

## **BAB V**

### **TATA LAMPU**

#### **STANDAR KOMPETENSI :**

Mahasiswa mampu memahami hakikat tata lampu (*Lighting*) pertunjukan

#### **KOMPETENSI DASAR :**

- Menyebutkan sistem pencahayaan seni pertunjukan
- Menyebutkan pengertian, tujuan, dan fungsi *lighting*
- Menyebutkan perlengkapan tata lampu (*lighting*)
- Menyebutkan jenis-jenis lampu (*lighting*)
- Menyebutkan pengaturan tata lampu (*lighting*)

Materi pertunjukan seperti seni tari, seni musik, seni drama, seni film merupakan proyeksi dari hidup dan kehidupan manusia, tidak lepas pula dari masalah pencahayaan. Sejak zaman primitif kehidupan di dunia membutuhkan pencahayaan terutama matahari di siang hari, dan api di malam hari.

Orang hidup memiliki sikap budaya yang selalu berkembang, kebutuhan terhadap pencahayaanpun berkembang tidak hanya sekedar untuk kegiatan manusia dalam kehidupan sehari-hari saja, melainkan berkembang sebagai alat penerangan dalam melaksanakan upacara ritual dan akhirnya digunakan sebagai sumber penerangan dalam pertunjukan.

Pencahayaan seni pertunjukan berasal dari dua sumber yang berbeda yaitu, berasal dari Tuhan atau alam dan berasal dari buatan manusia. Pencahayaan yang berasal dari alam adalah sinar matahari, bulan, dan bintang. Pencahayaan buatan manusia misalnya api unggun, obor, lilin, petromaks, dan listrik. Namun tidak seluruhnya dapat diproyeksikan dalam pentas/pertunjukan.

#### **A. Pengertian Tata lampu**

Tata lampu adalah segala perlengkapan perlampuan baik tradisional maupun modern yang digunakan untuk keperluan penerangan dan penyinaran dalam seni pertunjukan.

#### **B. Tujuan dan Fungsi Tata lampu**

##### **1. Menerangi**

Lampu digunakan sekedar untuk memberi terang, melenyapkan gelap. Penerangan ini bersifat penerangan umum yang dapat menerangi seluruh bagian pentas dengan rata (*General Illumination/General Light*). Seluruh pentas atau *property* yang ada

di pentas diterangi secara merata dengan lampu berwarna putih, merah, biru, hijau, kuning, atau violet. Misalnya: untuk adegan di hutan digunakan penerangan berwarna hijau dan untuk adegan di medan perang digunakan lampu berwarna merah.

#### 1. Menyinari

Tata lampu bertujuan untuk menyinari daerah permainan atau suatu objek tertentu sehingga dapat menimbulkan efek dramatik. Penyinaran ini merupakan jenis penerangan yang bersifat khusus (*Specific Illumination/ Spot Light*). Dengan penerangan ini suatu daerah atau objek tertentu akan nampak lebih dominan sehingga situasi dramatis akan lebih kuat.

Misalnya: untuk adegan dua pemain di tengah hutan, maka lampu yang berfungsi menyinari difokuskan pada panggung yang ditempati dua pemain, sedangkan bagian panggung yang lain secara merata diterangi oleh *general light* berwarna hijau.

### C. Perlengkapan Tata lampu

Teater yang bermateri pokok manusia, pada mulanya sangat erat kaitannya dengan sifat religius. Tidaklah mengherankan apabila pada mulanya teater lebih banyak dipentaskan pada siang hari. Namun perkembangan situasi membawa manusia ke arah yang lebih dinamis dan kreatif. Dinamika dan kreatifitas manusia menimbulkan penemuan baru, dan makin lama makin berkembang sehingga makin sempurna.

Dari perapian meningkat pada penggunaan lampu minyak sampai akhirnya memanfaatkan tenaga elektronik, kesemuanya itu juga merupakan perkembangan tata lampu dalam teater.

Konstruksi teater tradisional yang bersifat spesifik (Pendopo, Bale, Banjar, Rumah Gadang) ternyata masih besar pengaruhnya terhadap nilai ritual dan keagungan teater tradisional.

Demikian pula sebenarnya bila kita resapi dalam tata lampu untuk teater tradisional. Lidah api yang bergerak-gerak terkena hembusan angin (*Blencong*) ternyata mampu memberi nafas kehidupan kepada benda (wayang kulit). Ilusi kita ternyata terhanyut mengikuti gerak semu benda tersebut yang diakibatkan oleh gerakan lidah api.

Tata lampu Pendopo ternyata membawa keagungan tersendiri yang bersifat karakteristik dan dapat memberikan *efek spiritual magis*. Oleh karena itulah maka tidak semua bentuk teater dapat menerapkan teknik *lighting modern*.

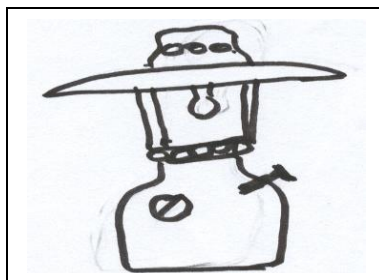
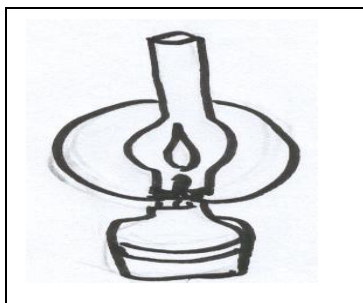
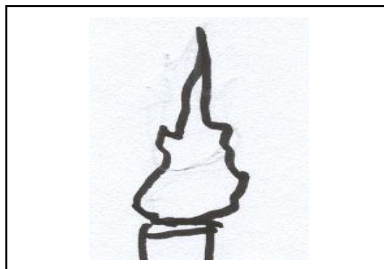
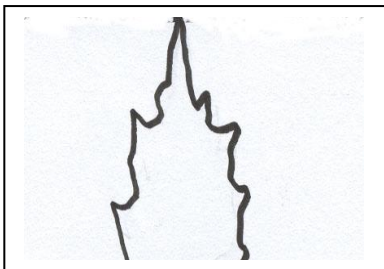
## D. Macam-macam Lampu

### 1. Lampu tradisional

Lampu tradisional adalah semua lampu yang memiliki sumber cahaya yang dapat digunakan dan dimanfaatkan untuk kepentingan pertunjukan atau pertunjukan seni. Lampu ini memiliki bentuk yang sederhana dan dibuat secara turun temurun dan merupakan warisan budaya nenek moyang kita. Sebagai contoh bentuk lampu yang dapat digunakan mulai dari api unggun, blencong, obor dari bambu, oncor dari kaleng bekas, dari botol-botol bekas, lampu teplok, lampu gantung, sampai dengan petromaks.

Lampu tradisional memiliki kelebihan dan kekurangan apabila dipergunakan dalam pertunjukan. Kelebihan dalam lampu tradisional, barang atau bahan mudah ditemukan/diperoleh, harga murah, bentuk sederhana, tidak memerlukan belajar di sekolah, serta memiliki nilai artistik yang tinggi dan membantu suasana pertunjukan. Kekurangannya antara lain, apabila bahan bakar habis segera diganti atau ditambah, membuat polusi udara, asap maupun *langes* membuat wajah menjadi kotor/hitam, warna cahaya satu warna dan tidak berubah, intensitas cahaya kecil, sinar menyorot ke pemain hanya satu arah.

Contoh instrumen lampu tradisional:



### 2. Lampu Non Tradisional (Modern)

Lampu non tradisional atau modern adalah lampu yang dihasilkan oleh manusia melalui pengembangan IPTEKS dengan menggunakan listrik sebagai bahan dasar utamanya.

Dengan kemajuan IPTEKS dan berkembangnya seni pertunjukan, maka kedua belah pihak saling membutuhkan, sehingga instrumen *lighting* di zaman sekarang ini telah canggih dan siap mendukung segala macam kebutuhan pertunjukan.

Ada beberapa macam bentuk *lighting* modern.

### **A.. *Strip Light***

#### **1 *Open System***

Deretan lampu yang berada dalam kotak panjang tanpa sekat, jenis ini dipasang pada *Apron*, untuk lampu kaki (*Foot Light*). Di samping berfungsi sebagai penerangan umum juga dapat untuk menetralkan sinar dari atas.

#### **2 *Compartment System***

Deretan lampu dalam kotak panjang yang bersekat. Di dalam kesatuannya, deret lampu ini dapat dibagi menjadi beberapa kelompok warna. Lampu ini dipasang di daerah *Border* sebagai *Border Light*.

### **B. *Spot Light***

Sumber sinar berkekuatan besar, sinar yang dipantulkan oleh reflector dibiarkan oleh lensa dan biasanya sesuai dengan jenis lensanya. Ada berbagai macam lampu khusus atau *Spot Light*

#### **1. *Fresnell Spot light***

*Fresnell* adalah lampu spot yang menggunakan *reflector spherical* dan lensa *patent fresnell* yang memiliki cahaya menyatu tidak tajam (lembut).

#### **2 *Plano Convex Spot Light***

Lampu spot ini menggunakan *reflector ellipsoidal* dan lensa *plano-konvex* yang memiliki cahaya menyatu tajam. Lampu lensa dengan berbagai ukuran 5-8 dengan kekuatan antara 250 watt sampai 3000 watt.

#### **3 *Ellipsoidal Spot Light***

Lampu lensa berukuran 3- 12 dengan kekuatan antara 250 watt sampai 3000 watt.

#### **4. *Follow spot light***

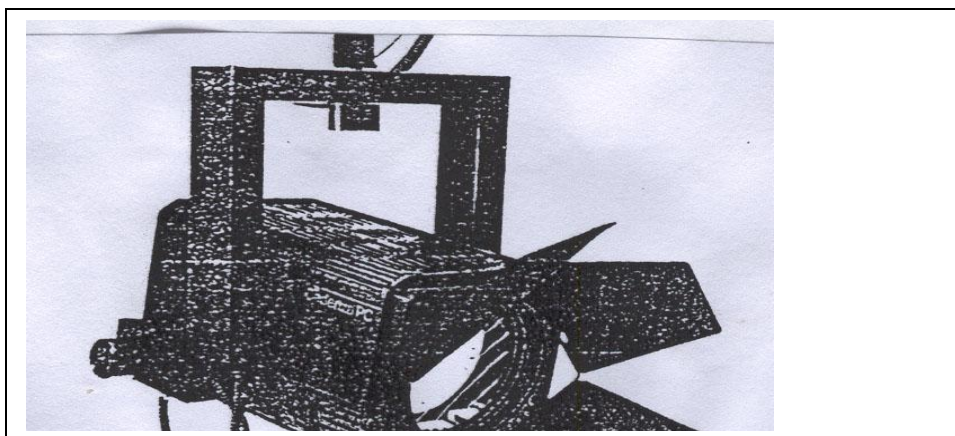
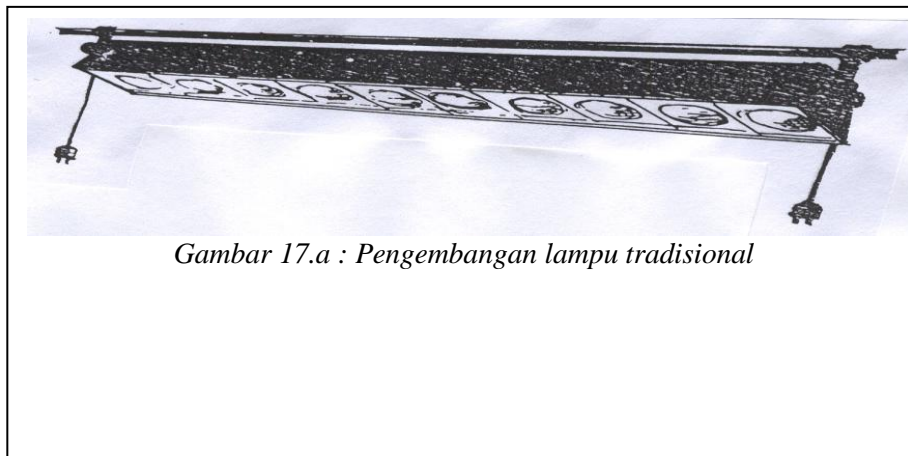
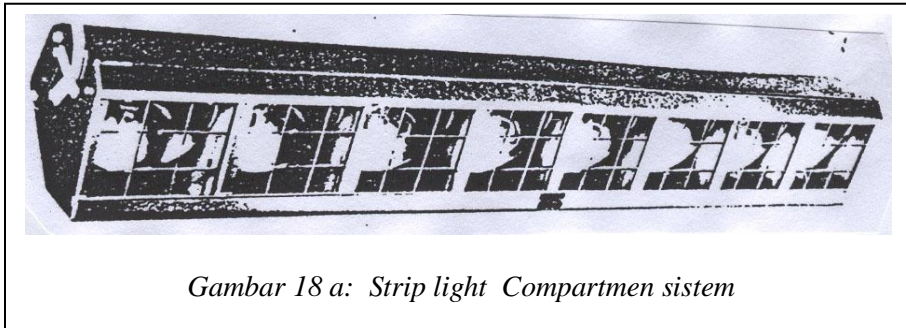
*Follow spot* adalah lampu yang memiliki intensitas atau berkekuatan besar dan voltase/tegangan tinggi. Sinar dapat dipergunakan untuk mengikuti pemain

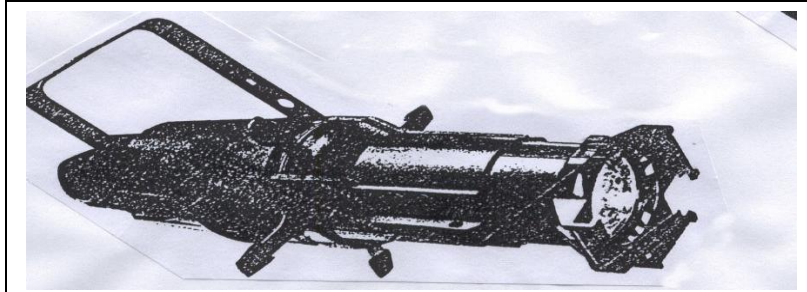
berpindah atau bergerak untuk berganti posisi. Intensitas lampu *follow* minimal 1000 watt dan maximal 2500 watt.

### 5 *Flood Light*

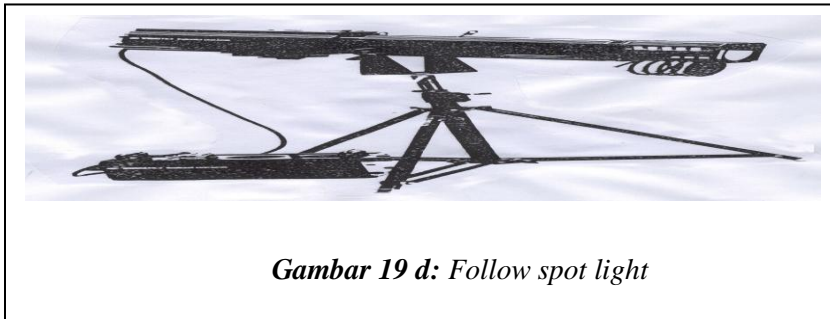
*Flood light* adalah lampu yang mempunyai kekuatan yang besar tanpa lensa. Apa yang ditaruh di bawah dipancarkan pada suatu standar untuk menerangi jalan-jalan keluar masuk, *drop*, *cyclorama*, dan sebagainya. Ada yang digantungkan untuk menerangi daerah permainan, sebuah *backdrop*, sebuah *cyclorama*.

Contoh instrumen lampu modern:





*Gambar 19 c: Ellipsoidal Spot Light*



*Gambar 19 d: Follow spot light*

### **E. Pengaturan Lampu**

Di dalam *Stage Lighting* terdapat dua permasalahan (1) masalah fisikal yaitu *lighting unit* yang dipergunakan serta penempatannya. (2) masalah mekanikal yaitu proses kerja *lighting*.

Menata sinar tidak jauh bedanya dengan melukis di atas kanvas. Pengetahuan tentang sifat warna dapat membantu konsep *lighting*. Dengan penempatan lampu secara cermat, maka pelukisan situasi dramatis lewat warna dapat lebih mantap sehingga komunikasi akan lebih lancar.

Hal-hal yang perlu mendapatkan perhatian adalah:

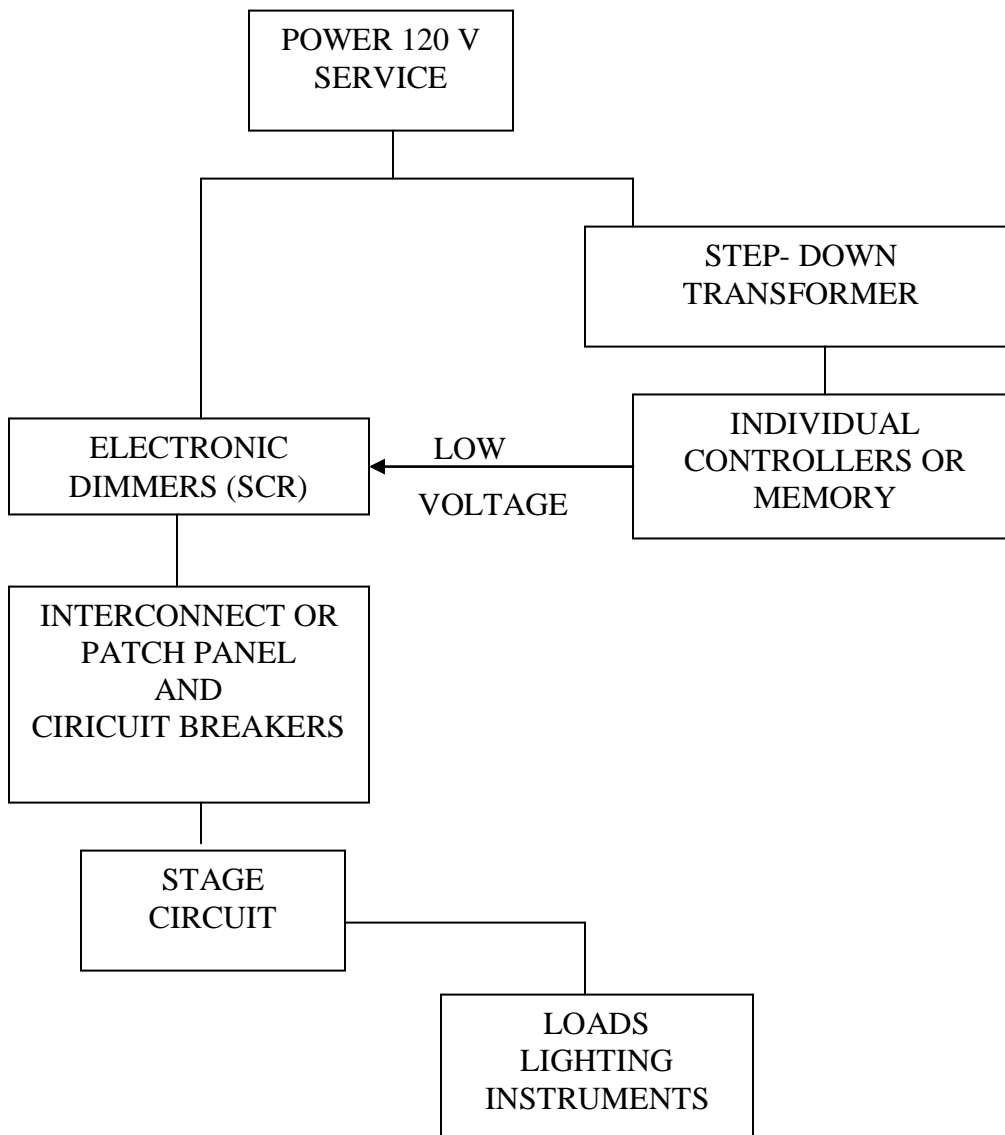
- 1) Tujuan *lighting* harus tercapai sesuai dengan rencananya dalam menyinari pentas dan aktor sehingga hidup.
- 2) Pelukisan situasi secara logis.
- 3) Keseimbangan tata warna di dalam lukisan sinar.
- 4) Perubahan kombinasi warna yang tepat dan cermat.

5) Oleh karena itu tata lampu bukan hanya sekedar menerangi, maka harus pula disesuaikan dengan situasi dan kondisi pentas beserta perlengkapannya.

**F. Alat Pengaturan Penyinaran:**

- 1. *Master Switch* : sumber pengendali utama terhadap keselamatan kerja lighting.
- 2. *Switch* : tombol penyambung dan pemutus aliran.
- 3. *Switch Board* : papan untuk menempatkan tombol-tombol.
- 4. *Dimmer* : pengatur redup terangnya sinar.

Denah alir lampu pertunjukan



## G. Bentuk Penyinaran

- 1) Penyinaran primer, merupakan penyinaran yang langsung menuju pada satu daerah atau objek. Penyinaran ini akan menimbulkan bayangan.
- 2) Penyinaran sekunder, merupakan penyinaran untuk menetralkan bayangan. Perpaduan antara penyinaran primer dengan penyinaran sekunder akan dapat menghasilkan efek tiga dimensi dalam tata lampu. Maka lampu sekunder ditaruh berlawanan dengan lampu primer untuk menciptakan efek sinar yang tidak dimensional, caranya menggabungkan lampu primer dan lampu sekunder sehingga masing-masing sinar saling bersilangan.
- 3) Penyinaran latar belakang, khusus untuk menerangi *Cyclorama*.
- 4) Penghidup dekor, untuk membuat serta menghidupkan dekorasi. Dengan menggunakan *spot* kita dapat membuat dekorasi kebakaran, kilat, gelombang laut. Suasana pagi, siang, malam, dapat pula kita hadirkan dengan *lighting*.
- 5) Penghidup permainan, merupakan penyinaran yang langsung diarahkan pada aktor (dengan *Follow Spot*). Pada saat penyinaran di sekitar objeknya dibuat redup atau agak gelap.
- 6) Variasi penyinaran, dihasilkan dengan menggunakan alat pembentuk sinar yang disebut *Shooter* dan *Gelatin*. *Gelatin* dan *Shooter* ini dipasang di depan lensa.
- 7) Sistem dua penyinaran (*Two Way System*) merupakan *Non Proscenium Lighting*.
- 8) Sistem tiga penyinaran (*Three Way System*) juga merupakan bentuk penyinaran *Non Proscenium Lighting*.
- 9) **Lighting Plot** merupakan konsep pengaturan perlampuan yang dijadikan pedoman dalam menempatkan lampu-lampu pentas. Hal ini diperlukan agar lebih mudah dalam penanganan atau pengoperasionalan alat tersebut. Koreografer atau sutradara akan lebih cepat membuat formasi atau komposisi bagi para pemain untuk menyesuaikan tempat atau daerah yang tepat ada cahaya atau sinar *lighting*. Di samping *lighting plot* masih ada lagi yaitu *scriptlighting* atau catatan lampu yang harus dibuat oleh koreografer atau *lighting designer*.



## H. Proses Penyinaran

### 1) .Pembagian 6 daerah permainan

Suatu adegan yang dititikberatkan pada daerah permainan tertentu perlu disoroti dengan *Baby Spot* yang khusus untuk daerah tersebut. Daerah khusus ini dapat diperluas menjadi satu ruangan pentas penuh. Agar supaya seluruh pentas tersebut dapat memberi kesan bahwa sebenarnya adalah daerah khusus yang diperluas, maka penyinaran *Baby Spot* tadi secara lembut diganti menjadi penyinaran warna yang sama dengan menggunakan kombinasi *Border Light* dan *Foot Light*.

Pada suatu saat sutradara menghendaki penonjolan pada tokoh atau bagian dari adegan tertentu atas dasar interpretasinya terhadap nafas lakon. Untuk keperluan ini maka penyinaran *Border* dan *Foot* diredupkan, kemudian tokoh atau daerah tertentu tersebut disoroti dengan *Spot light*. Apabila penonjolan tadi lebih dititikberatkan pada tokoh, baik dalam keadaandiam maupun bergerak, maka tokoh tersebut kita ikuti dengan sorotan *Follow Spot*.

### 2). Pembagian sembilan (9) daerah permainan

Proses penyinaran bagi pentas dibagi menjadi 9 daerah permainan pada pentas dengan 6 ruangan. Untuk membentuk pentas ini menjadi 9 daerah permainan, maka penyinaran daerah khusus tidak menggunakan kombinasi *Baby Spot*, melainkan menggunakan sekelompok lampu jenis lampu PAR yang memiliki reflektor dan warna sama.

## I. Sifat Daerah Permainan

### 1) Pentas 6 daerah permainan :

*Up Right (UR)* : tegang, kejam, warna merah

*Up Centre (UC)* : agung, wibawa, warna biru

*Up Left (UL)* : sedih, hening, warna kuning

***Down Right (DR)*** : romantis, warna merah muda

*Down Centre(DC)*: sejuk, tenang, warna biru muda

*Down Left (DL)* : ceris, gairah, warna hijau muda

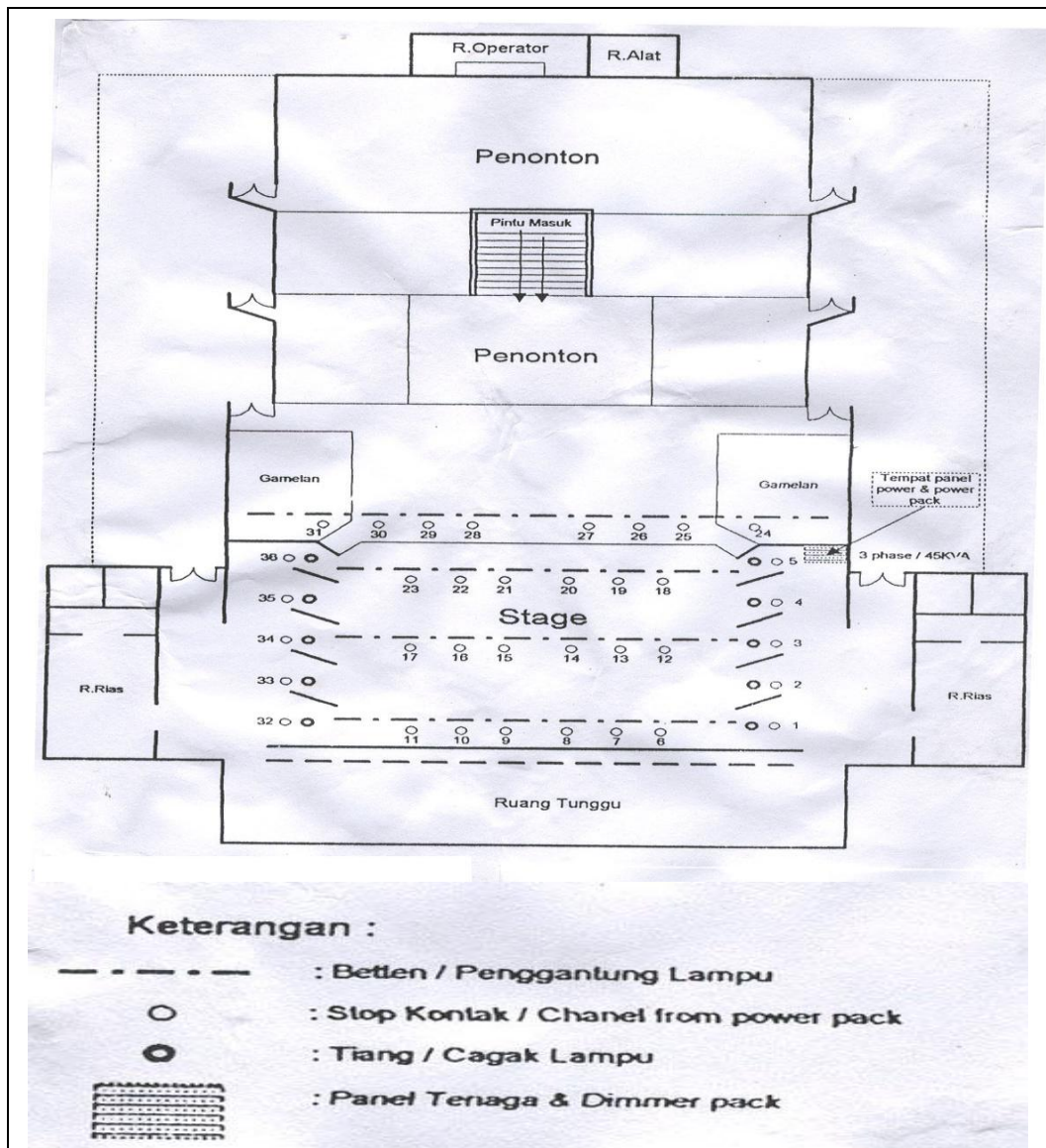
### 2) Pentas 9 daerah permainan

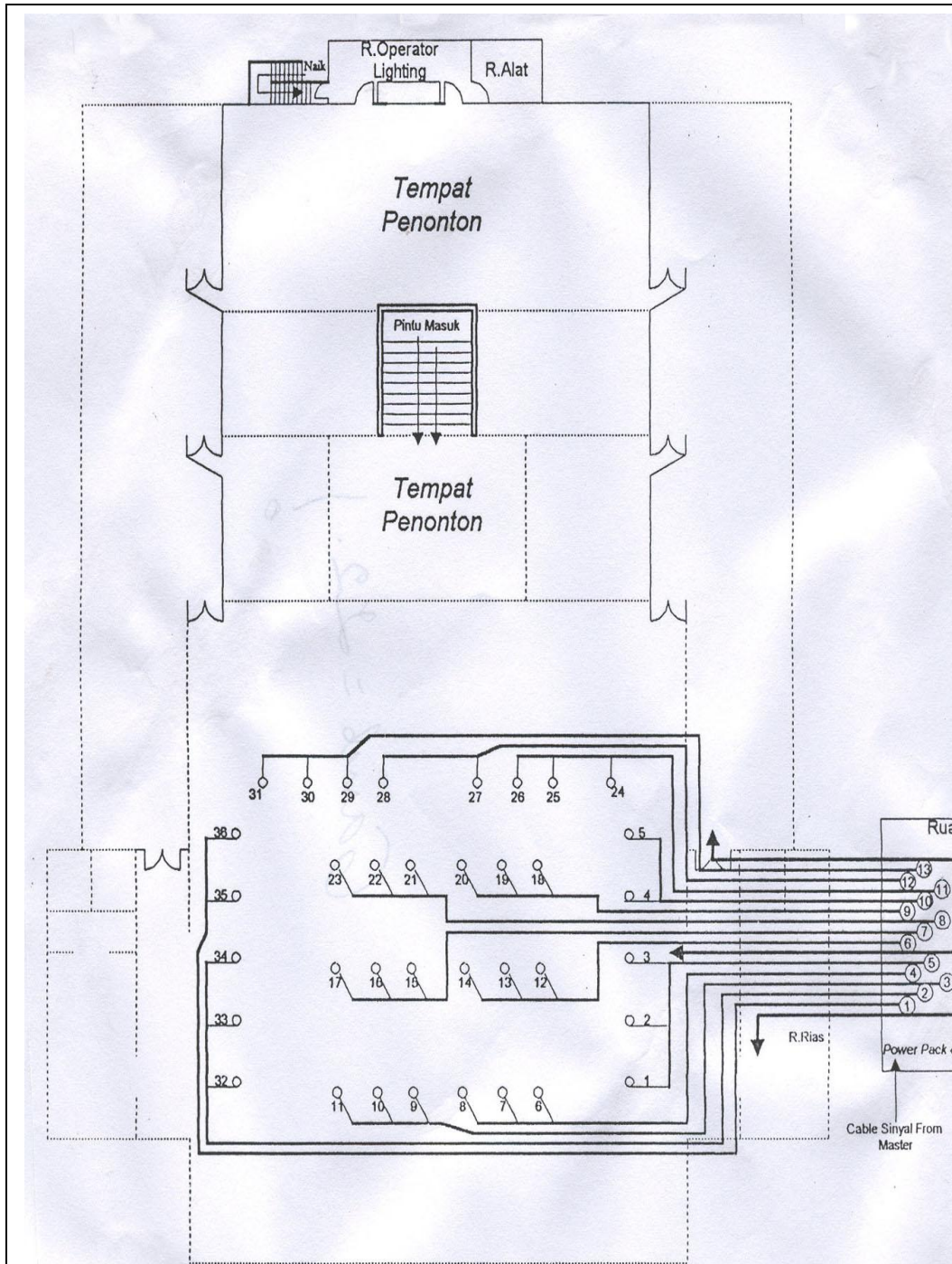
*Up Right (UR)* : tegang, kejam, warna merah

- Up Centre (UC) : agung, wibawa, warna biru
- Up Left (UL) : sedih, hening, warna kuning
- Midle Right (MR) : kosong, lemah, warna ungu
- Midle Centre (MC): netral, warna kuning muda
- Midle Left (ML) : kosong, lemah, warna ungu
- Down Right (DR) : romantis, warna merah muda
- Down Centre (DC): sejuk, tenang, warna biru muda
- Down Left (DL) : ceria, gairah, warna hijau muda





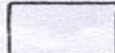
Berdasarkan proses penyinaran dengan tembakan warna tertentu yang dikaitkan dengan sifat dan kesan masing-masing daerah permainan menurut pembagian yang ada, maka dapatlah ditarik kesimpulan bahwa:

- a. Setiap bagian dari pentas dapat diperbesar menjadisuatu ruangan penuh
- b. Di sembarang daerah permainan dapat ditampilkan pengungkapan karakter dan emosi.





**Keterangan :**

-  : Kabel Penghantar Line NYY Hy 3 x 4mm
-  : Kabel Penghantar Netral NYY Hy 3 x 6mm
-  : Kabel Penghantar Grounding NYY Hy 1 x 6mm
-  : Stop Kontak / Chanel from power pack
-  : Ruang Panel Tenaga & Dimmer pack

NO	ADEGAN	SUASANA	POLA. LANTAI	LAMPU

**Referensi:**

Harimawan, RMA. 1988. *Diktat Dramaturgi*. Bandung: Rosda (hal.146-158).

Padmodarmaya, Pramana. 1987. *Tata dan Teknik Pentas untuk SMK*. Jakarta: Depdikbud (hal 114- 144).

Tjahjono. 1987. *Tata Teknik Pentas untuk SMKI*. Yogyakarta: SMKI (halalaman 42-55).