realis dapat ditampilkan secara sederhana dan apa adanya, berlebihan atau bahkan sangat kurang pada adegan tertentu, intinya adalah kesesuaian dengan kebutuhan naskah, tanpa mengurangi pesan dan makna realisnya.

PENUTUP

Pemanfaatan tanda dalam pembacaan sebuah karya berbentuk ruang panggung dan segala aktivitas yang terjadi dalam sebuah pementasan merupakan sebuah upaya yang menarik dalam mengajak masyarakat pembaca atau pengamatnya memahami dengan cara berkomunikasi secara lebih mendalam. Peristiwa teater dengan gaya realis pada sebuah ruang panggung merupakan tanda-tanda yang mendenotasikan suatu realitas

berdasarkan naskah yakni ikon dan indeks terhadap ruang, gerak, dan segala kebutuhan dalam penciptaan karya seni.

Semiotika pada ruang panggung teater realis digunakan untuk melihat penciptaan proses terjadinya makna melalui elemen-elemen yang terlibat di dalamnya. Segala sesuatu yang berkaitan di dalamnya adalah tanda. Teater bukan sekedar pertunjukan, namun merupakan berbagai kumpulan tanda semiotika yang di dalamnya terdapat sistem-sistem yang saling bekerja sama. Namun, pada akhirnya kunci dari semua penanda yang ada dan terjadi di ruang panggung berada pada sisi kreator yang mengolah, memainkan, dan membentuk irama dalam peristiwa teater.

Teater realis perlu mendapat perhatian dalam kejelasan pemahaman yang diterima oleh penontonnya; dalam kehadirannya dan terbentuknya apresiasi transformasi estetis atas berbagai realitas di atas panggung. Tata ruang dan elemennya, serta tata cahaya pada panggung menjadi media untuk pencapaian pemahaman tersebut, sehingga lebih mudah diterima dan dikenali oleh penontonnya. Panggung pada teater realis menjadi wujud kreativitas estetis yang menghadirkan kehidupan hingga dapat membuat penonton berpikir, berimajinasi dan mencari jawaban-jawaban atas berbagai

pesan dan permasalahan yang tercipta dalam ruang peristiwanya.

Pembentukan ruang dan elemennya, serta pencahayaan pada teater realis dapatlah bersifat realis apa adanya, sebagai manipulasi kondisi realitas dalam kehidupan sehari-hari secara nyata ataupun mengalami pergeseran, penyederhanaan atau penambahan akibat kebutuhan naskahnya. Sehingga dalam penerapannya, tanda pada tata panggung teater realis memiliki fungsi sebagai kejelasan tempat dan waktu yang sesuai dengan realitanya, membantu dalam pengidentifikasian konsep naskah dan gaya realisnya, menunjukkan zaman atau budaya tertentu, menjadi sebuah ketegasan atau fleksibilitas ruang terhadap naskah realis yang mampu mengusahakan terjadinya komunikasi antar ruang dan manusia, serta mengajak penonton ikut bergabung menjadi satu kesatuan dalam rangkaian peristiwanya.

Dalam penerapan pencahayaan, peristiwa teater merupakan sebuah wadah yang tepat dalam mengetahui keberagaman pengaplikasian tata cahaya, dengan peranan yang sangat kompleks; terkait dengan jiwa dan tubuh antar manusianya, pikiran dan emosinya; yang perlu dirasakan secara utuh untuk pencapaian pemahaman terhadap karya yang dihadirkan. Tanda melalui tata cahaya pada naskah realis memiliki peranan

dalam mendukung impresi suasana dan kebutuhan *setting* ruangnya, memberikan kejelasan *setting* waktu, cuaca dan musim, kehadiran dimensi, kedalaman ruang dan tekstur objek; yang sekaligus didukung dengan pencahayaan yang bersifat non-realis untuk pencapaian kejelasan naskah realisnya, misalnya efek cahaya untuk kebutuhan akan kejadian tertentu, fokus area yakni kuat cahaya yang mengarah pada titik tertentu untuk menghadirkan ruang terpenting, sebagai penanda batasan ruang pergerakannya, dan lainnya.

Secara keseluruhannya, tata ruang dan cahaya dalam naskah realis menjadi tanda dalam peristiwa teater yang dapat disimpulkan bahwa manusia merasakan ruang dan adegannya menjadi sebuah dunia representasi dari kehidupan, sehingga tampilan keadaan dan suasana disesuaikan dengan kebutuhan naskah realisnya untuk dapat mendukung dan mengimajinasikan *setting* ruang yang diciptakan. Batasan penerapan tata ruang beserta perlengkapan dan pencahayaannya menjadi unsure pembangun suasana yang memperkuat agar pesan lebih terasa, mampu dirasakan secara cepat, tepat dan ditanggapi langsung oleh penerimanya.

Manusia diajak menikmati karya dengan cara berpikir, berimajinasi, merasakan dan menangkap segala bentuk permasalahan

kehidupan yang dihadirkan, beserta mencari adanya kemungkinan jawaban hingga pesan dan makna kehidupan dengan menembus ruang dan waktu realitas yang disuguhkan melalui karya di atas panggung hingga terciptalah suatu reproduksi dan refleksi dunia nyata (*"Illusion of Reality"*).

DAFTAR PUSTAKA

- Elam, Keir. (1991). *The Semiotics of Theatre and Drama*. London: Routledge.
- George and Portia Kernodle. (1971). *Invitation to the Theatre*. New York: Harcourt Brace Jovanovich, Inc.
- M., Saini K. (1996). *Peristiwa Teater*. Bandung: Penerbit ITB.
- Srengenge, Sitok. (2011). *Menafsir Ulang Realisme*. Booklet Forum Teater Realis, Komunitas Salihara.
- Wilson, Edwin. (1985). *The Theater Experience*. 3rd ed. New York: McGraw-Hill book Company.
- Zoest, Aart van. (1993). *Semiotika: tentang tanda, cara kerjanya dan apa yang kita lakukan dengannya* (terjemahan Ani Soekawati). Jakarta: Yayasan Sumber Agung.