

PERANCANGAN ARTISTIK PANGGUNG PERTUNJUKAN MUSIK DIGITAL DENGAN GAYA MEDITERANIAN “PYRAMID”

Cep Bobby Hartanto
Gerry Rachmat
Ari Winarno

Jurusan Kriya Seni Rupa, FSRD-ISBI Bandung
Jl. Buahbatu No. 212, Bandung
e-mail: bobyhartan@gmail.com

ABSTRACT

The background of this stage design making is the writer's interest to digital music that was heard and seen either through live performance or taped video. Generally, digital music performance with ancient Egypt concept is set on an outdoor stage. Thus, the writer tried to present another atmosphere in a digital music performance combined with ancient Egypt fantasy concept on a proscenium indoor stage. The style of ancient Egypt was selected based on rational that the modern development, especially in the field of music, could be presented on the stage that has historical elements. It is aimed at harmonizing modern development and historic heritage without changing or reducing the historical values.

Keywords: *Digital Music, Egypt Concept*

ABSTRAK

Latar belakang perancangan ini adalah ketertarikan penulis pada musik digital yang didengar dan dilihat baik secara langsung maupun melalui rekaman video. Pertunjukan musik digital pada umumnya menggunakan latar belakang konsep mesir kuno pada panggung *outdoor*. Oleh karena itu, penulis mencoba nuansa lain pada tampilan pertunjukan musik digital yang digabungkan dengan fantasi mesir kuno di panggung indoor proscenium. Pemilihan gaya mesir kuno berdasarkan pertimbangan bahwa perkembangan modern, khususnya pada bidang music, bisa dikemas dengan suguhan set panggung yang memiliki unsur sejarah. Hal ini dimaksudkan untuk menyelaraskan antara perkembangan modern dengan peninggalan sejarah tanpa mengubah atau mengurangi nilai sejarah tersebut.

Kata Kunci: Musik Digital, Gaya Mesir Kuno

PENDAHULUAN

Berawal dari ketertarikan pada musik digital pada saat ini yang di dengar dan banyak melihat penampilan dari seseorang yang memainkan musik digital baik pada penampilan secara langsung juga secara melihat pada rekaman video. Pertunjukan musik digital pada umumnya kebanyakan menggunakan latar belakang konsep mesir kuno pada panggung

outdoor, oleh karena itu pada pertunjukan musik digital kali ini mencoba nuansa lain pada tampilan pertunjukan untuk di pertunjukan pada panggung *indoor* proscenium. Berdasarkan hal tersebut munculah ide untuk membuat panggung pertunjukan musik digital yang dipadu padankan dengan fantasi mesir kuno.

Diangkatnya gaya mesir kuno diatas berdasarkan pertimbangan bahwa perkembangan globalisasi secara modern

khususnya pada bidang musik, sah sah saja jika dikemas dengan suguhan set panggung yang memiliki unsur sejarah. Hal ini dimaksudkan untuk menyelaraskan antara perkembangan modern dengan peninggalan sejarah tanpa mengubah atau mengurangi nilai sejarah tersebut.

METODE

Cara untuk menelusuri dan mengumpulkan data untuk perancangan ini adalah dengan studi literatur yang diambil dari sumber pustaka yang relevan berupa cara manual dengan mencari buku referensi dan data yang diperoleh melalui internet. Selanjutnya Studi Piktorial, yaitu perbandingan dengan contoh beberapa panggung pertunjukan musik digital dengan gaya yang akan dirancang. Tema judul mengangkat Tema Mesir Kuno dengan Judul "PYRAMID".

Metode ini mengkaji informasi dengan melihat contoh-contoh dan bentuk perancangan yang sudah ada. Dengan mengkaji lebih dalam mengenai karakter/ gaya, layout dan warna. Metode Pengkaryaan, melalui tahapan sebagai berikut:

1. Teknik potong. Teknik potong adalah bagian dari teknik yang digunakan proses pada pembuatan properti yang akan dibuat. Teknik potong yang digunakan adalah teknik potong dengan menggunakan alat gergaji dan pisau *cutter*, juga alat bantu untuk memotong mesin *jigsaw*.
2. Teknik tempel. Dalam pembuatan properti menggunakan teknik tempel dengan lem, paku, dan *gunhecter*.
3. Teknik pewarnaan adalah teknik akhir penyelesaian properti sebelum properti akan digunakan teknik pewarnaan menggunakan teknik pewarnaan manual dengan menggunakan kuas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses Penciptaan dilakukan dengan mencari sumber penciptaan. Sumber dari penciptaan karya ini adalah sebagai berikut;

1. Musik Digital

Musik Digital merupakan reproduksi suara dari sinyal digital yang telah diubah ke asalnya menjadi sinyal analog.

2. Mesir Kuno

David Berghaus (NatGeo, 2005). Mesir merupakan salah satu daerah subur di Afrika, dan salah satu negara subur di Mediterania. Karena kesuburannya, Mesir menjadi salah satu tempat terawal yang dihuni oleh manusia, sekitar 40.000 tahun lalu. Pada awalnya tidak ada begitu banyak orang di Mesir, namun seiring waktu Mesir menjadi semakin padat, sehingga diperlukan suatu pemerintahan bersatu. Untuk sementara waktu tampaknya ada dua kerajaan, yang disebut Mesir Hulu (di selatan) dan Mesir Hilir (di utara). Sekitar 3000 SM, pada awal Zaman Perunggu, raja Mesir Hulu menaklukkan raja Mesir Hilir dan membuat Mesir menjadi satu kerajaan, yang disebut Mesir. Pemimpin kerajaan ini kemudian disebut Firaun. Lebih dari sebuah peradaban, Mesir kuno merupakan tempat dimana kebudayaan manusia lahir dan berkembang. Leluhur Mesir hidup selama kurang lebih 3000 tahun dan kebudayaannya menjadi begitu sangat kaya dan beragam sehingga dikenal berbagai lapisan masyarakat dunia, dari generasi satu ke yang lainnya.

Penyelarasan terjadi karena keduanya merupakan hasil dari perkembangan, walaupun mesir kuno tidak berkembang secara bentuk dan fungsi. Peradaban mesir kuno didasari atas pengendalian keseimbangan yang baik antara sumber daya alam dan manusia. Kemajuan dalam bidang arsitektur, seni, dan teknologi mesir kuno terus berkembang hingga saat ini.

Berdasarkan hal tersebut, munculah ide membuat desain artistik panggung pertunjukan musik digital dengan gaya Mediteranian.

Gaya Mediteranian itu sendiri dipilih karena sejarah Mediteranian berperan penting untuk permulaan dan perkembangan peradaban barat yang merupakan jalur lalu lintas perdagangan dan pertukaran budaya antara orang Mesir, Yunani Kuno, Romawi Kuno dan Timur Tengah. Dengan gaya mediteranian munculah tema yang menyesuaikan antara pertunjukan musik digital dan gaya mediteranian adalah tema iotopia dibaca historia berarti sejarah, tema iotopia. Pada judul menggunakan kata pyramid berarti piramida, piramida adalah konstruksi bangunan atau arsitektur peninggalan peradaban mesir kuno. Piramida menjadi simbol mesir dan salah satu dari keajaiban di dunia. Pertunjukan musik digital ini di dukung oleh satu orang DJ (*Disc Jockey*), dua penari yang memainkan api, satu penyanyi, dan juga pemain perkusi. Pada properti pertunjukan ini selain akan memvisualkan hasil rancangan peserta ujian yang dirancang khusus untuk mendukung artistik panggung pertunjukan digital juga mempertontonkan pengisi – pengisi acara yang akan memaksimalkan isi acara dari panggung pertunjukan musik digital.

Sebuah properti panggung mendukung atau mengisi suatu bagian yang kosong termasuk panggung pementasan serta berfungsi juga sebagai pembangun suasana. Sebuah properti panggung berguna secara fungsi atau komersial, namun banyak juga properti yang dibuat hanya bertujuan seni maupun hiasan.

1. Ukuran Properti Utama Panggung

Ukuran Properti panggung pertunjukan yang tepat adalah ketika properti tersebut dapat dilihat dalam hingga kursi penonton paling belakang, karena itu properti yang dibuat berukuran panjang 4m Lebar 3m dan Tinggi 4m.

2. Karakteristik Properti Panggung

- a. Dapat dilihat hingga kursi penonton paling belakang.
- b. Menarik.
- c. Adanya kesatuan yang harmonis antara unsur-unsur bahan yang digunakan.
- d. Memberikan keselarasan dalam

penggunaan ornament dan warna.

3. Konsep Perwujudan

Pada proses perwujudan karya, ada beberapa hal yang penting untuk dipaparkan dan diangkat dalam pertunjukan ini, seperti : pesan, strategi visual dan teknik yang digunakan dalam proses pengkaryaan.

Pertunjukan ini berdurasi sekitar 90 menit dengan jumlah 4 pengisi acara, satu dari empat pengisi acara tersebut adalah pengisi acara utama yaitu DJ (*Disc Jockey*). Tiga pengisi acara pada pertunjukan antara lain, *Fire dance* dari *Green Light Studio* (GLS), Perkusi 7, dan penampilan penyanyi oleh Krisnadhea.

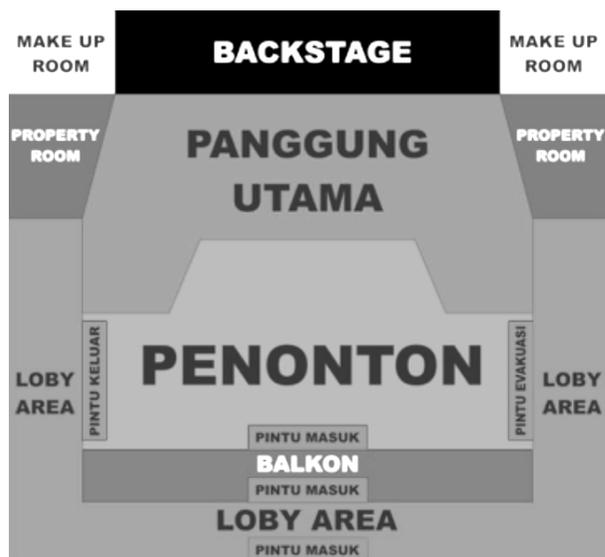
Perwujudan properti panggung ini akan dibuat kedalam 4 buah properti, merupakan 2 buah gabungan properti utama yang akan diletakan di tengah-tengah panggung gedung pertunjukan Sunan Ambu dan berfungsi sebagai ciri peninggalan mesir kuno yaitu piramida, piramida ini di satukan padukan dengan patung pharaoh. Properti panggung ini disajikan dengan ukuran paling besar, karena untuk memberikan daya tarik penonton di dalam gedung untuk melihat isi pertunjukan.

Serta 4 buah properti panggung pendukung yaitu properti berbentuk peti mati yg posisinya di berdirikan dengan ukuran kurang lebih sebesar pintu standar yang di letakan 2 di samping kiri properti utama dan 2 di samping kanan properti utama, dan properti patung datar berbentuk kepala Anubis yang berukuran besar yang diangkat dari ornamen salah satu peninggalan mesir kuno yang di letakan pada 1 di samping kiri depan panggung dan 1 di samping kanan panggung.

Selain itu dalam pertunjukan diberikan efek pencahayaan yang baik. Menurut Putri Dwimirnani (2010:4) "*Pencahayaan yang baik harus mampu meningkatkan efisiensi energi dan pemenuhan aspek dekoratif.*"

1. Gaya Visual

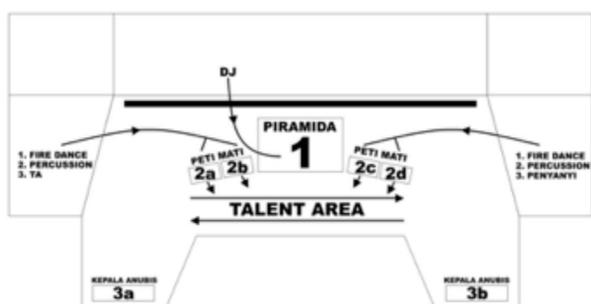
Pemilihan visual ini diwujudkan berdasarkan kepada karakter properti menggunakan konstruksi peninggalan mesir



Gambar 1. Layout Gd. Sunan Ambu ISBI Bandung
(Sumber: Penulis, 2016)



Gambar 3. Sketsa dan layout awal III
(Sumber: Penulis, 2016)



keterangan PROPERTI
1, 2a, 2b, 2c, 2d, 3a, 3b

Gambar 2. Layout sirkulasi pengisi acara
(Sumber: Penulis, 2016)

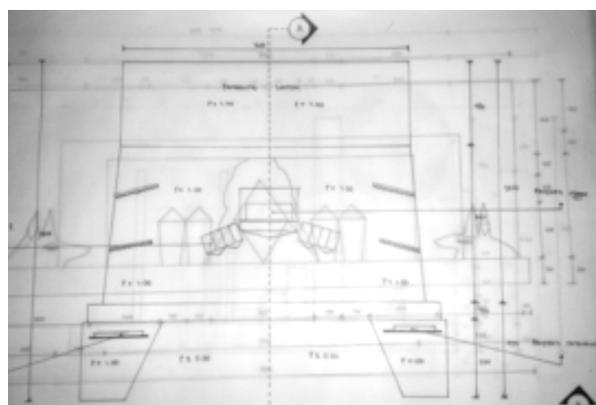
kuno di dalam pertunjukan seperti piramida dengan bentuk realis seperti segitiga 3 dimensi. Pada penggunaan warna properti berdominan hitam dan *gold* yang akan mendukung gaya mediteranian pada tema *iotopia* diartistik panggung pertunjukan musik digital.

4. Sketsa dan Layout

Proses sketsa ini meliputi pembuatan rencana tata letak mengenai desain properti yang akan dibuat. Tahapan ini meliputi rancangan bentuk, gaya, komposisi, dan sirkulasi penggunaan panggung.

5. Gambar Teknik 2D

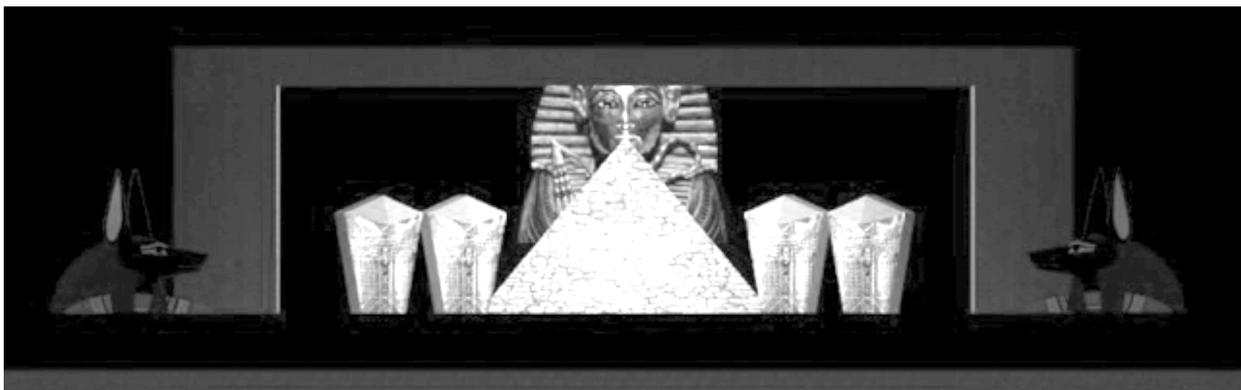
Tahapan ini dimaksudkan untuk mendapatkan desain berskala meliputi denah,



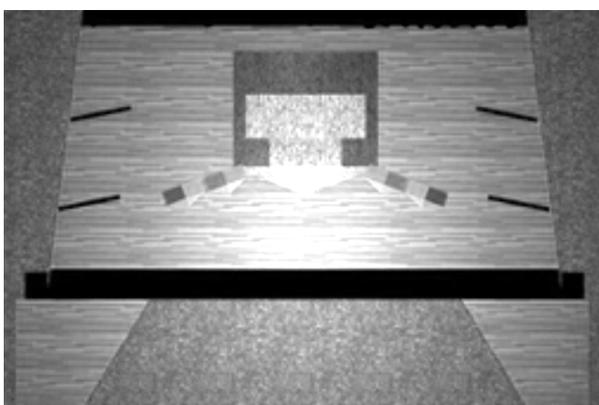
Gambar 4. Desain gambar teknik 2D
(Sumber: Penulis, 2016)

tampak depan, samping, belakang, denah, dan potongan properti untuk mempermudah pengerjaan. Menurut Bert Bielefeld (2010:1),

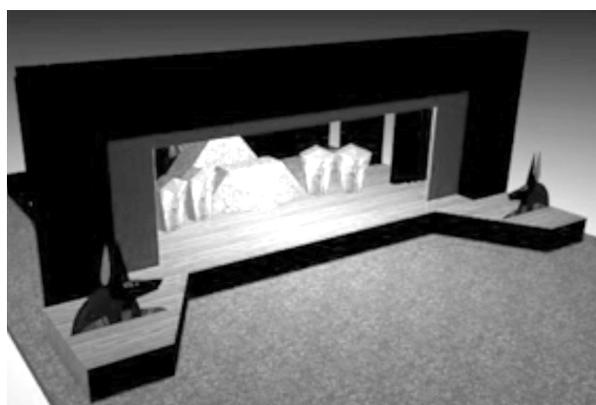
"Bangunan digambar dalam bentuk sketsa dan perspektif bebas, tapi juga menggunakan berbagai macam pendekatan gambar struktur. Perbedaan mendasar dibuat antara tampak atas dan evaluasi (tampak) untuk eksterior, dan antara denah dan potongan ketika



Gambar 5. Desain 3D Aplikasi Komputer Tampak Depan
(Sumber: Penulis, 2016)



Gambar 6. Desain 3D Aplikasi Komputer Tampak Atas
(Sumber: Penulis, 2016)



Gambar 7. Desain 3D Aplikasi Komputer Tampak Perspektif
(Sumber: Penulis, 2016)

menggambarkan interior bangunan.”

6. Pembuatan 3D Aplikasi Komputer

Tahapan ini dimaksudkan untuk mendapatkan gambaran desain 1:1 menggunakan aplikasi desain yaitu 3D Aplikasi *computer* yang sudah melalui tahapan *rendering* atau simulasi pencahayaan. Menurut Suparno Sastra M. (2013:31),

“Untuk mendukung penampilan desain bangunan 3D, baik eksterior maupun interior, bisa Anda gunakan dua jenis pencahayaan, yaitu cahaya matahari dan cahaya lampu. Dalam proses rendering desain, Anda bisa menggunakan salah satu dari kedua jenis pencahayaan tersebut, atau menggunakan keduanya dengan mengatur intensitasnya masing masing. Dalam jumlah intensitas tertentu, cahaya bisa memperindah bentuk dan tampilan tekstur bangunan. Namun demikian, jika

intensitasnya terlalu besar akan merusak penampilan dan kualitas tekstur yang akan Anda ekspos”.

7. Pembuatan *Blockboard*

Blockboard adalah papan yang berbentuk balok berisikan desain 3D aplikasi *computer* beserta pemaparan judul dan konsep acara.

8. Pembuatan Maket

Maket dibuat sebagai miniatur panggung yang diskalakan. Menurut Alexander Schiling (2010:1),

“Pada masa awal Renaissance di Italia, pembuatan maket berkembang menjadi cara yang sangat penting dalam mempresentasikan suatu rancangan arsitektur, tetapi juga sebagai cara utama untuk menyampaikan ide dan menggambarkan tata ruang. Sejak saat itu arsitek, insinyur dan klien



Gambar 8. Desain 3D Aplikasi Komputer Properti I
(Sumber: Penulis, 2016)



Gambar 10. Desain 3D Aplikasi Komputer Properti III
(Sumber: Penulis, 2016)



Gambar 9. Desain 3D Aplikasi Komputer Properti II
(Sumber: Penulis, 2016)



Gambar 11. Hasil Akhir Maket
(Sumber: Penulis, 2016)



Gambar 12. Hasil Garap Properti Utama Panggung
(Sumber: Penulis, 2016)

selalu menggunakan maket untuk mempresentasikan rancangan bangunan."

9. Hasil Penciptaan Karya

a. Properti Utama Panggung

Properti utama panggung berbentuk piramida berukuran besar yang

digabungkan dengan patung datar tepat dibelakang piramida berfungsi sebagai tempat pemain alat musik digital ukuran properti 4m x 3m x 4m (Gambar 12).

Properti utama ini menggambarkan sosok seorang raja yang berkuasa mempunyai istana berupa piramida dengan pewarnaan menggunakan warna



Gambar 13. Hasil Garap Properti Pendukung 1
(Sumber: Penulis, 2016)



Gambar 14. Hasil Garap Properti Pendukung 2
(Sumber: Penulis, 2016)



Gambar 15. Photo Booth
(Sumber: Penulis, 2016)



Gambar 16. Kartu Undangan
(Sumber: Penulis, 2016)

gold menjadikan gambaran kekayaan dan kekuasaan.

b. Properti Pendukung 1

Properti pendukung 1 ini merupakan empat buah peti mati. Peti mati dengan posisi diberdirikan akan diletakan masing-masing dua peti mati di samping kanan dan dua peti mati di samping kiri piramida. Arti dari peti mati tersebut adalah sebagian besar istana kerajaan pasti mempunyai tempat peristirahatan bagi para raja-raja leluhurnya yang digunakan sebagai pemujaan. Dengan penempatan tadi properti ini sebagai properti pendukung yang berguna sebagai keluar masuknya pengisi acara. Ukuran peti mati 1m x 1m x 2m.

c. Properti Pendukung 2

Properti pendukung 2, berupa kepala

binatang ditempatkan satu di samping kiri depan panggung dan samping kanan depan panggung dengan posisi saling berhadapan. Arti dari properti ini adalah sosok Anubis adalah pengawal raja, Anubis mempunyai kewajiban sebagai penimbang dosa dimana orang - nantinya akan ditimbang kebajikan nya dengan jantung mereka. Kegunaan Properti ini berguna sebagai keluarnya efek asap pada panggung. Pewarnaan properti pendukung 2 menggunakan warna hitam. Ukuran properti pendukung 2 3m x 2m.

d. Karya Pendukung

- 1) *Photo booth*
- 2) *Attention Sign*, desain yang dirancang untuk *Attention Sign* dengan ukuran A3 berbahan *Art Paper 210 gms* dengan laminasi *doff*.
- 3) *Kartu Undangan/ Invitation Card*,



Gambar 17. Penyajian Karya
(Sumber: Penulis, 2016)



Gambar 18. Apresiasi Karya 1
(Sumber: Penulis, 2016)



Gambar 19. Apresiasi Karya 2
(Sumber: Penulis, 2016)



Gambar 20. Apresiasi Karya 3
(Sumber: Penulis, 2016)

Kartu undangan ini berukuran 25 x 10 cm dengan tampak depan dan belakang. Kartu undangan ini berbahan *Art Paper* 210 gms.

10. Penyajian Karya

Karya yang sudah dibuat meliputi 1 buah piramida yang digabungkan dengan patung datar tepat dibelakang piramida, 4 buah peti mati, dan 2 buah patung datar. Properti utama berukuran 4m x 3m x 4m. Properti ini disajikan dengan ukuran paling besar, karena untuk memberikan daya tarik penonton gedung untuk melihat isi pertunjukan.

Properti pendukung 1, berupa peti mati berukuran 1m x 1m x 2m peti mati ini akan diletakan dua peti mati di samping kanan dan dua peti mati di samping kiri piramida dengan posisi di berdirikan sebagai properti pendukung. Properti pendukung 2, berupa patung datar berukuran 3m x 2m. properti ini diletakan di

samping kiri dan kanan paling depan panggung dengan posisi berhadapan berguna sebagai pengisi kekosongan panggung bagian depan.

Berikut hasil dokumentasi pada penyajian Karya Tugas Akhir dengan judul "Perancangan Artistik Panggung Pertunjukan Musik Digital Dengan Gaya Mediteranian berjudul "PYRAMID".

PENUTUP

Perancangan pada sebuah Artistik dan properti panggung pertunjukan sangatlah penting, hal ini berkaitan dengan informasi yang akan disampaikan juga sebagai media promosi sebuah pertunjukan agar banyak peminat yang mengapresiasi. Pada perancangan ini, dibuat sebuah properti panggung untuk menambah daya tarik pertunjukan. Perancangan properti ini ditujukan pada pertunjukan berjudul "PYRAMID".

Pada proses nya, membuat properti panggung pada sebuah pertunjukan diperlukan penganalisaan yang mendalam baik dengan cara diskusi pada orang yang paham mengenai pertunjukan, dalam hal ini adalah dosen pembimbing atau studi literatur dan studi piktorial. Hal tersebut sangatlah penting karena untuk mempertimbangkan nilai (*value*) yang harus ditampilkan pada properti.

Pada proses pertunjukan dikenal dengan catatan proses, yaitu hal-hal yang terjadi dalam proses pertunjukan yang berisikan pengembangan ataupun pemotongan adegan dalam pertunjukan. Sehingga apabila kita membuat sebuah properti panggung pertunjukan akan sesuai dengan konsep pertunjukan. Karena perancangan properti panggung pada sebuah pertunjukan tidak hanya dapat diambil dari penganalisaan naskah saja, akan tetapi seorang perancang properti perlu ikut terlibat langsung dalam proses sehingga akhirnya properti yang dibuat akan benar-benar sesuai dan merepresentasikan pertunjukan tersebut.

* * *

Daftar Pustaka

- Bielefeld, Bert
2010 *Basics Gambar Teknik*. Jakarta: Jalan Su
Translation copyright Erlangga
- Eko Santosa
2013 *Dasar Tata Artistik 2 (Tata cahaya dan
Tata Panggung)* Jakarta: KEMENDIKBUD
- Hamlyn
2016 *First Home Dekorasi Rumah*. Jakarta:
Translation copyright Erlangga
- Putri Dwimirnani
2010 *Tata Cahaya Interior*. Depok: PT. Penebar
Swadaya
- Suparno Sastra M.
2013 *Presentasi Desain Arsitektur dan
Properti*. Jakarta: PT, Elex Media
Komputindo

Tri Surantono
2013 *Seni dan Desain*. Jakarta: KEMENDIKBUD