

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN ARTISTIK DALAM SENI
TARI WAYANG ADIPATI KARNA**

Diajukan Untuk Memenuhi Syarat Memperoleh Gelar Ahli Madya (A.Md.)
Program Studi D-3 Kriya Seni Minat Studi Tata Laksana Pentas



Oleh,

Tantan Setiawan

NIM. 222213031

**PROGRAM STUDI D3 KRIYA SENI
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI BUDAYA INDONESIA BANDUNG**

2025

LEMBAR PENGESAHAN

PERANCANGAN ARTISTIK DALAM SENI TARI WAYANG ADIPATI KARNA

Telah disidangkan dihadapan penguji pada tanggal, 17 Juni 2025
Disetujui dan disahkan oleh

Pembimbing I

Pembimbing II

Riana Safitri, S.Sn.,M.Pd.
NIP.197510112006042002

Ruslan Efendi, S.Sn., M.Ds.
NIP.198012232024211009

Penguji

Dr. Nani Sriwardani, S.T., M.Ds.
NIP.198009052010122004

Ketua Jurusan Kriya

Kaprodi D3 Kriya Seni

Khairul Mustaqin, S.Sn., M.Sn.
NIP.197405052003121003

Muhammad Shisiq, M.Pd.
NIP. 199303172019031005

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain

Prof. Dr. Husen Hendriyana, S.Sn., M.Ds
NIP.197203101998021003

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini tepat waktu, dengan judul: “Perancangan Artistik Dalam Seni Tari Wayang Adipati Karna”.

Laporan ini diajukan sebagai syarat memperoleh gelar Ahli Madya (A.Md.) pada bidang keahlian Kriya Seni-Tata Laksana Pentas, Fakultas Seni Rupa dan Desain di Institut Seni Budaya Indonesia Bandung.

Penulis berharap penelitian ini menjadi jalan pembuka bagi penelitian-penelitian inovatif selanjutnya yang dapat semakin mengembangkan keilmuan kriya seni. Terakhir semoga tulisan ini bermanfaat bagi kita semua.

Bandung, 14 Januari 2025

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR GAMBAR	5
BAB I PENDAHULUAN	7
A. Latar Belakang Penciptaan	7
B. Tujuan	9
C. Perancangan	10
D. Pustaka Acuan	11
E. Metode Penelitian Data	12
F. Sistematika Penulisan	13
BAB II PROSES PENCIPTAAN	15
A. Sumber Penciptaan.....	15
B. Konsep Perwujudan	19
BAB III DESKRIPSI GARAP DAN PEMAPARAN KARYA	46
A. Proses Pembuatan Karya.....	46
B. Deskripsi Karya.....	51
C. Penyajian Karya	53
BAB IV KESIMPULAN	54
DAFTAR PUSTAKA	55
DAFTAR INTERNET	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Penyajian Artistik Tari Wayang.....	12
Gambar 1. 2 Penyajian Artistik Tari Wayang.....	13
Gambar 2.1 Tabel Koreografi Tari Watang Adipati Karna.....	16
Gambar 2.2 Tabel Koreografi Tari Wayang Adipati Karna.....	17
Gambar 2.3 Riasan dan Busana Tari Wayang Adipati Karna.....	18
Gambar 2.4 Denah Sunan Ambu	22
Gambar 2.5 Referensi Gunungan	25
Gambar 2.6 Referensi Gunungan	25
Gambar 2.7 Referensi Gunungan	26
Gambar 2.8 Hasil Desain Gunungan.....	26
Gambar 2.9 Referensi Benteng	27
Gambar 2.10 Referensi Benteng	27
Gambar 2.11 Referensi Benteng	28
Gambar 2.12 Hasil Desain Benteng	28
Gambar 2.13 Tampak Depan.....	29
Gambar 2.14 Tampak Atas.....	29
Gambar 2.15 Tampak Samping	29
Gambar 2.16 Tampak Belakang.....	30
Gambar 2.17 Denah <i>Stage</i>	31
Gambar 2.18 Potongan A-B.....	32
Gambar 2.19 Potongan B-B	33
Gambar 2.20 Potongan C-C.....	34
Gambar 2.21 Potongan D-D	35
Gambar 2.22 Potongan E-E	36
Gambar 2.23 Multiplek.....	40

Gambar 2.24 Styrofoam.....	40
Gambar 2.25 Rang	41
Gambar 2.26 Cat	41
Gambar 2.27 Dempul.....	42
Gambar 2.28 Lem Kayu	42
Gambar 2.29 Zigsaw	43
Gambar 2.30 Ampelas	43
Gambar 2.31 Bor Listrik	44
Gambar 2.32 <i>Cuuter</i>	44
Gambar 2.33 Kuas	45
Gambar 2.34 Skrup.....	45
Gambar 2.35 Pemotongan Multiplek.....	46
Gambar 2.36 Penghalusan Multiplek.....	46
Gambar 2.37 Pegecatan	47
Gambar 2.38 Perancangan <i>Base</i>	47
Gambar 2.39 Perancangan <i>Base</i>	48
Gambar 2.40 Proses Dempul	48
Gambar 2.41 Proses Pegecatan.....	49
Gambar 2.42 Proses Finishing	49
Gambar 2.43 Pembuatan Maket	50
Gambar 2.44 Pembuatan Maket	50

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Seni hadir sebagai Bahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi, kehadirannya selalu dibutuhkan oleh manusia dimanapun mereka berada, dan kapan saja. Secara sederhana dapat dikatakan bahwa perkembangan seni selalu dikaitkan dengan masyarakat pendukungnya. (Read dalam Soedarso, 1973)

Begitupun dengan kedudukan seni di kota maupun di desa yang lebih cenderung mempunyai tujuan ekonomis, yaitu sebagai penopang kehidupan yang tentu saja menjadikan alih nilai dan mempunyai nilai jual atau nilai sendiri. Perubahan ini mulai berkembang sejak Indonesia baru menjalani awal kemerdekaannya. Terjadi perubahan disegala bidang, dari kehidupan yang diatur oleh agama dan adat istiadat masing-masing daerah, berubah menjadi kehidupan baru sebagai tuntutan tuntutan ekonomi, politik, dan kebudayaan baru. demikian pula halnya dengan seni tari. (Riyana Rosilawati, 2018)

Tari tidak sekedar ungkapan salah satu dari cabang seni pertunjukan belaka. Disaat berubahnya zaman dimana manusia bergelut dengan kemajuan teknologi serta berbagai kebudayaan pribumi, maka cabang seni tari pun berkembang sesuai dengan situasi dan kondisi. (Haikal Mubarak, 2005), perkembangan seni tari di Jawa Barat sangatlah beragam. Melalui proses yang panjang muncul beraneka ragam bentuk tari, dan masing masing tarian tersebut mempunyai fungsi tersendiri.

Selanjutnya masyarakat memilah milah dengan bagian-bagian tertentu. Kelompok tari tersebut sebagai sarana upacara atau ritual, sebagai sarana hiburan dan sebagai tontonan atau pertunjukan. Sebagai sarana untuk mendukung terwujudnya komunikasi antara pemain dengan pemirsanya, tentu diperlukan adanya materi baru dan suatu media arena. Dalam kaitanya seni pertunjukan, maka tata yang berarti susunan atau aturan, tata pentas berarti segala sesuatu yang berkenaan dengan pentas yang telah diatur. (Darmoyo 1988/76)

Dalam pertunjukan tari jelas terlihat, bahwa untuk menghidupkan suatu pementasan, dalam hal ini "Tari Wayang Adipati Karna" perlu adanya dukungan dari arena pementasan dan artistik pementasan, yang dilengkapi dengan audio dan visual, sehingga acara pementasan diharapkan akan semakin hidup dan komunikatif. Tentu sangatlah penting peran artistik dalam aspek pementasan dimana artistik ini sendiri berperan sebagai penyampaian suasana latar, tempat, dan waktu. Tata teknis pentas adalah segala yang menyangkut soal tata pakaian, tata rias, dekor dan tata sinar. Semua ini harus disesuaikan dengan nada dasar. (Harimawan 1967/108)

Perancangan karya yang akan diangkat oleh penulis adalah bentuk properti yang ada di atas panggung guna melengkapi suasana pertunjukan, perancangan yang penulis angkat juga tentu akan berbeda dari yang lainnya dimana mempunyai tema dan konsep yang berbeda dari yang lainnya baik dari segi bahan dan bentuk. Teknis pentas adalah suatu pengetahuan yang mempelajari seluk-beluk pementasan ungkapan tersebut juga yang membangun kepekaan penulis terhadap seni pertunjukan. (Tjahyono 1987/33)

Atas dasar tersebut, penulis membuat Garapan ini dengan judul: Perancangan Artistik Dalam Seni Tari Wayang Adipati Karna. Adapun rumusan masalah dalam Perancangan Artistik Dalam Seni Tari Wayang Adipati Karna sebagai berikut:

1. Bagaimana konsep Perancangan Artistik Dalam Seni Tari Wayang Adipati Karna
2. Bagaimana teknik Perancangan Artistik Dalam Seni Tari Wayang Adipati Karna?
3. Bagaimana bentuk Perancangan Artistik Dalam Seni Tari Wayang Adipati Karna

B. Tujuan

Tujuan perancangan perancangan adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui konsep Perancangan Artistik Dalam Seni Tari Wayang Adipati Karna
2. Untuk mengetahui teknik Perancangan Artistik Dalam Seni Tari Wayang Adipati Karna
3. Untuk mengetahui bentuk penyajian Perancangan Artistik Dalam Seni Tari Wayang Adipati Karna

C. Perancangan

1. Batasan Karya/Estimasi

Batasan artistik ini, diantaranya adalah:

- a. Perancangan artistik dengan tahap awal menganalisa, kemudian mengembangkan cerita berlandaskan premis yang menghasilkan konsep serta mood board sebagai acuan pengkaryaan
- b. Set artistik yang disesuaikan dengan hasil analisa penulis, artistik utama berukuran (6 meter x 2 meter)
- c. Pembuatan artistik dibuat secara manual dengan batasan 1:2 dengan menyesuaikan tempat pameran, namun hanya satu artistik saja, animasi, maket dan gambar kerja.
- d. Bahan media artistik menggunakan styrofoam dan multiplek.
- e. Karya ditampilkan dalam bentuk pameran.
- f. Karya pendukung seperti poster, stiker dan media lainnya yang mendukung penyajian karya.

2. Metode Visualisasi Karya

Terdapat beberapa tahap yang dilakukan dalam proses visualisasi karya ilustrasi dengan media artistik:

- a. Pembuatan konsep dengan cara menganalisa dan mengembangkan cerita.
- b. Membuat acuan pengkaryaan menggunakan *Moodboard*.
- c. Membuat sketsa gambar artistik dan penentuan ukuran
- d. Pembuatan gambar kerja secara manual
- e. Perakitan maket
- f. Finishing visualisasi karya ada beberapa batasan karya pada perancangan dan penciptaan

D. Pustaka Acuan

Perancangan *artistik* tidak terlepas dari beberapa acuan, diantaranya adalah:

1. Tata dan Teknik Pentas, Pramana Padmodarmaya. 1983

Buku ini sebagai pemahaman tentang pengertian Artistik dalam elemen- elemen untuk sesuatu yang harus dirancang dan dikoordinasikan dan menjelaskan perancangan Artistik.

2. Tata Cahaya Pertunjukan, Yayat Hidayat K. dan Adrianto. 2020

Buku ini membahas tentang tata cahaya yaitu makna warna lampu yang digunakan dalam pertunjukan dan jenis lampu serta peralatan yang dibutuhkan dalam tata cahaya.

3. Desain Panggung dan Properti, Michael Holt terjemahan Supriatna. 2009

Buku ini lebih membahas pada kreativitas yang menyajikan efektifitas organisasi yang disandingkan dengan rencana kedepan secara khusus desain Panggung.

4. Drama Teori dan Praktik Pementasan, Suroso. 2015

Buku ini menjelaskan tentang pemeranan atau actor , penyutradaraan dan lalu Artistik pada BAB 10 yang menjelaskan sebagai seorang artistik dan fungsi atau tugas artistik serta penjelasan dalam setting.

5. Tata Rias Panggung dan Spesial Efek, M. Tavip. 2020

Dalam buku ini membahas tentang cara membuat tata rias karakter tokoh guna untuk rias make up dalam pementasan pertunjukan.

6. Bahan Studi Kepenarian Tari Wayang, Iyus Rusliana. 2012

Dalam Buku ini membahas tentang Dasar dasar, Teknik, Gerakan tari wayang.

7. Wayang Wong Priangan, Iyus Rusliana. 2002

Buku ini merupakan kajian mengenai pertunjukan drama tari tradisional di Jawa Barat.

E. Metode Penelitian Data

1. Metode Literatur

Perancangan karya ini didukung oleh data-data berupa teks yang diambil dari berbagai sumber tertulis seperti buku dan artikel.

2. Metode Piktoral

Studi ini dilakukan untuk mempelajari dan menganalisa berbagai gambar sebagai inspirasi dalam proses penciptaan karya. Dari segi bentuk, warna, hingga teknik. Gambar-gambar referensi tersebut diambil dari internet.



Gambar 1.1 Pagelaran Pertunjukan Tari Wayang Ramayana
Sumber: <https://pin.it/fKcHkCCly> diakses 14 Januari 2025 pukul 22.17 WIB



Gambar 1.2 Pagelaran Tari Wayang

Sumber: <https://pin.it/5LZXtlOPg> diakses 14 januari 2025 pukul 22.17 WIB

F. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam pembuatan Laporan Tugas Akhir nantinya yaitu sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan, berisi latar belakang penciptaan, rumusan masalah (sebagaimana ditanyakan/dinyatakan dalam permasalahan), Sumber Pustaka (menjelaskan informasi tertentu yang relevan dengan karya yang akan dibuat, seperti ide, konsep, metode, bentuk, material, media, dan lain sebagainya); Metode Penelusuran Data (menjelaskan bagaimana cara menelusuri data); Sistematika penulisan (penjelasan bahasan dari rancangan bab yang berada dalam proposal).

BAB II Proses Penciptaan, berisi Sumber Penciptaan (penjelasan hal yang menjadi sumber penciptaan); Konsep perwujudan (penjelasan tentang pilihan estetika bentuk, gaya visual, tema, dan warna); Proses Penciptaan/Perwujudan Karya (paparan tentang proses visualisasi karya dari perancangan hingga perwujudan).

BAB III Deskripsi Hasil Garap dan Pemaparan Karya, berisi Deskripsi Karya (memaparkan keterangan dari masing-masing karya yang telah dihasilkan baik berupa gambar maupun keterangan tambahan lainnya);

Penyajian Karya (menjelaskan hal-hal berkait dengan penyajian karya, seperti bentuk penyajian dan pengemasan).

BAB IV Kesimpulan, (berisi paparan pengalaman proses berkarya sesuai topik atau masalah yang diangkat)



BAB II

PROSES PENCIPTAAN

A. Sumber Penciptaan

1. Tari Wayang Adipati Karna

Karna adalah seorang putra dari Dewi Kuntinabrata dengan Batara Surya. Nama Karna diambil dari kuping karena ketika dilahirkan ia dikeluarkan melalui kuping ibunya, atas bantuan Resi Druwasa. Selanjutnya Karna diasuh oleh Resi ini sejak dari bayi hingga menjelang dewasa. Setelah dewasa karna dipercayai untuk menjadi Adipati di Awangga dan Senapati di Astina.

Sinopsis tarian tari Adipati Karna menggambarkan kisah asmara atau kegandrungan Karna kepada putri yang berasal dari negara Mandraka yakni Dewi Surikanti. Adapun karakter yang di visualisasikan dalam tari ini adalah satria ladak. Unsur filosofis yang bisa dijadikan tuntunan untuk bekal dalam mengarungi hidup ini aalah kesetiaan dan perjuangan dengan modal keberanian. Ungkapan kegandruangan tidak semata mata diralisasikan dengan sentimentalitas tetapi mesti disertai dengan Upaya. Jadi apapun bentuk cita yang ingin dicapai tidak lepas dari perjuangan, termasuk dalam wilayah menggapai asmara.

Bentuk tarian tari Adipati Karna disajikan secara tunggal adapun susunan tarian secara menyeluruh bisa dilihat pada bagian koreografi. Lagu yang di pikir untuk mengiringi tari ini adalah lagu panglima. Wanda lagu ini sesuai dengan tema tarian yang menggambarkan Adipati Karna sedang gandrung kepada

Surikanti. Adapun gamelan atau alat instrument menggunakan gamelan salendro dengan bentuk lagu Sekar Alit Sawiletan berpola irama sedang.

KOREOGRAFI TARI DIPATI KARNA

NO	RAGAM GERAK POKOK	RAGAM GERAK KHUSUS	RAGAM GERAK PERALIHAN	POLA IRAMA
1	<i>Keupat tilu (putrak sodor kiri)</i>	-	-	sedang
2	<i>Mincid galayar</i>	-	-	sda
3	-	-	<i>Sejak raras randegan</i>	sda
4	<i>Adeg-adeg sembuda</i>	-	-	sda
5	-	-	<i>Sejak raras randegan</i>	sda
6	-	<i>Tincak tilu gancang</i>	-	sda
7	<i>Jangkung ila baksarai</i>	-	-	sda
8	-	<i>Keupat randegan</i>	-	sda
9	<i>Mincid ecek</i>	-	-	sda
10	-	-	<i>Sejak raras randegan</i>	sda

Tari Woyang ~ 33

Gambar 2.1 Tabel Koreografi Tari

Sumber:

<http://perpustakaan.isbi.ac.id/?menu=mod&action=search&keyword=Iyus+rusliana&type=book> diakses 05 Mei 2025 pukul 13.09 WIB

11	-	<i>Laras konda</i>	-	sda
12	<i>Mincid cicing</i>	-	-	sda
13	-	-	<i>Sejak raras randegan</i>	sda
14	-	-	<i>Sekar tiba, ngayun</i>	sda
15	-	<i>Engke gigir, gedul</i>	-	sda
16	-	-	<i>Sejak raras randegan</i>	sda
17	<i>Keupat tilu (dua tangan)</i>	-	-	sda
18	-	<i>Baksarai dan mamandayan</i>	-	sda
19	-	<i>Calik sembah</i>	-	sda
20	<i>Keupat tilu (jiwir sirjang)</i>	-	-	sda
21	-	<i>Sirig</i>	-	sda

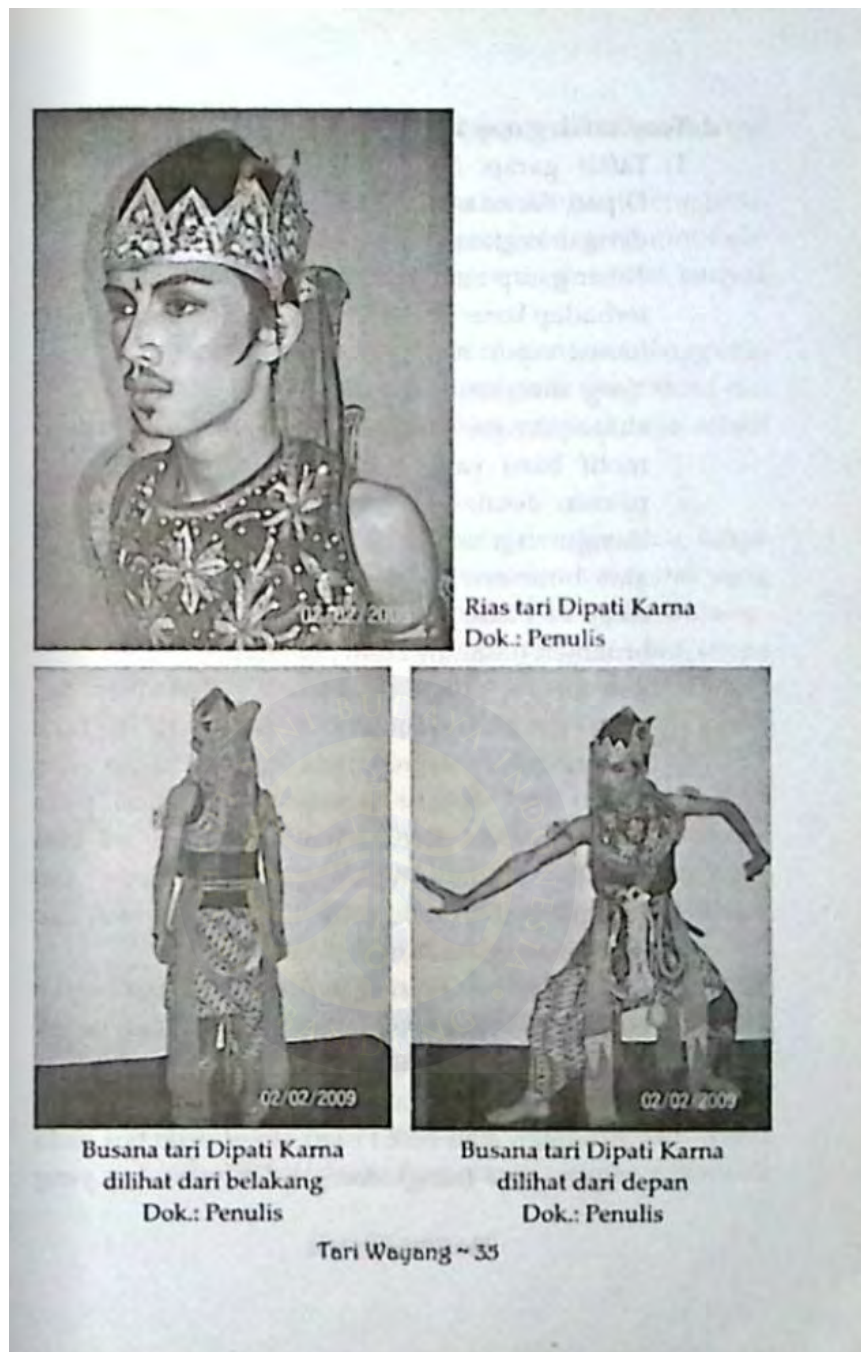
Gambar 2.2 Tabel Koreografi Tari

Sumber:

<http://perpustakaan.isbi.ac.id/?menu=mod&action=search&keyword=Iyus+rusliana&type=book> diakses 05 Mei 2025 pukul 13.09 WIB

Rias Adipati Karna bersumber dari wayang golek. Jadi penataan riasnya termasuk ke dalam rias watak atau karakter, seperti terlihat pada:

1. Alis, Masekon
2. Kening, Pasu Teleng
3. Kumis, Nyiripit
4. Bagian Bawah Bibir, Cedo
5. Jambang, Godegmecut



Gambar 2.3 Riasan dan Busana Tari

Sumber:

<http://perpustakaan.isbi.ac.id/?menu=mod&action=search&keyword=Iyus+rusliana&type=book> diakses 05 Mei 2025 pukul 13.09 WIB

Busana dari tari adipati karna mengenakan: Baju Kutung, celana sontog, kain dodot satrua, makutaketu adipati, badong, seder, sabuk, keris, bunga melati, kilat bahu, gelang tangan, uncal, tutup rasa, kewer, gelang kaki.

2. Artistik

Tata artistik merupakan salah satu bidang dalam industri kreatif yang menuntut kreativitas tinggi dalam mengasah serta menciptakan aspek artistik, mulai dari set, *property*, dan juga kostum. Tidak hanya memiliki kreativitas, tata artistik juga mengendalikan kepekaan serta pola pikir kritis akan jenis gaya maupun karakteristik tertentu dalam menelusuri sebuah tema untuk merancang seluruh aspek artistik. Maka dari itu, penulis memilih tata artistik sebagai bidang utama untuk ditekuni dalam pelaksanaan Tugas Akhir ini.

Seorang penata artistik haruslah merencanakan bentuk *setting* dan konsep sedemikian rupa, sehingga *setting* yang dibuatnya dapat memberikan ruang gerak pada aktor ataupun penari, memberikan pandangan yang menarik, membangun suasana pada pertunjukan yang dimengerti oleh penonton. Adapun beberapa hal yang sudah ditandai dalam pengembangan ide penataan artistik, diantaranya adalah bentuk *setting* panggung/*scenery*, *handprop*, *property*, tata musik, tata kostum, dan tata lampu.

B. Konsep Perwujudan

Dalam perancangan artistik dalam seni tari wayang Adipati Karna dan penerapannya dalam media maket dan animasi, terdapat pemilihan gaya visual, gaya visual dari artistik tersebut, pemilihan warna, ukuran karya, bahan, dan teknik yang digunakan.



Gambar 2.4 Moodboard

1. Gaya Visual

Zaman globalisasi menyebabkan perubahan pada budaya dan tradisi. Perubahan-perubahan itu terjadi baik secara bentuk atau fungsinya karena dipengaruhi juga oleh kreativitas manusia. Sesuatu yang busa menjadi ancaman atau peluang dalam mengembangkan kebudayaan tanpa merusak tradisi yang telah terbentuk.

Untuk itu, dalam gaya visual setting yang akan digunakan yakini simbolisme. Simbol itu sendiri “Sesuatu yang memiliki kemampuan untuk mempengaruhi dan memiliki makna mendalam” (Arthur Asa Berger, 2015: 28). Mempertahankan Simbol dipertahankan pada pertunjukan ini guna mampu menangkat nilai nilai itu sendiri.

Sebuah setting panggung harus memberi tempat gerak laku. Set panggung yang karab dengan pemain. Dalam pertunjukan juga selalu ada ruang. *Setting* panggung malah terkesan seadanya walaupun ada yang serius tetapi belum sempurna. Hal ini menjadi tolak ukur bagi para penikmatnya terhadap kehadiran setting panggung.

Setting yang bisa diterima sebagai satu satunya seknik yang masuk akal. Sementara skeneik itu, semua elemen elemen visual yang mengitari pemeran dalam pertunjukan si atas panggung. Sehingga lebih menyatu dengan keadaan yang sebenarnya dalam realita kehidupan.

Panggung yang kosong oleh berbagai personifikasi pada *setting*. Panggung menjadi tidak fokus kepada kepentingan penggarapan. Ini terjadi pada proses penggarapan yang dikembangkan oleh alur cerita. Ide ide dibangun berdasarkan apa yang ada dalam teks naskah kemudian dihadirkan di atas pentas. Ternyata kemasan itu terasa belum maksimal, melainkan hanya bentuk bentuk fisik *setting* yang hadir di panggung.

2. Tipe Panggung

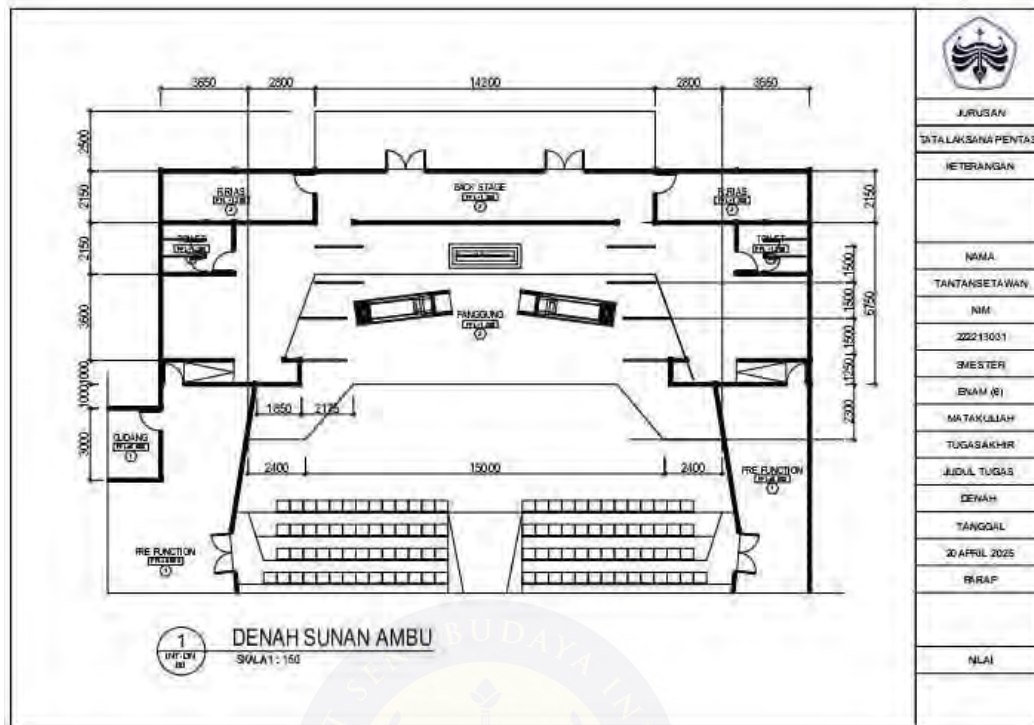
Jenis panggung yang akan digunakan untuk pementasan tari wayang Adipati Karna adalah panggung *proscenium*. “*Proscenium* merupakan perubahan dari istilah proskenion (dalam pentas yunani), dimana sebenarnya lebih tepat digunakan untuk bingkai pentas” (Arthur S Nalan. 1013: 38). Bingkai yang dipasang layar atau gorden inilah yang memisahkan wilayah akting pemain dengan penonton yang menyaksikan pertunjukan dari satu arah, maka dengan pemisahan ini pergantian tata

panggung dapat dilakukan tanpa sepengetahuan penonton. Jarak yang sengaja diciptakan untuk memisahkan pemain dengan penonton ini dapat digunakan untuk menyajikan cerita seperti apa adanya. Aktor dapat bermain dengan leluasa seolah olah tidak ada penonton yang hadir melihatnya. Pemisahan ini dapat membantu efek artistik yang diinginkan

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

Jarak antara penonton dan panggung adalah jarak yang dapat dimanfaatkan untuk menciptakan gambaran kreatif pertunjukan. Semua yang ada di atas panggung adalah jarak yang dapat disajikan secara sempurna seolah olah gambar nyata. Tata cahaya yang memproduksi sinar dapat dihadirkan dengan tanpa terlihat oleh penonton dimana posisi lampu berada. Intinya semua yang di atas panggung dapat diciptakan untuk mengelabui pandangan penonton dan mengarahkan mereka pada pemikiran bahwa apa yang terjadi di atas pentas adalah kenyataan. Pesona inilah yang membuat penggunaan panggung *proscenium* sebagai pilihan dalam pertunjukan tari wayang Adipati Karna. Panggung pertunjukan yang akan digunakan yaitu Gedung Kesenian Sunan Ambu Institut Seni Budaya Indonesia Bandung.

Berikut denah gedung kesenian Sunan Ambu ISBI Bandung:



Gambar 2.5 Denah Sunan Ambu

Sumber: UPT Ajang Gelar ISBI Bandung diakses 21 Februari 2025 pukul 13.09 WIB

3. Skeneri (Dekorasi)

Skeneri (Dekorasi) adalah pemandangan latar belakang tempat memainkan lakon (Arthur S Nalan, 2013: 9).

a. Unsur *Property*

Property merupakan segala peralatan yang diperlukan atau digunakan dalam pementasan untuk melengkapi skeneri dari para pemeran (Arthur S Nalan, 2013: 4). *Property* sangat membantu dalam meujudkan latar belakang suasana, waktu, tempat kejadian dan membatasi ruang gerak pemeranan. *Property* pertunjukan tari wayang Adipati Karna yang digunakan berupa:

1) Gunungan

Property ini merupakan simbol yang melambangkan simbol kehidupan manusia. Setiap gambar dalam ornamen di dalamnya melambangkan seluruh alam raya beserta isinya mulai dari tingkatan kehidupan manusia dengan segala karakternya, hewan, hutan, serta lingkungan sekitar yang melingkupi. Bentuk gunungan yang meruncing ke atas melambangkan bahwa hidup manusia ini tujuan akhirnya akan menuju ke atas secara vertikal yaitu berserah kepada tuhan.

2) Benteng

Property ini memvisualisasikan cerita dari tari wayang Adipati Karna sebagai senopati di kerajaan astina dengan simbol perlindungan fisik dan simbol kekuatan bagi kerajaan.

b. Unsur *Hand Property*

Hand Property adalah peralatan peralatan yang dipakai oleh pemain (Arthur S Nalan, 2013: 14). *Hand Property* membantu pemeran dalam menciptakan dan mendalami karakter peran. *Hand Property* pertunjukan tari wayang Adipati Karna ini adalah:

1) Busur dan Panah

Hand property ini menjadi bagian yang menggambarkan sosok adipati karna, yang dimana busur dan panah merupakan senjata yang digunakan Adipati Karna

2) Bunga Melati

Hand property ini memiliki simbol harapan dan kebahagiaan, dan menjadi pemanis dalam sebuah pertunjukan drama tari.

C. Proses Penciptaan

1. Alat dan Bahan

<i>Property</i>	Alat	Bahan
Gunungan	Geregaji	Multiplek
	Meteran	Lem Kayu
	Gundheker	Paku
	Pensil	Styrofoam
	Solder	Kawat

Tabel 2.1 Alat dan Bahan

Persiapan alat dan bahan sebetulnya tidak semua *property* di realisasikan menjadi 1:1. Namun penulis membuat visualisasinya dalam bentuk maket dan animasi, sehingga para *audience* dapat membayangkan pertunjukan tersebut.

2. Perancangan *Property*

Untuk mewujudkan suatu karya tentu disediakan alat dan bahan terlebih dahulu serta referensi dengan mencari gambar gambar yang memiliki perancangan desain *property*. Setelah mendapatkan hasil yang terbaik dari prosedur yang sudah dilakukan, lalu di aplikasikan pada proses komputer. Hal tersebut dilakukan untuk memastikan keakuratan dalam ukuran dan bentuk desain yang akan dibuat. Adapun gambaran desain yang akan dibuat, sebagai berikut:

a. *Property Gunungan*

1) Referensi



Gambar 2. 6 Refrensi Gunungan

Sumber: <https://pin.it/28jzZ3zZF> diakses 28 maret 2025 pukul 00.30 WIB



Gambar 2. 7 Refrensi Gunungan

Sumber: <https://pin.it/2a1y9v4I8> diakses 28 maret 2025 pukul 00.30 WIB



Gambar 2. 8 Referensi Gunungan

Sumber: <https://pin.it/zfOFAUyte> diakses 28 maret 2025 pukul 00.30 WIB

2) Desain Gunungan



Gambar 2. 9 Hasil Desain Gunungan

b. Property Benteng

1) Referensi



Gambar 2. 10 Referensi Benteng

Sumber: <https://pin.it/2NI2aKNHa> diakses 28 maret 2025 pukul 00.31 WIB



Gambar 2. 11 Referensi Benteng

Sumber: <https://pin.it/29Um0Pomm> diakses 28 maret 2025 pukul 00.31 WIB



Gambar 2. 12 Referensi Benteng

Sumber: <https://pin.it/6Ra6zNTzx> diakses 28 maret 2025 pukul 00.31 WIB

2) Desain Benteng



Gambar 2.13 Desain Benteng

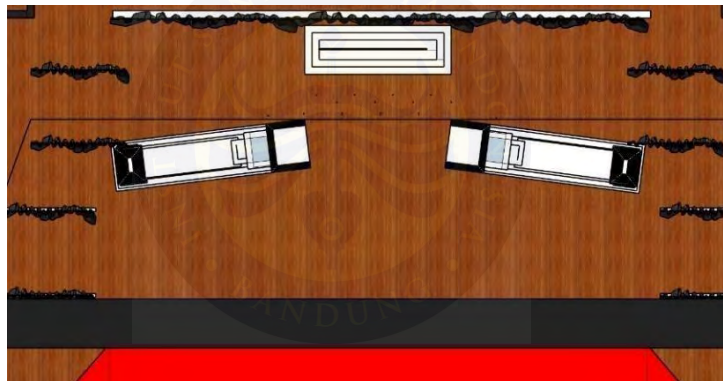
c. *Gambaran Setting Panggung*

1) *Tampak Depan*



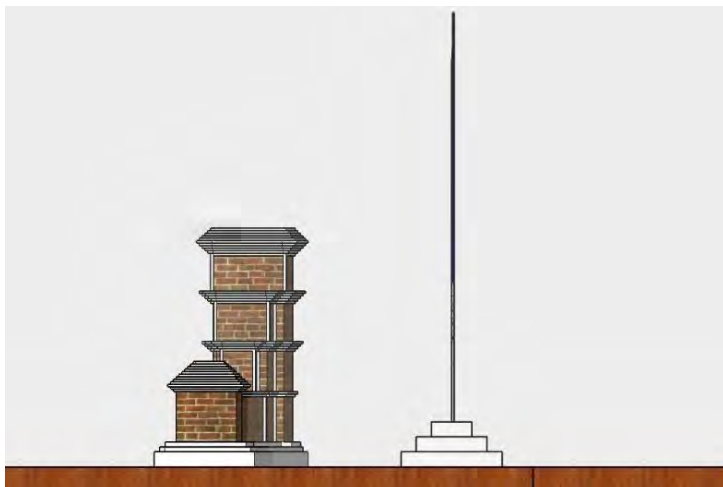
Gambar 2. 14 *Tampak Depan Stage*

2) *Tampak Atas*



Gambar 2. 15 *Tampak Atas Stage*

3) *Tampak Samping*



Gambar 2. 16 *Tampak Samping*

4) Tampak Belakang

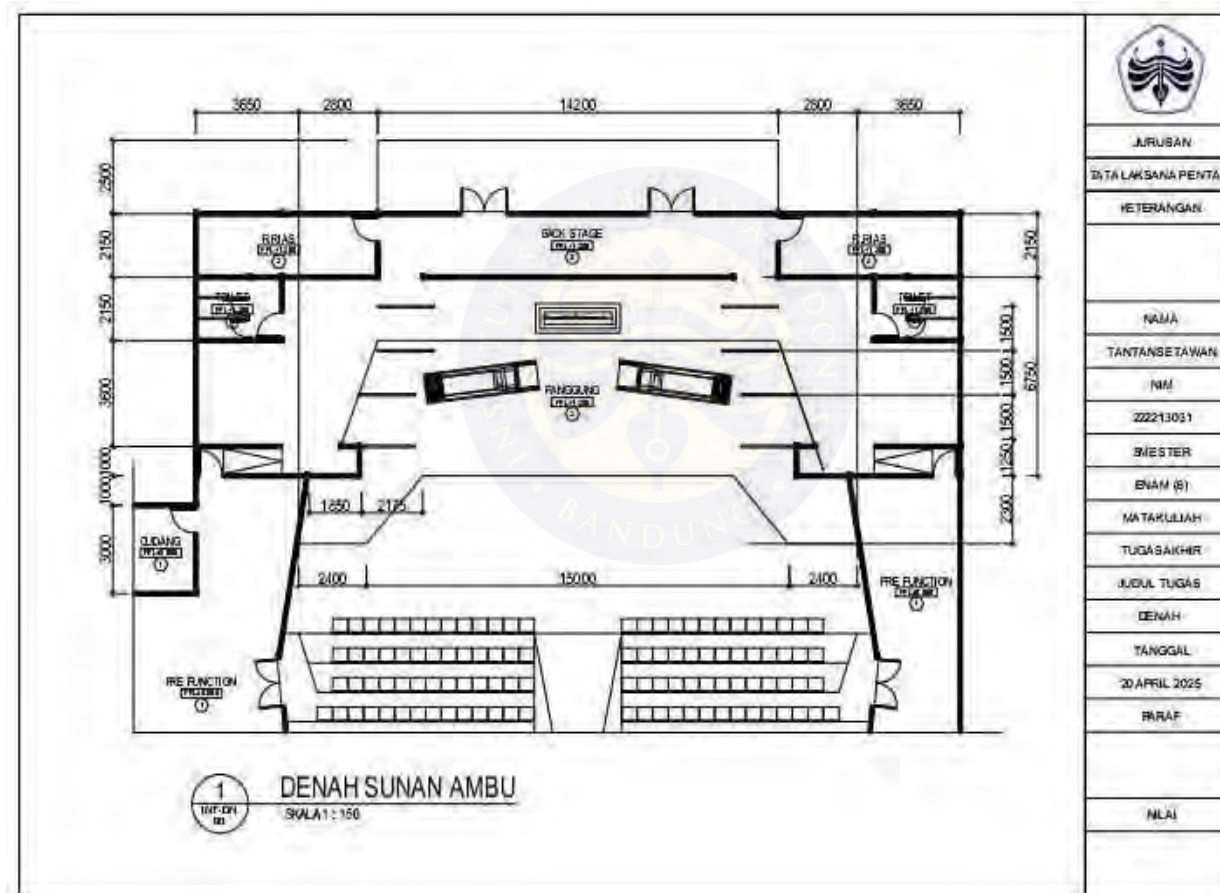


Gambar 2. 17 Tampak Belakang *Stage*



d. Gambar Kerja

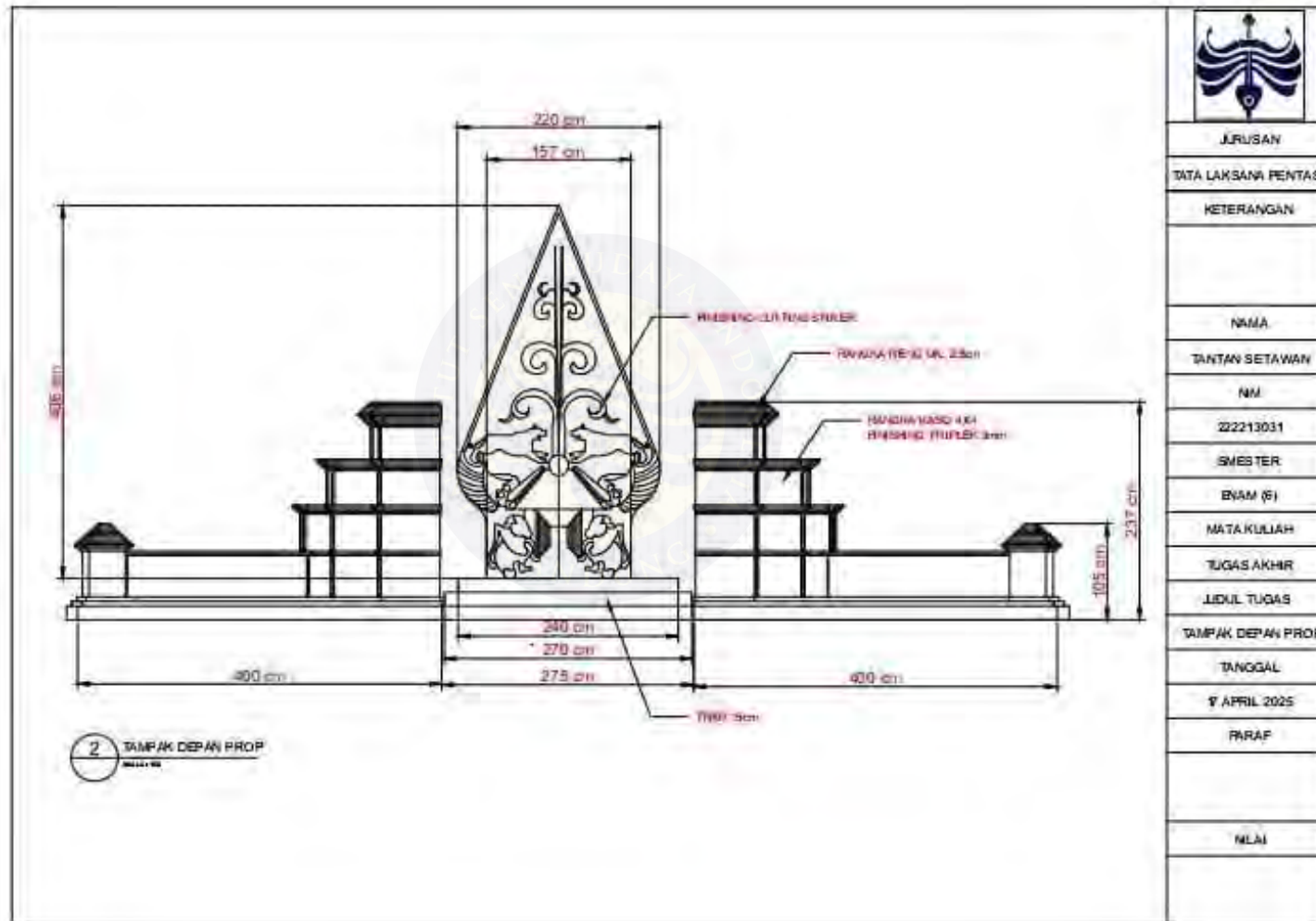
1) Denah



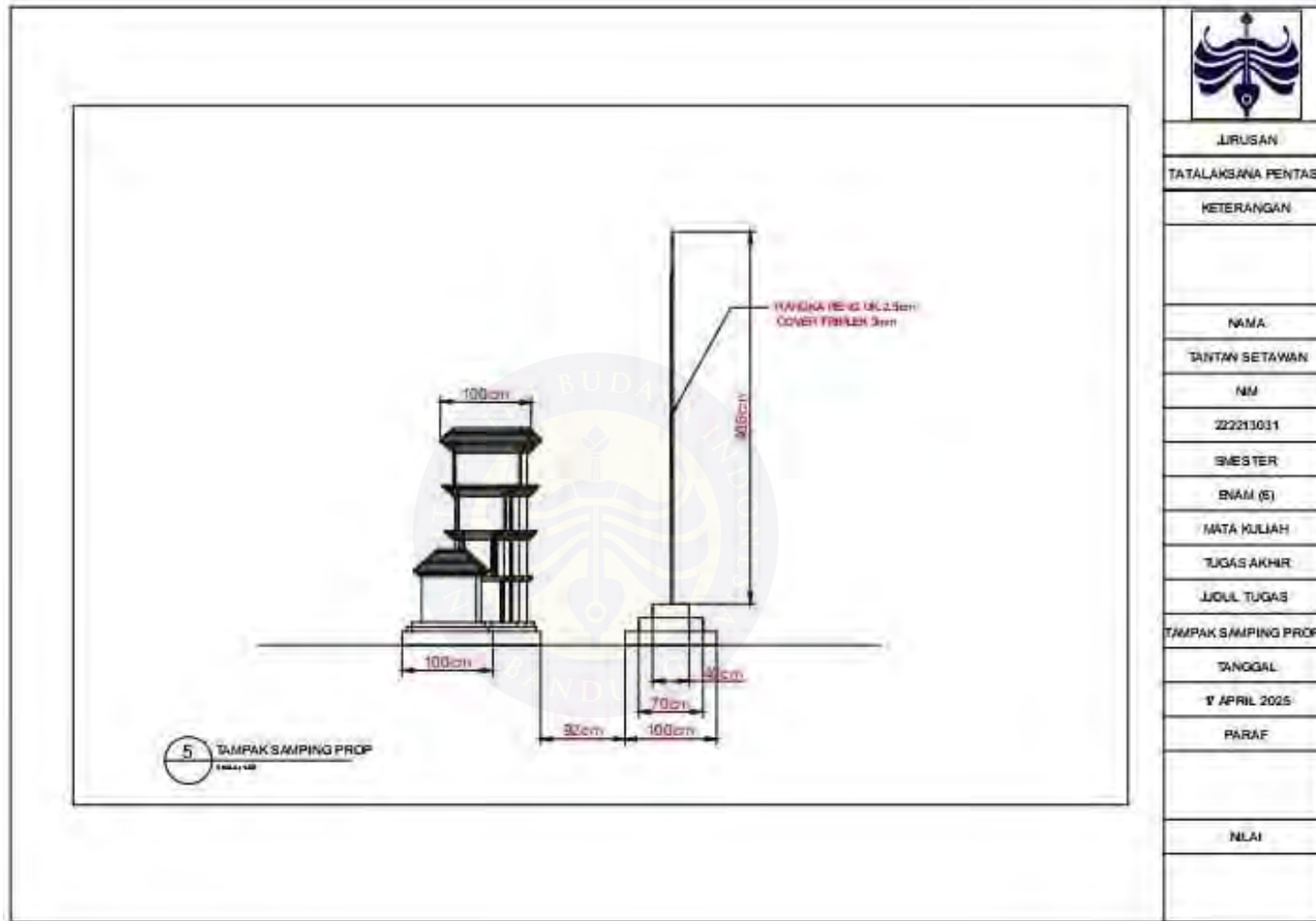
JURUSAN
DATA LAKSANA PENTAS
VETERANGAN
NAMA
TANTANSETAWAN
NIM
222213031
SEMESTER
ENAM (6)
MATAKULIAH
TUGAS AKHIR
JUDUL TUGAS
DENAH
TANGGAL
20 APRIL 2025
PRRAF
NILAI

Gambar 2.18 Denah

2) Potongan

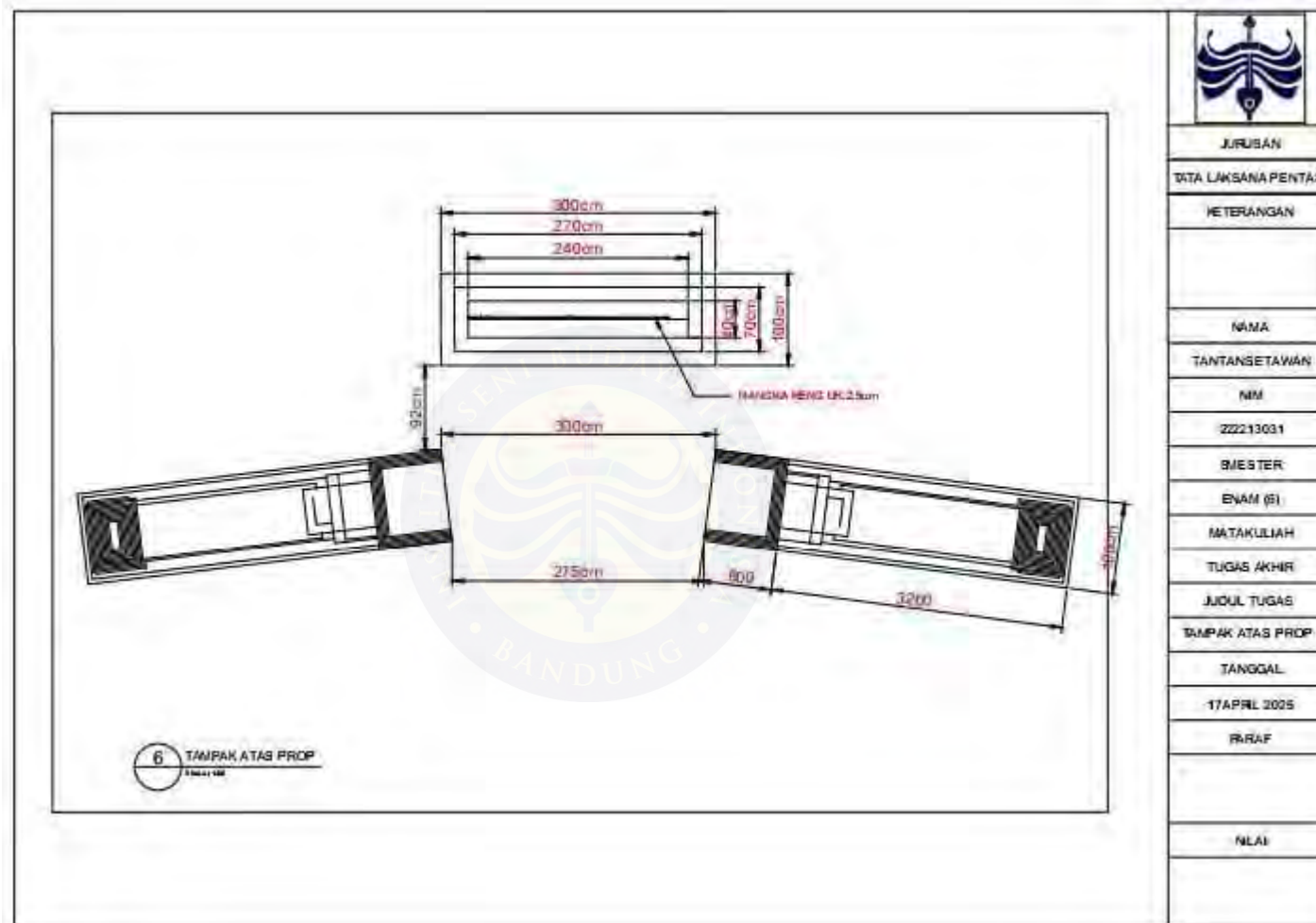


Gambar 2. 19 Potongan A-B

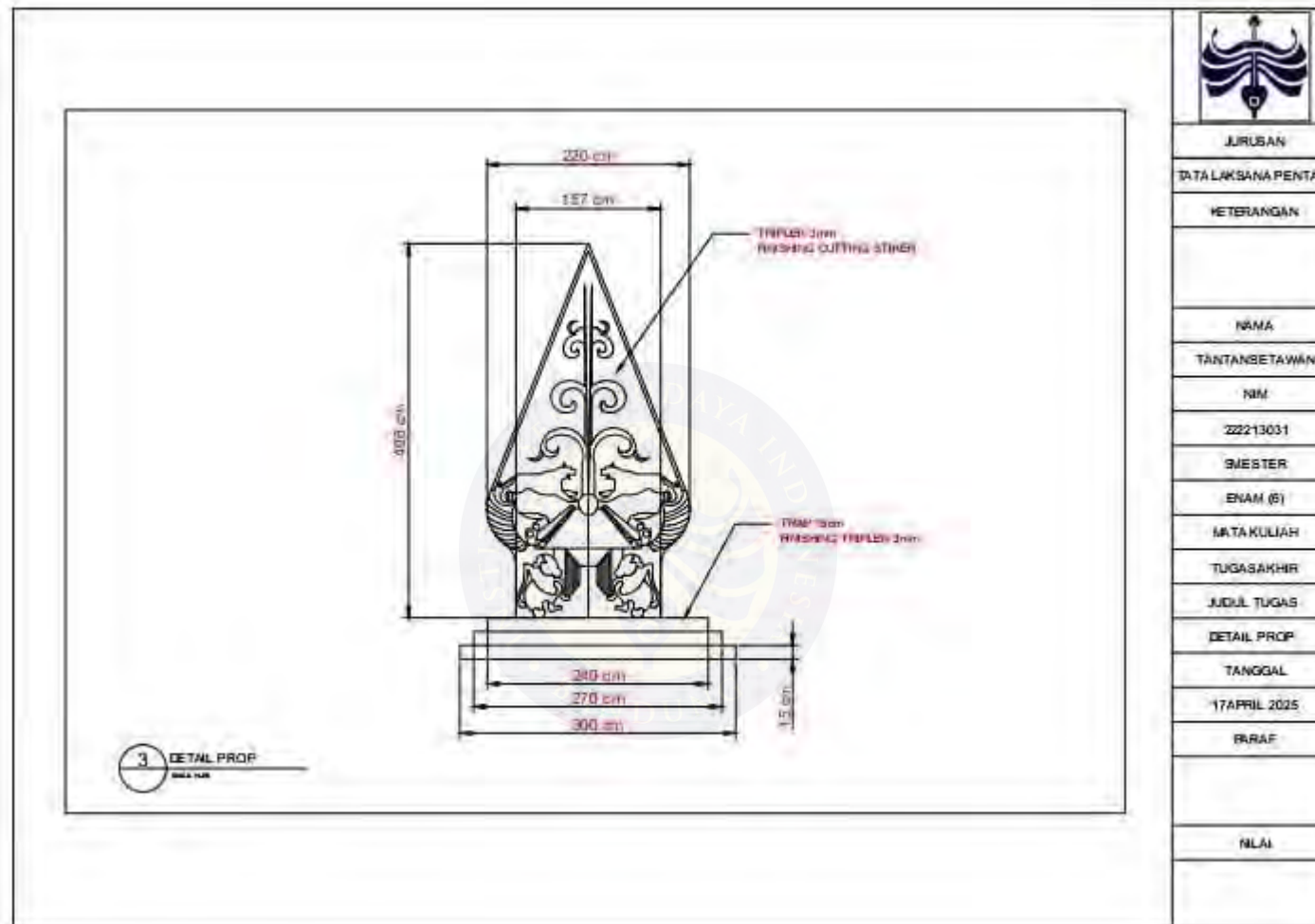


JURUSAN
TATALAKSANA PENTAS
KETERANGAN
NAMA
DANTAN SETAWAN
NM
22213031
SEMESTER
ENAM (6)
MATA KULIAH
TUGAS AKHIR
JUDUL TUGAS
TAMPAK SAMPING PROP
TANGGAL
1 APRIL 2025
PARAF
NILAI

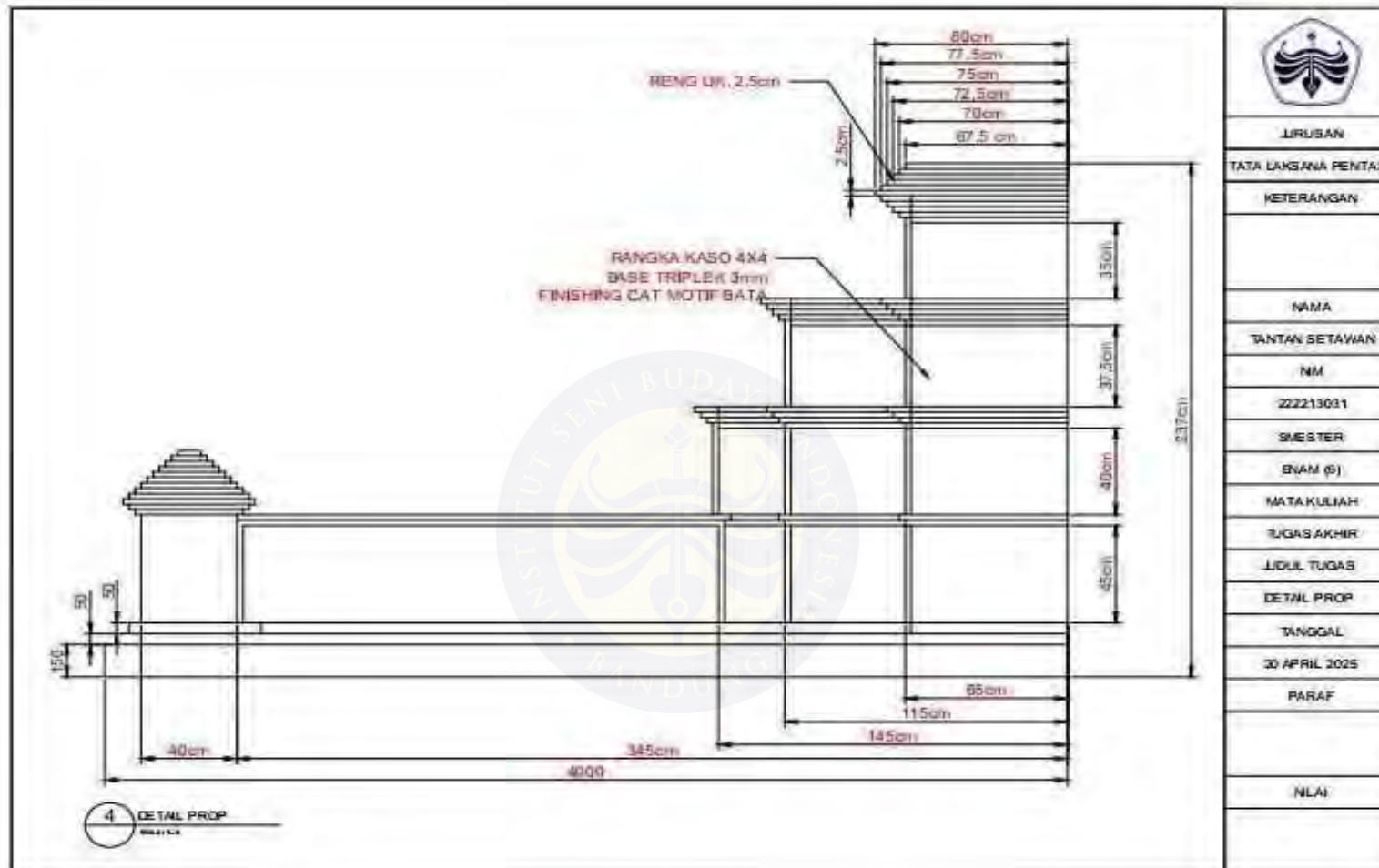
Gambar 2. 20 Potongan B-B



Gambar 2. 21 Potongan C-C



Gambar 2.22 Potongan D-D



Gambar 2. 23 Potongan E-E

e. Perancangan karya 1:1 :

Proses ini menggunakan bahan multiflek dengan ketebalan 12mm, lalu dipotong sesuai dengan desain property yang dipilih yaitu desain gunung, dengan tinggi 2 meter dan lebar 1 meter, dalam proses pemotongan tentunya dibutuhkan alat dan bahan sebagai berikut:



Gambar 2.24 Multiplek

Sumber: <https://sl.bing.net/bqAkJHzRYAu>
diakses 15 Mei 2025 pukul 15.07 WIB



Gambar 2.25 Styrofoam

Sumber: <https://sl.bing.net/efu3xigG5wO>
diakses 15 Mei 2025 pukul 15.07 WIB



Gambar 2.26 Rang

Sumber: <https://sl.bing.net/evVOuL9lyx>
diakses 15 Mei 2025 pukul 15.07 WIB



Gambar 2.27 Cat

Sumber: <https://sl.bing.net/iLhuiPuxgZM>
diakses 15 Mei 2025 pukul 15.07 WIB



Gambar 2.28 Dempul Gypsum

Sumber: <https://sl.bing.net/dBqwVRXd6G>
diakses 15 Mei 2025 pukul 15.07 WIB



Gambar 2.29 Dempul Lem Kayu

Sumber: <https://sl.bing.net/drFC0WBfsDQ>
diakses 15 Mei 2025 pukul 15.07 WIB



Gambar 2.30 Zigsaw

Sumber: <https://sl.bing.net/gJdGpDPqAAC>
diakses 15 Mei 2025 pukul 15.07 WIB



Gambar 2.31 Hampelas

Sumber: <https://sl.bing.net/f0F0ULbzNia>
diakses 15 Mei 2025 pukul 15.07 WIB



Gambar 2.32 Bor Listrik

Sumber: <https://sl.bing.net/exoVLIKhLGK>
diakses 15 Mei 2025 pukul 15.07 WIB



Gambar 2.33 Cutter

Sumber: <https://sl.bing.net/cBDdxmTNgw8>
diakses 15 Mei 2025 pukul 15.07 WIB



Gambar 2.34 Kuas

Sumber: <https://sl.bing.net/eB0eNiZR4G>
diakses 15 Mei 2025 pukul 15.07 WIB



Gambar 2.35 Skrup

Sumber: <https://sl.bing.net/k4m8WY0IR7A>
diakses 15 Mei 2025 pukul 15.07 WIB

BAB III

DESKRIPSI HASIL GARAP DAN PEMAPARAN KARYA

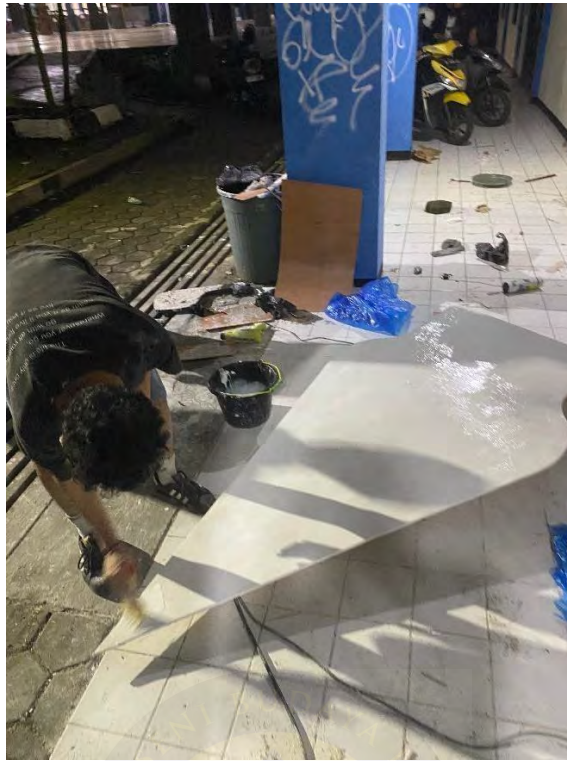
A. Proses Pembuatan



Gambar 3.1 Proses Pematangan Multiplek



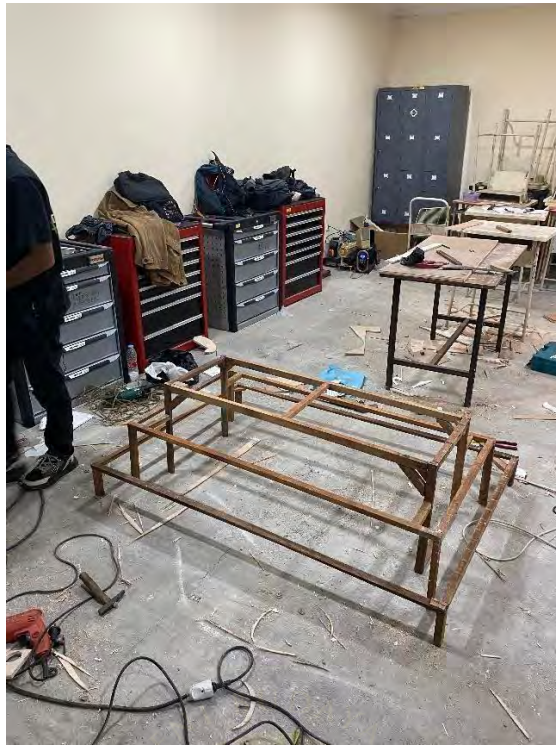
Gambar 3.2 Proses Penghalusan



Gambar 3.3 Proses Pengecatan



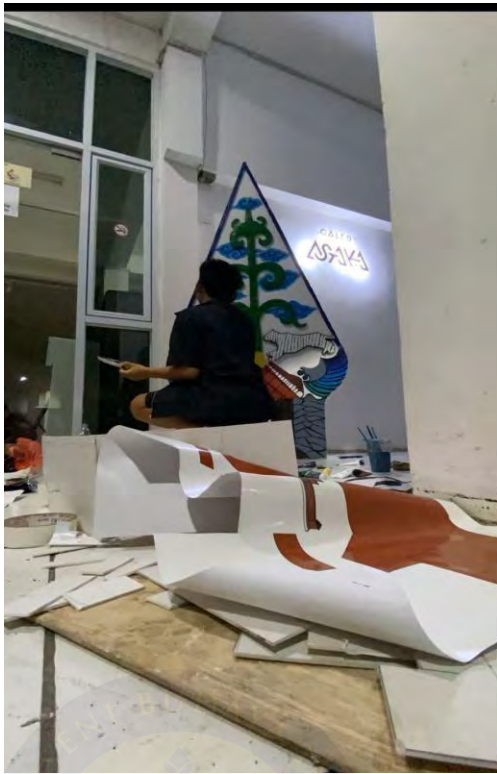
Gambar 3.4 Proses Perancangan kaki base



Gambar 3.5 Proses Perancangan kaki base



Gambar 3.6 Proses Dempul



Gambar 3.7 Proses Pengecatan



Gambar 3.8 Proses Finishing



Gambar 3.9 Proses Pembuatan Maket



Gambar 3.10 Proses Pembuatan Maket

B. Deskripsi Karya

Karya Tugas Akhir ini dibuat sebagai media penyalur dari cerita wayang Adipati Karna namun disajikan menjadi bentuk tarian. Penulis merespon tarian tersebut menggunakan set artistiknya yang digunakan sebagai media ilustrasi dari cerita tersebut sebagai cara menyampaikan alur dari cerita tersebut. Dengan media artistik akan memiliki latar yang jelas untuk mendukung penyajian dari tari agar memberi pesan dan menghadirkan kesan.

Dengan tahap awal membedah cerita, mencari referensi dari bentuk artistik dalam tarian, hingga pembuatan artistik, moodboard dibuat sebagai patokan penulis untuk berkarya, membuat sketsa, membuat gambar kerja, membuat desain 3D, proses pembuatan animasi, maket dan karya 1:1 hingga karya selesai. Begitu juga dengan tahapan lainnya pada proses garap karya pendukung.

Karya Tugas Akhir ini dibagi menjadi dua jenis karya yaitu karya utama dan karya pendukung berikut penjelasannya:

1. Karya Utama

Karya utama merupakan berupa set artistik gunung dengan gaya khas Jawa Barat dengan ornamen mega mendung yang menggambarkan motif batik dari daerah Cirebon, gambar kraton yang digambarkan menjadi kerajaan Hastinapura dengan dua penjaga di depan kerajaan tersebut dan gambar harimau putih merupakan representasi dari Raja Sunda yaitu Prabu Siliwangi dibuat berhadapan sebagai bentuk kontra yang ada

dikerajaan tersebut. Karya ini disajikan dengan bentuk 3D, maket dan 1:1. Untuk proses pembuatan 1:2 dibuat menggunakan multiplek dan styrofoam, karya ini dirangkai dengan detail dan dengan ukuran yang sudah ditentukan penulis, karya ini berukuran 3x4 meter dengan tujuan agar terlihat oleh penonton yang dimana memiliki jarak pandang dari kursi penonton ke arah panggung pertunjukanya.

Karya berikutnya merupakan set benteng yang menggambarkan latar dari kejadian tempat tersebut dengan desain seperti gambar di atas merupakan representasi dari keraton Cirebon yang dimana tarian ini merupakan tari khas Cirebon Jawa Barat, selain menggambarkan latar dari tempat kejadian, benteng juga menggambarkan kekokohan atau bentuk pertahanan dari kerajaan. Dengan karakter utama yaitu Adipati karna, karya benteng ini dibuat dengan bentuk 3d dan maket. Untuk kedua karya 3d di atas dibuat menggunakan *software Skecthup* sedangkan untuk maketnya sendiri menggunakan bahan PVC, duplex, cat, lem dan perkakas potong lainnya. Maket sendiri disesuaikan dengan skala 1:50.

2. Karya Pendukung

Karya pendukung berupa video animasi dan poster. Karya animasi dibuat menggunakan *software endscape* dengan format ukuran full HD 1280px x 720px. Video animasi merupakan gambar desain yang diterapkan pada pertunjukan tersebut kemudian dijadikan aset digital dan digerakan. Video animasi tersebut dapat diakses pada: <https://drive.google.com/drive/folders/1EFQ0rN8wkBwVTLwbzgVQiiu5j7ELAI9x> diakses 07 april 2025 pukul 08.45 WIB

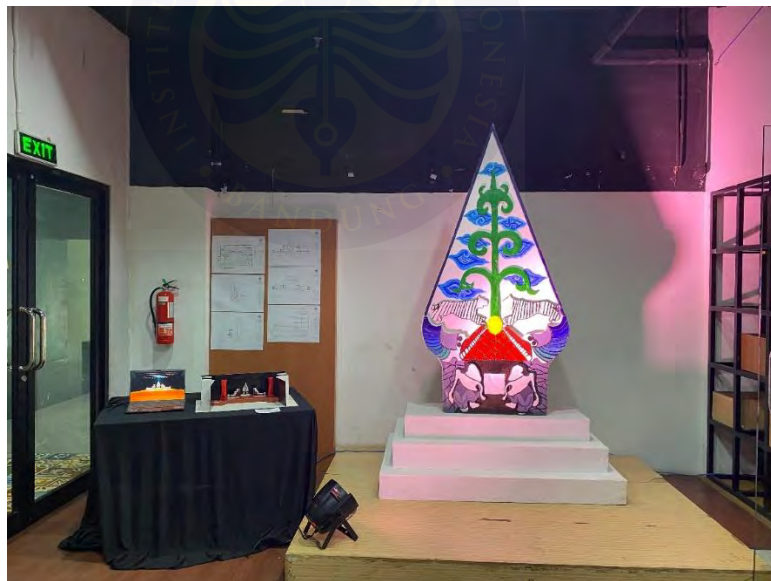


Gambar 3.11 Poster

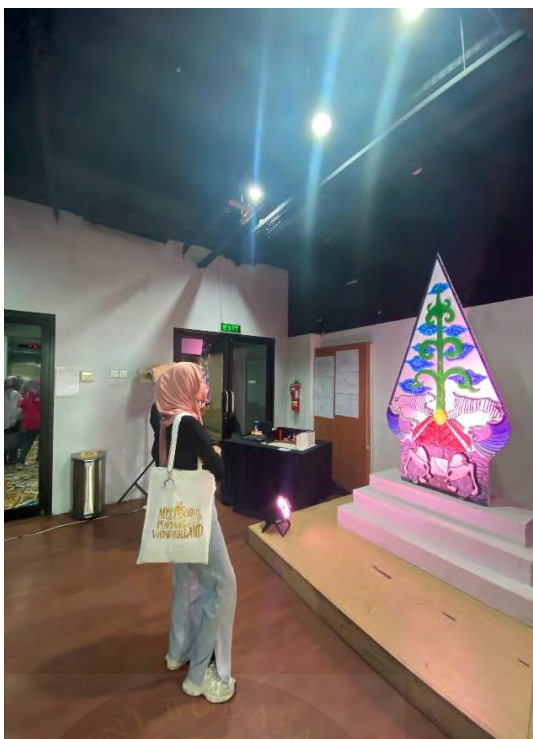
C. Penyajian Karya

Karya yang disajikan dalam bentuk pameran Tugas Akhir. Karya berbentuk 1:2, animasi dan maket dipamerkan secara bersamaan dengan karya pendukung dan serangkaian proses-proses pengerjaan Tugas Akhir ini. Pelaksanaan pameran Tugas Akhir direncanakan pada 17 - 19 juni 2025, dengan tujuan sebagai ajang unjuk gigi serta sebagai bentuk apresiasi, pembelajaran dan pengalaman baik untuk penulis ataupun bagi masyarakat.

Pameran dilaksanakan di Bandung Creative Hub, tempat tersebut memiliki ruangan khusus untuk pameran. Pendukung penyajian karya disini adalah listrik dan tempat pameran yang cukup luas untuk beberapa karya.



Gambar 3.12 Penyajian Karya



Gambar 3.13 Penyajian Karya



Gambar 3.14 Penyajian Karya

BAB IV

KESIMPULAN

Tujuan dari proses perancangan artistik dalam cerita Adipati Karna ini adalah, penulis dapat membuat konsep desain dan perancangan artistik, animasi dan maket yang dapat dikomunikasikan isi, makna, dan alur cerita menggunakan animasi. Selain itu proses pembuatan karya pendukung yang berkesinambungan mampu menunjang gagasan cerita yang dibawakan.

Terdapat beberapa kendala dalam proses garap ini, mulai dari teknis pembuatan karya maupun hal non teknis lainnya. Namun dengan adanya pembuatan karya ini penulis menjadi tahu dari teknis teknis dilapangan.

Dengan proses pembuatan karya ini tentunya penulis ingin diketahui oleh khalayak luas, dengan metode pameran, yang dimana dalam pameran ini penulis secara tidak langsung memberikan inspirasi kepada orang lain ataupun mendapatkan kritik dan saran untuk pengembangan penulis dalam berkarya. Terdapat pula bantuan dari teman teman dan keluarga yang membantu dalam rangkaian proses Tuga Akhir ini, Pengalaman dan pembelajaran yang didapat menjadi bekal untuk penulis di kemudian hari. Demikian pemaparan proses Tugas Akhir yang dapat disampaikan, proses yang berharga ini tetntu memiliki banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Penulis berharap pembaca dapat memberikan kritik dan saran yang sifatnya membangun demi menunjang Laporan Tugas Akhir ini

DAFTAR PUSTAKA

Hidayat , Y.K. & Adrianto . 2020. *Tata Cahaya Pertunjukan*. Bandung: Sunan Ambu Press ISBI Bandung.

Holt, Michael. terjemahan Supriatna. 2009 . *Desain Panggung dan Properti*. Bandung : Sunan Ambu Press ISBI Bandung.

Padmodarmaya, Pramana. 1988. *Tata dan Teknik Pentas*. Jakarta : Balai Pustaka.

Rusliana, Iyus. 2002. *Wayang Wong Priangan*. Bandung : Kiblat Buku Utama Rusliana,

Iyus. 2012. *Tari Wayang: Bahan Studi Kepenarian Tari Wayang*. Bandung : Jurusan Tari Sekolah Tinggi Seni Indonesia.

Suroso. 2015. *Drama: Teori dan Praktik Pementasan*. Yogyakarta : Elmatara.

Tavip, Mohammad. 2020. *Rias Panggung dan special Effect*. Bandung : Institut Seni Budaya Indonesia Bandung.

DAFTAR INTERNET

1. <https://pin.it/fKcHkCCly>
2. <https://pin.it/5lZXtlOPg>
3. [http://perpustakaan.isbi.ac.id/?menu=mod&action=search&keyword=Iyus+rusliana &type= book](http://perpustakaan.isbi.ac.id/?menu=mod&action=search&keyword=Iyus+rusliana&type=book)
4. <https://pin.it/28jzZ3zZF>
5. <https://pin.it/2a1y9v4I8>
6. <https://pin.it/zfOFAUyte>
7. <https://pin.it/2NI2aKNHa>
8. <https://pin.it/29Um0Pomm>
9. <https://pin.it/6Ra6zNTzx>
10. <https://sl.bing.net/bqAkJHzRYAu>
11. <https://sl.bing.net/efu3xigG5wO>
12. <https://sl.bing.net/evVOuL9lyx>
13. <https://sl.bing.net/iLhuiPuxgZM>
14. <https://sl.bing.net/dBqwVRXd6G>
15. <https://sl.bing.net/drFC0WBfsDQ>
16. <https://sl.bing.net/gJdGpDPqAAC>
17. <https://sl.bing.net/f0F0ULbzNIa>
18. <https://sl.bing.net/exoVLIKhLGK>
19. <https://sl.bing.net/eB0eNiZR4G>
20. <https://sl.bing.net/cBDdxmTNgw8>
21. <https://sl.bing.net/k4m8WY0IR7A>