

METODE *VISUAL THINKING* DALAM PERANCANGAN TATA PANGGUNG TEATER

Mega Sheli Bastiani
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
megashelibastiani@gmail.com

Abstrak: Manusia dalam melakukan proses pembelajaran cenderung menggunakan otak kiri untuk memecahkan sebuah masalah. Padahal otak kanan berperan lebih untuk mendorong daya kreativitas dan kemampuan berpikir kritis dalam menghadapi sebuah masalah. Salah satu metode untuk memicu kerja otak kanan ialah dengan metode *visual thinking*.

Tujuan perancangan dengan menggunakan metode *Visual Thinking* ialah untuk merangsang otak kanan melahirkan ide-ide segar melalui pengembangan kreativitas, intuisi, dan imajinasi. Metode *Visual Thinking* dalam perancangan tata panggung teater juga bertujuan untuk mengembangkan salah satu jenis metode kreatif dalam perancangan sebuah karya seni. Metode *Visual Thinking* yang akan diterapkan menurut Bolton terdapat empat langkah yaitu *looking* (mengidentifikasi masalah), *seeing* (memahami masalah), *imagining* (mengeneralisasi masalah untuk menemukan solusinya), dan terakhir *showing and telling* (menjelaskan dan mengkomunikasikannya). Metode ini masih jarang atau bahkan belum digunakan dalam perancangan tata panggung teater sehingga topik dari perancangan ini layak untuk dilanjutkan. Hasil perancangan ini berupa data kualitatif dengan target luaran berupa publikasi ilmiah pada jurnal nasional terakreditasi.

Kata kunci: *visual thinking*, tata panggung, teater

Pendahuluan

Visual Thinking merupakan salah satu metode kreatif yang sering diterapkan untuk memecahkan sebuah masalah. Umumnya *visual thinking* diterapkan pada bidang matematika yang membutuhkan proses pemecahan masalah di dalamnya. Proses berpikir setiap manusia pun seperti proses berpikir dalam menyelesaikan soal matematika, yang pada intinya mengajak manusia menggunakan otaknya untuk menyelesaikan masalah dengan menggambarkan ide-ide yang mereka pikirkan. Penggambaran itulah yang disebut dengan *visual thinking*. Sementara, manusia cenderung menggunakan peran kerja otak kiri dalam menyelesaikan masalahnya. Padahal otak kanan berperan lebih untuk mendorong daya kreativitas dan kemampuan berpikir kritis dalam menghadapi sebuah masalah. Melalui metode *Visual Thinking*,

peran kerja otak kanan untuk memunculkan ide-ide dan gagasan baru dapat berperan secara optimal.

Arcavi mengemukakan bahwa *Visual Thinking* merupakan kemampuan, proses dan produk dari penciptaan, interpretasi, penggunaan dan refleksi atas gambar, image, diagram dalam pikiran kita pada kertas atau dengan alat teknologi, dengan tujuan menggambarkan menceritakan informasi, memikirkan dan mengembangkan ide-ide yang sebelumnya tidak diketahui dan memajukan pemahaman (Arcavi, 2003). Metode kreatif ini masih jarang digunakan untuk menciptakan/merancang sebuah karya seni, yang di dalam proses perancangannya membutuhkan kerja otak untuk menyelesaikan masalah-masalah yang ada. Sementara menurut pencarian pada database jurnal internasional (scopus.com) belum

ditemukan penerapan metode ini pada perancangan tata panggung teater. Hal ini yang mendasari penulis untuk melakukan pengembangan dalam penerapan metode *visual thinking* dalam perancangan tata panggung teater.

Metode *visual thinking* menurut Bolton (Bolton, 2011) memiliki empat Langkah, yakni: (1) *Looking*, mengidentifikasi masalah dan hubungan timbal baliknya, merupakan aktivitas melihat dan mengumpulkan; (2) *Seeing*, mengerti masalah dan kesempatan, dengan aktivitas menyeleksi dan mengelompokkan; (3) *Imagining*, mengeneralisasikan langkah untuk menemukan solusi, kegiatan pengenalan pola; (4) *Showing and Telling*, menjelaskan apa yang dilihat dan diperoleh kemudian dikomunikasikannya. Selanjutnya, penulis akan menerapkan metode ini dengan mengambil sampel pada salah satu naskah realis, agar dapat dicerna dengan baik melalui beragam peristiwa sehari-hari.

Beberapa kelebihan *visual thinking* menurut Sword (Sword, 2005) ialah: (a) *Visual thinking* sangat ampuh dan cepat, kompleks, ampuh, detail dan imajinatif. Dengan *visual thinking*, informasi diproses secara instan, hanya dengan melihat gambar. (b) *Visual thinking* menemukan dan menyelesaikan masalah. Ketika pokok persoalan disampaikan kepada mereka, mereka dapat segera menyampaikan permasalahan yang mereka lihat dan kemudian mengerti bagaimana cara menyelesaikannya. (c) *Visual thinking* mendorong daya kreativitas, melihat gambar dari sudut pandang yang lebih jelas dan kreatif dari pemikir lainnya. Proses kreatif yang menggabungkan kesadaran akan masalah, mengumpulkan informasi, mengembangkan ide, merencanakan, dan menghasilkan penyelesaian.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat dirumuskan pertanyaan perancangan yaitu:

- a. Bagaimana metode *visual thinking* dapat bekerja pada perancangan tata panggung teater?
- b. Bagaimana penerapan metode *visual thinking* pada sampel naskah realis perancangan tata panggung teater?

Sedangkan tujuan dari perancangan ialah:

- a. Mengetahui metode *visual thinking* dapat bekerja pada perancangan tata panggung teater.
- b. Mengetahui penerapan metode *visual thinking* pada sampel naskah realis perancangan tata panggung teater.

Manfaat dilakukan perancangan ini ialah diharapkan dapat menjadi alternatif acuan dan memperkaya metode perancangan bagi mahasiswa yang akan melakukan perancangan tata panggung teater.

Penelitian Sebelumnya

Hal yang mendasari penulis untuk mengajukan proposal perancangan ini ialah karena belum ditemukan penelitian terdahulu baik jurnal, paper, dan tulisan ilmiah lainnya yang membahas metode *visual thinking* dalam perancangan tata panggung teater. Sementara, metode ini merupakan salah satu metode kreatif yang bisa menjadi acuan bagi mahasiswa atau perancang lain dalam melakukan perancangan karya seni, khususnya tata panggung dalam pementasan teater. Namun tetap diperlukan referensi-referensi dari penelitian sebelumnya guna menjadi *state of the art* dalam penelitian ini.

Perancangan pertama dari Oni Anugra Roszita (Roszita, 2014) dengan judul Teknik Penciptaan Tata Artistik Pada Naskah "*Heart Of Almond Jelly*" Karya Wishing Chong Sutradara Dimas Adi Putra, yang terbit pada ejournal.unesa.ac.id tahun 2014. Perancangan ini membahas mengenai perancangan/penciptaan tata artistik secara keseluruhan yaitu tata panggung, properti, make-up, kostum, tata cahaya, hingga musik, dengan menerapkan gaya

realis/representasional. Hasil perancangan tersebut ialah sebuah konsep tata artistik secara keseluruhan yang dipentaskan dan diunggah pada kanal Youtube tanggal 10 Oktober 2018. Perancangan ini menjadi referensi dalam hal perwujudan pementasan teater dengan gaya realis, yang juga akan diterapkan perancang dalam merancang tata panggung teater.

Selanjutnya, penelitian dari Asia Ramli (Ramli, 2022) dengan judul Tata Artistik Pertunjukan Teater *The Eyes of Marege*, yang terbit pada Nuansa Journal of Arts and Design, Vol. 6 No. 1 Maret 2022. Penelitian ini membahas tentang deskripsi dan analisis dengan fokus utama mengenai tata artistik pada pertunjukan teater *The Eyes of Marege* hasil kolaborasi Teater Kita Makassar dengan *Australian Performing Exchange*. Hasil penelitian tersebut ialah membahas tata artistik secara keseluruhan yaitu tata panggung, tata kostum, tata rias, properti, tata musik, hingga tata cahaya, yang menjadi referensi perancang dalam melakukan perancangan menggunakan metode *visual thinking*.

Perancangan ketiga dari Megi Hardani, Yusril, dan Nursyirwan (Megi Hardani, Yusril, 2019) dengan judul Perancangan Pertunjukan Teater Lakon "Senja Dengan Dua Kelelawar" Karya Kirdjomulyo, yang terbit pada Melayu Arts and Performance Journal Vo.2 No.2 Oktober 2019. Perancangan ini membahas tentang perancangan teater lakon "Senja Dengan Dua Kelelawar" karya Kirdjomulyo dengan bentuk pementasan yang mengacu pada gaya lakon realisme. Gaya realisme adalah gaya dalam pertunjukan teater yang dihadirkan melalui realitas sehari-hari sebagai pijakan. Analisis terhadap teks baik analisis struktur maupun tekstur lakon dalam ulasan ini yang menjadi referensi dalam membedah naskah realis yang akan diterapkan perancang pada tahap awal.

Pemaparan dari tiga artikel diatas digunakan sebagai referensi dan bekal informasi terkait dengan perancangan tata panggung teater yang akan dibuat. Maka, perancangan ini menarik untuk dikerjakan dan dilanjutkan.

Landasan Teori

Tata artistik merupakan salah satu unsur dari seni pertunjukan teater yang berfungsi sebagai latar peristiwa, tempat, maupun suasana, sehingga tata artistik merupakan sebuah elemen penting yang memiliki beberapa bagian didalamnya, yakni Tata panggung, Tata Cahaya, Tata musik, Tata Rias, dan Tata Busana yang dapat membantu suatu pementasan menjadi sebagai suatu pertunjukkan (Santosa, 2008). Sementara, 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). Tata panggung bekerja untuk mendefinisikan kebutuhan naskah, keinginan sutradara, dan kebutuhan lakon yang akan disajikan di hadapan penonton.

Latar cerita adalah berbagai persoalan yang terkait dengan hal-hal yang melandasi atau menjadi bagian dari peristiwa, tempat terjadinya peristiwa dan kurun waktu yang terjadi dalam lakon. Pemahaman latar cerita ini dimaksudkan untuk memahami keseluruhan cerita sebagai pijakan untuk diwujudkan dalam realitas panggung (Sumardjo, 1981). Dalam kaitannya dengan penyingkapan naskah, Yudiaryani membagi dalam dua pendekatan penyutradaraan, yaitu; *pertama*, presen-tasi yakni

menghadirkan keseluruhan kenyataan ke atas panggung secara apa adanya. *Kedua*, gaya representasi merupakan pendekatan yang menghadirkan panggung sebagai interpretasi se-luruh formula dan unsur-unsur pemang-gungan yang secara kesejarahan telah hadir (Yudiaryani, 2002).

Selanjutnya, Teater Realisme merupakan cerminan "sepotong kehidupan" yang di-tampilkan secara detail namun apa ada-nya. Di atas panggung harus terbayang "sepotong kehidupan", *a slice of life*, sehingga seni panggung merupakan penyajian kembali kehidupan inderawi secara obyektif bahkan mendekati se-rinci mungkin dengan kenyataan, Soemanto Bakdi dalam (Megi Hardani, Yusril, 2019). Itulah sebabnya, realisme berusaha mewujudkan apa yang disebut "ilusi realitas". Konsep ini menegaskan bahwa realisme harus mampu "memindahkan" kenyataan se-hari-hari di atas panggung, bukan dalam bentuk menambahkan (stilisasi) atau merusak (mendistorsi), tetapi menyaji-kannya setepat mungkin sehingga ilu-sipun tercapai (Saini, 2002).

Berikutnya, dalam (Tri, 2009) dikemukakan bahwa tata panggung realistis dirancang untuk memberi imaji suasana yang mendukung adegan realistis. 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 dikhendaki 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 and Data

Perancangan kali ini menggunakan metode *visual thinking* sebagai pokok bahasan utama dalam merancang tata panggung teater. Menurut Bolton (Bolton, 2011) metode *visual thinking* memiliki empat langkah, sebagai berikut:

1. *Looking*, yaitu mengidentifikasi masalah dan mempelajari hubungan timbal baliknya yang merupakan aktivitas melihat dan mengumpulkan data. Pada langkah ini, seorang perancang diminta untuk membedah naskah realis sebagai sampel penerapan metode *visual thinking*. Perancangan mencari data dan mengumpulkan informasi mengenai kebutuhan ruang, baik ruang panggung maupun ruang aktor yang akan bermain didalamnya.
2. *Seeing*, yaitu mengerti masalah dan kesempatan/peluang, dengan aktivitas menyeleksi dan mengelompokkannya. Pada langkah ini perancang menerjemahkan apa yang sudah diperoleh pada langkah pertama. Perancang menyeleksi kemudian mengelompokkan masalah-masalah juga kebutuhan-kebutuhan pada perancangan panggung teater sesuai dengan naskah yang akan diterapkan.
3. *Imagining*, yaitu mengeneralisasikan langkah untuk menemukan solusi, kegiatan pengenalan pola. Pada langkah ketiga, perancang menyusun kemungkinan-kemungkinan untuk menemukan solusi pada permasalahan yang telah diseleksi pada langkah sebelumnya. Selain itu, perancang mulai mengimajinasikan/memvisualisasikan ide-ide dan kemungkinan yang dapat diwujudkan dalam perancangan tata panggung teater.
4. *Showing and Telling*, yaitu menjelaskan apa yang dilihat dan diperoleh, kemudian dikomunikasikannya. Tahap

terakhir dari metode *visual thinking* ialah menjelaskan dan mengkomunikasikan seluruh data perancangan tata panggung teater hasil dari proses yang telah dijalani.

4. Hasil dan Pembahasan

Perancangan ini termasuk dalam perancangan karya seni sehingga menggunakan metode *Visual Thinking* sebagai pokok bahasan utama. *Visual thinking* merupakan metode pembelajaran yang berpusat pada visualisasi seseorang untuk mengidentifikasi sebuah masalah. *Visual thinking* mengutamakan kemampuan otak kanan untuk menyelesaikan masalah. *Visual thinking* juga membuat seseorang memahami cara mereka belajar sehingga dalam penyelesaian sebuah masalah pun memiliki cara yang berbeda pula.

Menurut Bolton (Bolton, 2011) metode *visual thinking* memiliki empat langkah. Langkah pertama ialah *looking*, yaitu mengidentifikasi masalah dan mempelajari hubungan timbal baliknya yang merupakan aktivitas melihat dan mengumpulkan data. Pada langkah ini, seorang perancang diminta untuk membedah naskah realis sebagai sampel penerapan metode *visual thinking*. Perancangan mencari data dan mengumpulkan informasi mengenai kebutuhan ruang, baik ruang panggung maupun ruang aktor yang akan bermain didalamnya. Naskah yang akan diterapkan pada metode ini ialah Bila Malam Bertambah Malam karya Putu Wijaya.

Hasil pencarian data awal ialah kebutuhan ruang yang ada di dalam naskah. Kebutuhan ruang tersebut dapat diidentifikasi melalui:

a) Ringkasan Cerita/Sinopsis

Bila Malam Bertambah Malam mengisahkan tentang kehidupan berlatar belakang Bali, dengan lakon yaitu Gusti Biang seorang janda bangsawan dari Tabanan Bali. Janda

tersebut berusia 70 tahun yang hidup bersama Wayan, pelayan tua yang setia melayani Gusti Biang. Selain itu tinggalah pula Nyoman, gadis muda yang sejak kecil hidup dan melayani Gusti Biang. Lakon ke-4 adalah anak Gusti Biang satu-satunya Ngurah yang selama ini menuntut ilmu di Jawa. Gusti setiap hari menunggu anaknya tersebut kembali pulang.

Gusti Biang ialah orang tua yang keras kepala, kaku, sombong dan egois. Ia sanget mementingkan kasta dan derajat darah bangsawan yang dimilikinya, yang membuat ia merendahkan orang lain terlebih yang memiliki kasta lebih rendah daripada dia. Ia juga sangat mudah berubah emosi dan perasaannya, dari senang, sedih, hingga marah-marah.

Bagian awal menceritakan perselisihan antara Gusti Biang dan Nyoman. Gadis muda itu membantu sang nenek tua dalam melakukan beberapa aktivitas yang sudah sulit ia lakukan, namun kerap ditolak dan berakhir dengan kelahi. Perkelahian memuncak pada saat Nyoman berusaha memberikan obat dari dokter kepada Gusti Biang namun ditolak, disangka Nyoman akan meracuni Gusti Biang. Nyoman dipukul hingga ia merasa tidak sanggup lagi menghadapi perlakuan Gusti Biang selama ini. Ia memutuskan untuk meninggalkan rumah Gusti Biang, kembali ke desanya.

Wayan, pelayan tua datang untuk menenangkan dan memperbaiki keadaan. Gusti Biang kembali membuat situasi semakin memanas dengan menunjukkan hutang-hutang Nyoman kepadanya. Emosinya semakin memuncak ketika Gusti membaca surat dari anaknya Ngurah, yang akan memperistri Nyoman. Akhirnya Nyoman pergi dari rumah Gusti Biang.

Perkelahian kembali meluas pada saat Wayan mengungkapkan bahwa Gusti Rai (suami Gusti Biang) merupakan penghianat kemerdekaan, yang menyebabkan kematian para teman seperjuangannya. Gusti Biang tidak terima, marah dan mengusir Wayan dari rumahnya. Tak lama kemudian anak Gusti Biang pulang ke rumah, dan menjelaskan keputusannya untuk meminang Nyoman, namun tentu saja ditolak oleh Gusti Biang.

Wayan kembali menjembatani perselisihan dengan menceritakan apa yang dia alami pada saat muda bersama Gusti Rai. Kenyataan tersebut tidaklah mudah diterima oleh Ngurah dan Gusti Biang. Wayan juga menceritakan hubungannya dengan Gusti Biang kepada Ngurah. Setelah menjelaskan semua kejadian, ia mendorong Ngurah untuk mengejar Nyoman. Akhirnya Gusti Biang merestui Ngurah dan Nyoman. Ia bersama Wayan menerima kenyataan dan merelakan masa lalu yang telah mereka lalui.

Dari naskah ini, Putu Wijaya ingin menyampaikan bahwa tidak ada hal yang bertahan selamanya. Setiap hal pasti akan terungkap kebenarannya baik cepat atau lambat. Jika kita terperangkap pada masa lalu dan nostalgia, masalah-masalah yang datang dapat bertambah parah. Tokoh utama yakni Gusti Biang dalam cerita ini merupakan sumber pesan dari cerita tersebut.

b) Latar Tempat

Latar tempat digunakan untuk menunjukkan lokasi kejadian pada naskah, yaitu di sebuah teras dan halaman depan rumah Gusti Biang, seorang bangsawan berkasta yang bertempat di Tabanan, Bali.

c) Latar Waktu

Latar waktu digunakan untuk menunjukkan kejadian yang sedang

berlangsung, yaitu pada sore hari hingga malam hari.

d) Latar Suasana / Peristiwa

Latar suasana/peristiwa digunakan untuk menjelaskan kondisi psikologi tokoh. Suasana yang nampak pada naskah ialah ketegangan perselisihan antara Gusti Biang dengan Nyoman, Wayan, dan putra semata wayangnya Ngurah.

Setelah mendapat informasi dasar pada naskah, yaitu synopsis, latar tempat, latar waktu, dan latar suasana, selanjutnya melangkah pada tahap kedua yaitu *Seeing*.

Seeing, yaitu mengerti masalah dan kesempatan/peluang, dengan aktivitas menyeleksi dan mengelompokkannya. Pada langkah ini perancang menjelaskan apa yang sudah diperoleh pada langkah pertama, yaitu kekhasan dalam naskah ini ialah memiliki unsur dan latar belakang budaya Bali yang kental dalam seluruh alur ceritanya. Mulai dari percakapan, konflik yang dibangun, latar tempat hingga latar suasana disampaikan dengan jelas.

Perancang menyeleksi kemudian mengelompokkan masalah dan kebutuhan pada perancangan panggung teater sesuai dengan naskah Bila Malam Bertambah Malam. Berikut tabel kebutuhan tata panggung dalam naskah:

Latar Tempat
Sebuah teras dan halaman depan rumah Gusti Biang seorang dengan kasta bangsawan di Tabanan, Bali
Latar Waktu
Kejadian berlangsung pada sore hingga malam hari
Latar Suasana
Suasana yang nampak ialah ketegangan, amarah, dan perselisihan antara Gusti Biang dan 3 tokoh lainnya.

Tabel 1. Hasil pengelompokan kebutuhan tata panggung Bila Malam Bertambah Malam

Selanjutnya langkah ke-empat ialah *imagining*, yaitu menggeneralisasikan langkah untuk menemukan solusi, serta kegiatan pengenalan pola. Pada langkah ketiga, perancang menyusun kemungkinan-kemungkinan untuk menemukan solusi pada permasalahan yang telah diseleksi pada langkah sebelumnya. Selain itu, perancang mulai mengimajinasikan/memvisualisasikan ide-ide dan kemungkinan yang dapat diwujudkan dalam perancangan tata panggung teater. Berikut hasil dari visualisasi kebutuhan tata panggung Bila Malam Bertambah Malam:



Gambar 1. Visualisasi perancangan tata panggung Bila Malam Bertambah Malam (keseluruhan)

Sumber: dokumentasi perancang



Gambar 2. Visualisasi perancangan tata panggung Bila Malam Bertambah Malam (bagian teras)

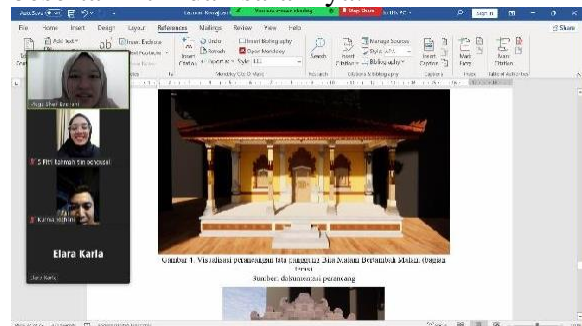
Sumber: dokumentasi perancang



Gambar 3. Visualisasi perancangan tata panggung Bila Malam Bertambah Malam (bagian gapura pintu masuk dan keluar)

Sumber: dokumentasi perancang

Langkah terakhir ialah *showing and telling*, yaitu menjelaskan apa yang dilihat dan diperoleh, kemudian dikomunikasikannya. Dalam tahap ini perancang menjelaskan dan mengkomunikasikan hasil kepada beberapa rekan pengajar untuk diminta kritik dan sarannya, sebelum perancang dapat mengkomunikasikan kepada mahasiswa untuk dapat menerapkan metode ini dalam perancangan tata panggung/skenografi. Berikut hasil pertemuan melalui Zoom beserta kritik dan sarannya:



Gambar 4. Foto dalam mengkomunikasikan hasil perancangan

Berikut notulensi diskusi mengenai hasil perancangan:

Hari, Tanggal	Senin, 11 September 2023
Tempat	Pertemuan secara Online (Daring) melalui Zoom Meeting
Waktu	18.30 WIB – selesai
Ketua Rapat	Mega Sheli Bastiani
Peserta Rapat	Kurnia R. Dhani, Fitri Rahmah, Elara Karla
Rangkuman Hasil Rapat	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kesesuaian kebutuhan tata panggung dengan latar tempat pada naskah, yaitu Bali. 2. Konsep tata panggung Bila Malam Bertambah Malam ialah tata panggung realis. 3. Simbol-simbol yang dihadirkan harus mewakili budaya Bali sesuai dengan kebutuhan naskah.
Catatan Khusus	-

Tabel 2. Notulensi Diskusi Mengenai Hasil Perancangan

5. Simpulan

Kesimpulan yang diperoleh setelah melakukan perancangan ini ialah metode *Visual Thinking* dapat diterapkan dalam perancangan tata panggung teater. Terdapat 4 langkah sederhana dalam melakukan prosesnya, yaitu (1) *looking* (2) *seeing* (3) *imagining* (4) *showing and telling*. Setiap melakukan tahapan kita dituntun untuk melihat sebuah permasalahan dan mencoba untuk menyelesaikannya, kemudian memvisualisasikan, hingga

mengkomunikasikannya. Langkah yang cukup sederhana namun begitu memudahkan perancang untuk membuat sebuah rancangan tata panggung teater.

Metode *visual thinking* mengajarkan kita untuk menggunakan kinerja otak kanan dalam mengatur dan menganalisis berbagai informasi dan permasalahan yang kita hadapi. Metode ini pun sangat cepat dan imajinatif. Proses kreatifnya kompleks, mulai dari mengumpulkan informasi, mengelompokkannya, mengembangkan ide, merencanakannya, hingga menghasilkan solusi/penyelesaian.

Daftar Pustaka

- Arcavi, A. (2003). The Role of Visual Representations in the Learning of Mathematics. *Journal of Mathematical Education in Science and Technology*, 217.
- Bolton, S. (2011). *Decoding Visual Thinking. Naver Workshop, Visualising Creative Strategies*.
<http://issuu.com/gpbr/docs/decodingvisualthinking.%5B2>
- Brockett, O. G. (1964). *The Theatre an Introduction*. Holt, Rinehart.
- Dewi, C. S. (2012). *Menjadi Skenografer*. PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.
- Megi Hardani, Yusril, dan N. (2019). Perancangan Pertunjukan Teater Lakon “Senja Dengan Dua Kelelawar” Karya Kirdjomulyo. *Melayu Arts and Performance Journal*, 2, No.2.
- Ramli, A. (2022). Tata Artistik Pertunjukan Teater The Eyes of Marege. *Nuansa Journal of Arts and Design*, 6, No.1.
- Roszita, O. A. (2014). Teknik Penciptaan Tata Artistik Pada Naskah “Heart Of Almond Jelly” Karya Wishing Chong Sutradara Dimas Adi Putra. *Ejournal.Unesa.Ac.Id*.
- Saini, K. (2002). *Kaleidoskop Teater Indonesia*. STSI Press Bandung.

- Santosa, E. (2008). *Seni Teater Jilid 1*. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Santosa, E. (2010). *Seni Teater Jilid 2*. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah.
- Sumardjo, J. (1981). *Segi Sosiologis Novel Indonesia*. Pustaka Prima.
- Sword, L. K. (2005). *The Power of Visual Thinking*.
- Tri, B. U. (2009). *Dekorasi dan Dramatika Tata Panggung Teater*. Vol.10, No, p.94.
- Yudiaryani. (2002). *Panggung Teater Dunia*. Pustaka Gondho Suli.