

**PERAN DESAIN
DALAM PERTUNJUKAN TUMIRAH (SANG MUCIKARI)
DI PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENDRATASIK
UNIVERSITAS PALANGKA RAYA**

Muhamad Romadoni

muhamadromadoni@fkip.upr.ac.id, FKIP, Universitas Palangka Raya

Jimmy O. Andin

Jimmyandin169@gmail.com, FKIP, Universitas Palangka Raya

Andi Arie Astuti

andiari@fkip.upr.ac.id, FKIP, Universitas Palangka Raya

Cahyo Wahyu Darmawan

cahyo.w.darmawan@fkip.upr.ac.id, FKIP, Universitas Palangka Raya

Abstrak

Peran desain yang notabene sebagai seni visual yang kebanyakan orang menganggap ada batas pemisah dengan seni gerak maupun bunyi, tentu akan menjadi gambaran baru dalam memahami hubungan yang saling terkait dalam menyukkseskan suatu pertunjukan. Hal ini melatar belakangi terkait penelitian peran desain baik dalam pertunjukan yang difokuskan pada pertunjukan *Tumirah (Sang Mucikari)* yang ditampilkan di Prodi Pendidikan Sendratasik Universitas Palangka Raya, dengan tujuan mendeskripsikan dan menganalisis permasalahan bentuk dan kreativitas tata panggung dan *properti* yang digunakan. Teori nirmana dwimatra dan trimtra mendasari dalam mengupas peran desain dalam pertunjukan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif interpretatif dengan kajian studi kasus. Hasil penelitian menunjukkan peran desain yang berupa unsur garis, bidang, warna, ruang, menjadi salah satu yang tidak dapat dipisahkan dari sebuah pertunjukan. Kreativitas desain yang mereduksi sebagian unsurnya menjadi unsur-unsur imajiner dan memvisualisasikan unsur yang bobot representasinya tinggi menjadi faktor penentu dalam menjelaskan ke penonton agar terbawa dalam suasana yang diceritakan dalam naskah pertunjukan

Kata Kunci: desain, pertunjukan, tumirah sang mucikari

Abstract

The role of design, as a visual art that most people think there is a dividing line between the art of motion and sound, will certainly be a new picture in understanding the interrelated relationship in the success of a performance. This is the background related to the research on the role of good design in a performance focused on the "Tumirah (Sang Mucikari)" performance performed at the University of Palangka Raya's Drama, Dance, and Music Education Study Program, with the aim of describing and analyzing the problems of the form and the creativity of the stage and the property used. The theory of two-dimensional and three-dimensional designs underlies the role of design in performance. The method used in this research is interpretative qualitative with case study studies. The results show that the role of design in the form of line, field, color, and space elements is inseparable from a performance. Design creativity that reduces some of its elements into imaginary elements and visualizes elements whose representation weight is high is a determining factor in explaining to the audience to be carried away in the atmosphere told in the performance story.

Keywords: design, performance, tumirah sang mucikari

PENDAHULUAN

Seni pertunjukan di Indonesia sudah ada sejak lama. Seni pertunjukan berasal dari ritual keagamaan yang mengungkapkan hubungan antara manusia dengan dunia lain. Fungsi ritual tersebut antara lain untuk mengusir roh jahat, menolak bala. Sejalan dengan perkembangan zaman, seni ritual tersebut dipraktekkan untuk merayakan hajatan, pada pesta pernikahan, khitanan dan sebagainya. Di Indonesia dikenal berbagai jenis seni pertunjukan yang biasa disebut teater tradisional (telah mentradisi), teater rakyat (karena merakyat) atau teater daerah (berciri khas daerah), Secara konvensional, yang dimaksud teater daerah terbatas pada seni pertunjukan yang memiliki ciri khas daerah tertentu (Rahmayanti dan Santosa, 2018). Pertunjukkan sebuah teater tidak hanya difokuskan kepada gerak ekspresif lakon, penggunaan kostum, panggung, artistik, *property*, dan *lighting* juga menjadi pendukung dalam pertunjukkan teater. Jika buku roman dapat menggerakkan fantasi kita. Maka dalam drama kita melihat kehidupan manusia diekspresikan secara langsung dimuka kita sendiri (Harymawan, 1986).

Artistik yang digunakan dalam pertunjukkan merupakan pendukung agar lebih menghidupkan suasana dan membawa kesan kepada para penonton untuk mengikuti alur cerita yang terjadi dalam pertunjukkan secara tidak langsung. Simbol-simbol dalam artistik kerap juga ditampilkan agar menimbulkan kesan penasaran kepada pertunjukkan. Seperti yang diungkapkan Santosa (2008: 47) bahwa 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 di dalamnya, yakni tata panggung, tata cahaya, tata musik, tata rias, dan tata busana yang dapat membantu suatu pementasan menjadi sebagai suatu pertunjukkan.

Berkaitan dengan artistik panggung pasti tidak lepas dari peran desain sebagai pijakan dalam mengonsep suatu pertunjukan. Kedudukan desain dalam mengatur arah bentuk dan gaya (*style*) menjadi hal yang sangat penting dalam mendukung setiap adegan atau jalan cerita dalam pertunjukan. Ciri utama *style* desain ini terdapat pada ornamen-ornamen hiasan yang kompleks hampir memenuhi semua bidang gaya desain. Gaya desain ini bisa diaplikasikan ke semua cabang desain termasuk arsitek, *furniture*, kemasan, dan lainnya (Kurniawan dkk, 2021).

Seni pertunjukan merupakan suatu bentuk seni *modern* yang menggabungkan berbagai unsur kesenian seperti: musik, teater, tari, maupun rupa. Berbagai upaya dikerjakan oleh pelaku seni pertunjukan dengan mengerahkan beragam ide kreatif dalam mengemas suatu pertunjukan. Hal ini dilakukan untuk menghindari kebosanan, jadi akan dituntut adanya perubahan dan inovasi di setiap penampilannya. Seni pertunjukan sering kali terfokus pada musik, tari, dan teater. Padahal jika ditelusuri lebih dalam bagaimana peran seni rupa terkait desain juga ikut andil dalam mensukseskan seni pertunjukan. Terlebih dalam mengaplikasikan *property* sebagai pendukung dalam menyampaikan pesan, desain mempunyai peran sangat penting dalam membangun suasana dan ikut membawa penonton dalam alur cerita yang ditampilkan.

Pertunjukan *Tumirah (Sang Mucikari)* merupakan pertunjukan penyampaian pesan dalam mengkritik kekerasan sosial dan politik di Indonesia. Kiranya akan memberi lebih menarik konteks yang digambarkan dalam pertunjukan yang masih relevan sampai sekarang ini, dengan didukung pengemasan visual dalam menyampaikan pesan. Ada sisi lain yang tersembunyi dalam pertunjukan *Tumirah (Sang Mucikari)* yaitu sisi kemanusiaan yang menjadi kodrat manusia. Lakon yang digambarkan dengan seorang germo dan pelacur yang dikenal sebagai pribadi yang tidak baik di masyarakat, di sisi

lain mereka juga manusia yang memiliki sifat ambisi, cita-cita, dan kebaikan yang sama seperti manusia pada umumnya. Penyampaian pesan tersebut tentu akan lebih tersampaikan jika didukung dengan artistik panggung dan *property* yang digunakan dalam menyampaikan pesan.

Dari penjabaran di atas, kiranya menjadi sebuah gambaran bahwa peran desain sebagai seni visual yang kebanyakan orang menganggap ada batas pemisah dengan seni gerak maupun bunyi, tentu akan menjadi gambaran baru dalam memahami hubungan yang saling terkait dalam mensukseskan suatu pertunjukan. Hal ini melatar belakangi terkait penelitian peran desain baik dalam pertunjukan yang difokuskan pada pertunjukan "Tumirah (Sang Mucikari)" yang ditampilkan di Prodi Pendidikan Sendoratik Universitas Palangka Raya, dengan permasalahan bentuk dan kreativitas tata panggung dan *property* yang digunakan.

Penelitian ini penting dilakukan karena memiliki urgensi yang harus segera diselesaikan agar mendapat pemahaman baru terkait desain dan seni pertunjukan *Tumirah (Sang Mucikari)* dalam menyampaikan pesan dari sisi kemanusiaan. Teori atau konsep nirmana sebagai pengorganisasian atau penyusunan unsur-unsur visual seperti titik, garis, bidang, warna, ruang, gelap, terang, dan tekstur menjadi satu kesatuan yang harmonis (Ernawati, 2020) menjadi pondasi dasar dalam mengupas peran desain dalam seni pertunjukan.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif, yang nantinya perolehan data berasal dari lapangan dengan melakukan pengamatan dan wawancara mendalam dengan pemeran pada pertunjukan *Tumirah (Sang Mucikari)*, dosen pengampu mata kuliah seni peran, dan seniman yang tahu dan mengerti tentang permasalahan konsep panggung dan *property* yang digunakan. Segala permasalahan diidentifikasi, dibahas, dan dikaji secara mendalam sebagai data primer. Selanjutnya diperoleh gambaran atau penjelasan tentang hal-hal yang berhubungan dengan konsep desain yang diterapkan dalam pembuatan tata letak panggung dan *property* yang digunakan. Didukung dengan data-data pendukung seperti arsip dan dokumen sebagai data sekunder.

Penelitian ini lebih cenderung kajian studi kasus. Studi kasus merupakan pengujian secara rinci terhadap satu latar atau satu orang subyek atau satu tempat penyimpanan dokumen atau satu peristiwa tertentu. membatasi pendekatan studi kasus sebagai suatu pendekatan dengan memusatkan perhatian pada satu suatu kasus secara intensif atau rinci.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas observasi, wawancara, studi dokumen, dan perekaman. Sedangkan untuk keabsahan data dalam penelitian ini menentukan keabsahan (*validity*) dan keandalan (*reliability*) penelitian, atau secara keseluruhan dapat menentukan kepercayaannya (*trustworthness*) (lihat Rohidi 2011:218). Untuk menjaga kepercayaannya, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi sumber, artinya dari berbagai sumber itu dicocokkan dianalisis satu sama lain sehingga mendapatkan data yang lebih akurat. Sedangkan untuk teknik analisis data menggunakan reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Seni pertunjukan merupakan suatu bentuk seni *modern* yang menggabungkan berbagai unsur kesenian seperti: musik, teater maupun tari. Penamaan dari pertunjukan berbagai unsur tersebut sering disingkat sebagai pertunjukan musikal. Pertunjukan teater pada hakikatnya adalah tanda atas tanda atau meta-tanda. Semua tanda dalam teks lakon baru berstatus tanda yang bulat utuh ketika telah dipindahkan ke atas pentas menjadi teks pementasan. Pemahaman ini membuat tanda-tanda dalam teks lakon pada dasarnya baru berupa potensi tanda saja. Tanda yang sesungguhnya ada di atas pentas dalam wujud tubuh dan suara aktor, material pembangun set dan properti, warna dan intensitas cahaya, nada dan volume musik, dan sebagainya (Pramayosa, 2013: 235).

Pertunjukan *Tumirah (Sang Mucikari)* merupakan karya Seno Gumira Ajidarma yang diambil dari buku yang berjudul "Mengapa kau culik anak kami?". Prodi Pendidikan Sendratasik tampaknya mencoba mementaskan pertunjukan tersebut di lingkungan kampus sebagai salah satu kebutuhan praktik mata kuliah penyutradaraan dan seni peran I. Dalam pertunjukannya gambaran cerita yang dipentaskan menceritakan kisah seorang mucikari yang hidup di pedesaan dan menyaksikan pertempuran ninja di masa lalu.

Penggambaran cerita yang ada pada pertunjukan tersebut menjadi lebih menarik ketika pementasan secara visual dikuatkan dalam mendukung karakter yang disampaikan. Penggambaran visual tentu tidak lepas dari peran desain sebagai pijakan dalam membuat latar panggung dan *property* yang akan digunakan. Namun, pengaplikasian desain pada sebuah pertunjukan di Prodi Sendratasik tampaknya menjadi persoalan serius. Bentuk-bentuk desain yang sejatinya menjadi pijakan ternyata mengalami kesulitan dalam berproses. Hal ini dilatarbelakangi lantaran bidang yang ditekuni mahasiswa ialah seni pertunjukan. Hasilnya bentuk-bentuk desain yang menjadi konsep pendukung cerita sebatas desain sketsa, belum sampai tahap desain komunikasi visual.

Peran desain sebelum pada tahap pembuatan terlebih dahulu menuangkan sebuah ide yang dilatar belakangi dalam mendukung jalannya cerita atau suatu peristiwa sesuai latar waktu. setiap pergerakan tokoh dan penempatan properti di panggung harus ada alasannya. Seperti yang diungkapkan oleh Vitani selaku sutradara mengatakan desain panggung harus menggambarkan bagaimana kehidupan para Mucikari di rumah bordil yang berada di hutan. *Property* yang dibuat atau digunakan pun seperti Rumah Bordil, lampu semprong atau obor, kursi, teras depan rumah, sapu lidi, pohon dan dedaunan.

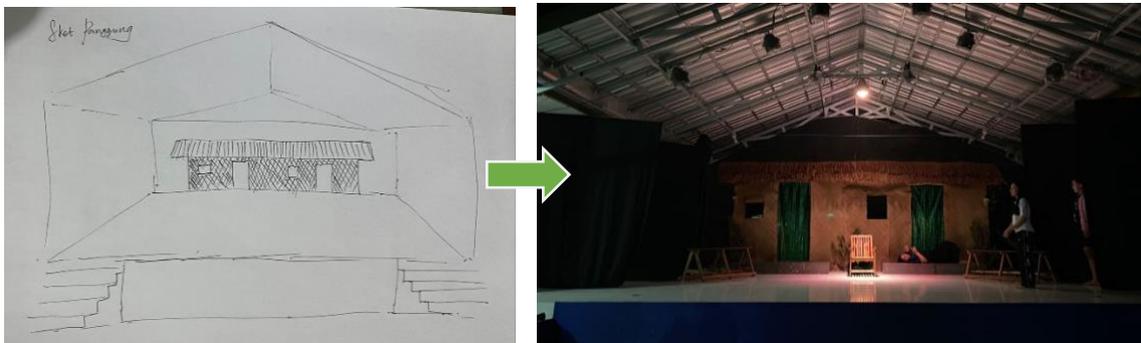
Pembuatan *setup* panggung dan *property* baik sutradara maupun pemain terlebih dahulu menelaah betul-betul naskah yang menjadi pedoman dalam menuangkan visualisasi bentuk. Dalam pembuatan bentuk desain, salah satu yang dipahami ialah bentuk dua dimensi sebagai sketsanya, sedangkan bentuk tiga dimensi wujud dari gagasan yang telah direncanakan yang dituangkan dalam bentuk aslinya.

Secara konsep, desain nirmana mencakup dua jenis yaitu nirmana dua dimensi (dwimatra) dan nirmana tiga dimensi (trimatra). Nirmana dwimatra sebagai ekspresi pada bidang dua dimensi, sedangkan trimatra langsung pada bentuk sesungguhnya sesuai dengan prinsip-prinsip desain, yaitu irama, keseimbangan, kesatuan, proporsi, dan harmoni (Lester, 2006). Dalam desain grafis, Nirmana memegang peranan penting tentang bagaimana menata dan menyusun elemen dasar sebuah desain menjadi komposisi yang serasi dan seimbang. Nirmana merupakan pengorganisasian atau penyusunan unsur-unsur visual seperti titik, garis, bidang, warna, ruang, gelap, terang, dan tekstur menjadi satu kesatuan yang harmonis (Ernawati, 2020).

Melihat alur cerita pada pertunjukan *Tumirah Sang Mucikari* dimana penggambaran kehidupan di masa lalu dengan menekankan latar masih tradisional, penggambaran

desain sebatas pada unsur garis, bidang, warna, dan ruang. Terutama dalam menggambarkan bentuk panggung dan *property* yang digunakan.

Penggambaran desain panggung yang dilatarbelakangi oleh naskah drama dalam pertunjukan, sutradara dan pemain bersepakat untuk mengambil latar kehidupan zaman dahulu yang masih tertinggal dan penuh dengan intrik tradisi. Penggambaran tersebut dituangkan dalam sebuah desain sketsa untuk menjadi pegangan dalam melakukan setup panggung. Desain tersebut tidak lupa memperhitungkan tempat dan ruang sebagai sarana ekspresi para pemain dalam melakukan pementasan. Karena pada dasarnya dalam proses pertunjukan pemain dan panggung sifatnya melayani sebagai satu kesatuan dalam menunjang mutu seni pertunjukan. Lebih jelasnya bisa dilihat seperti tampak pada gambar di bawah ini.



Gambar 1. Sket desain Panggung dan Panggung Pertunjukan

Penggambaran desain tersebut bertujuan agar penonton ikut terbawa dalam suatu kejadian di masa lalu sesuai dengan naskah pertunjukan. Seorang aktor, penata panggung dan semua yang terlibat dalam sebuah pertunjukan teater, pasti akan memiliki kesadaran bahwa apa yang mereka lakukan harus dapat dinikmati secara maksimal oleh penonton yang ada dihadapan mereka, sesuai dengan bentuk panggung (Sathotho dan Maharani 2023).

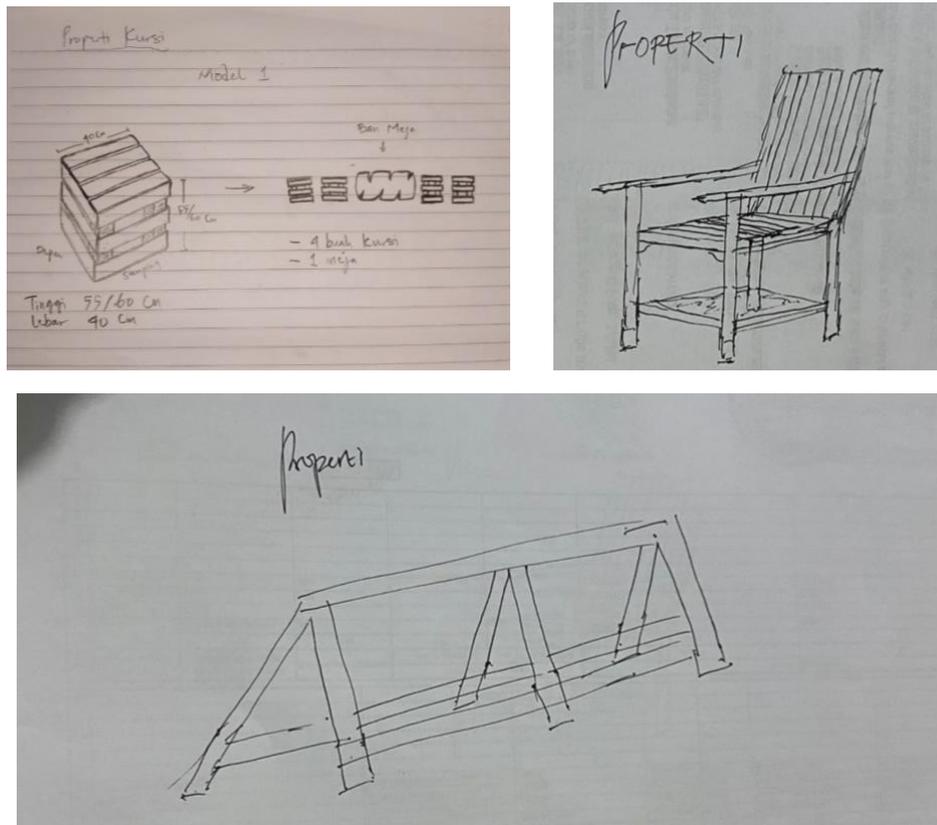
Kreativitas dalam menuangkan bentuk desain ke dalam bentuk sesungguhnya selalu berpegangan pada deskripsi naskah. Penggambaran latar *background* yang didasari oleh irama garis dan bentuk bidang tegas membuat penguatan dalam keadaan di masa lalu. Didukung dengan warna yang sederhana dengan warna klasik juga merepresentasikan kehidupan masih tradisional.

Selanjutnya dari segi *property*, pertunjukan drama/teater akan menjadi hidup dalam memvisualisasikan sebuah bentuk naskah jika didukung dengan bentuk atau unsur yang kuat dalam mewakili ekspresi para pemain saat pementasan. Jadi sebelum pertunjukan dimulai jauh-jauh hari *property* yang akan digunakan pasti menjadi sesuatu yang tidak bias diabaikan. Wujudnya yang menjadi simbol dalam penataan panggung atau benda yang digunakan secara langsung oleh pemain akan mempermudah dalam menyampaikan pesan atau alat bantu dalam mempermudah pertunjukan.

Melihat kebutuhan *property* dalam naskah pertunjukan Tumirah Sang Mucikari, pemain berusaha mewujudkan dengan memanfaatkan barang-barang yang mudah didapat dan dibentuk. Desain *Property* diciptakan dengan memperhatikan secara ergonomi baik tinggi, besar, serta fungsi yang digunakan. Menurut Soenandi, dkk. (2012) mengungkapkan ergonomi juga dapat didefinisikan sebagai studi tentang aspek-aspek

manusia dalam lingkungan kerjanya yaitu ditinjau secara anatomi, fisiologi, psikologi, engineering, manajemen dan desain/perancangan.

Adapun desain yang diciptakan berupa kursi dan *property* pendukung dengan pengembangan garis tegas, bidang, serta ruang dalam perwujudannya. Bentuk yang ditampilkan mendeskripsikan tentang keadaan latar di depan rumah di masa lalu sekaligus sebagai nilai guna pada saat pemain sedang melangsungkan pertunjukan. Lebih jelasnya bias dilihat gambar di bawah ini.



Gambar 2 . Sket desain *Property*

Dari gambar sket desain di atas, baik pemain dan sutradara berdiskusi dalam mewujudkan bentuk sesungguhnya. Kreativitas perwujudan bentuk berdasarkan naskah serta pengalaman dan referensi yang sudah pernah membuat karya. Hal ini sepadan yang diungkapkan Yulianti (2007), bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk melahirkan sesuatu yang baru berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang ada, berupa gagasan maupun karya nyata dan cara memecahkan masalah yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.

Perwujudan bentuk *property* dalam proses pembuatannya memperhatikan bahan yang pas untuk merealisasikan bentuk sket desain yang coba dituangkan dalam bentuk sesungguhnya. Dalam prosesnya bentuk-bentuk yang sudah didesain dari awal ada yang mengalami perubahan sedikit. Namun, bentuk yang dihasilkan tidak mengurangi nilai guna dalam mendukung pertunjukan. Lebih jelasnya bias dilihat seperti gambar di bawah ini.



Gambar 2 . Wujud Properti Pertunjukan

Penjelasan di atas menjadi lebih menarik ketika menempatkan desain sebagai salah satu yang tidak dapat dipisahkan dari proses pertunjukan. Melihat bagaimana bentuk-bentuk tiga dimensi sebagai latar panggung dan *property* yang coba dijabarkan dari unsur-unsur desain dalam memberi ruang kreatif memberi pemahaman baru yang lebih detail dalam proses pertunjukan. Hal ini sepadan yang diungkapkan Kurniawan dkk, (2021) berkaitan dengan artistik panggung tentu tidak lepas dari peran desain sebagai pijakan dalam mengonsep suatu pertunjukan. Kedudukan desain dalam mengatur arah bentuk dan gaya (*style*) menjadi hal yang sangat penting dalam mendukung setiap adegan atau jalan cerita dalam pertunjukan. Ciri utama *style* desain ini terdapat pada ornamen-ornamen hiasan yang kompleks hampir memenuhi semua bidang gaya desain. Gaya desain ini bisa diaplikasikan ke semua cabang desain termasuk arsitek, *furniture*, kemasan, dan lainnya.

Untuk menciptakan panggung yang realistis dan baik, bukan berarti memindahkan bentuk alam secara lengkap detail dan rinci, melainkan yang mereduksi sebagian unsurnya menjadi unsur-unsur imajiner dan memvisualisasikan unsur yang bobot representasinya tinggi sehingga memberi ruang kepada laku pemain untuk dapat bereksresi sesuai yang ada dalam naskah (Antono, 2009).

Pertunjukan Tumirah Sang Mucikari di prodi pendidikan sendratasik yang mencoba menempatkan peran desain sebagai salah satu upaya hubungan timbal balik sebagai pengarah bentuk dan gaya dalam pertunjukan. Pengonsepan dari awal sampai pertunjukan berakhir mempunyai keterkaitan dalam mensukseskan pertunjukan. Peran desain memiliki kekuatan untuk mendukung segala skenario yang ditampilkan. Pengaturan visual panggung dan *property* yang menjadi pendukung pemain dalam mementaskan perannya merupakan bukti bahwa keduanya saling berkaitan satu sama lain dalam menunjang seni pertunjukan.

Maka dari itu, bentuk-bentuk pentas baik dari panggung, *property*, dan pemain peran itu diciptakan untuk melayani pertunjukan. Sebuah pentas harus dapat mengangkat atau menunjang mutu seni pertunjukan pada saat pentas dan pertunjukan itu menjadi satu kesatuan (Cinthy dan Bachrun, 2016).

SIMPULAN

Pertunjukan Tumirah Sang Mucikari di Prodi Pendidikan Sendratasik merupakan salah satu bentuk pertunjukan yang menggabungkan mata kuliah seni peran 1 dan penyutradaraan. Dalam pertunjukannya menggambar seorang mucikari yang hidup di pedesaan dan menyaksikan langsung pertempuran di masa lalu. Peran desain yang berupa unsur garis, bidang, warna, ruang, menjadi salah satu yang tidak dapat dipisahkan dari sebuah pertunjukan. Pertunjukan yang sejatinya menggabungkan dari beberapa bidang keilmuan seperti, musik, tari, dan visual peran desain menjadi sangat penting karena dari awal sebelum pertunjukan mempunyai peran yang sangat penting dalam menentukan arah pertunjukan. Kreativitas desain yang mereduksi sebagian unsurnya menjadi unsur-unsur imajiner dan memvisualisasikan unsur yang bobot representasinya tinggi menjadi faktor penentu dalam menjelaskan ke penonton agar terbawa dalam suasana yang diceritakan dalam naskah pertunjukan. Bentuk layout panggung serta *property* yang menjadi kekuatan dalam memperjelas suatu peristiwa menjadikan pertunjukan lebih menarik dan mempunyai daya tarik tersendiri. Penelitian ini menjadi gambaran baru dalam mengulas hubungan antara seni pertunjukan dan seni rupa dalam hal ini desain sebagai corak penyatu diantara keduanya. Dahulu kebanyakan orang menganggap seni pertunjukan itu tidak ada kaitanya dengan seni rupa dalam pementasan di atas panggung. Namun dengan penelitian ini memberi sudut pandang baru walaupun dalam penjelasannya belum cukup detail dan keterbatasan data yang menjadi penguat dalam membuktikannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Antono, U, T, B. (2009). *Dekorasi dan Dramatika Tata Panggung Teater*. Jurnal Resital Vol. 10, No. 2. 94-105
- Cinthya, A., Bachrun, A, S. (2016). *Kajian Terhadap Ruang Tata Panggung Teater Tradisional*. Vitruvia: Jurnal Arsitektur, Bangunan, dan Lingkungan, Vol. 5, No. 2. (75-82)
- Haryawan. RMA. (1986). *Drama Turgi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Kurniawan, F., Sriwardani, N., Emilda, N. (2021). *Perancangan Artistik Panggung Pertunjukan Teater "Musuh Masyarakat" Karya Henrik Ibsen*. Jurnal ATRAT V9/N3/01 (63-70)
- Lester, P. M. (2006). *Visual Communication: Images with Message*. Toronto: Thomson Wadsworth Publishing
- Miles, H B. dan Heberman A M. 2007. *Analisis Data Kualitatif*. Terjemahan Tjetjep Rohendi Rohidi. Jakarta: UI Press
- Pramoyosa, Dede. (2013). *Pementasan Teater Sebagai Suatu Sistem Penandaan*. Jurnal Dewa Ruci Jurnal Pengkajian dan Penciptaan Seni, Vol.8 No. 2. hal 230.
- Rahmayanti, S., & Santosa, I. (2018). Peran Teknologi dalam Rancangan Panggung Pertunjukan Budaya Kontemporer studi kasus pertunjukan musik Aria. *Prosiding Seminar Nasional Desain Sosial*. 241-245.
- Ramli, A. (2022). Tata Artistik Pertunjukan Teater *The Eyes of Meriege*. Jurnal Nuansa V6/N1/03 (5-12)
- Rohidi, T, Rohendi. (2011). *Metodologi Penelitian Seni*. Semarang: Cipta Prima Nusantara.
- Santosa, Eko. (2008). *Seni Teater Jilid 2*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Kejuruan.



- Sathotho, S.F., Avril Ailsa Suha Maharani, A.S. (2023). *Konvensi Tata Artistik Teater Panggung dalam Pementasan Teater Virtual Siti Seroja oleh Teater Koma*. Jurnal Pendidikan Seni Rpa Undiksha. Vol 13 (1).
- Shen, Y., Li, L., & Chen, G. (2020). *Research on the effect of stage lighting on visual color sense of costumes*. *Journal of Silk*, 57(1).
- Soenandi, I. A., & Putren, P. (2012). *Optimalisasi Pemesanan Bahan Baku Di PT XYZ untuk Mereduksi Biaya Persediaan dengan Metode Program Dinami*. *Jurnal Teknik Dan Ilmu Komputer*, 01(01), 162–174.
- Yuliati, N, A. (2007). *Peningkatan Kreativitas Seni dalam Desain Busana*. *Journal UNY* Vol.5, No. 2, (173 – 184)