

## Implementasi Metode *Design Thinking* dalam Tata Panggung Teater Karma Gadis Bisu Karya NS

Mega Sheli Bastiani<sup>1</sup>

Jurusan Teater, Fakultas Seni Pertunjukan,  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

### Abstract

#### **Implementation Design Thinking Method in the Stage Arrangement of the Karma Gadis Bisu Theater by NS.**

The design thinking method is a method that commonly used in the world of design, especially interior design, product design, and visual communication design. Design thinking adopts the way of thinking of a designer in carrying out his creative process. It can be said that design thinking is a method of thinking/perspective/point of view in doing something.

This design aims to develop knowledge through the implementation of design thinking methods into the realism of theater stage design. The design process using this method uses 5 stages, Discovery, Interpretation, Ideation, Experimentation, and Evolution and taking the object of the Karma Gadis Bisu script by NS. The results of this design are in the form of a qualitative concept of theater stage design data.

Meanwhile, according to data searches on the scopus.com website, a theater stage layout design using this creative method has not been found. Therefore, this design is feasible to be continued.

Keywords: design thinking method, stage setting, theater, Karma Gadis Bisu

### Pendahuluan

Metode *design thinking* acapkali digunakan pada perancangan desain, baik desain interior, desain produk, maupun desain komunikasi visual. Metode ini merupakan cara pandang/metode berpikir yang mengambil dari cara pandang seorang desainer dalam melakukan proses kreatifnya. Metode *design thinking* memulai proses kreatifnya melalui *deep empathy* / empati yang mendalam, dan memahami dengan benar kebutuhan di lapangan. Selanjutnya, hal yang harus dimiliki dalam menggunakan metode ini ialah harus dilakukan secara kolaborasi, optimis, serta eksperimental (IDEO, 2012).

Metode *design thinking* memiliki 5 tahap proses desain yaitu *Discovery*, *Interpretation*, *Ideation*, *Experimentation*, dan *Evolution* (IDEO, 2012). Ke-lima tahap proses tersebut akan penulis implementasikan pada perancangan tata panggung teater yang akan

dibedah menggunakan metode deskriptif kualitatif, yakni dengan menguraikan data, kemudian memanfaatkannya, lalu menjabarkannya secara deskriptif. Dalam kesempatan ini penulis akan merancang tata panggung pertunjukan teater anak “Karma Gadis Bisu” karya NS. Pertunjukan ini menarik dari sisi tata panggung, sebab menunjukkan adanya keragaman tata panggung realis dalam peristiwa sehari-hari.

Sejauh ini, salah satu metode perancangan tata panggung yang diterapkan pada pementasan teater memakai metode penciptaan Gustami, yaitu tiga tahap menciptakan karya seni; proses eksplorasi, perancangan, dan perwujudan (Gustami, 2004). Metode lain yang digunakan ialah metode yang di kemukakan Graham Wallas dalam buku Psikologi Seni karya Irma Damajanti yaitu terdiri dari empat tahap; *preparation*, *incubation*, *illumination* dan *verification*

<sup>1</sup> Alamat korespondensi: Jl. Parangtritis Km. 6,5 Kec. Sewon, Kab. Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta.  
Tlp. 081774117691, E-mail: [megashelibastiani@gmail.com](mailto:megashelibastiani@gmail.com)

(Damajanti, 2006). Dua metode tersebut yang kerap digunakan dalam perancangan tata panggung teater.

Sementara, terdapat metode penciptaan lain yang menarik untuk diaplikasikan. Dalam *toolkit Design Thinking for Educators 2<sup>nd</sup> Edition*, metode *design thinking* dilakukan melalui pendekatan terstruktur untuk menghasilkan dan mengembangkan ide-ide. Metode *design thinking* ialah sebuah kepercayaan bahwa perancang/pencipta karya seni/desain bisa melakukan hal yang berbeda untuk menemukan solusi-solusi yang memiliki dampak positif. Proses *design thinking* memberi keyakinan pada kemampuan kreativitas kita, yang dapat mengubah hal/tantangan sulit menjadi sebuah peluang (IDEO, 2012). Ringkasnya, metode *design thinking* merupakan cara pandang bahwa pencipta karya seni dapat mewujudkan sesuatu yang tidak mungkin, menjadi mungkin diwujudkan. Uniknya, metode *design thinking* beresilasi antara mode berpikir divergen (meluas, menyebar) dan konvergen (memusat, menyempit) guna membantu sesuai tahap yang sedang dikerjakan (IDEO, 2012). Beberapa keoptimisan dan keunikan tersebut menjadi daya tarik untuk diaplikasikan pada perancangan tata panggung teater, yang akan dimulai melalui perancangan ini. Hasil yang termuat ialah sebuah rancangan tata panggung teater menggunakan naskah “Karma Gadis Bisu” karya NS, yang tentunya pada proses perancangan dilakukan dengan implementasi metode *design thinking*.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat dirumuskan pertanyaan perancangan yaitu:

- a. Bagaimana metode *design thinking* bekerja?
- b. Bagaimana implementasi metode *design thinking* pada perancangan tata panggung teater “Karma Gadis Bisu”?

### Penelitian Terdahulu

Pencarian data terkait penelitian terdahulu yakni jurnal, paper dan tulisan-tulisan ilmiah lainnya, hingga saat ini masih belum ditemukan data mengenai implementasi metode *design thinking* dan penerapannya pada perancangan tata panggung teater. Hal ini yang mendasari penulis untuk melakukan

perancangan lebih lanjut mengenai perkembangan metode *design thinking* yang besar kemungkinan dapat diterapkan/diimplementasikan dalam perancangan tata panggung teater. Namun diperlukan informasi dan referensi dari penelitian terdahulu sebagai *state of the art* dalam penelitian ini.

Penelitian pertama dari Untung Tri Budi Antono (2009) dengan judul Dekorasi dan Dramatika Tata Panggung Teater, yang terbit pada Jurnal Resital, Vol. 10, No. 2, Desember 2009. Penelitian ini membahas mengenai tata panggung sebagai latar ruang, waktu, dan suasana merupakan salah satu fenomena unsur visual dalam seni teater yang berada pada fungsi dekorasi dan dramatika (Tri, 2009). Hasil penelitian tersebut ialah tata panggung akan mengarahkan penonton pada suasana yang mendekati cerita yang ditulis pengarang, dan merefleksikan sikap manusia terhadap ruang fisik maupun psikis sebagai pengalaman ruang yang menentukan kualitas peristiwa lakon. Informasi dari penelitian ini digunakan sebagai referensi untuk mengembangkan aspek-aspek dalam merancang tata panggung teater, yakni dekorasi dan dramatika sebagai unsur visual dalam menyajikan pementasan tata panggung teater.

Selanjutnya perancangan dari Fajar Kurniawan (2021) dengan judul Perancangan Artistik Panggung Pertunjukan Teater “Musuh Masyarakat” Karya Henrik Ibsen, yang terbit pada Jurnal ATRAT, Vol. 9, No. 3, Januari 2021. Perancangan ini membahas tentang perancangan artistik panggung dengan naskah Musuh Masyarakat, yang menggunakan metode 3 proses; perancangan, visualisasi, dan penyajian. Hasil perancangan disajikan dalam bentuk panggung bertingkat dan properti pendukung yang dapat memberi kesan simbolis terhadap penonton (Kurniawan, 2021). Perancangan ini juga digunakan sebagai referensi dalam membuat perancangan, terutama dapat dicermati pada 3 proses metode yang digunakan.

Penelitian ketiga dari Ana Rosmiati (2021) dengan judul Bentuk Tata Ruang Pentas Panggung Proscenium di Gedung Wayang Orang Sriwedari Surakarta, yang terbit pada

Jurnal Ekspresi Seni, Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Karya Seni, yang terbit pada Vol. 3, No. 2, November 2021. Artikel ini membahas mengenai kajian bentuk tata ruang pada panggung *proscenium* di Gedung Wayang Orang Sriwedari Surakarta, dengan hasil panggung *proscenium* pada gedung tersebut sudah memiliki semua bagian-bagian dalam ketentuan panggung *proscenium* (Rosmiati, 2021). Artikel ini juga menjadi acuan/referensi terutama bahasan mengenai panggung *proscenium* yang akan digunakan pula pada perancangan tata panggung “Karma Gadis Bisu”.

Terakhir ialah perancangan desain interior dari penulis sendiri, dengan judul Perancangan Ulang Interior Kunci *Cultural Studies Center* Yogyakarta dengan Metode *Design Thinking* (2017), yang merupakan hasil tugas akhir perancangan penulis pada tingkat strata dua. Penulis merancang ulang interior sebuah lembaga nirlaba Kunci *Cultural Studies Center* di Yogyakarta, dengan metode *design thinking*. Perancangan ini digunakan sebagai acuan dan pembanding karena berangkat dari metode yang sama yakni *design thinking*. Diharapkan dengan informasi tersebut, metode *design thinking* dapat diimplementasikan pada perancangan berikutnya yaitu tata panggung teater dengan naskah ‘Karma Gadis Bisu’.

Pemaparan dari empat artikel terdahulu tersebut, digunakan sebagai informasi dan referensi terkait dengan perancangan tata panggung teater. Belum ditemukan pula artikel yang membahas mengenai penggunaan metode *design thinking* pada perancangan tata panggung teater. Oleh sebab itu, perancangan ini menarik untuk dikerjakan dan dilanjutkan.

### Landasan Teori

Kaiatannya dengan panggung teater (Sahid, 2016) membahas mengenai 53 raged tanda teater dari Tadeusz Kowzan menyebutkan bahwa properti, *setting*, *lighting*, musik, dan *sound effect* merupakan tanda yang berada di luar aktor. Tata panggung teater dapat dipersepsi penonton sebagai sebuah teks teater (Sahid, 2016). Tata panggung teater dapat disebut sebagai *scenery* (tata dekorasi/tata artistik), merupakan gambaran

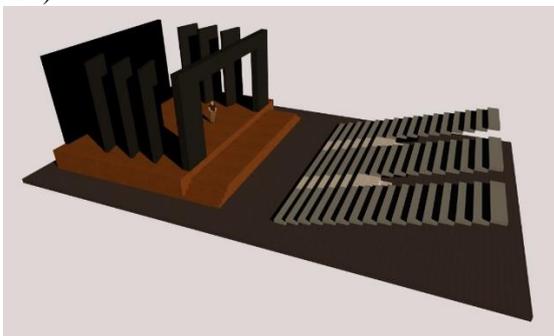
tempat kejadian lakon yang diwujudkan oleh tata panggung pementasan (Santosa, 2010). Tata panggung dikenal pula dengan istilah skenografi yang berasal dari bahasa Yunani yaitu “Skini” berarti panggung/pentas, dan “grafo” berarti menuliskan/menguraikan. Jadi, skenografi berhubungan dengan bidang pekerjaan yang menangani segala sesuatu di atas panggung (Dewi, 2012). Sedangkan menurut Pramana Padmodarmaya, tata panggung atau pentas (skeneri) yaitu penampilan visual lingkungan sekitar gerak laku pemeran dalam sebuah drama (Padmodarmaya, 1988). Tata panggung bekerja untuk mendefinisikan kebutuhan naskah, keinginan sutradara, dan kebutuhan lakon yang akan disajikan di hadapan penonton.

Fungsi tata panggung menurut Padmodarmaya dalam (Tri, 2009) menguraikan bahwa tata panggung permainan drama (skeneri) merupakan bagian dari penampilan visi pengarang cerita dan sutradara. Dengan demikian unsur ruang, waktu, dan suasana dalam cerita divisualkan pada pementasan dramanya. Sedangkan menurut Lichte (Sahid, 2016) dekorasi panggung berfungsi sebagai suatu tanda tentang ruang khusus tempat tokoh X berada. Setiap dekorasi merepresentasikan keseluruhan ruang atau hanya sebagian ruang tersebut. Ia dapat mengadopsi bentuk dekorasi yang tetap seragam sebagai suatu *setting* tipikal atau bisa berubah dari suatu adegan ke adegan lain sejalan dengan karakteristik *setting* atau *background* yang berbeda (Sahid, 2016).

Selanjutnya, jenis-jenis tata panggung menurut Eko Santosa (Santosa, 2010) yang sering digunakan ialah panggung arena, *proscenium* dan *trust*. Penata panggung dapat merencanakan karyanya dengan memahami bentuk dari masing-masing panggung berdasarkan penyaji atau lakon yang akan disajikan dengan baik (Rosmiati, 2021). Sementara, naskah Karma Gadis Bisu Karya NS, merupakan naskah realis yang menunjukkan keragaman tata panggung realis dalam peristiwa sehari-hari. Maka pemilihan panggung *proscenium* merupakan awal untuk memenuhi kebutuhan naskah pementasan.

Panggung *proscenium* dapat disebut sebagai panggung bingkai karena penonton

menyaksikan aksi 54rage dalam lakon melalui sebuah bingkai atau lengkung (*proscenium arch*) (Santosa, 2010). Panggung *proscenium* memisahkan antara pemain dan penonton untuk menampilkan cerita apa adanya. Pemisahan ini dapat membantu perancang tata artistik dalam gaya realisme yang menuntut lakon bermain seolah-olah benar terjadi dalam kehidupan nyata. Panggung *proscenium* juga memberikan efek realis kepada penonton yang melihat, pun memberikan efek keleluasaan bagi 54 rage untuk memainkan perannya (Sheli, 2020).



Gambar 1. Reproduksi Gambar Panggung *Proscenium* oleh Perancang

Kaitannya dengan panggung realis, menurut Aston & Savona (Nur Sahid, 2020:93) menguraikan bahwa sebuah pementasan teater, baik diselenggarakan di tempat yang telah disediakan maupun di ‘ruang kosong’ memiliki kemungkinan untuk mengatur hubungan proksemik (kode yang mengatur penggunaan ruang) antara ruangan penonton dan pertunjukan. Kecenderungan ini berlaku pada era drama realis dan periode modern. Jarak *performer* dengan penonton akan memiliki efek signifikan terhadap sistem-sistem yang lain. Kasus ruang auditorium bersifat publik dan formal, biasanya terjadi inflasi paralinguistik (volum suara dan nada) dan penekanan gesture, menurut Elam (Nur Sahid, 2020:94). Contohnya ialah karakter yang memang sengaja dibuat berlebihan, guna mengatasi kebutuhan informasi dari dimensi ruang yang berubah.

Berikutnya, dalam (Tri, 2009) dikemukakan bahwa tata panggung realistik dirancang untuk memberi imaji suasana yang mendukung adegan realistik. Hasil rancangan tersebut merupakan perwujudan ide suatu tempat dalam cerita dengan menggunakan bentuk tiruan yang murni, dengan tujuan agar

penonton terstimulasi asosiasi emosionalnya terhadap tempat yang dikehendaki dalam cerita/naskah. Perancang tata panggung teater juga harus memahami naskah drama untuk menganalisis beberapa hal seperti; periode waktu, tempat, faktor sosial dan ekonomi, tipe dan gaya, yakni tragedi, melodrama, komedi, simbolisme, ekspresionisme, realisme dan lain sebagainya (Brockett, 1964).

## Metode Perancangan

Perancangan ini termasuk perancangan karya seni, sehingga akan dipergunakan metode perancangan/penciptaan yang relevan, yakni metode *Design thinking*. Menurut Tim Brown (Brown, 2008), *Design thinking* ialah sebuah disiplin ilmu yang menggunakan sensibilitas desainer dan metode menciptakan sesuatu yang bernilai bagi *customer* dan peluang pasar yang berpijak pada kesesuaian antara kebutuhan dengan teknologi dan strategi bisnis. Sementara, dalam *toolkit Design Thinking for Educators 2<sup>nd</sup> Edition* disebutkan bahwa *design thinking* ialah tentang kepercayaan kita dapat membuat perbedaan, dan dalam prosesnya dapat membuat pembaharuan, serta dapat menemukan solusi yang mempunyai dampak positif (IDEO, 2012). Mengacu pada *toolkit* tersebut, berikut 5 tahap proses kreatif dalam metode *design thinking*:

### 1. Discovery

Tahap pertama ialah *discovery*, yaitu tahap awal untuk menemukan dan mempelajari hal-hal baru mengenai ‘proyek’ yang sedang dihadapi. Tahap ini seorang perencana diminta untuk mengumpulkan sebanyak mungkin informasi sebagai dasar dan pijakan, serta persiapan matang menuju tahap selanjutnya. Perencana akan membedah naskah “Karma Gadis Bisu” melalui analisis ruang dan hal-hal apa saja terkait tata panggung/*setting* yang dibutuhkan oleh naskah itu sendiri. Pada tahap ini proses pemikiran yang sedang dijalani ialah mode berpikir divergen/*divergent thinking* yakni meluas, menyebar.

### 2. Interpretation

Tahap ke-dua ialah *interpretation*, yaitu tahap menerjemahkan apa yang sudah didapat pada tahap pertama. Informasi-informasi terkait latar

belakang sebuah ‘proyek’ diterjemahkan/dijabarkan, kemudian dikelompokkan menurut kebutuhan dan permasalahan yang ada. Setelah mendapatkan hasil analisis ruang dan kebutuhan naskah pada tahap satu, maka perancang akan menerjemahkan informasi-informasi tersebut, kemudian mengelompokkannya sebagai sebuah ‘tantangan’ atau permasalahan untuk dicari solusi-solusi yang dapat ditawarkan pada tahap tiga nantinya. Pada proses ini, pemikiran yang sedang dijalani ialah mode berpikir konvergen/*convergent thinking* yakni memusat, menyempit.

### 3. Ideation

Tahap ke-tiga ialah *ideation*, yaitu membuat ide-ide dari ‘tantangan’/permasalahan yang sudah disusun pada tahap dua. Ide-ide tersebut merupakan solusi yang bisa dihadirkan untuk memecahkan permasalahan yang ada. Dapat dikatakan ide yang dihadirkan tersebut ialah konsep perancangan tata panggung pada naskah “Karma Gadis Bisu”.

### 4. Experimentation

Tahap ke-empat ialah *experimentation*, yaitu tahap membuat *prototype* dari ide-ide dan konsep yang telah didapat pada tahap sebelumnya. *Prototype* yang akan dibuat ialah sketsa dan gambar 3 dimensi (digital) dengan mewujudkan seluruh ide/konsep perancangan. Dengan membuat *prototype* tersebut, kita dapat mengetahui kekurangan dan kelebihan rancangan yang dibuat. Pada proses ini, penambahan ide dan solusi dapat dilakukan kembali demi terwujudnya hasil perancangan yang optimal.

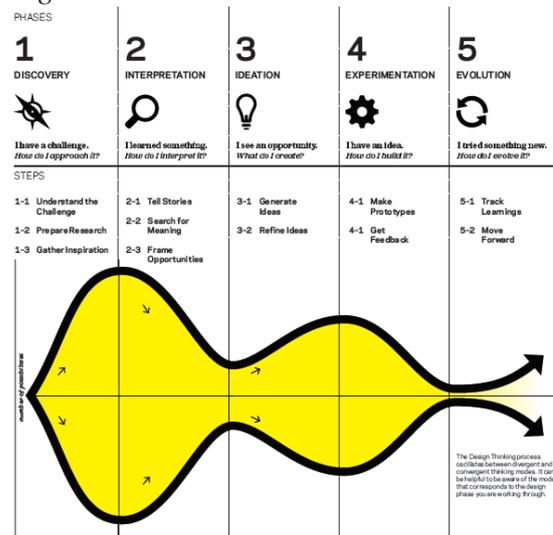
### 5. Evolution

Tahap terakhir ialah *evolution*, yaitu tahap pengembangan dari rancangan yang telah dibuat. Perancang meminta masukan dan evaluasi kepada sutradara dan penulis naskah mengenai ide perancangan, baik pengaruh dan dampaknya. Perancangan juga akan mendefinisikan serangkaian kriteria guna memandu evaluasi perkembangan pada rancangan tata panggung “Karma Gadis Bisu”.

## Pembahasan

Perancangan ini termasuk perancangan karya seni, sehingga akan menggunakan

metode perancangan/penciptaan yang relevan, yakni metode *Design thinking*. Menurut Tim Brown (Brown, 2008), *Design thinking* ialah sebuah disiplin ilmu yang menggunakan sensibilitas desainer dan metode menciptakan sesuatu yang bernilai bagi *customer* dan peluang pasar yang berpijak pada kesesuaian antara kebutuhan dengan teknologi dan strategi bisnis. Sementara, dalam *toolkit Design Thinking for Educators 2<sup>nd</sup> Edition* disebutkan bahwa *design thinking* ialah tentang kepercayaan kita dapat membuat perbedaan, dan dalam prosesnya dapat membuat pembaharuan, serta dapat menemukan solusi yang mempunyai dampak positif (IDEO, 2012). Mengacu pada *toolkit* tersebut, berikut 5 tahap proses kreatif dalam metode *design thinking*:



Gambar 2. Proses Metode *Design Thinking*  
Sumber: *Toolkit Design Thinking for Educators 2nd Edition*

Uniknya Ketika menggunakan metode ini, secara tidak langsung kita sedang mempraktekkan cara berfikir konvergen yaitu cara berpikir meluas (menghasilkan banyak ide/solusi) dan cara berfikir divergen yaitu menyempit (menyimpulkan dan menetapkan ide/solusi terbaik). Proses berpikir ini dilakukan berulang kali sesuai dengan tahapan yang akan dikerjakan.

Istilah konvergen dan divergen pertama kali diperkenalkan oleh psikolog Joy Paul Guilford tahun 1956. Kedua proses berpikir ini seperti dua sisi mata uang, saling melengkapi satu dengan yang lain. Keunggulan dalam menggunakan pola pikir konvergen dan

divergen ialah dapat menemukan masalah yang sebenarnya, dan dapat menemukan solusi yang tepat untuk mengatasinya. Berikut gambaran penggunaan proses berpikir konvergen dan divergen yang berbentuk seperti pola *double diamond*, selaras dengan tahapan *Design Thinking*.

### 1. *Discovery*

Tahap pertama ialah *discovery*, yaitu tahap awal untuk menemukan dan mempelajari hal-hal baru mengenai ‘proyek’ yang sedang dihadapi. Tahap ini seorang perancang/perencana (dalam kasus tata panggung teater disebut skenografer) diminta untuk mengumpulkan sebanyak mungkin informasi sebagai dasar dan pijakan, serta persiapan matang menuju tahap selanjutnya.

Pada tahap ini, terdapat beberapa detail langkah untuk mempermudah kita dalam memulai sebuah perancangan. Pertama ialah *understand the challenge* (memahami tantangan). Perancang harus memahami naskah apa yang akan dipentaskan, bagaimana alur cerita, dan bagaimana sang sutradara ingin mewujudkan pementasan tersebut. Perancang akan membedah naskah “Karma Gadis Bisu” melalui analisis ruang dan hal-hal apa saja terkait tata panggung/*setting* yang dibutuhkan oleh naskah itu sendiri.

Berikut hasil analisis latar peristiwa:

#### Ringkasan Cerita/Sinopsis

Karma Gadis Bisu merupakan teks pertunjukan yang diperuntukan anak-anak usia kanak-kanak. Teks ini berisi 6 adegan, dengan tokoh utama seorang anak bernama Putri. Pertunjukan dibuka dengan anak-anak sedang asik bernyanyi, menari dan bermain bersama. Masuk pada adegan pertama menceritakan Putri sedang bermain congklak dengan teman-temannya. Putri menunjukkan sikap egois dengan tidak mau mengundi siapa yang bermain duluan, melainkan dia yang bermain pertama. Hal tersebut ditentang oleh teman-temannya, berakhir dengan Putri tidak mau bermain dan meninggalkan teman-temannya. a)

Adegan kedua menceritakan Putri sedang asik bermain gadget, sedangkan ibunya sibuk membersihkan rumah. Ibu meminta putri untuk membantu namun tidak diindahkan, berakhir

dengan Putri membentak ibunya dan menyuruh ibunya bekerja agar menjadi kaya.

Adegan tiga, nampak ibu Putri sedang bersedih dan menangis, kemudian teman-teman Putri menghampiri, ibu Putri pun bercerita bahwa dahulu waktu ibu masih kecil, ibu selalu membantu pekerjaan rumah, berbeda dengan Putri. Lalu teman-teman Putri menghibur dengan menari dan menyanyikan lagu. Ditutup dengan ibu berdoa agar Puteri menjadi anak yang baik, sopan dalam bertutur kata, rajin belajar, dan membantu pekerjaan rumah.

Adegan empat, Putri sedang bermain-main dengan temannya. Putri menyampaikan ingin membuat acara ulang tahun yang meriah dengan roti, balon, bunga-bunga, dan gaun yang mahal. Putri juga ingin mengundang Badut karena ingin pesta ulang tahunnya lebih meriah dibanding dengan pesta ulang tahun temannya.

Adegan lima, Putri sedang sibuk mencatat kebutuhan untuk ulang tahunnya, lalu memberikan catatan itu kepada ibunya. Putri menginginkan pesta yang meriah namun ibu menasehatinya untuk membuat acara yang sederhana. Meskipun ibu sudah menjelaskan, namun Putri bersikeras dengan pendapatnya.

Adegan enam, suasana pesta ulang tahun Putri. Di tengah pesta datanglah ibu dengan pakaian sederhana. Ibu mengucapkan terima kasih kepada teman-teman Putri atas kehadiran mereka, namun Putri merasa malu dengan pakaian yang dikenakan ibu. Putri menyuruh ibu ke dapur, lalu dicegah oleh teman-temannya. Putri kembali mengumpati ibunya, ia mengatakan ibunya miskin, dan tidak mengakui ibunya. Seketika Putri tidak dapat melanjutkan kata-katanya, ia berubah menjadi gadis bisu. Adegan dilanjutkan dengan penutur yang menyampaikan isi cerita bahwa tidak boleh durhaka terhadap orang tua. Kemudian ditutup dengan anak-anak kembali bernyanyi dan bergembira.

#### Latar Tempat

Latar tempat merupakan penanda untuk menunjukkan lokasi/tempat terjadinya suatu peristiwa. Latar tempat dapat ditunjukkan secara gamblang (eksplisit) maupun secara tidak langsung (implisit). Latar eksplisit

dijelaskan dengan detail, misalnya Putri sedang berada di sekolah, sementara latar implisit tidak dijelaskan dengan gamblang, melainkan hanya gambaran saja, misalnya Putri dan ibunya tinggal di gubuk tua berlantaikan tanah.

Latar tempat pada naskah “Karma Gadis Bisu”<sup>b)</sup> terdapat pada awal teks adegan 1 dan pada adegan 2. Pada adegan 1 menunjukkan latar tempat yaitu halaman rumah melalui narasi berikut:

“Halaman rumah yang luas di sore hari. Semua gembira bermain jamur, petak umpet, bercerita, dan menyanyi.”

Selanjutnya pada adegan 2 latar tempat menunjukkan rumah Putri yang nampak pada teks berikut:

“Puteri di rumah bersama ibunya. Ia banyak tiduran dan bermain game. Sementara ibunya sibuk mengerjakan pekerjaan rumah.”

Dapat disimpulkan bahwa latar tempat yang dibutuhkan naskah ialah halaman rumah dan rumah Putri.

#### Latar Waktu

Sama halnya dengan latar tempat, latar waktu merupakan penanda untuk menunjukkan waktu sebuah peristiwa berlangsung. Latar waktu ini pun dibagi menjadi latar waktu eksplisit yang dijelaskan secara langsung dan detail, misalnya Putri sedang membantu ibunya pada jam 5 sore. Sementara latar waktu implisit hanya dijelaskan dengan gambaran saja, misalnya dengan kalimat ketika itu, pada suatu hari, saat matahari terbit, dsb.

Pada naskah “Karma Gadis Bisu” latar waktu yang dijelaskan adegan 1 ialah sore hari yang dapat dilihat melalui narasi berikut:

“Halaman rumah yang luas di sore hari. Semua gembira bermain jamur, petak umpet, bercerita, dan menyanyi.”

#### “PENUTUR:

Selamat sore anak-anak

Sore ini kakak akan bercerita untuk kalian

Siapa yang suka cerita?

Kakak akan bercerita tentang gadis cantik”

Selanjutnya latar waktu yang ditunjukkan ialah latar waktu implisit, yaitu hanya dengan gambaran saja, tidak detail dan terperinci. Latar waktu tersebut ditunjukkan melalui beberapa

kalimat “suatu hari” “suasana ulang tahun Putri”.

Maka, dapat disimpulkan bahwa latar waktu yang dibutuhkan naskah ialah sore hari dan latar waktu implisit saja (tidak terperinci).

Suasana Peristiwa (per adegan)

Berikutnya ialah latar suasana. Latar suasana merupakan penanda untuk menunjukkan kondisi psikologis tokoh/pelaku dalam naskah. Latar suasana menunjukkan situasi dan kondisi bagaimana tokoh/pelaku digambarkan dalam naskah. Latar suasana biasanya tidak ditunjukkan secara gamblang, mengarah pada penjelasan deskriptif saja.

Pada naskah “Karma Gadis Bisu” adegan 1 menunjukkan mengenai tokoh utama yaitu seorang anak gadis cantik, kecantikannya seperti bulan bulan yang bercahaya. Anak tersebut bernama Putri. Putri digambarkan memiliki karakter yang sombong dan egois, ditunjukkan ia sedang bermain congklak dengan teman-temannya, ia tidak mau mengundi siapa yang bermain duluan, melainkan dia yang bermain pertama. Berakhir dengan Putri tidak mau bermain dan meninggalkan teman-temannya.

Adegan 2, menceritakan Putri seorang anak yang malas dan tidak mau membantu ibunya. Kondisi tersebut nampak ketika Putri berada di rumah, ia sedang asik bermain gadget sambil tiduran, sedangkan ibunya sibuk membersihkan rumah. Ibu meminta putri untuk membantu namun tidak diindahkan, berakhir dengan Putri membentak ibunya dan menyuruh ibunya bekerja agar menjadi kaya.

Adegan 3, latar suasana peristiwa yang terlihat ialah ibu sedang bersedih dan menangis mengingat Putri yang tidak mau membantu ibunya. Kemudian datang teman-teman Putri untuk menghibur kesedihan ibu.

Adegan 4, latar suasana peristiwa Putri dan teman-temannya sedang bermain bergembira. Putri menyampaikan ingin membuat acara ulang tahun yang meriah, Putri juga ingin mengundang Badut karena ingin pesta ulang tahunnya lebih meriah dibanding dengan pesta ulang tahun temannya.

Adegan 5, latar suasana peristiwa Putri sedang sibuk mencatat kebutuhan untuk ulang tahunnya, lalu memberikan catatan itu kepada

ibunya. Putri menginginkan pesta yang meriah namun ibu menasihatinya untuk membuat acara yang sederhana. Meskipun ibu sudah menjelaskan, namun Putri bersikeras dengan pendapatnya.

Adegan 6, latar suasana peristiwa ulang tahun di rumah Puteri. Teman-teman Puteri memberi selamat. Ada yang menyanyi dan menari. Di tengah pesta ulang tahun tersebut, Ibu muncul dengan pakaian yang sederhana, namun Putri merasa malu dengan pakaian yang dikenakan ibu. Putri menyuruh ibu ke dapur, lalu dicegah oleh teman-temannya. Putri kembali mengumpati ibunya, ia mengatakan ibunya miskin, dan tidak mengakui ibunya. Seketika Putri tidak dapat melanjutkan kata-katanya, ia berubah menjadi gadis bisu. Adegan dilanjutkan dengan penutur yang menyampaikan isi cerita bahwa tidak boleh durhaka terhadap orang tua. Kemudian ditutup dengan anak-anak kembali bernyanyi dan bergembira.

Setelah mendapat beberapa informasi dasar mengenai latar tempat, latar waktu, dan latar peristiwa pada naskah, selanjutnya perancang menentukan target waktu dan rencana dalam membuat perancangan dengan gambar dibawah ini:



Gambar 3. Rencana Target Waktu Perancangan

Kemudian, perancang melakukan *prepare research* (mempersiapkan penelitian). Pada Langkah ini perancang akan masuk lebih dalam untuk memahami ‘proyek’ yang sedang dikerjakan dengan melakukan diskusi dengan Sutradara. Peran sutradara dalam sebuah pertunjukan teater merupakan peran yang sangat penting karena sang sutradaralah sosok dibalik sebuah pementasan. Perancang mencari informasi sebesar-besarnya bagaimana sang sutradara ingin mewujudkan pementasan ini, terutama pada bagian tata panggung/set panggung.

Berikut notulensi hasil diskusi dengan sutradara:

Hari, Tanggal	Senin, 20 Juni 2022
Tempat	Rumah Bapak Nanang Arisona
Waktu	16.00 WIB – selesai
Ketua Rapat	Mega Sheli Bastiani
Peserta Rapat	Nanang Arisona
Rangkuman Hasil Rapat	Konsep pementasan teater dengan naskah “Karma Gadis Bisu” ialah tata panggung realis. Simbol-simbol yang dihadirkan representasi dengan latar tempat sesuai dengan analisis naskah. Warna yang dihadirkan mengadopsi warna-warna yang dekat dengan anak.
Catatan Khusus	-

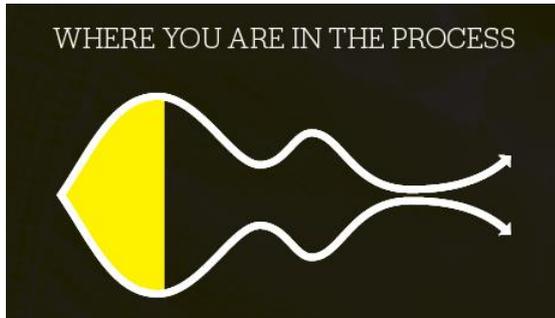
Tabel 1. Notulensi Diskusi dengan Sutradara (bagian 1) Langkah berikutnya ialah *gather inspiration* (mengumpulkan inspirasi). Pada Langkah ini perancang mencari dan mengumpulkan inspirasi mengenai set tata panggung sesuai dengan tema dan konsep naskah yang diusung, baik oleh kebutuhan naskah maupun keinginan sutradara. Berikut hasil inspirasi yang diperoleh pada pinterest.com:





Gambar 4. Inspirasi Gambar  
Sumber: pinterest.com

Ketika perancang sedang melakukan tahap/fase ini (*Discovery*) maka perancang masuk pada proses berpikir divergen/*divergent thinking* yakni meluas, menyebar. Perancang diminta untuk meluaskan pikirannya melalui *understand the challenge* yakni dengan membedah naskah, *prepare reseach* dengan mengumpulkan informasi mengenai konsep pementasan oleh sutradara, hingga *gather inspiration* dengan mengumpulkan inspirasi dan referensi sebanyak mungkin. Berikut gambar pemikiran divergen yang sedang dialami:



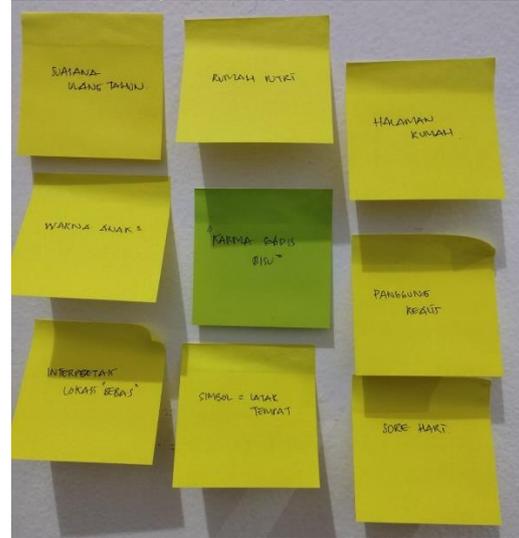
Gambar 5. Proses Berpikir *Design Thinking* Tahap *Discovery*

Sumber: *Toolkit Design Thinking for Educators 2nd Edition*

## 2. Interpretation

Tahap ke-dua ialah *interpretation*, yaitu tahap menerjemahkan apa yang sudah didapat pada tahap pertama. Informasi-informasi terkait latar belakang sebuah ‘proyek’ diterjemahkan/dijabarkan, kemudian dikelompokkan menurut kebutuhan dan permasalahan yang ada. Setelah mendapatkan hasil analisis ruang dan kebutuhan naskah pada tahap satu, maka perancang akan menerjemahkan informasi-informasi tersebut, kemudian mengelompokkannya sebagai sebuah ‘tantangan’ atau permasalahan untuk dicari solusi-solusi yang dapat ditawarkan pada tahap tiga nantinya.

Pada tahap ini terdapat detail untuk melanjutkan Langkah yaitu dengan *tell the story*. Perancang akan menafsirkan kebutuhan naskah beserta keinginan sutradara untuk mewujudkan pementasan “Karma Gadis Bisu” melalui uraian pada *sticky notes*.



Gambar 6. *Sticky Notes* Hasil Uraian Penerjemahan Tahap 1

Langkah selanjutnya ialah *Search for Meaning*, yaitu dengan mencari makna lebih dalam melalui pokok masalah yang akan dihadapi pada *stiky notes*. Pokok-pokok masalah tersebut kemudian digali lalu dijabarkan dengan uraian sebagai berikut

- Mewujudkan pementasan tetaer dengan konsep tata panggung realis.
- Latar tempat yang dibutuhkan ialah rumah Putri (tokoh utama), halaman rumah, dan peristiwa ulang tahun.
- Terdapat beberapa adegan dengan interpretasi lokasi “bebas” (dalam naskah tidak dijelaskan secara gamblang).

Latar waktu sore hari.

Simbol-simbol yang digunakan mempresentasikan latar tempat sesuai dengan kebutuhan naskah.

Warna yang diterapkan menggunakan warna anak-anak menyesuaikan dengan kebutuhan tujuan dan audiens pementasan ini.

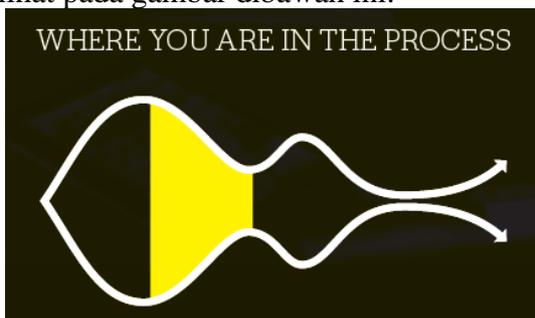
Selanjutnya ialah *frame opportunity* yaitu menyusun peluang-peluang yang mungkin terjadi untuk menyelesaikan masalah diatas. Langkah ini dimulai dengan pantikan pertanyaan “*how might we*” (bagaimana kalua kita..), atau dengan pertanyaan “*what if...?*” (bagaimana kalau...?) kemudian pertanyaan

tersebut akan kita kaitkan dengan pengelompokan masalah diatas. Pertanyaan-pertanyaan ini menjadi sebuah stimulus/rangsangan untuk menemukan ide pada proses berikutnya.

Susunan pertanyaan dari pokok masalah:

- Bagaimana mewujudkan pementasan teater dengan konsep tata panggung realis?
- Bagaimana bila latar tempat yang dibutuhkan ialah rumah Putri (tokoh utama), halaman rumah, dan peristiwa ulang tahun?
- Bagaimana jika terdapat beberapa adegan dengan interpretasi lokasi “bebas” (dalam naskah tidak dijelaskan secara gamblang)?
- Bagaimana kalau latar waktu sore hari?
- Bagaimana bila simbol-simbol yang digunakan mempresentasikan latar tempat sesuai dengan kebutuhan naskah?
- Bagaimana jika warna yang diterapkan menggunakan warna anak-anak menyesuaikan dengan kebutuhan tujuan dan audiens pementasan ini?

Pada proses ini, pemikiran yang sedang dijalani ialah mode berpikir konvergen/*convergent thinking* yakni memusat, menyempit, dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 7. Proses Berpikir *Design Thinking* Tahap Interpretation

Sumber: *Toolkit Design Thinking for Educators 2nd Edition*

### 3. Ideation

Tahap ke-tiga ialah *ideation*, yaitu membuat ide-ide dari ‘tantangan’/permasalahan yang sudah disusun pada tahap dua. Ide-ide tersebut merupakan solusi yang bisa dihadirkan untuk memecahkan permasalahan yang ada. Dapat dikatakan ide yang dihadirkan tersebut ialah konsep perancangan tata panggung pada naskah “Karma Gadis Bisu”.

Pada tahap ini detail langkah yang harus dilakukan ialah *generate idea* dan *refine idea*. *Generate idea* ialah

mengumpulkan/menghasilkan ide perancangan tata panggung naskah “Karma Gadis Bisu”. Perancang akan membuat 3 alternatif sketsa konsep desain tata panggung, yang kemudian akan disaring pada Langkah *refine idea*.

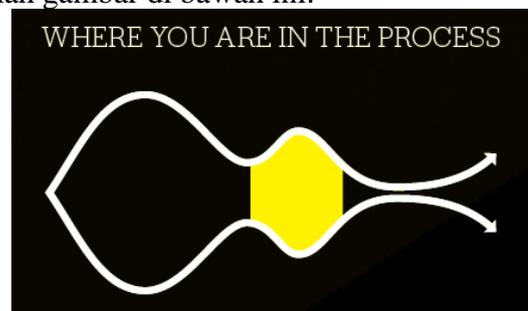
Berikut hasil sketsa 3 alternatif konsep desain:



Gambar 8. Sketsa 3 Alternatif Konsep Desain

Sumber: Dokumentasi Perancang

Langkah berikutnya ialah *refine idea*. Pada Langkah ini digunakan untuk menyaring atau memutuskan konsep desain mana yang akan digunakan. Penyaringan ide ini dari 3 alternatif sketsa diatas ialah menggunakan ‘materi’ dasar utama, yaitu rumah dan pagar, serta halaman yang digambarkan melalui pohon dan tanaman. Kemudian akan digunakan level untuk kebutuhan setting suasana pesta ulang tahun. Dalam tahap ini proses berpikir yang dilakukan ialah gambar di bawah ini.



Gambar 9. Proses Berpikir *Design Thinking* Tahap Ideation

Sumber: *Toolkit Design Thinking for Educators 2nd Edition*

### 4. Experimentation

Tahap ke-empat ialah *experimentation*, yaitu tahap membuat *prototype* dari ide-ide dan konsep yang telah didapat pada tahap sebelumnya. *Prototype* yang akan dibuat ialah sketsa dan gambar 3 dimensi (digital) dengan mewujudkan seluruh ide/konsep perancangan. Dengan membuat *prototype* tersebut, kita dapat mengetahui kekurangan dan kelebihan

rancangan yang dibuat. Pada proses ini, penambahan ide dan solusi dapat dilakukan kembali demi terwujudnya hasil perancangan yang optimal. Langkah yang harus dilakukan ialah *make prototype* dan *get feedback*. Berikut ialah hasil prototype 3 dimensi dari penyaringan ide pada tahap sebelumnya:



Gambar 10. Alternatif 1 Prototype Gambar 3 Dimensi  
Sumber: Dokumentasi Perancang



Gambar 11. Alternatif 2 Prototype Gambar 3 Dimensi  
Sumber: Dokumentasi Perancang



Gambar 12. Alternatif 3 Prototype Gambar 3 Dimensi  
Sumber: Dokumentasi Perancang

Setelah membuat *prototype* gambar 3 dimensi, Langkah selanjutnya ialah *get feedback* yaitu berdiskusi dan berkoordinasi kembali dengan sutradara mengenai hasil yang gambar 3 dimensi tata panggung “Karma Gadis Bisu”. Berikut notulensi hasil dari diskusi bersama sutradara:

Hari, Tanggal	Rabu, 3 Agustus 2022
Tempat	Rumah Bapak Nanang Arisona
Waktu	10.00 WIB – selesai
Ketua Rapat	Mega Sheli Bastiani

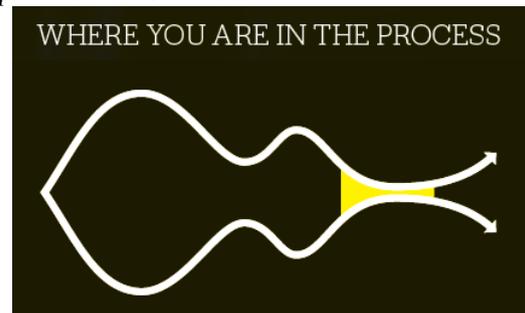
Peserta Rapat	Nanang Arisona
Rangkuman Hasil Rapat	Mempertahankan simbol rumah dan pagar sebagai latar tempat cerita. Mempertahankan simbol pohon dan tanaman sebagai latar tempat halaman. Membuat background untuk setting suasana ulang tahun, ditambahkan dengan level agar tercipta dinamika ruang pada panggung. Penggunaan warna yang ceria khas anak-anak. Menambahkan simbol bulan untuk variasi bagian atas panggung.
Catatan Khusus	-

Tabel 2. Notulensi Diskusi dengan Sutradara (bagian 2) Setelah berdiskusi dengan sutradara, selanjutnya perancang membuat Kembali prorotype gambar 3 dimensi, berikut hasilnya:



Gambar 16. Final Gambar Prototype 3 Dimensi Perancangan Tata Panggung “Karma Gadis Bisu”

Sumber: Dokumentasi Perancang  
Pada tahap ke-4 ini perancang hampir menyelesaikan seluruh proses metode *design thinking*. Berikut gambaran tahap *experimentation* dibawah:



Gambar 13. Proses Berpikir *Design Thinking* Tahap *Experimentation*

Sumber: *Toolkit Design Thinking for Educators 2nd Edition*

## 5. Evolution

Tahap terakhir ialah *evolution*, yaitu tahap pengembangan dari rancangan yang telah dibuat. Perancang meminta masukan dan evaluasi kepada sutradara dan penulis naskah mengenai ide perancangan, baik pengaruh dan dampaknya. Perancang juga akan mendefinisikan serangkaian kriteria guna memandu evaluasi perkembangan pada rancangan tata panggung “Karma Gadis Bisu”.

Langkah detailnya ialah *track learning* dan *move forward*. *Track learning* disini berarti perancang telah memahami perkembangan konsep desain tata panggung yang akan diwujudkan bersamaan dengan dampaknya.

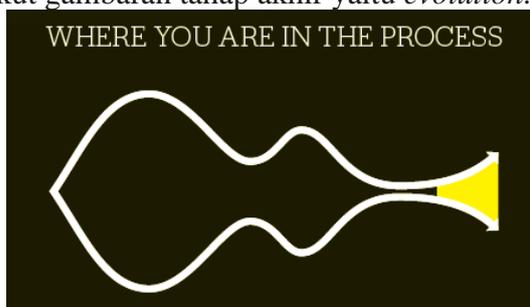
Setelah itu menuju ke Langkah final yaitu *move forward*, dengan membuat dan mewujudkan konsep tata panggung “Karma Gadis Bisu” secara nyata. Berikut hasil dan proses pembuatan tata panggung:



Gambar 14. Hasil Perwujudan Tata Panggung Karma Gadis Bisu

Sumber: Dokumentasi Perancang

Pada tahap ini perancang telah melakukan seluruh proses dalam metode *design thinking*. Berikut gambaran tahap akhir yaitu *evolution*:



Gambar 15. Proses Berpikir *Design Thinking* Tahap *Evolution*

Sumber: *Toolkit Design Thinking for Educators 2nd Edition*

## Simpulan

Kesimpulan yang dapat diambil setelah melakukan penelitian perancangan ini ialah,

bahwa metode *design thinking* dapat digunakan dan dapat diterapkan dalam perancangan tata panggung teater. Terdapat 5 tahap proses perancangan yaitu *discovery*, *interpretation*, *ideation*, *experimentation*, dan *evolution*, yang pada setiap tahapan tersebut terdapat langkah-langkah detail lainnya untuk membantu dan memudahkan perancang dalam melakukan prosesnya. Perancang diajak untuk memahami ‘project’ yang didapat melalui analisis kebutuhan naskah, berdiskusi dengan sutradara, mencari sumber inspirasi, hingga menentukan target waktu perancangan. Kemudian berlanjut pada penerjemahan kebutuhan/permasalahan dalam ‘project’, mengumpulkan sketsa ide dengan 3 alternatif, sampai pada pembuatan *prototype* gambar tiga dimensi dari sketsa-sketsa tersebut. Terakhir ialah perancangan mewujudkan konsep tata panggung naskah Karma Gadis Bisu, hingga dapat dipentaskan.

Proses perancangan menggunakan metode *design thinking* ini secara tidak langsung, perancang telah melakukan cara berfikir konvergen yaitu cara berpikir meluas dengan menghasilkan banyak ide/solusi dan cara berfikir divergen yaitu menyempit dengan menyimpulkan dan menetapkan ide/solusi terbaik. Kelebihan metode *design thinking* dalam menggunakan pola pikir konvergen dan divergen ialah perancang dapat menemukan kebutuhan/permasalahan yang sebenarnya, sehingga dapat menemukan solusi yang tepat untuk mengatasinya.

## Kepustakaan

- Brockett, O. G. (1964). *The Theatre an Introduction*. Holt, Rinehart.
- Brown, T. (2008). *Design Thinking*. *Havard Business Review*, 84–92.
- Damajanti, I. U. (2006). *Psikologi Seni, Sebuah Pengantar*. Penerbit PT Kiblat Buku Utama.
- Dewi, C. S. (2012). *Menjadi Skenografer*. PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.
- Gustami, S. (2004). *Proses Penciptaan Seni Kriya: Untaian Metodologis*. Program Pascasarjana S2 Penciptaan Dan Pengkajian Seni ISI Yogyakarta.

- IDEO. (2012). *Design Thinking for Educators 2nd Edition*.
- Kurniawan, F. (2021). Perancangan Artistik Panggung Pertunjukan Teater “Musuh Masyarakat” Karya Henrik Ibsen. *Jurnal ATRAT, Vol. 9, No, 63*.
- Padmodarmaya, P. (1988). *Tata dan Teknis Pentas*. Balai Pustaka.
- Rosmiati, A. (2021). Bentuk Tata Ruang Pentas Panggung Proscenium di Gedung Wayang Orang Sriwedari Surakarta. *Jurnal Ekspresi Seni, Vol. 23, N, p.351*.
- Sahid, N. (2016). *Semiotika untuk Teater, Tari, Wayang Purwa, dan Film*. Gigih Pustaka Mandiri.
- Santosa, E. (2010). *Seni Teater Jilid 2*. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah.
- Sheli, M. (2020). Penerapan Prinsip Tata Ruang Desain Interior pada Tata Panggung Teater. *Prosiding Konferensi Pertunjukan Dan Teater Indonesia 2020*, p.109.
- Tri, B. U. (2009). *Dekorasi dan Dramatika Tata Panggung Teater. Vol.10, No, p.94*.