



SENI TEATER JILID 1

untuk SMK

Eko Santosa, dkk.

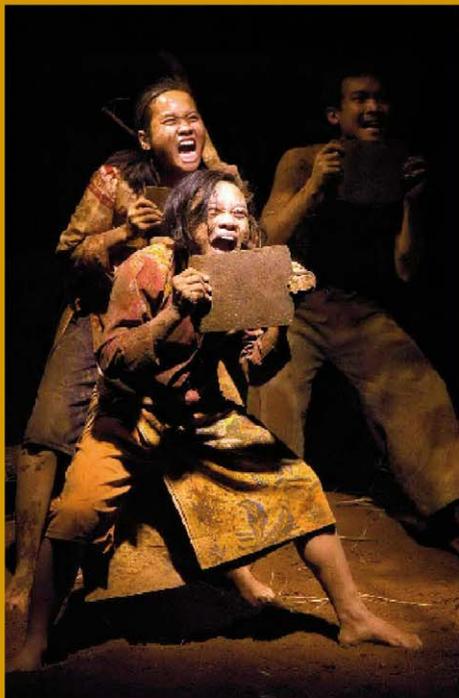


Eko Santosa, dkk.

Seni Teater

JILID 1

untuk
Sekolah Menengah Kejuruan



Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan
Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah
Departemen Pendidikan Nasional

Eko Santosa,dkk.

SENI TEATER

JILID 1

SMK



Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan
Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah
Departemen Pendidikan Nasional

Hak Cipta pada Departemen Pendidikan Nasional
Dilindungi Undang-undang

SENI TEATER

JILID 1

Untuk SMK

Penulis : Eko Santosa
Heru Subagiyo
Harwi Mardianto
Nanang Arizona
Nugraha Hari Sulistiyo

Editor : Nur Sahid

Perancang Kulit : TIM

Ukuran Buku : 17,6 x 25 cm

SAN SANTOSA, Eko
s Seni Teater Jilid 1 untuk SMK /oleh Eko Santosa, Heru Subagiyo, Harwi Mardianto, Nanang Arizona, Nugraha Hari Sulistiyo ---- Jakarta : Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Departemen Pendidikan Nasional, 2008.
xix, 150 hlm
Daftar Pustaka : Lampiran. A
Glosarium : Lampiran. B
Daftar Gambar : Lampiran. C
Daftar : Lampiran. D
ISBN : 978-979-060-029-4
ISBN : 978-979-060-030-0

Diterbitkan oleh

Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan

Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah
Departemen Pendidikan Nasional

Tahun 2008

KATA SAMBUTAN

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT, berkat rahmat dan karunia Nya, Pemerintah, dalam hal ini, Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional, telah melaksanakan kegiatan penulisan buku kejuruan sebagai bentuk dari kegiatan pembelian hak cipta buku teks pelajaran kejuruan bagi siswa SMK. Karena buku-buku pelajaran kejuruan sangat sulit di dapatkan di pasaran.

Buku teks pelajaran ini telah melalui proses penilaian oleh Badan Standar Nasional Pendidikan sebagai buku teks pelajaran untuk SMK dan telah dinyatakan memenuhi syarat kelayakan untuk digunakan dalam proses pembelajaran melalui Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 45 Tahun 2008 tanggal 15 Agustus 2008.

Kami menyampaikan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada seluruh penulis yang telah berkenan mengalihkan hak cipta karyanya kepada Departemen Pendidikan Nasional untuk digunakan secara luas oleh para pendidik dan peserta didik SMK.

Buku teks pelajaran yang telah dialihkan hak ciptanya kepada Departemen Pendidikan Nasional ini, dapat diunduh (*download*), digandakan, dicetak, dialihmediakan, atau difotokopi oleh masyarakat. Namun untuk penggandaan yang bersifat komersial harga penjualannya harus memenuhi ketentuan yang ditetapkan oleh Pemerintah. Dengan ditayangkan *soft copy* ini diharapkan akan lebih memudahkan bagi masyarakat khususnya para pendidik dan peserta didik SMK di seluruh Indonesia maupun sekolah Indonesia yang berada di luar negeri untuk mengakses dan memanfaatkannya sebagai sumber belajar.

Kami berharap, semua pihak dapat mendukung kebijakan ini. Kepada para peserta didik kami ucapkan selamat belajar dan semoga dapat memanfaatkan buku ini sebaik-baiknya. Kami menyadari bahwa buku ini masih perlu ditingkatkan mutunya. Oleh karena itu, saran dan kritik sangat kami harapkan.

Jakarta, 17 Agustus 2008
Direktur Pembinaan SMK

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas berkah dan rahmat-Nya sehingga buku teks SMK yang berjudul *Seni Teater* ini selesai kami susun. Kelangkaan ketersediaan buku di lapangan yang mengupas seluk-beluk seni teater membuat kami sangat bersemangat dalam mengerjakan penulisan buku ini. Terlebih pada kepentingan pengembangan dan peningkatan pendidikan seni di sekolah kejuruan yang pada nantinya menghasilkan individu tangguh yang siap menghadapi lapangan kerja sesungguhnya.

Penahapan proses pembelajaran kemudian menjadi satu hal yang wajib dipertimbangkan. Oleh karena itulah, buku ini dimulai dengan membahas seni teater secara umum. Pengetahuan umum tentang apa sesungguhnya teater menjadi sangat penting karena problematika pemahaman antara drama dan teater masih rancu. Drama yang sedari dulu telah diajarkan sebagai karya sastra masih meninggalkan jejak yang kuat sehingga model pembelajaran seni teater di sekolah masih bersifat analitik. Ketergantungan kelas pada ketersediaan naskah drama menjadi beban tersendiri. Akhirnya, proses pembelajaran hanya sekedar mempraktekkan naskah drama tersebut.

Sesungguhnya seni teater dapat berbicara lebih luas daripada drama. Penggunaan kata “teater” dengan sendirinya telah mengarahkan kelas pada praktek pementasan. Segala hal yang menyangkut dan dibutuhkan dalam pementasan dibicarakan, termasuk di dalamnya adalah drama. Dengan demikian, kami sangat berharap bahwa buku ini akan memberikan pencerahan bagi keberlangsungan kelas teater di sekolah kejuruan, sehingga pada nantinya dapat melahirkan karya-karya teater yang monumental, yang patut dikenang, dan memberikan kebanggaan tersendiri.

Akhir kata, tidak ada sesuatu yang sempurna di dunia ini. Demi penyempurnaan buku ini pada masa mendatang kami mengharap kritik dan saran yang bersifat konstruktif dari para pembaca. Semoga buku ini bermanfaat bagi segenap pembaca, baik sebagai bahan pengetahuan ataupun referensi untuk menentukan langkah berikutnya.

Hormat kami,

Penyusun

DAFTAR ISI

Kata Sambutan	ii
Kata Pengantar	iii
Daftar Isi	iv
Sinopsis.....	xiv
Deskripsi Konsep Penulisan	xvii
Peta Kompetensi	xix

JILID 1

BAB I PENGETAHUAN TEATER

1.	Definisi Teater	1
2.	Sejarah Singkat Teater	4
2.1.	Teater Barat	4
2.1.1	Asal Mula Teater	4
2.1.2	Teater Yunani Klasik	5
2.1.3	Teater Romawi Klasik	7
2.1.4	Teater Abad Pertengahan	9
2.1.5	Renaissance	11
2.1.6	Teater Zaman Elizabeth	12
2.1.7	Teater Abad 17 di Spanyol dan Perancis	14
2.1.8	Teater Restorasi di Inggris	16
2.1.9	Teater Abad 18	17
2.1.10	Teater Awal Abad ke-19	19
2.1.11	Teater Abad 19 dan Realisme	20
2.1.12	Teater Abad 20	22
2.2	Teater Indonesia	23
2.2.1	Teater Tradisional	23
2.2.1.1	Wayang	24
2.2.1.2	Wayang Wong	25
2.2.1.3	Makyong	26
2.2.1.4	Randai	27
2.2.1.5	Mamanda	28
2.2.1.6	Lenong	28
2.2.1.7	Longser	29
2.2.1.8	Ubrug	30
2.2.1.9	Ketoprak	30
2.2.1.10	Ludruk	31
2.2.1.11	Gambuh	32
2.2.1.12	Arja	33
2.2.2	Teater Modern	34
2.2.2.1	Teater Transisi	34
2.2.2.2	Teater Indonesia Tahun 1920-an	35
2.2.2.3	Teater Indonesia Tahun 1940-an	35
2.2.2.4	Teater Indonesia Tahun 1950-an	38
2.2.2.5	Teater Indonesia Tahun 1970-an	39
2.2.2.6	Teater Indonesia Tahun 1980-1990-an.....	42
2.2.2.7	Teater Kontemporer Indonesia	43
3.	Unsur Pembentuk Teater	44
3.1	Naskah Lakon	44
3.2	Sutradara	44
3.3	Pemain	45

3.4	Penonton	46
3.5	Tata Artistik	47
4.	Jenis Teater	47
4.1	Teater Boneka	47
4.2	Drama Musikal	48
4.3	Teater Gerak	49
4.4	Teater Dramatik	50
4.5	Teatralisasi Puisi	51
5.	Gaya Pementasan	52
5.1	Presentasional	52
5.2	Representasional (Realisme).....	53
5.3	Gaya Post-Realistic	55

BAB II LAKON

1.	Tema	61
2.	Plot	64
2.1	Jenis Plot	66
2.1.1	Simple Plot	66
2.1.2	Multi Plot	67
2.2	Anatomi Plot	67
2.2.1	Gimmick	67
2.2.2	Fore Shadowing	69
2.2.3	Dramatic Irony	69
2.2.4	Flashback	70
2.2.5	Suspen	71
2.2.6	Surprise	72
2.2.7	Gestus	72
3.	Seting	73
3.1	Latar Tempat	73
3.2	Latar Waktu	74
3.3	Latar Peristiwa	75
4.	Struktur Dramatik	76
4.1	Piramida Freytag	76
4.2	Skema Hudson	79
4.3	Tensi Dramatik	80
4.4	Turning Point	82
5.	Tipe Lakon	83
5.1	Drama	83
5.2	Tragedi	84
5.3	Komedi	86
5.4	Satir	88
5.5	Melodrama	89
6.	Penokohan	90
6.1	Peran	90
6.2	Jenis Karakter	91

BAB III PENYUTRADARAAN

1.	Menentukan Lakon	97
1.1	Naskah Jadi	97
1.2	Membuat Naskah Sendiri	98
2.	Analisis Lakon	99
2.1	Analisis Dasar	100
2.2	Interpretasi	101
2.3	Konsep Pementasan	103
3.	Memilih Pemain	105
3.1	Fisik	105
3.2	Kecakapan	106
4.	Menentukan Bentuk dan Gaya Pementasan	107
4.1	Menurut Penuturan Cerita	107
4.1.1	Berdasar Naskah Lakon	107
4.1.2	Improvisasi	109
4.2	Menurut Bentuk Penyajian.....	111
4.2.1	Teater Gerak	111
4.2.2	Teater Boneka	112
4.2.3	Teater Dramatik	113
4.2.4	Drama Musikal	115
4.2.5	Teatrikalisasi Puisi	116
4.3	Menurut Gaya Penyajian	117
4.3.1	Konvensional	117
4.3.2	Non Konvensional	119
5.	Blocking	120
5.1	Pembagian Area Panggung	121
5.2	Komposisi	123
5.2.1	Simetris	123
5.2.2	Asimetris	123
5.2.3	Keseimbangan	124
5.3.	Fokus	125
5.3.1	Prinsip Dasar	125
5.3.2	Teknik	129
5.3.2.1	Memanfaatkan Area Panggung	129
5.3.2.2	Memanfaatkan Tata Panggung	132
5.3.2.3	Trianggulasi	134
5.3.2.4	Individu dan Kelompok	136
5.3.2.5	Kelompok Besar	139
5.4	Mobilitas Pemain	142
6.	Latihan-latihan	143
6.1	Membaca Teks.....	143
6.2	Menghapal	144
6.3	Merancang Blocking	145
6.4	Stop and Go	146
6.5	Top-tail	147
6.6	Run-through.....	147
6.7	Latihan Teknik	147
6.8	Dress Rehearsal	149

JILID 2

BAB IV PEMERANAN

1.	Olah Tubuh	151
1.1	Persiapan	154
1.2	Pemanasan	156
1.2.1	Pemanasan Jari dan Pergelangan Tangan.....	156
1.2.2	Pemanasan Siku	157
1.2.3	Pemanasan Bahu	158
1.2.4	Pemanasan Leher	158
1.2.5	Pemanasan Batang Tubuh	159
1.2.6	Pemanasan Tungkai Kaki dan Punggung.....	160
1.2.7	Pemanasan Pergelangan Kaki, Tungkai, Punggung.....	162
1.3.	Latihan Inti	163
1.3.1	Ketahanan	163
1.3.1.1	Otot Perut	164
1.3.1.2	Otot Perut dan Pinggang	165
1.3.1.3	Kaki, Lutut, dan Tangan	166
1.3.1.4	Lengan, Bahu, dan Dada	167
1.3.2	Kelenturan	168
1.3.2.1	Cembung, Cekung, dan Datar Tulang Punggung	168
1.3.2.2	Membulat, Mencekung, dan Melurus	169
1.3.2.3	Menggulung dan Melepas	170
1.3.2.4	Ayunan Bandul Tubuh Atas	171
1.3.3	Ketangkasan.....	172
1.3.3.1	Latihan Cermin	173
1.3.3.2	Latihan Kuda-Kuda	173
1.3.3.3	Menangkis Pukulan	174
1.3.3.4	Membalas Serangan Dengan Tebangan	175
1.3.3.5	Putaran Pergelangan Tangan Merusak Posisi Lawan.....	175
1.3.3.6	Pemakaian Satu Tangan	176
1.3.3.7	Tangkisan Dengan Kombinasi Tendangan Kaki.....	176
1.3.3.8	Gerak Memotong Lawan	177
1.3.3.9	Pukulan Balasan Dari Luar	178
1.3.3.10	Melutut Lawan	178
1.3.3.11	Pukulan Balasan ke Dalam	179
1.3.3.12	Gerak Dorongan ke Samping	179
1.3.3.13	Menangkis dan Menyerang Tendangan	180
1.3.3.14	Melumpuhkan Lawan Dengan Kaki	180
1.3.3.15	Bela Diri Terhadap Serangan Pisau	181
1.4	Pendinginan	183
1.5	Relaksasi	186
1.5.1	<i>Dhanurasana</i> (Pose Busur)	187
1.5.2	<i>Garudasana</i> (Pose Garuda).....	188
1.5.3	<i>Pavartasana</i> (Pose Gunung)	188
1.5.4	<i>Sirshasana</i> (Rajanya Pose)	189
1.5.5	<i>Sarvangasana</i>	190
1.5.6	<i>Matyasana</i> (Pose Ikan)	191
1.5.7	<i>Salabhasana</i> (Pose Belalang).....	192
1.5.8	<i>Bhujangasana</i> (Pose Cobra)	193
1.5.9	<i>Suryanamaskar</i> (Pose Hormat pada Cahaya)	193
2.	Olah Suara	195
2.1	Persiapan	196

2.2	Pemanasan	197
2.2.1	Senam Wajah	197
2.2.2	Senam Lidah	199
2.2.3	Senam Rahang Bawah	200
2.2.4	Latihan Tenggorokan	201
2.2.5	Berbisik	201
2.2.6	Bergumam	202
2.2.7	Bersenandung	202
2.3	Latihan-latihan	202
2.3.1	Pernafasan	202
2.3.1.1	Latihan Pernafasan Dasar	203
2.3.1.2	Latihan Pernafasan Perut	204
2.3.1.3	Latihan Pernafasan Dada	204
2.3.1.4	Latihan Pernafasan Diafragma	205
2.3.2	Diksi	206
2.3.2.1	Latihan Membedakan Huruf	206
2.3.2.2	Latihan Kata	207
2.3.2.3	Latihan Kalimat	208
2.3.3	Artikulasi	208
2.3.3.1	Latihan Huruf	209
2.3.3.2	Latihan Kata	209
2.3.3.3	Latihan Kalimat	210
2.3.4	Intonasi	212
2.3.4.1	Jeda	212
2.3.4.2	Tempo	213
2.3.4.3	Timbre	214
2.3.4.4	Nada	214
2.3.5	Wicara	216
2.4	Relaksasi	219
2.4.1	Relaksasi Pada Olah Vokal	219
3.	Olah Rasa	220
3.1	Konsentrasi	220
3.1.1	Konsentrasi Dengan Panca Indera	221
3.1.1.1	Indera Penglihat	221
3.1.1.2	Indera Pencium	221
3.1.1.3	Indera Pendengaran	222
3.1.1.4	Indera Pengecap	222
3.1.1.5	Indera Perasa Atau Peraba	222
3.1.2	Latihan Konsentrasi Dengan Permainan	223
3.1.2.1	Hitung 20	223
3.1.2.2	Bebek, 2 Kaki, Kwek,	223
3.1.2.3	Hitung Bilangan Prima	223
3.1.2.4	Boom	224
3.2	Gesture	224
3.2.1	Gesture Dengan Tangan	225
3.2.2	Gesture Dengan Badan	226
3.2.3	Gesture Dengan Kepala	226
3.2.4	Gesture Dengan Kaki	227
3.2.5	Latihan-Latihan Gesture	227
3.2.5.1	Latihan Gesture Dengan Pose	227
3.2.5.2	Latihan Gesture Dengan Jalan	227
3.2.5.3	Latihan Gesture Dengan Permainan	227
3.3	Imajinasi	228
3.3.1	Latihan Imajinasi Dengan Asosiasi	229

3.3.2	Latihan Imajinasi Dengan Stimulus	229
3.3.3	Latihan Imajinasi Tanpa Stimulus	230
3.3.4	Latihan Imajinasi Dengan Permainan	231
4.	Teknik Dasar Pemeranan	232
4.1	Teknik Muncul	233
4.1.1	Latihan Teknik Muncul	233
4.2	Teknik Memberi Isi	234
4.2.1	Latihan-latihan Teknik Memberi Isi	235
4.3	Teknik Pengembangan	236
4.3.1	Latihan-Latihan Teknik Pengembangan	236
4.4	Teknik Membina Puncak-Puncak	238
4.4.1	Latihan-Latihan Teknik Membina Puncak	239
4.5	Teknik Timing	240
4.5.1	Latihan-Latihan Teknik Timing	240
4.6	Teknik Menonjolkan	241
4.6.1	Latihan-Latihan Teknik Penonjolan	241
4.7	Teknik Pengulangan	243
4.7.1	Latihan-Latihan Teknik Pengulangan	243
4.8	Teknik Improvisasi	244
4.8.1	Latihan-Latihan Improvisasi	244
5.	Penghayatan Karakter	246
5.1	Analisis Karakter	246
5.1.1	Segi Historis	247
5.1.2	Segi Sosiologis	249
5.1.3	Segi Psikologis	250
5.1.4	Segi Fisiologis	252
5.1.5	Segi Moral	253
5.2	Observasi	254
5.3	Interpretasi	255
5.4	Ingatan Emosi	256
5.4.1	Latihan-Latihan Ingatan Emosi	258
5.5	Irama	259
5.6	Pendekatan Karakter Peran.....	260
5.6.1	Mengumpulkan Tindakan Pokok Peran	261
5.6.2	Mengumpulkan Sifat dan Watak Peran	261
5.6.3	Mencari Penonjolan Karakter	262
5.6.4	Mencari Makna Dialog	262
5.6.5	Menciptakan Gerak Ekspresi	263
5.6.6	Menentukan Timing	263
5.6.7	Mempertimbangkan Teknik Pengucapan	264
5.6.8	Merancang Garis Permainan	264
5.6.9	Mengkompromikan Rancangan Peran	265
5.6.10	Menciptakan Bisnis Aktif dan Blocking	265
5.6.11	Menghidupkan Peran dengan Imajinasi	266
5.6.12	Mengasah Faktor Ilham dan Imajinatif	266
5.7	Melaksanakan Pemeranan	267
5.7.1	Pantomim	267
5.7.2	Monolog	269
5.7.3	Mendongeng	269
5.7.4	Memainkan Fragmen	270
5.7.5	Memainkan Drama Pendek	271
5.7.6	Memainkan Drama Panjang	271

BAB V TATA ARTISTIK

1.	Tata Rias	273
1.1	Fungsi Tata Rias	273
1.1.1	Menyempurnakan Penampilan Wajah	273
1.1.2	Menggambarkan Karakter Tokoh	274
1.1.3	Memberi Efek Gerak Pada Ekspresi Pemain	274
1.1.4	Menghadirkan Garis Wajah Sesuai Dengan Tokoh.....	274
1.1.5	Menambah Aspek Dramatik	274
1.2	Jenis Tata Rias	275
1.2.1	Tata Rias Korektif	275
1.2.2	Tata Rias Fantasi	275
1.2.3	Tata Rias karakter	277
1.3	Bahan dan Peralatan Tata Rias	278
1.3.1	Bahan Tata Rias	278
1.3.2	Peralatan Tata Rias	281
1.4	Praktek Tata Rias	284
1.4.1	Persiapan.....	284
1.4.1.1	Perencanaan	284
1.4.1.2	Persiapan Tempat	285
1.4.1.3	Persiapan Bahan dan Peralatan	285
1.4.1.4	Persiapan Pemain	285
1.4.2	Desain	286
1.4.3	Merias	289
1.4.3.1	Tata Rias Korektif	289
1.4.3.2	Tata Rias Fantasi	299
1.4.3.3	Tata Rias Karakter	302
2.	Tata Busana	310
2.1	Fungsi Tata Busana	310
2.1.1	Mencitrakan Keindahan Penampilan	311
2.1.2	Membedakan Satu Pemain Dengan Pemain Yang Lain...	311
2.1.3	Menggambarkan Karakter Tokoh	312
2.1.4	Memberi Ruang Gerak Pemain	313
2.1.5	Memberikan Efek Dramatik	313
2.2	Jenis Tata Busana	314
2.2.1	Busana Sehari-hari	314
2.2.2	Busana Tradisional	314
2.2.3	Busana Sejarah	316
2.2.4	Busana Fantasi	316
2.3	Bahan dan Peralatan Tata busana	317
2.3.1	Bahan Tata Busana	317
2.3.1.1	Bahan Alami	318
2.3.1.2	Tekstil	319
2.3.1.3	Busa	319
2.3.1.4	Spon	320
2.3.1.5	Kulit	320
2.3.2	Peralatan Tata Busana	321
2.4	Praktek Tata Busana	322
2.4.1	Menganalisis Naskah	323
2.4.2	Diskusi Dengan Sutradara dan Tim Artistik	323
2.4.3	Mengenal Tubuh Pemain	324
2.4.4	Persiapan Pengadaan dan produksi	324
2.4.5	Persiapan Pementasan	324
2.4.6	Desain	324

2.4.6.1	Desain Ilustrasi	324
2.4.6.2	Desain Produksi	326
2.4.7	Mengerjakan Busana	326
2.4.7.1	Teknik Draperi	326
2.4.7.2	Teknik Padu Padan	326
2.4.7.3	Teknik Produksi	326
3.	Tata Cahaya	331
3.1	Fungsi Tata Cahaya	331
3.2	Peralatan Tata Cahaya	334
3.2.1	Bohlam	334
3.2.2	Reflektor dan Refleksi	335
3.2.3	Lensa	340
3.2.4	Lampu (<i>lantern</i>)	341
3.2.4.1	Floodlight	341
3.2.4.2	Scoop	343
3.2.4.3	Fresnel	344
3.2.4.4	Profile	345
3.2.4.5	Pebble Convex	348
3.2.4.6	Follow Spot	349
3.2.4.7	PAR.....	350
3.2.4.8	Efek	352
3.2.4.9	Practical	352
3.2.5	Perlengkapan Pemasangan	353
3.2.5.1	Bar dan Boom	353
3.2.5.2	Stand	353
3.2.5.3	Clamp dan Bracket	354
3.2.6	Asesoris	356
3.2.6.1	Filter	356
3.2.6.2	Barndoor	356
3.2.6.3	Iris	357
3.2.6.4	Donut	358
3.2.6.5	Gobo	358
3.2.6.6	Snoot	359
3.2.7	Dimmer dan Kontrol	360
3.3	Warna Cahaya	365
3.3.1	Pencampuran Warna	366
3.3.2	Refleksi Warna Cahaya	368
3.4	Penyinaran	371
3.4.1	Penyinaran Aktor	372
3.4.2	Penyinaran Area	373
3.5	Praktek Tata Cahaya	375
3.5.1	Mempelajari Naskah	376
3.5.2	Diskusi Dengan Sutradara	377
3.5.3	Mempelajari Desain Tata Busana	378
3.5.4	Mempelajari Desain Tata Panggung	379
3.5.5	Memeriksa Panggung dan Perlengkapan	379
3.5.6	Menghadiri Latihan	379
3.5.7	Membuat Konsep	380
3.5.8	Plot Tata Cahaya	380
3.5.9	Gambar Desain Tata Cahaya	383
3.5.10	Penataan dan Percobaan	385
3.5.11	Pementasan	386

4.	Tata Panggung	387
4.1	Mempelajari Panggung	387
4.1.1	Jenis-jenis Panggung	387
4.1.1.1	Arena	387
4.1.1.2	Proscenium	389
4.1.1.3	Thrust	391
4.1.2	Bagian-bagian Panggung	392
4.2	Fungsi Tata Panggung	395
4.2.1	Suasana dan Semangat Lakon	395
4.2.2	Periode Sejarah Lakon	397
4.2.3	Lokasi Kejadian	398
4.2.4	Status dan Karakter Peran	398
4.2.5	Musim	399
4.3	Elemen Komposisi	399
4.3.1	Garis	400
4.3.2	Bentuk	400
4.3.3	Warna	401
4.3.4	Cahaya	403
4.4	Praktek Tata Panggung	403
4.4.1	Mempelajari Naskah	403
4.4.2	Diskusi Dengan Sutradara	404
4.4.3	Menghadiri Latihan	406
4.4.4	Mempelajari Panggung	407
4.4.5	Membuat Gambar Rancangan	408
4.4.6	Penyesuaian Akhir	410
4.4.7	Membuat Maket	412
4.4.8	Pengerjaan	414
5.	Tata Suara	416
5.1	Teknik Penataan Suara	417
5.1.1	Teknik <i>Mikking</i>	418
5.1.2	Teknik <i>Balancing</i>	418
5.1.3	Teknik <i>Mixing</i>	419
5.1.4	Teknik <i>Reccording</i>	419
5.2	Fungsi Tata Suara	419
5.3	Jenis Tata Suara	420
5.3.1	Live	420
5.3.2	Rekaman	421
5.3.2.1	Rekaman Basah	421
5.3.2.2	Rekaman Kering	422
5.4	Peralatan Tata Suara	422
5.4.1	Mikrofon	422
5.4.1.1	Tipe Mikrofon	422
5.4.1.2	Karakteristik Mikrofon	424
5.4.2	Audio Mixer	426
5.4.3	Audio Player/Recorder	430
5.4.4	Audio Equalizer	430
5.4.5	Expander/Compresor dan Limiter	431
5.4.6	Power Amplifier	431
5.4.7	Audio Speaker Monitor	431
5.5	Praktek Tata Suara	432
5.5.1	Persiapan	432
5.5.2	Penataan	432
5.5.3	Pengecekan	437
5.6.	Perawatan Peralatan Audio	437

PENUTUP	438
Lampiran	
Daftar Pustaka	A
Glosarium	B

SINOPSIS

Sejarah panjang seni teater dipercayai keberadaannya sejak manusia mulai melakukan interaksi satu sama lain. Interaksi itu juga berlangsung bersamaan dengan tafsiran-tafsiran terhadap alam semesta. Dengan demikian, pemaknaan-pemaknaan teater tidak jauh berada dalam hubungan interaksi dan tafsiran-tafsiran antara manusia dan alam semesta. Selain itu, sejarah seni teater pun diyakini berasal dari usaha-usaha perburuan manusia primitif dalam mempertahankan kehidupan mereka. Pada perburuan ini, mereka menirukan perilaku binatang buruannya. Setelah selesai melakukan perburuan, mereka mengadakan ritual atau upacara-upacara sebagai bentuk “rasa syukur” mereka, dan “penghormatan” terhadap Sang Pencipta semesta. Ada juga yang menyebutkan sejarah teater dimulai dari Mesir pada 4000 SM dengan upacara pemujaan dewa Dionisus. Tata cara upacara ini kemudian dibakukan serta difestivalkan pada suatu tempat untuk dipertunjukkan serta dihadiri oleh manusia yang lain.

The Theatre berasal dari kata Yunani Kuno, *Theatron* yang berarti *seeing place* atau tempat menyaksikan atau tempat dimana aktor mementaskan lakon dan orang-orang menontonnya. Sedangkan istilah teater atau dalam bahasa Inggrisnya *theatre* mengacu kepada aktivitas melakukan kegiatan dalam seni pertunjukan, kelompok yang melakukan kegiatan itu dan seni pertunjukan itu sendiri. Namun demikian, teater selalu dikaitkan dengan kata drama yang berasal dari kata Yunani Kuno, *Draomai* yang berarti bertindak atau berbuat dan *Drame* yang berasal dari kata Perancis yang diambil oleh Diderot dan Beaumarchaid untuk menjelaskan lakon-lakon mereka tentang kehidupan kelas menengah atau dalam istilah yang lebih ketat berarti lakon serius yang menggarap satu masalah yang punya arti penting tapi tidak bertujuan mengagungkan tragika. Kata drama juga dianggap telah ada sejak era Mesir Kuno (4000-1580 SM), sebelum era Yunani Kuno (800-277 SM). Hubungan kata teater dan drama bersandingan sedemikian erat seiring dengan perlakuan terhadap teater yang mempergunakan drama lebih identik sebagai teks atau naskah atau lakon atau karya sastra.

Terlepas dari sejarah dan asal kata yang melatarbelakanginya, seni teater merupakan suatu karya seni yang rumit dan kompleks, sehingga sering disebut dengan *collective art* atau *synthetic art* artinya teater merupakan sintesa dari berbagai disiplin seni yang melibatkan berbagai macam keahlian dan keterampilan. Seni teater menggabungkan unsur-unsur audio, visual, dan kinestetik (gerak) yang meliputi bunyi, suara, musik, gerak serta seni rupa. Seni teater merupakan suatu kesatuan seni yang diciptakan oleh penulis lakon, sutradara, pemain (pemeran), penata artistik, pekerja teknik, dan diproduksi oleh sekelompok orang produksi. Sebagai seni kolektif, seni teater dilakukan bersama-sama yang mengharuskan semuanya sejalan dan seirama serta perlu harmonisasi dari keseluruhan tim.

Pertunjukan ini merupakan proses seseorang atau sekelompok manusia dalam rangka mencapai tujuan artistik secara bersama. Dalam proses produksi artistik ini, ada sekelompok orang yang mengkoordinasikan kegiatan (tim produksi). Kelompok ini yang menggerakkan dan menyediakan fasilitas, teknik penggarapan, latihan-latihan, dan alat-alat guna pencapaian ekspresi bersama. Hasil dari proses ini dapat dinikmati oleh penyelenggara dan penonton. Bagi

penyelenggara, hasil dari proses tersebut merupakan suatu kepuasan tersendiri, sebagai ekspresi estetis, pengembangan profesi dan penyaluran kreativitas, sedangkan bagi penonton, diharapkan dapat diperoleh pengalaman batin atau perasaan atau juga bisa sebagai media pembelajaran.

Melihat permasalahan di dalam teater yang begitu kompleks, maka penulis mencoba membuat sebuah paparan pengetahuan teater dari berbagai unsur. Paparan ini dimulai dari **Bab I Pengetahuan Teater** yang berisi tentang definisi teater baik secara keseluruhan maupun secara detail, sejarah singkat perkembangan teater baik sejarah singkat teater Eropa maupun sejarah singkat teater Indonesia, dan unsur-unsur pembentuk teater. Bab ini sangat penting karena untuk mendasari pemikiran dan pengetahuan tentang seni teater.

Bab II Lakon yang berisi tentang tipe-tipe lakon, tema, plot, struktur dramatik lakon, setting, dan penokohan. Dalam bab ini pembahasan lebih banyak pada analisis elemen lakon sebagai persiapan produksi seni teater. Sesederhana apa pun sebuah naskah lakon, diperlukan sebagai pedoman pengembangan laku di atas pentas. Pemilihan lakon yang akan disajikan dalam pementasan merupakan tugas yang sangat penting. Tidak sembarang lakon akan sesuai dan baik jika dipentaskan. Sulitnya tugas ini disebabkan oleh karena setiap kelompok teater memiliki ciri khas masing-masing. Sebuah lakon yang dipentaskan dengan baik oleh satu kelompok teater, belum tentu akan menjadi baik pula jika dipentaskan oleh kelompok lainnya.

Bab III Penyutradaraan yang berisi tentang penentuan lakon yang akan dipentaskan, analisis lakon secara menyeluruh hingga sampai tahap konsep pementasan, menentukan bentuk pementasan, memilih pemain, membuat rancangan blocking, serta latihan-latihan hingga gladi bersih. Kerja penyutradaraan dalam sebuah pementasan merupakan kerja perancangan. Seorang sutradara harus bisa memberi motivasi dan semangat kebersamaan dalam kelompok untuk menyatukan visi dan misi pementasan antar mereka yang terlibat. Kerja penyutradaraan merupakan kegiatan perancangan panggung dapat berupa penciptaan estetika panggung maupun ekspresi eksperimental.

Bab IV Pemeranan yang berisi tentang persiapan seorang pemeran dalam sebuah pementasan seni teater. Persiapan tersebut meliputi persiapan olah tubuh, olah suara, penghayatan karakter serta teknik-teknik pemeranan. Persiapan seorang pemeran dianggap penting karena pemeran adalah seorang seniman yang mengekspresikan dirinya sesuai dengan tuntutan baru dan harus memiliki kemampuan untuk menjadi 'orang baru'. Pemeran didefinisikan pula sebagai tulang punggung pementasan, karena dengan pemeran yang baik, tepat, dan berpengalaman akan menghasilkan pementasan yang bermutu. Pementasan bermutu adalah pementasan yang secara ideal mampu menterjemahkan isi naskah. Walaupun di lain pihak masih ada sutradara yang akan melatih dan mengarahkan pemeran sebelum pentas, tetapi setelah di atas panggung tanggungjawab itu sepenuhnya milik pemeran.

Bab V Tata Artistik yang berisi tentang teori dan praktek tata artistik yang meliputi; tata rias, tata busana, tata cahaya, tata panggung, dan tata suara. Sebagai komponen pendukung pokok,

keberadaan tata artistik dalam pementasan teater sangatlah vital. Tanpa pengetahuan dasar artistik seorang sutradara atau pemain teater tidak akan mampu menampilkan kemampuannya dengan baik. Persesuaian dengan tata artistik yang menghasilkan wujud nyata keindahan tampilan di atas pentas adalah pilihan wajib bagi para pelaku seni teater.

Bahasan yang penulis pilih dalam setiap bab merupakan pengetahuan dan praktek mendasar proses penciptaan seni teater. Artinya, sebuah pertunjukan teater yang berlangsung di atas panggung membutuhkan proses garap yang lama mulai dari (penentuan) lakon, penyutradaraan, pemeranan, dan proses penataan artistik. Dalam setiap tahapan proses ini melibatkan banyak orang (pendukung) dari berbagai bidang sehingga dengan memahami tugas dan tanggung jawab masing-masing maka kerja penciptaan teater akan padu. Kualitas kerja setiap bidang akan menjadi harmonis jika masing-masing dapat bekerja secara bersama dan bekerja bersama akan berhasil dengan baik jika semua elemen memahami tugas dan tanggung jawabnya. Itulah inti dari proses penciptaan seni teater, "kerja sama".

DESKRIPSI KONSEP PENULISAN

Penulisan buku Seni Teater pada umumnya bersifat konsep atau teori dramaturgi yang lebih menekankan pada kerja analisis. Dalam satu bahasan, buku teater tidak pernah berbicara secara menyeluruh sehingga seseorang yang ingin belajar tentang seni teater harus mencari beberapa buku. Hal ini disebabkan karena memang bidang dalam teater telah terkotak-kotak dan menjadi spesifik. Sebetulnya yang demikian ini tidak menjadi masalah. Tetapi ketika capaian yang diinginkan masing-masing bidang berbeda – karena *taste* (rasa) dan pengalaman penulisnya memang berbeda – maka tujuan dasar seni teater untuk mencipatkan satu kerja sama yang padu antarbidang dalam satu keutuhan karya menjadi rancu. Tidak menjadi masalah ketika pembaca adalah seorang yang telah memahami atau bergelut dalam bidang teater dalam kurun waktu yang lama. Namun menjadi masalah besar ketika pembaca tersebut adalah orang awam yang ingin belajar teater dari awal.

Beranjak dari pemikiran di atas maka penulisan buku ini dimulai dari pengetahuan umum tentang seni teater. Pola penulisan pada pengetahuan umum meliputi definisi dan sejarah teater baik di Barat maupun Indonesia. Bahasan ini akan memberikan pemahaman tentang pengaruh teater barat ke Indonesia dan seni teater Indonesia apa saja yang mendapat pengaruh darinya. Keterangan ini akan menepis dikotomi teater modern dan tradisi yang masing-masing saling mempertahankan diri dan sulit bekerja sama. Dengan memahami unsur-unsur dasar pembentuk teater dan jalinan kerja di antaranya maka segala perbedaan yang terdapat dalam ragam jenis teater dapat dikomunikasikan. Bila mungkin dipadukan untuk melahirkan satu karya baru yang memiliki dasar atau referensi. Dengan demikian, pengetahuan umum seni teater sangat diperlukan.

Selanjutnya pada bahasan berikut, konsep penulisan mengarah pada praktek kerja bidang bahasan. Tidak serta merta tetapi kerangka pengetahuan dasar tetap diberikan. Beranjak dari pengetahuan tersebut, kemudian tahapan-tahapan proses dilakukan. Pokok bahasan dimulai dari unsur pokok pembentuk teater seperti lakon, penyutradaraan, pemeranan. Kemudian setelahnya adalah unsur pendukung yang terangkum dalam tata artistik.

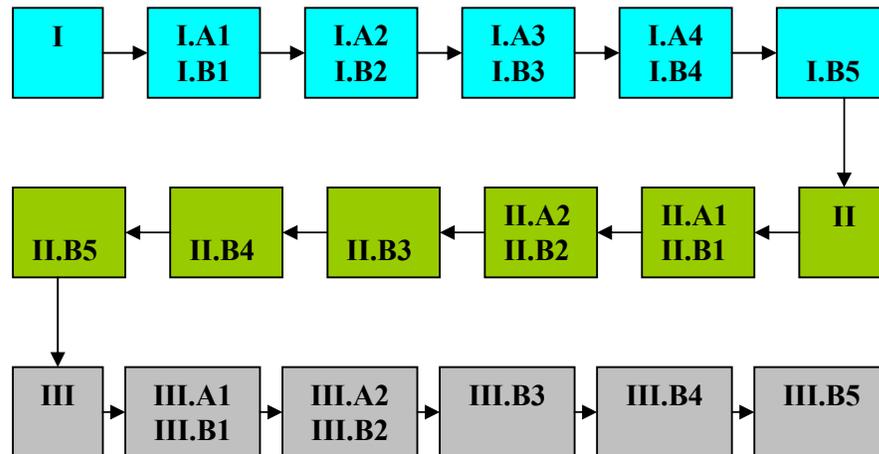
Kedudukan lakon didahulukan karena dalam teater modern bahan dasar komunikasi atau bahan utama karya seni teater adalah lakon atau naskah cerita. Tanpa cerita maka teater tidak bisa diwujudkan. Detil elemen lakon dibahas untuk memberikan gambaran yang jelas bagi pembaca sehingga proses analisa yang dikerjakan menjadi lebih mudah. Bahkan dengan mempelajari elemen pembentuk lakon, pembaca dapat merancang lakonnya sendiri. Proses penjelajahan lakon masih terus dilanjutkan pada bahasan penyutradaraan. Pemahaman atas lakon yang akan dipentaskan adalah modal utama seorang sutradara dalam menggarap pertunjukan teater.

Bahasan penyutradaraan mencakup teknik pengaturan pemain di atas panggung. Semua digambarkan secara ringkas dengan bahasa yang mudah dan disertai gambar. Semua pokok bahasan berikutnya dibuat dengan pola yang sama. Pendekatpan praktis coba diungkap melalui tulisan ini sehingga setiap bidang dapat dipelajari dengan mudah. Tugas berikutnya bagi pembaca setelah membaca

buku ini adalah mengkorelasikan unsur satu dengan unsur yang lain untuk disatukan dalam satu karya seni teater.

Semua bidang bahasan dapat diterapkan untuk meningkatkan kompetensi bersangkutan. Bahasan pemeranan membicarakan teknik-teknik keaktoran mulai dari teknik dasar hingga pendalaman karakter. Satu hal yang sangat diperlukan oleh seorang calon aktor. Demikian juga dengan bidang tata artistik yang membicarakan semua cabang artistik sebagai unsur pendukung pertunjukan teater. Secara nyata di lapangan, kerja tata artistik terkadang memiliki kans yang lebih baik daripada bidang lain di teater. Kemampuannya untuk memberikan jasa bagi sebuah pertunjukan atau entertainen membuat bidang tata artistik menarik untuk digeluti. Demikian pula dalam buku ini, bahasan tata artistik coba dijelaskan secara menarik sehingga pembaca merasa tertantang untuk lebih mendalami bidang tersebut. Intinya semua pokok bahasan dalam buku ini ditulis dengan bahasa yang mudah serta menggunakan pendekatan yang menarik. Tentu saja, hal-hal teknis dan praktis lebih banyak dibanding teori. Kerja teater sesungguhnya adalah di studio dan panggung. Oleh karena itu, pembacaan buku menjadi kurang berguna jika tidak diimbangi dengan aplikasi. Jadi, baca, belajar, dan kerja.

PETA KOMPETENSI



A.1. Melaksanakan dasar-dasar Dramaturgi
A.2. Melaksanakan dasar-dasar olah tubuh
A.3. Melaksanakan dasar-dasar olah suara
A.4. Melaksanakan dasar-dasar pemeranan
B.1. Melaksanakan dasar-dasar tata panggung
B.2. Melaksanakan dasar-dasar tata suara
B.3. Melaksanakan dasar-dasar tata cahaya
B.4. Melaksanakan dasar-dasar tata rias
B.5. Melaksanakan dasar-dasar tata busana

II.A.1. Melaksanakan analisis karakter
II.A.2. Memerankan karakter tokoh dalam drama pendek
II.B.1. Melaksanakan rancangan tata panggung
II.B.2. Melaksanakan rancangan tata suara
II.B.3. Melaksanakan rancangan tata cahaya
II.B.4. Melaksanakan rancangan tata rias
II.B.5. Melaksanakan rancangan tata Busana

III.A.1. Melaksanakan analisis lakon
III.A.2. Memerankan karakter tokoh dalam drama panjang
III.B.1. Merancang dan melaksanakan tata panggung
III.B.2. Merancang dan melaksanakan tata suara
III.B.3. Merancang dan melaksanakan tata cahaya
III.B.4. Merancang dan melaksanakan tata rias
III.B.5. Merancang dan melaksanakan tata busana

BAB I

PENGETAHUAN TEATER

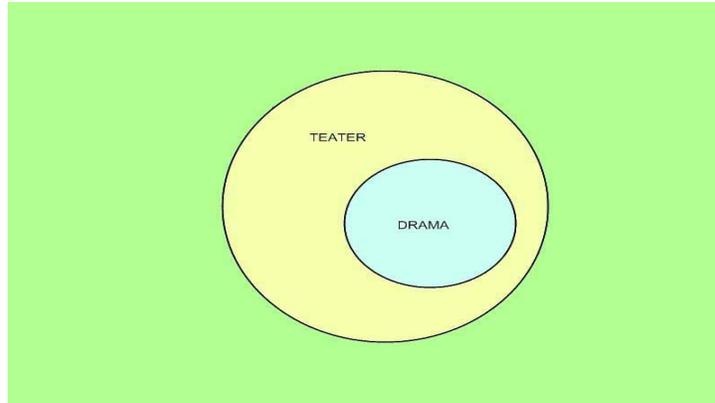
1. Definisi Teater

Teater berasal dari kata Yunani, "*theatron*" (bahasa Inggris, *Seeing Place*) yang artinya tempat atau gedung pertunjukan. Dalam perkembangannya, dalam pengertian lebih luas kata teater diartikan sebagai segala hal yang dipertunjukkan di depan orang banyak. Dengan demikian, dalam rumusan sederhana teater adalah pertunjukan, misalnya ketoprak, ludruk, wayang, wayang wong, sintren, janger, mamanda, dagelan, sulap, akrobat, dan lain sebagainya. Teater dapat dikatakan sebagai manifestasi dari aktivitas naluriah, seperti misalnya, anak-anak bermain sebagai ayah dan ibu, bermain perang-perangan, dan lain sebagainya. Selain itu, teater merupakan manifestasi pembentukan strata sosial kemanusiaan yang berhubungan dengan masalah ritual. Misalnya, upacara adat maupun upacara kenegaraan, keduanya memiliki unsur-unsur teatral dan bermakna filosofis. Berdasarkan paparan di atas, kemungkinan perluasan definisi teater itu bisa terjadi. Tetapi batasan tentang teater dapat dilihat dari sudut pandang sebagai berikut: "tidak ada teater tanpa aktor, baik berwujud riil manusia maupun boneka, terungkap di layar maupun pertunjukan langsung yang dihadiri penonton, serta laku di dalamnya merupakan realitas fiktif", (Harymawan, 1993). Dengan demikian teater adalah pertunjukan lakon yang dimainkan di atas pentas dan disaksikan oleh penonton.

Namun, teater selalu dikaitkan dengan kata drama yang berasal dari kata Yunani Kuno "*draomai*" yang berarti bertindak atau berbuat dan "*drame*" yang berasal dari kata Perancis yang diambil oleh Diderot dan Beaumarchaid untuk menjelaskan lakon-lakon mereka tentang kehidupan kelas menengah. Dalam istilah yang lebih ketat berarti lakon serius yang menggarap satu masalah yang punya arti penting tapi tidak bertujuan mengagungkan tragika. Kata "drama" juga dianggap telah ada sejak era Mesir Kuno (4000-1580 SM), sebelum era Yunani Kuno (800-277 SM). Hubungan kata "teater" dan "drama" bersandingan sedemikian erat seiring dengan perlakuan terhadap teater yang mempergunakan drama lebih identik sebagai teks atau naskah atau lakon atau karya sastra (Bakdi Soemanto, 2001).

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa istilah "teater" berkaitan langsung dengan pertunjukan, sedangkan "drama" berkaitan dengan lakon atau naskah cerita yang akan dipentaskan. Jadi, teater adalah visualisasi dari drama atau drama yang dipentaskan di atas

panggung dan disaksikan oleh penonton. Jika “drama” adalah lakon dan “teater” adalah pertunjukan maka “drama” merupakan bagian atau salah satu unsur dari “teater”. Jika digambarkan maka peta kedudukan teater dan drama adalah sebagai berikut.



Gb.1 Peta kedudukan teater dan drama

Dengan kata lain, secara khusus teater mengacu kepada aktivitas melakukan kegiatan dalam seni pertunjukan (*to act*) sehingga tindak-tanduk pemain di atas pentas disebut *acting*. Istilah *acting* diambil dari kata Yunani “dran” yang berarti, *berbuat, berlaku, atau beraksi*. Karena aktivitas beraksi ini maka para pemain pria dalam teater disebut *actor* dan pemain wanita disebut *actress* (Harymawan, 1993).

Meskipun istilah teater sekarang lebih umum digunakan tetapi sebelum itu istilah drama lebih populer sehingga pertunjukan teater di atas panggung disebut sebagai pentas drama. Hal ini menandakan digunakannya naskah lakon yang biasa disebut sebagai karya sastra drama dalam pertunjukan teater. Di Indonesia, pada tahun 1920-an, belum muncul istilah teater. Yang ada adalah sandiwara atau tonil (dari bahasa Belanda: *Het Toneel*). Istilah Sandiwara konon dikemukakan oleh Sri Paduka Mangkunegoro VII dari Surakarta. Kata sandiwara berasal dari bahasa Jawa “sandi” berarti “rahasia”, dan “wara” atau “warah” yang berarti, “pengajaran”. Menurut Ki Hajar Dewantara “sandiwara” berarti “pengajaran yang dilakukan dengan perlambang” (Harymawan, 1993). Rombongan teater pada masa itu menggunakan nama Sandiwara, sedangkan cerita yang disajikan dinamakan drama. Sampai pada Zaman Jepang dan permulaan Zaman Kemerdekaan, istilah sandiwara masih sangat populer. Istilah teater bagi masyarakat Indonesia baru dikenal setelah Zaman Kemerdekaan (Kasim Achmad, 2006).

Keterikatan antara teater dan drama sangat kuat. Teater tidak mungkin dipentaskan tanpa lakon (drama). Oleh karena itu pula dramaturgi menjadi bagian penting dari seni teater. Dramaturgi berasal dari bahasa Inggris *dramaturgy* yang berarti seni atau teknik penulisan drama dan penyajiannya dalam bentuk teater. Berdasar pengertian ini,

maka dramaturgi membahas proses penciptaan teater mulai dari penulisan naskah hingga pementasannya. Harymawan (1993) menyebutkan tahapan dasar untuk mempelajari dramaturgi yang disebut dengan formula dramaturgi. Formula ini disebut dengan formula 4 M yang terdiri dari, menghayalkan, menuliskan, memainkan, dan menyaksikan.

M1 atau menghayal, dapat dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang karena menemukan sesuatu gagasan yang merangsang daya cipta. Gagasan itu timbul karena perhatian ditujukan pada suatu peristiwa baik yang disaksikan, didengar maupun dibaca dari literatur tertentu. Bisa juga gagasan itu timbul karena perhatian ditujukan pada kehidupan seseorang. Gagasan atau daya cipta tersebut kemudian diwujudkan ke dalam besaran cerita yang pada akhirnya berkembang menjadi sebuah lakon untuk dipentaskan.

M2 atau menulis, adalah proses seleksi atau pemilihan situasi yang harus dihidupkan bagi keseluruhan lakon oleh pengarang. Dalam sebuah lakon, situasi merupakan kunci aksi. Setelah menemukan kunci aksi ini, pengarang mulai mengatur dan menyusun kembali situasi dan peristiwa menjadi pola lakon tertentu. Di sini seorang pengarang memiliki kisah untuk diceritakan, kesan untuk digambarkan, suasana hati para tokoh untuk diciptakan, dan semua unsur pembentuk lakon untuk dikomunikasikan.

M3 atau memainkan, merupakan proses para aktor memainkan kisah lakon di atas pentas. Tugas aktor dalam hal ini adalah mengkomunikasikan ide serta gagasan pengarang secara hidup kepada penonton. Proses ini melibatkan banyak orang yaitu, sutradara sebagai penafsir pertama ide dan gagasan pengarang, aktor sebagai komunitas, penata artistik sebagai orang yang mewujudkan ide dan gagasan secara visual serta penonton sebagai komunikan.

M4 atau menyaksikan, merupakan proses penerimaan dan penyerapan informasi atau pesan yang disajikan oleh para pemain di atas pentas oleh para penonton. Pementasan teater dapat dikatakan berhasil jika pesan yang hendak disampaikan dapat diterima dengan baik oleh penonton. Penonton pergi menyaksikan pertunjukan dengan maksud pertama untuk memperoleh kepuasan atas kebutuhan dan keinginannya terhadap tontonan tersebut.

Formula dramaturgi seperti disebutkan di atas merupakan tahap mendasar yang harus dipahami dan dilakukan oleh para pelaku teater. Jika salah satu tahap dan unsur yang ada dalam setiap tahapan diabaikan, maka pertunjukan yang digelar bisa dipastikan kurang sempurna. Oleh karena itu, pemahaman dasar formula dramaturgi dapat dijadikan acuan proses penciptaan karya seni teater.

2. Sejarah Singkat Teater

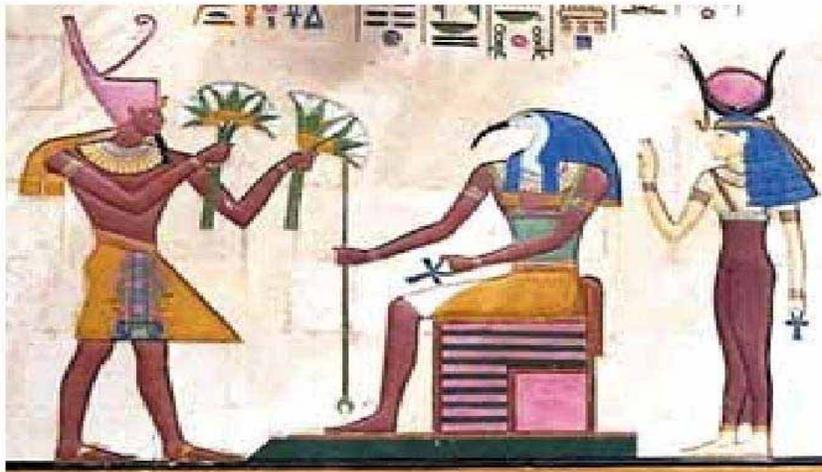
2.1 Teater Barat

2.1.1 Asal Mula Teater

Waktu dan tempat pertunjukan teater yang pertama kali dimulai tidak diketahui. Adapun yang dapat diketahui hanyalah teori tentang asal mulanya. Di antaranya teori tentang asal mula teater adalah sebagai berikut.

- Berasal dari upacara agama primitif. Unsur cerita ditambahkan pada upacara semacam itu yang akhirnya berkembang menjadi pertunjukan teater. Meskipun upacara agama telah lama ditinggalkan, tapi teater ini hidup terus hingga sekarang.
- Berasal dari nyanyian untuk menghormati seorang pahlawan di kuburannya. Dalam acara ini seseorang mengisahkan riwayat hidup sang pahlawan yang lama kelamaan diperagakan dalam bentuk teater.
- Berasal dari kegemaran manusia mendengarkan cerita. Cerita itu kemudian juga dibuat dalam bentuk teater (kisah perburuan, kepahlawanan, perang, dan lain sebagainya).

Rendra dalam *Seni Drama Untuk Remaja* (1993), menyebutkan bahwa naskah teater tertua di dunia yang pernah ditemukan ditulis seorang pendeta Mesir, *I Kher-nefert*, di zaman peradaban Mesir Kuno kira-kira 2000 tahun sebelum tarikh Masehi. Pada zaman itu peradaban Mesir Kuno sudah maju. Mereka sudah bisa membuat piramida, sudah mengerti irigasi, sudah bisa membuat kalender, sudah mengenal ilmu bedah, dan juga sudah mengenal tulis menulis.



Gb.2 Relief Mesir kuno

I Kher-nefert menulis naskah tersebut untuk sebuah pertunjukan teater ritual di kota Abydos, sehingga terkenal sebagai *Naskah Abydos* yang menceritakan pertarungan antara dewa buruk dan dewa baik. Jalan cerita naskah Abydos juga ditemukan tergambar dalam relief kuburan yang lebih tua. Para ahli bisa memperkirakan bahwa jalan cerita itu sudah ada dan dimainkan orang sejak tahun 5000 SM. Meskipun baru muncul sebagai naskah tertulis di tahun 2000 SM. Dari hasil penelitian yang dilakukan diketahui juga bahwa pertunjukan teater *Abydos* terdapat unsur-unsur teater yang meliputi pemain, jalan cerita, naskah dialog, topeng, tata busana, musik, nyanyian, tarian, selain itu juga properti pemain seperti tombak, kapak, tameng, dan sejenisnya.



Gb.3 Naskah Mesir kuno

2.1.2 Teater Yunani Klasik

Tempat pertunjukan teater Yunani pertama yang permanen dibangun sekitar 2300 tahun yang lalu. Teater ini dibangun tanpa atap dalam bentuk setengah lingkaran dengan tempat duduk penonton melengkung dan berundak-undak yang disebut *amphitheater* (Jakob Soemardjo, 1984). Ribuan orang mengunjungi *amphitheater* untuk menonton teater-teater, dan hadiah diberikan bagi teater terbaik. Naskah lakon teater Yunani merupakan naskah lakon teater pertama yang menciptakan dialog diantara para karakternya. Ciri-ciri khusus pertunjukan teater pada masa Yunani Kuno adalah:

- Pertunjukan dilakukan di *amphitheater*.
- Sudah menggunakan naskah lakon.
- Seluruh pemainnya pria bahkan peran wanitanya dimainkan pria dan memakai topeng karena setiap pemain memerankan

lebih dari satu tokoh.

- Cerita yang dimainkan adalah tragedi yang membuat penonton tegang, takut, dan kasihan serta cerita komedi yang lucu, kasar dan sering mengeritik tokoh terkenal pada waktu itu.
- Selain pemeran utama juga ada pemain khusus untuk kelompok koor (penyanyi), penari, dan narator (pemain yang menceritakan jalannya pertunjukan).

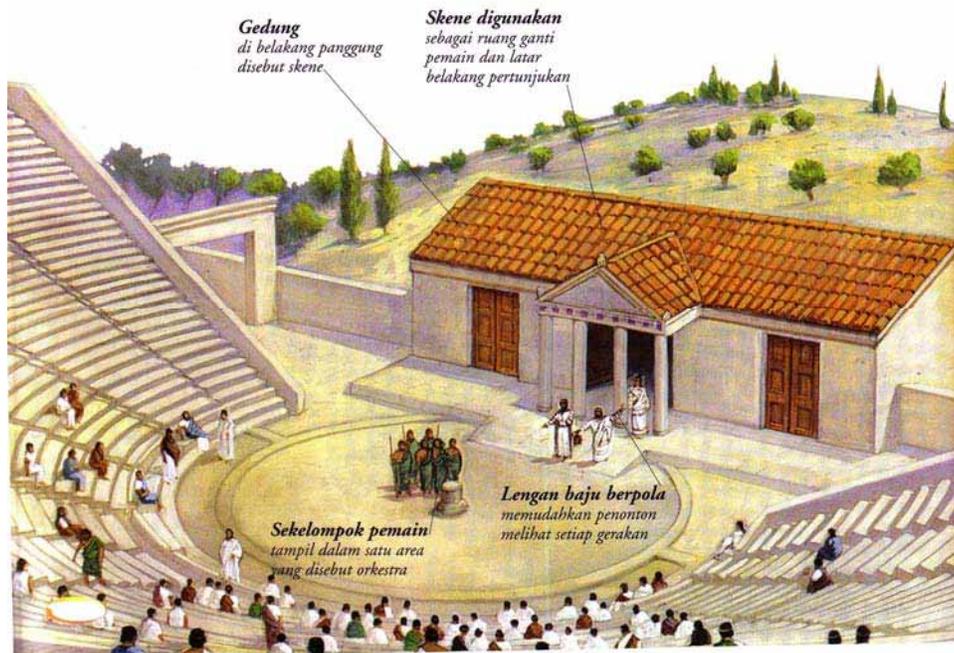


Gb.4 Amphitheater

Pengarang teater Yunani Klasik, yaitu

- Aeschylus (525-SM). Dialah yang pertama kali mengenalkan tokoh protagonis dan antagonis sehingga mampu menghidupkan peran. Karyanya yang terkenal adalah Trilogi *Oresteia* yang terdiri dari *Agamemnon*, *The Libation Bearers*, dan *The Furies*.
- Sophocles (496-406 SM) dengan karya yang terkenal adalah *Oedipus The King*, *Oedipus at Colonus*, *Antigone*.
- Euripides (484-406 SM) dengan karya-karyanya antara lain *Medea*, *Hyppolitus*, *The Trojan Woman*, *Cyclops*.
- Aristophanes (448-380 SM) penulis naskah drama komedi. Dengan karyanya yang terkenal adalah *Lysistrata*, *The Wasps*, *The Clouds*, *The Frogs*, *The Birds*.
- Menander (349-291 SM.). Menander menghilangkan koor dan menggantinya dengan berbagai watak. Misalnya watak orang tua yang baik, budak yang licik, anak yang jujur, pelacur yang kurang ajar, tentara yang sombong dan sebagainya. Karya Menander

juga berpengaruh kuat pada Zaman Romawi Klasik dan drama komedi Zaman *Renaissance* dan Elisabethan.



Gb.5 Pertunjukan teater Yunani Kuno

Kebanyakan drama tragedi Yunani dibuat berdasarkan legenda. Drama-drama ini sering membuat penonton merasa tegang, takut, dan kasihan. Drama komedi bersifat lucu dan kasar serta sering mengolok-olok tokoh-tokoh terkenal.

2.1.3 Teater Romawi Klasik

Setelah tahun 200 Sebelum Masehi kegiatan kesenian beralih dari Yunani ke Roma, begitu juga Teater. Namun mutu teater Romawi tak lebih baik daripada teater Yunani. Teater Romawi menjadi penting karena pengaruhnya kelak pada Zaman *Renaissance*. Teater pertama kali dipertunjukkan di kota Roma pada tahun 240 SM (Brockett, 1964). Pertunjukan ini dikenalkan oleh *Livius Andronicus*, seniman Yunani. Teater Romawi merupakan hasil adaptasi bentuk teater Yunani. Hampir di setiap unsur panggungnya terdapat unsur pemanggungan teater Yunani. Namun demikian teater Romawi pun memiliki kebaruan-kebaruan dalam penggarapan dan penikmatan yang asli dimiliki oleh masyarakat Romawi dengan ciri-ciri sebagai berikut.

- Koor tidak lagi berfungsi mengisi setiap adegan.

- Musik menjadi pelengkap seluruh adegan. Tidak hanya menjadi tema cerita tetapi juga menjadi ilustrasi cerita.
- Tema berkisar pada masalah hidup kesenjangan golongan menengah.
- Karakteristik tokoh tergantung kelas yaitu orang tua yang bermasalah dengan anak-anaknya atau kekayaan, anak muda yang melawan kekuasaan orang tua dan lain sebagainya.
- Seluruh adegan terjadi di rumah, di jalan, dan di halaman.



Gb.6 Panggung teater Romawi Kuno

Bentuk-bentuk pertunjukan yang terkenal di Zaman Romawi klasik adalah:

Tragedi. Satu-satunya bentuk tragedi yang terkenal dan berhasil diselamatkan adalah karya Lucius Anneus Seneca (4 SM - 65 M) dengan ciri-ciri sebagai berikut.

- Plot cerita terdiri dari 5 babak dengan struktur cerita yang terperinci jelas.
- Adegan berlangsung dalam ketegangan tinggi.
- Dialog ditulis dalam bentuk sajak.
- Tema cerita seputar hubungan antara alam kemanusiaan dan alam gaib.

- Menggunakan teknik monolog, bisikan-bisikan pada beberapa tokoh penting yang mengungkapkan isi hati.

Farce Pendek. *Farce* (pertunjukan jenaka) sejak abad 1 SM menjadi bagian sastra dan menjadi bentuk drama yang terkenal. Bentuk pertunjukan teater tertua pada Zaman Romawi Klasik ini ciri-cirinya adalah sebagai berikut.

- Selalu menggunakan tokoh yang sama dan sangat tipikal, misalnya tokoh badut tolol yang bernama Maccus. Tokoh yang serakah dan rakus bernama Bucco. Sedangkan Pappus adalah tokoh yang tua dan mudah ditipu.
- Plot cerita berupa tipuan-tipuan dan hasutan-hasutan yang dilakukan para badut di mana musik dan tari menjadi unsur penting dalam menjaga jalannya cerita.
- Menggunakan latar suasana alam pedesaan.

Mime. Mime muncul di Zaman Yunani sekitar abad 5 SM dan kemudian masuk Romawi sekitar tahun 212 SM dengan ciri-cirinya adalah:

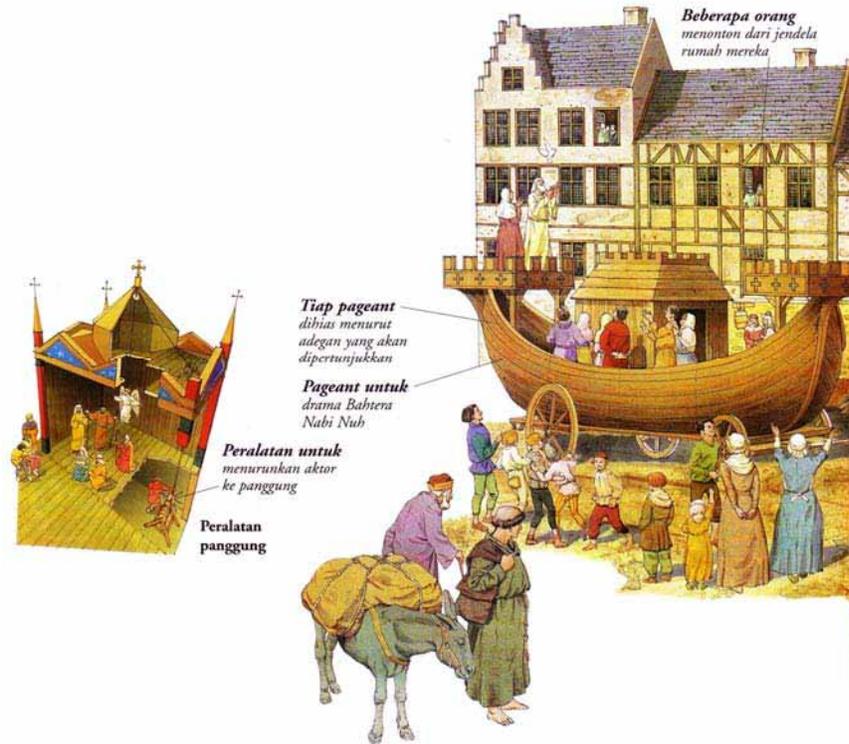
- Banyak terdapat adegan-adegan lucu, singkat, dan improvisasi.
- Tokoh wanita dimainkan oleh pemain wanita.
- Para pemainnya tidak mengenakan topeng.
- Cerita yang dibawakan bertema perzinahan, menentang sakramen, dan upacara gereja.

Teater Romawi merosot setelah bentuk Republik diganti dengan kekaisaran tahun 27 Sebelum Masehi dan lenyap setelah terjadi penyerangan bangsa-bangsa Barbar serta munculnya kekuasaan gereja. Pertunjukan teater terakhir di Roma terjadi tahun 533.

2.1.4 Teater Abad Pertengahan

Dalam tahun 1400-an dan 1500-an, banyak kota di Eropa mementaskan drama untuk merayakan hari-hari besar umat Kristen. Drama-drama dibuat berdasarkan cerita-cerita Alkitab dan dipertunjukkan di atas kereta, yang disebut *pageant*, dan ditarik keliling kota. Bahkan kini pertunjukan jalan dan prosesi penuh warna diselenggarakan di seluruh dunia untuk merayakan berbagai hari besar keagamaan. Para pemain drama *pageant* menggunakan tempat di bawah kereta untuk menyembunyikan peralatan. Peralatan ini digunakan untuk efek tipuan, seperti menurunkan seorang aktor dari atas ke panggung. Para pemain *pageant* memainkan satu adegan dari kisah dalam Alkitab, lalu berjalan lagi. *Pageant* lain dari aktor-aktor lain untuk adegan berikutnya,

menggantikannya. Aktor-aktor *pageant* seringkali adalah para perajin setempat yang memainkan adegan yang menunjukkan keahlian mereka. Orang berkerumun untuk menyaksikan drama *pageant* religius di Eropa. drama ini populer karena pemainnya berbicara dalam bahasa sehari-hari, bukan bahasa Latin yang merupakan bahasa resmi gereja-gereja Kristen (Wisnuwardhono, 2002).



Gb.7 Teater abad Pertengahan

Ciri-ciri teater abad Pertengahan adalah sebagai berikut:

- Drama dimainkan oleh aktor-aktor yang belajar di universitas sehingga dikaitkan dengan masalah filsafat dan agama.
- Aktor bermain di panggung di atas kereta yang bisa dibawa berkeliling menyusuri jalanan.
- Drama banyak disisipi cerita kepahlawanan yang dibumbui cerita percintaan.
- Drama dimainkan di tempat umum dengan memungut bayaran.
- Drama tidak memiliki nama pengarang.

2.1.5 Renaissance

Abad 17 memberi sumbangan yang sangat berarti bagi kebudayaan Barat. Sejarah abad 15 dan 16 ditentukan oleh penemuan-penemuan penting yaitu mesin, kompas, dan mesin cetak. Semangat baru muncul untuk menyelidiki kebudayaan Yunani dan Romawi klasik. Semangat ini disebut semangat *Renaissance* yang berasal dari kata "*renaitre*" yang berarti kelahiran kembali manusia untuk mendapatkan semangat hidup baru. Gerakan yang menyelidiki semangat ini disebut gerakan humanisme.

Pusat-pusat aktivitas teater di Italia adalah istana-istana dan akademi. Di gedung-gedung teater milik para bangsawan inilah dipentaskan naskah-naskah yang meniru drama-drama klasik. Para aktor kebanyakan pegawai-pegawai istana dan pertunjukan diselenggarakan dalam pesta-pesta istana.

Ada tiga jenis drama yang dikembangkan, yaitu tragedi, komedi, dan pastoral atau drama yang membawakan kisah-kisah percintaan antara dewa-dewa dengan para gembala di daerah pedesaan. Namun nilai seni ketiganya masih rendah. Drama dilangsungkan dengan mengikuti struktur yang ada. Meskipun demikian gerakan mereka memiliki arti penting karena Eropa menjadi mengenal drama yang jelas struktur dan bentuknya.

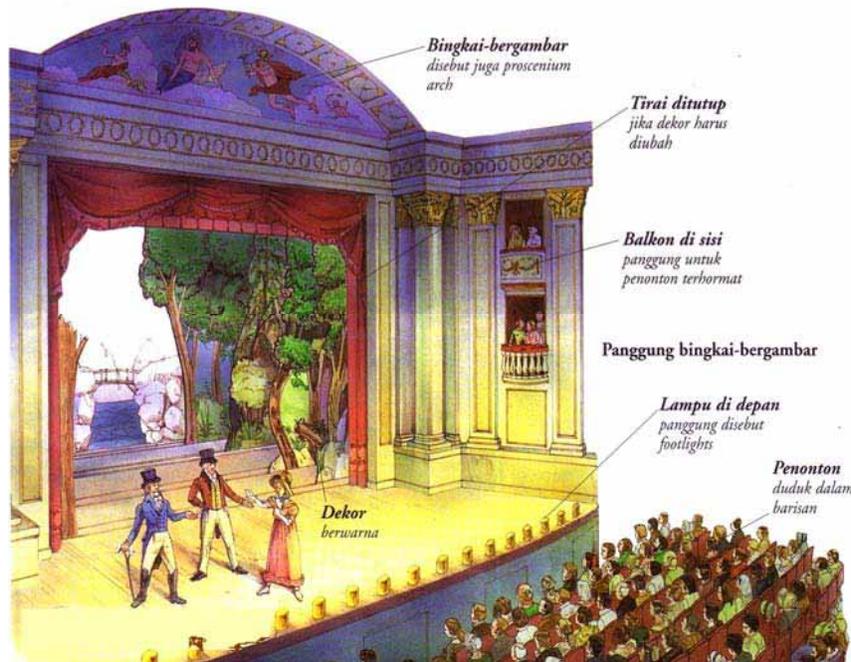
Ciri-ciri teater Zaman *Renaissance* yakni sebagai berikut.

- Naskah lakon yang dipertunjukkan meniru teater Zaman Yunani klasik.
- Cerita bertema mitologi atau kehidupan sehari-hari.
- Tata busana dan seting yang dipergunakan sangat inovatif.
- Pelaksanaan bentuk teater diatur oleh kerajaan maupun universitas.
- Menggunakan panggung *proscenium* yaitu bentuk panggung yang memisahkan area panggung dengan penonton.

Pada zaman ini juga melahirkan satu bentuk teater yang disebut *commedia dell'arte*. Merupakan bentuk teater rakyat Italia yang berkembang di luar lingkungan istana dan akademisi. Pada tahun 1575 bentuk ini sudah populer di Italia. Kemudian menyebar luas di Eropa dan mempengaruhi semua bentuk komedi yang diciptakan pada tahun 1600. Ciri khas *commedia dell'arte* adalah:

- Para pemain dibebaskan berimprovisasi mengikuti jalannya cerita dan dituntut memiliki pengetahuan luas yang dapat mendukung permainan improvisasinya.
- Menggunakan naskah lakon yang berisi garis besar cerita.

- Cerita yang dimainkan bersumber pada cerita yang diceritakan secara turun menurun.
- Cerita terdiri dari tiga babak didahului prolog panjang. Plot cerita berlangsung dalam suasana adegan lucu.
- Peristiwa cerita berlangsung dan berpindah secara cepat .
- Terdapat tiga tokoh yang selalu muncul, yaitu tokoh penguasa, tokoh penggoda, dan tokoh pembantu.
- Tempat pertunjukannya di lapangan kota dan panggung-panggung sederhana.
- *Setting* panggung sederhana, yaitu rumah, jalan, dan lapangan.

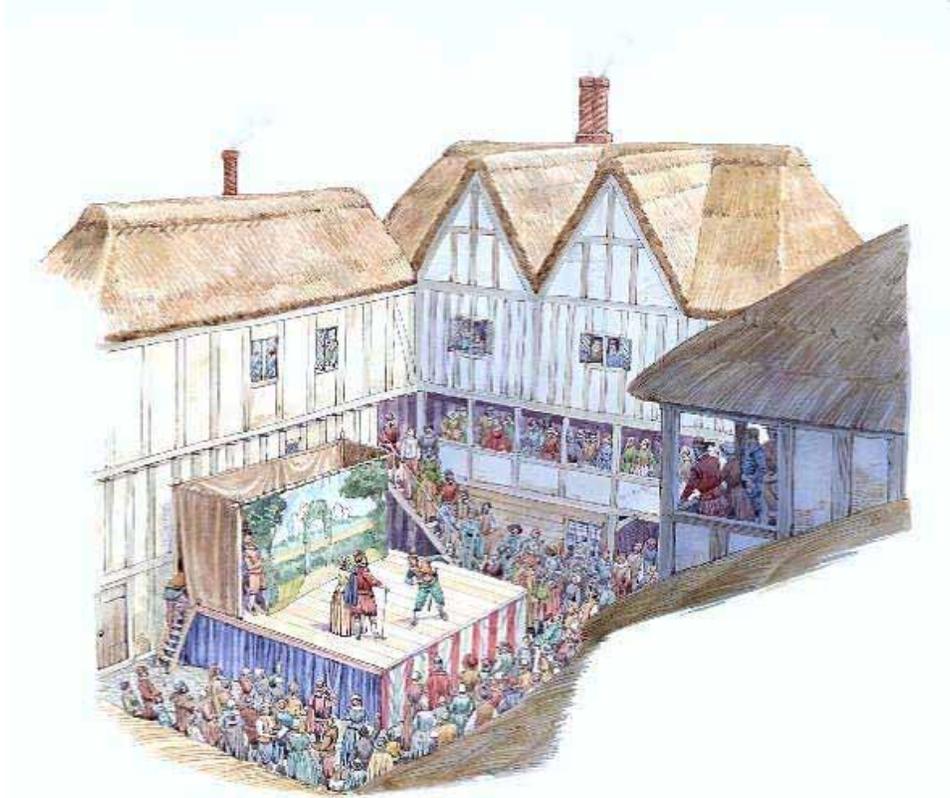


Gb.8 Panggung teater Renaissance

2.1.6 Teater Zaman Elizabeth

Pada tahun 1576, selama pemerintahan Ratu Elizabeth I, gedung teater besar dari kayu dibangun di London Inggris. Gedung ini dibangun seperti lingkaran sehingga penonton bisa duduk di hampir seluruh sisi panggung. Gedung teater ini sangat sukses sehingga banyak gedung sejenis dibangun di sekitarnya. Salah satunya yang disebut *Globe*,

gedung teater ini bisa menampung 3.000 penonton. Penonton yang mampu membeli tiket duduk di sisi-sisi panggung. Mereka yang tidak mampu membeli tiket berdiri di sekitar panggung.

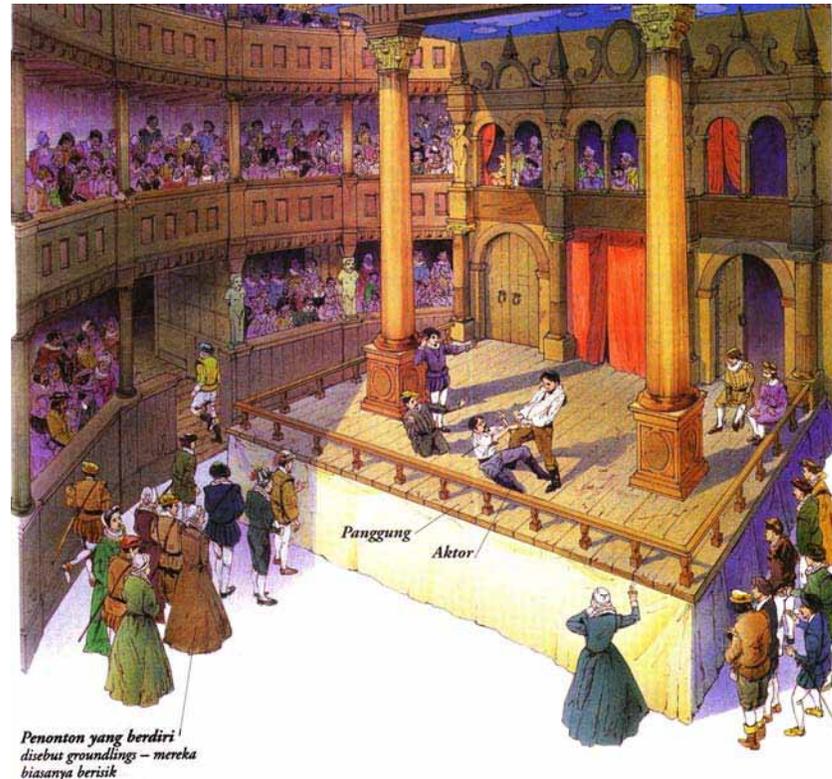


Gb.9 Bentuk panggung teater Elizabethan

Globe mementaskan drama-drama karya William Shakespeare, penulis drama terkenal dari Inggris yang hidup dari tahun 1564 sampai tahun 1616. Ia adalah seorang aktor dan penyair, selain penulis drama. Ia biasanya menulis dalam bentuk puisi atau sajak. Beberapa ceritanya berisi monolog panjang, yang disebut solilokui, dan menceritakan gagasan-gagasan mereka kepada penonton. Ia menulis 37 (tiga puluh tujuh) drama dengan berbagai tema, mulai dari pembunuhan dan perang sampai cinta dan kecemburuan. Ciri-ciri teater Zaman Elizabeth adalah:

- Pertunjukan dilaksanakan siang hari dan tidak mengenal waktu istirahat.
- Tempat adegan ditandai dengan ucapan dengan disampaikan dalam dialog para tokoh.
- Tokoh wanita dimainkan oleh pemain anak-anak laki-laki. Tidak pemain wanita.

- Penontonnya berbagai lapisan masyarakat dan diramaikan oleh penjual makanan dan minuman.
- Menggunakan naskah lakon.
- Corak pertunjukannya merupakan perpaduan antara teater keliling dengan teater sekolah dan akademi yang keklasik-klasikan.



Gb.10 Pementasan teater Elizabethan

2.1.7 Teater abad 17 di Spanyol dan Perancis

Drama-drama agama hanya berkembang di Spanyol Utara dan Barat karena sebagian besar Spanyol dikuasai Islam. Ketika kekuasaan Arab dapat diusir dari Spanyol kira-kira tahun 1400, maka drama dijadikan salah satu media untuk “menghistorikan” kembali bekas jajahan Arab. Teater berkembang sebagai media dakwah agama. Inilah sebabnya drama agama berkembang di Spanyol. Gereja sangat berperan dalam pengembangan drama. Pertunjukan yang berkembang adalah *Autos Sacramentales* dengan ciri-ciri antara lain:

- Tokoh-tokoh dalam cerita adalah tokoh simbolik, misalnya si Dosa, Si Bijaksana dipertemukan dengan tokoh supranatural dan manusia biasa dengan cerita berdasarkan kehidupan sekuler maupun ajaran-ajaran gereja.
- Dipertunjukkan di atas kereta kuda (dua tingkat) yang dinamai *carros*. Kereta-kereta kuda tadi juga membawa setting.
- Pertunjukan dilakukan oleh rombongan profesional yang selalu berhubungan dengan gereja
- Pertunjukannya selalu diselingi tarian dan pada saat istirahat diisi dengan *Farce* pendek.

Unsur *Farce* berdampak masuknya sekularisme dalam drama Autos dan berakibat gereja melarang Autos pada tahun 1765 karena merajalelanya semangat *Farce* dan menyimpang dari ajaran-ajaran agama.



Gb.11 Teater Zaman Emas Spanyol

Drama di luar gereja yaitu drama sekuler juga berkembang pesat. Pada tahun 1579 telah berdiri gedung permanen di Madrid. Bentuk gedung teater ini mirip dengan Elizabethan di Inggris. Pelopor drama sekuler di Spanyol ialah Lope de Rueda (1510-1565). Ia dramawan, aktor dan produser yang mendirikan gedung teater permanen di Spanyol. Tetapi profesionalisme dalam teater baru berkembang setelah kematiannya tahun 1580-an.

Pada abad 17, teater di Perancis menjadi penerus teater abad pertengahan, yaitu teater yang mementingkan pertunjukan dramatik,

bersifat seremonial dan ritual kemasyarakatan. Terdapat kecenderungan menulis naskah yang menggabungkan drama-drama klasik dengan tema-tema sosial yang dikaitkan dengan budaya pikir kaum terpelajar. Dramawan Perancis bergerak lebih ekstrim dalam mengembangkan bentuk baru tragedi klasik yang melampaui tragedi Yunani yang padat, cermat, dan santun. Lahirlah Klasisme baru atau neo klasik yang memiliki konvensi sebagai berikut.

- Mengikuti dan memahami konsep pembuatan naskah klasik.
- Menjaga kemurnian tipe drama.
- Setia kepada kaidah klasik.
- Berorientasi pada fungsi drama.
- Menitikberatkan pada konsep tentang kebenaran dan moral kebaikan.
- Setia kepada keutuhan waktu, tempat, dan peristiwa.
- Hanya mengakui dua bentuk drama yaitu tragedi dan komedi.
- Konsep Neoklasik mengajarkan tentang kebenaran.

2.1.8 Teater Restorasi di Inggris

Zaman Restorasi adalah zaman kebangkitan kembali kegiatan teater di Inggris setelah kaum Puritan yang berkuasa menutup kegiatan teater. Segala bentuk teater dilarang. Namun setelah Charles II berkuasa kembali, ia menghidupkan kembali teater. Adapun ciri-ciri teater pada Zaman Restorasi adalah sebagai berikut.

- Tema cerita bersifat umum dan penonton sudah mengenalnya.
- Tokoh wanita diperankan oleh pemain wanita.
- Penonton tidak lagi semua lapisan masyarakat, tetapi hanya kaum menengah dan kaum atasan.
- Gedung teater mencontoh gaya Italia.
- Pertunjukan diselenggarakan di gedung *proscenium* yang diperluas dengan menambah area yang disebut *apron*, sehingga terjadi komunikasi yang intim antara pemain dan penonton.
- *Setting* panggung bergambar perspektif dan lebih bercorak umum, misalnya taman atau istana.



Gb.12 Pertunjukan teater Zaman Restorasi

2.1.9 Teater Abad 18

Pada abad ke 17, teater Italia memiliki struktur-struktur bangunan dan panggung-panggung arsitektural. Panggung-panggung itu dihiasi setting-setting perspektif yang dilukis. Letak panggung dipisahkan dengan auditorium oleh lengkung prosenium. Di Inggris dan Spanyol, tidak terdapat pemain wanita dalam pementasan teater mereka. Tradisi tersebut berlangsung sampai kira-kira 1587. Di abad ke 17, perusahaan-perusahaan seni peran Perancis dan Inggris mulai menambahkan wanita ke dalam rombongan-rombongan pertunjukan mereka. Di Amerika, teater kolonial baru mulai muncul. Mereka menggunakan sandiwara-sandiwara dan aktor-aktor Inggris. Abad ke 18 adalah masa agung pertama teater untuk kaum bangsawan.

Pada abad 18, teater di Perancis dimonopoli oleh pemerintah dengan *comédie française*-nya. Secara tetap mereka mementaskan komedi dan tragedi, sedangkan bentuk opera, drama pendek dan *burlesque* dipentaskan oleh rombongan teater Italia *Comédie Italienne* yang biasanya pentas di pasar-pasar malam. Sampai akhir abad 17 Perancis menjadi pusat kebudayaan Eropa. Drama Perancis yang neoklasik menjadi model di seluruh Eropa. Kecenderungan neoklasik menjalar ke seluruh Eropa.



Gb.13 Panggung teater abad 18

Selama abad 18 Italia berusaha mempertahankan bentuk *commedia dell'arte*. Penulis besarnya ialah Carlo Goldoni. Karyanya berupa komedi yang kebanyakan agak sentimental tetapi tergolong bermutu. Penulis naskah yang lain adalah Carlo Gozzi. Ia tidak meneruskan tradisi *commedia dell'arte* tetapi menciptakan sendiri komedi-komedi fantasi dengan adegan-adegan penuh improvisasi. *Commedia dell'arte* sendiri mulai merosot dan tidak populer di Italia pada akhir abad 18. Sedang dalam tragedi, penulis Italia abad itu yang menonjol hanya Vittorio Alfieri.

Teater di Jerman sudah berkembang pada Zaman *Renaissance* (1500-1600) meskipun dalam bentuk yang belum sempurna. Inilah sebabnya teater Jerman tak berbicara banyak di Eropa sampai tahun 1725. Teater Jerman dengan model *comédie française*, menciptakan suatu organisasi teater paling baik di Eropa pada akhir abad 18. Sejak itu gerakan teater Jerman berpaling dari ide neoklasik kepada aliran romantik.

2.1.10 Teater Awal Abad ke 19

Drama Romantik berkembang antara tahun 1800-1850 karena memudarnya gagasan neoklasik dan terjadinya peristiwa revolusi Perancis. Revolusi Perancis - yang berhasil mengubah struktur dan pola kehidupan rakyat Perancis - menghadirkan gerakan baru di dunia teater

yang mendorong terciptanya formula penulisan tema dan penokohan dalam naskah lakon.



14. Pementasan teater abad 19

Ciri-ciri pertunjukan teater Romantik adalah:

- Menggunakan naskah dengan struktur yang bersifat longgar dengan karakter tokoh yang berubah-ubah di setiap episode.
- Setiap bagian plot cerita memiliki episodanya sendiri (plot episodik).
- Inti cerita adalah masalah kebebasan memberontak pada fakta dan aturan yang bersifat klasik.
- Membawakan cerita kesejarahan yang memuat adegan perang, pemberontakan, pembakaran istana, perang tanding dan sebagainya.
- Panggung dihiasi dengan gambar-gambar yang sangat indah.
- *Setting* perspektif diganti dengan lukisan untuk layar sayap panggung dan sayap belakang dan bentuk skeneri ditampilkan bergantian.

Pada awal abad ke 19, sebuah pergerakan teater besar yang dikenal dengan Romantik mulai berlangsung di Jerman. August Wilhelm Schlegel adalah seorang penulis Roman Jerman yang menganggap Shakespeare adalah salah satu dari pengarang naskah lakon terbesar dan menerjemahkan 17 dari naskah lakonnya. Penggemar besar Shakespeare lain adalah Ludwig Tieck yang sangat berperan dalam memperkenalkan karya-karya Shakespeare kepada orang-orang Jerman. Salah satu lakon tragedinya adalah *Kaiser Octaveous*. Pengarang Jerman lainnya di awal abad ke 19 antara lain, Henrich von Kleist yang

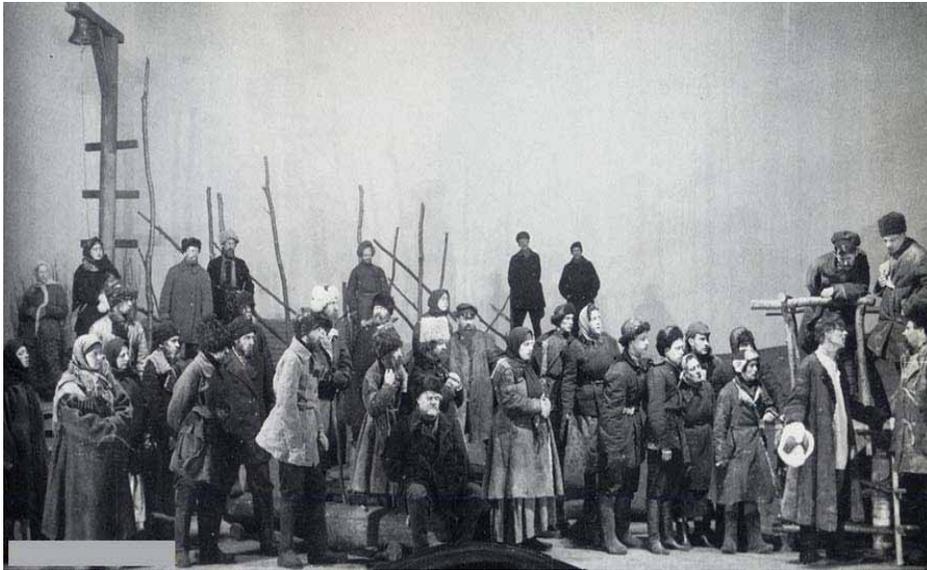
dikenal sebagai penulis lakon terbaik zaman itu, Christian Grabbe yang menulis *Don Juan* dan *Faust*, Franz Grillparzer yang dipandang sebagai penulis lakon serius pertama Austria, dan George Buchner yang menulis *Danton's Death* dan *Leoce & Lena*.

Di Inggris, pergerakan Romantik dipicu oleh naskah lakon karya Samuel Taylor Coleridge, Henry James Byron, Percy Bysshe Shelley, dan John Keats. Dengan naskah lakon seperti, *Remorse* karya Coleridge, *Marino Fanceiro* karya Byron, dan *The Cenci* karya Shelley. Inggris menjadi berpengaruh kuat dalam mempopulerkan aliran Romantik. Di Perancis, Victor Hugo menulis *Hernani* (tahun 1830). *The Moor of Venice* adalah naskah lakon yang ditulis oleh Alfred de Vigny yang merupakan adaptasi *Othello*. Alexandre Dumas menulis lakon *Henri III and His Court* dan *Christine*. Alfred de Musset menulis lakon *A Venician Night* dan *No Trifling With Love*.

2.1.11 Teater Abad 19 dan Realisme

Banyak perubahan terjadi di Eropa pada abad ke 19 karena Revolusi Industri. Orang-orang berkelas pindah ke kota dan teater pun mulai berubah. Bentuk-bentuk baru teater diciptakan untuk pekerja industri seperti *Vaudeville* (aksi-aksi seperti rutinitas lagu dan tari), *Berlesque* (karya-karya drama yang membuat subyek nampak menggelikan), dan *melodrama* (melebih-lebihkan karakter dalam konflik – pahlawan versus penjahat). Sandiwara-sandiwara romantis dan kebangkitan klasik dimainkan di gedung teater yang megah pada masa itu. Amerika Serikat masih mengadalkan gaya teater dan lakon Eropa. Pada tahun 1820, lilin-lilin dan lampu-lampu minyak digantikan oleh lampu-lampu gas di gedung- gedung teater abad 19. Gedung Teater Savoy di London (1881) yang mementaskan drama- drama Shakespeare adalah gedung teater pertama yang panggungnya diterangi lampu listrik.

Pada abad 19 di Inggris sebuah *drama kloset* atau naskah lakon yang sepenuhnya tidak dapat dipentaskan bermunculan. Tercatat nama-nama penulis *drama kloset* seperti Wordsworth, Coleridge, Byron, Shelley, Swinburne, Browning, dan Tennyson. Baru pada akhir abad 19 teater di Inggris juga menunjukkan tanda-tanda kehidupan dengan munculnya Henry Arthur Jones, Sir Arthur Wing Pinero, dan Oscar Wilde. Juga terlihat kebangkitan pergerakan teater independen yang menjadi perintis pergerakan *Teater Kecil* yang nanti di abad ke 20 tersebar luas. Misalnya *Theatre Libre* Paris, *Die Freie Buhne* Berlin, *independent Theater* London dan *Miss Horniman's Theater* Manchester di mana Ibsen, Strindberg, Bjornson, Yeats, Shaw, Hauptmann dan Synge mulai dikenal masyarakat.



Gb.15 Pementasan teater realisme

Selama akhir abad 19 di Jerman muncul dua penulis lakon kaliber internasional yaitu Hauptmann dan Sudermann. Seorang doktor Viennese, Arthur Schnitzler, menjadi dikenal luas di luar tempat asalnya Austria dengan naskah lakon yang ringan dan menyenangkan berjudul *Anatol*. Di Perancis, Brieux menjadi perintis teater realistik dan klinis. Belgia menghasilkan Maeterlinck. Di Paris, muncul lakon *Cyrano de Bergerac*, karya Edmond Rostand. Sementara itu di Italia Giacosa menulis lakon terbaiknya yang banyak dikenal, *As the Leaves*, dan mengarang syair-syair untuk opera, *La Boheme*, *Tosca*, dan *Madame Butterfly*. Verga menulis *In the Porter's Lodge*, *The Fox Hunt*, dan *Cavalleria Rusticana*, yang juga lebih dikenal melalui opera *Muscagni*. Penulis lakon Italia abad 19 yang paling terkenal adalah Gabriel d'Annunzio, Luigi Pirandello, dan Sem Benelli dengan lakon berjudul *Supper of Jokes* yang dikenal di Inggris dan Amerika sebagai *The Jest*. Bennelli dengan lakon *Love of the Three Kings*-nya dikenal di luar Italia dalam bentuk opera. Di Spanyol Jose Echegaray menulis *The World and His Wife*, Jose Benavente dengan karyanya *Passion Flower* dan *Bonds of Interest* dipentaskan di Amerika, dan Sierra bersaudara dengan naskah lakon *Cradle Song* menjadi penghubung abad ke 19 dan 20, seperti halnya Shaw, Glasworthy, dan Barrie di Inggris, serta Lady Augusta Gregory dan W.B. Yeats di Irlandia.

Sampai abad 19 teater di Amerika dikuasai oleh *Stock Company* dengan sistem bintang. Sebuah rombongan drama lengkap dengan peralatannya serta bintang-bintangnya mengadakan perjalanan keliling. Dengan dibangunnya jaringan kereta api, *Stock Company* makin berkembang (1870). Akibatnya seni teater tersebar luas di seluruh Amerika. Maka muncullah teater-teater lokal. *Stock company* lenyap

sekitar tahun 1900. Sindikat teater berkuasa di Amerika dari tahun 1896-1915. Realisme menguasai panggung-panggung teater Amerika pada Abad 19. Usaha melukiskan kehidupan nyata secara teliti dan detail ini dimulai dengan pementasan-pementasan naskah-naskah sejarah. Setting dan kostum diusahakan sepersis mungkin dengan zaman cerita. Charles Kenble dalam memproduksi *King John* tahun 1823 (naskah Shakespeare) mengusahakan ketepatan sampai hal-hal yang detail.

Zaman Realisme yang lahir pada penghujung abad 19 dapat dijadikan landas pacu lahirnya seni teater modern di Barat. Penanda yang kuat adalah timbulnya gagasan untuk mementaskan lakon kehidupan di atas pentas dan menyajikannya seolah peristiwa itu terjadi secara nyata. Gagasan ini melahirkan konvensi baru dan mengubah konvensi lama yang lebih menampilkan seni teater sebagai sebuah pertunjukan yang memang dikhususkan untuk penonton. Tidak ada lagi pamer keindahan bentuk akting dan puitika kata-kata dalam Realisme. Semua ditampilkan apa adanya seperti sebuah kenyataan kehidupan.

Diiringi dengan perkembangan teknologi yang dapat digunakan untuk mendukung artistik pentas, Realisme menjadi primadona di dunia barat. Seni teater yang menghadirkan penggal kenyataan hidup di atas pentas ini begitu membius penggemarnya. Para penonton dibuat terhanyut dan larut dalam cerita-cerita yang dimainkan. Pesona semacam ini membuat Realisme begitu berpengaruh dalam waktu yang cukup lama.

2.1.12 Teater Abad 20

Teater telah berubah selama berabad-abad. Gedung-gedung pertunjukan modern memiliki efek-efek khusus dan teknologi baru. Orang datang ke gedung pertunjukan tidak hanya untuk menyaksikan teater melainkan juga untuk menikmati musik, hiburan, pendidikan, dan mempelajari hal-hal baru. Rancangan-rancangan panggung termasuk pengaturan panggung arena, atau yang disebut saat ini, Teater di Tengah-Tengah Gedung. Dewasa ini, beberapa cara untuk mengekspresikan karakter-karakter berbeda dalam pertunjukan-pertunjukan (di samping nada suara) dapat melalui musik, dekorasi, tata cahaya, dan efek elektronik. Gaya-gaya pertunjukan realistik dan eksperimental ditemukan dalam teater Amerika saat ini.



Gb.16 Pementasan teater abad 20

Seiring dengan perkembangan waktu, kualitas pertunjukan realis oleh beberapa seniman dianggap semakin menurun dan membosankan. Hal ini mendorong para pemikir teater untuk menemukan satu bentuk ekspresi baru yang lepas dari konvensi yang sudah ada. Wilayah jelajah artistik dibuka selebar-lebarnya untuk kemungkinan perkembangan bentuk pementasan seni teater. Dengan semangat melawan pesona realisme, para seniman mencari bentuk pertunjukannya sendiri. Pada awal abad 20 inilah istilah teater eksperimental berkembang. Banyak gaya baru yang lahir baik dari sudut pandang pengarang, sutradara, aktor ataupun penata artistik. Tidak jarang usaha mereka berhasil dan mampu memberikan pengaruh seperti gaya simbolisme, surealisme, epik, dan absurd. Tetapi tidak jarang pula usaha mereka berhenti pada produksi pertama. Lepas dari hal itu, usaha pencarian kaidah artistik yang dilakukan oleh seniman teater modern patut diacungi jempol karena usaha-usaha tersebut mengantarkan pada keberagaman bentuk ekspresi dan makna keindahan.

2.2 Teater Indonesia

2.2.1 Teater Tradisional

Kasim Achmad dalam bukunya *Mengenal Teater Tradisional di Indonesia* (2006) mengatakan, sejarah teater tradisional di Indonesia dimulai sejak sebelum Zaman Hindu. Pada zaman itu, ada tanda-tanda bahwa unsur-unsur teater tradisional banyak digunakan untuk

mendukung upacara ritual. Teater tradisional merupakan bagian dari suatu upacara keagamaan ataupun upacara adat-istiadat dalam tata cara kehidupan masyarakat kita. Pada saat itu, yang disebut “teater”, sebenarnya baru merupakan unsur-unsur teater, dan belum merupakan suatu bentuk kesatuan teater yang utuh. Setelah melepaskan diri dari kaitan upacara, unsur-unsur teater tersebut membentuk suatu seni pertunjukan yang lahir dari spontanitas rakyat dalam masyarakat lingkungannya.

Proses terjadinya atau munculnya teater tradisional di Indonesia sangat bervariasi dari satu daerah dengan daerah lainnya. Hal ini disebabkan oleh unsur-unsur pembentuk teater tradisional itu berbeda-beda, tergantung kondisi dan sikap budaya masyarakat, sumber dan tata-cara di mana teater tradisional lahir. Berikut ini disajikan beberapa bentuk teater tradisional yang ada di daerah-daerah di Indonesia.

2.2.1.1 Wayang

Wayang merupakan suatu bentuk teater tradisional yang sangat tua, dan dapat ditelusuri bagaimana asal muasalnya. Dalam menelusuri sejak kapan ada pertunjukan wayang di Jawa, dapat kita temukan berbagai prasasti pada Zaman Raja Jawa, antara lain pada masa Raja Balitung. Pada masa pemerintahan Raja Balitung, telah ada petunjuk adanya pertunjukan Wayang seperti yang terdapat pada Prasasti Balitung dengan tahun 907 Masehi. Prasasti tersebut mewartakan bahwa pada saat itu telah dikenal adanya pertunjukan wayang.



Gb.17 Pementasan wayang kulit

Petunjuk semacam itu juga ditemukan dalam sebuah kakawin *Arjunawiwaha* karya Mpu Kanwa, pada Zaman Raja Airlangga dalam abad ke-11. Oleh karenanya pertunjukan wayang dianggap kesenian tradisi yang sangat tua. Sedangkan bentuk wayang pada zaman itu belum jelas tergambar model pementasannya.

Awal mula adanya wayang, yaitu saat Prabu Jayabaya bertakhta di Mamonang pada tahun 930. Sang Prabu ingin mengabadikan wajah para leluhurnya dalam bentuk gambar yang kemudian dinamakan Wayang Purwa. Dalam gambaran itu diinginkan wajah para dewa dan manusia Zaman Purba. Pada mulanya hanya digambar di dalam *rontal* (daun tal). Orang sering menyebutnya daun lontar. Kemudian berkembang menjadi wayang kulit sebagaimana dikenal sekarang.

2.2.1.2 Wayang Wong (wayang orang)

Wayang Wong dalam bahasa Indonesia artinya wayang orang, yaitu pertunjukan wayang kulit, tetapi dimainkan oleh orang. Wayang wong adalah bentuk teater tradisional Jawa yang berasal dari Wayang Kulit yang dipertunjukkan dalam bentuk berbeda: dimainkan oleh orang, lengkap dengan menari dan menyanyi, seperti pada umumnya teater tradisional dan tidak memakai topeng. Pertunjukan wayang orang terdapat di Jawa Tengah dan Jawa Timur. Sedangkan di Jawa Barat ada juga pertunjukan wayang orang (terutama di Cirebon) tetapi tidak begitu populer. Lahirnya Wayang Orang, dapat diduga dari keinginan para seniman untuk keperluan pengembangan wujud bentuk Wayang Kulit yang dapat dimainkan oleh orang. Wayang yang dipertunjukkan dengan orang sebagai wujud dari wayang kulit -hingga tidak muncul dalang yang memainkan, tetapi dapat dilakukan oleh para pemainnya sendiri. Sedangkan wujud pergelarannya berbentuk drama, tari dan musik.

Wayang orang dapat dikatakan masuk kelompok seni teater tradisional, karena tokoh-tokoh dalam cerita dimainkan oleh para pelaku (pemain). Sang Dalang bertindak sebagai pengatur laku dan tidak muncul dalam pertunjukan. Di Madura, terdapat pertunjukan wayang orang yang agak berbeda, karena masih menggunakan topeng dan menggunakan dalang seperti pada wayang kulit. Sang dalang masih terlihat meskipun tidak seperti dalam pertunjukan wayang kulit. Sang Dalang ditempatkan dibalik layar penyekat dengan diberi lubang untuk mengikuti gerak pemain di depan layar penyekat. Sang Dalang masih mendalang dalam pengertian semua ucapan pemain dilakukan oleh Sang Dalang karena para pemain memakai topeng. Para pemain di sini hanya menggerak-gerakan badan atau tangan untuk mengimbangi ucapan yang dilakukan oleh Sang Dalang. Para pemain harus pandai menari. Pertunjukan ini di Madura dinamakan topeng dalang. Semua pemain topeng dalang memakai topeng dan para pemain tidak mengucapkan dialog.



Gb.18 Pementasan wayang wong gaya Yogyakarta

2.2.1.3 Makyong

Makyong merupakan suatu jenis teater tradisional yang bersifat kerakyatan. Makyong yang paling tua terdapat di pulau Mantang, salah satu pulau di daerah Riau. Pada mulanya kesenian Makyong berupa tarian joget atau ronggeng. Dalam perkembangannya kemudian dimainkan dengan cerita-cerita rakyat, legenda dan juga cerita-cerita kerajaan. Makyong juga digemari oleh para bangsawan dan sultan-sultan, hingga sering dipentaskan di istana-istana.

Bentuk teater rakyat makyong tak ubahnya sebagai teater rakyat umumnya, dipertunjukkan dengan menggunakan media ungkap tarian, nyanyian, laku, dan dialog dengan membawa cerita-cerita rakyat yang sangat populer di daerahnya. Cerita-cerita rakyat tersebut bersumber pada sastra lisan Melayu. Daerah Riau merupakan sumber dari bahasa Melayu Lama. Ada dugaan bahwa sumber dan akar Makyong berasal dari daerah Riau, kemudian berkembang dengan baik di daerah lain.

Pementasan makyong selalu diawali dengan bunyi tabuhan yang dipukul bertalu-talu sebagai tanda bahwa ada pertunjukan makyong dan akan segera dimulai. Setelah penonton berkumpul, kemudian seorang

pawang (sesepuh dalam kelompok makyong) tampil ke tempat pertunjukan melakukan persyaratan sebelum pertunjukan dimulai yang dinamakan *upacara buang bahasa* atau *upacara membuka tanah* dan berdoa untuk memohon agar pertunjukan dapat berjalan lancar.



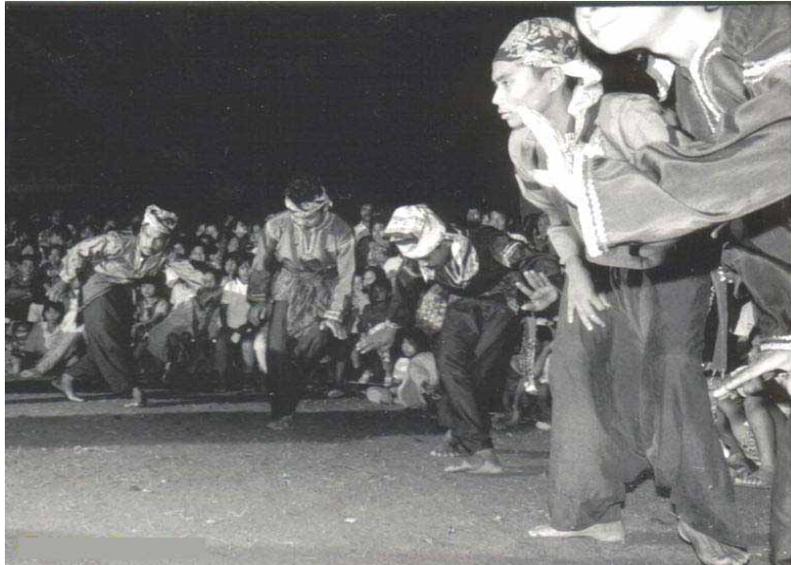
Gb.19 Penari dalam pertunjukan makyong

2.2.1.4 Randai

Randai merupakan suatu bentuk teater tradisional yang bersifat kerakyatan yang terdapat di daerah Minangkabau, Sumatera Barat. Sampai saat ini, randai masih hidup dan bahkan berkembang serta masih digemari oleh masyarakatnya, terutama di daerah pedesaan atau di kampung-kampung. Teater tradisional di Minangkabau bertolak dari sastra lisan. begitu juga Randai bertolak dari sastra lisan yang disebut "kaba" (dapat diartikan sebagai cerita). *Bakaba* artinya bercerita.

Ada dua unsur pokok yang menjadi dasar Randai, yaitu.

- Pertama, unsur penceritaan. Cerita yang disajikan adalah kaba, dan disampaikan lewat gurindam, dendang dan lagu. Sering diiringi oleh alat musik tradisional Minang, yaitu salung, rebab, bansi, rebana atau yang lainnya, dan juga lewat dialog.
- Kedua, unsur laku dan gerak, atau tari, yang dibawakan melalui *galombang*. Gerak tari yang digunakan bertolak dari gerak-gerak silat tradisi Minangkabau, dengan berbagai variasinya dalam kaitannya dengan gaya silat di masing-masing daerah.



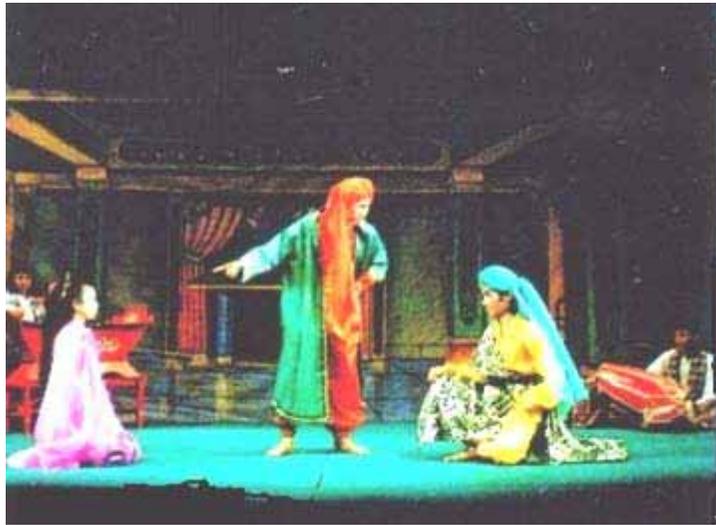
Gb.20 Pementasan randai dari Sumatera Barat

2.2.1.5 Mamanda

Daerah Kalimantan Selatan mempunyai cukup banyak jenis kesenian antara lain yang paling populer adalah Mamanda, yang merupakan teater tradisional yang bersifat kerakyatan, yang orang sering menyebutnya sebagai teater rakyat. Pada tahun 1897 datang ke Banjarmasin suatu rombongan Abdoel Moeloek dari Malaka yang lebih dikenal dengan Komidi Indra Bangsawan. Pengaruh Komidi Bangsawan ini sangat besar terhadap perkembangan teater tradisional di Kalimantan Selatan. Sebelum Mamanda lahir, telah ada suatu bentuk teater rakyat yang dinamakan Bada Moeloek, atau dari kata Ba Abdoel Moeloek. Nama teater tersebut berasal dari judul cerita yaitu Abdoel Moeloek karangan Saleha.

2.2.1.6 Lenong

Lenong merupakan teater rakyat Betawi. Apa yang disebut teater tradisional yang ada pada saat ini, sudah sangat berbeda dan jauh berkembang sesuai dengan perkembangan masyarakat lingkungannya, dibandingkan dengan lenong di zaman dahulu. Kata daerah Betawi, dan bukan Jakarta, menunjukkan bahwa yang dibicarakan adalah teater masa lampau. Pada saat itu, di Jakarta, yang masih bernama Betawi (orang Belanda menyebutnya: *Batavia*) terdapat empat jenis teater tradisional yang disebut topeng Betawi, lenong, topeng blantek, dan jipeng atau jinong. Pada kenyataannya keempat teater rakyat tersebut banyak persamaannya. Perbedaan umumnya hanya pada cerita yang dihadirkan dan musik pengiringnya.



Gb.21 Pementasan lenong Betawi

2.2.1.7 Longser

Longser merupakan jenis teater tradisional yang bersifat kerakyatan dan terdapat di Jawa Barat, termasuk kelompok etnik Sunda. Ada beberapa jenis teater rakyat di daerah etnik Sunda serupa dengan longser, yaitu banjet. Ada lagi di daerah (terutama, di Banten), yang dinamakan ubrug.



Gb.22 Pementasan longser

Ada pendapat yang mengatakan bahwa longser berasal dari kata *mejong* (melihat) dan *seredet* (tergugah). Artinya barang siapa melihat (menonton) pertunjukan, hatinya akan tergugah. Pertunjukan longser sama dengan pertunjukan kesenian rakyat yang lain, yang bersifat hiburan sederhana, sesuai dengan sifat kerakyatan, gembira dan jenaka. Sebelum longser lahir, ada beberapa kesenian yang sejenis dengan Longser, yaitu lengger. Ada lagi yang serupa, dengan penekanan pada tari, disebut ogel atau doger.

2.2.1.8 Ubrug

Ubrug merupakan teater tradisional bersifat kerakyatan yang terdapat di daerah Banten. Ubrug menggunakan bahasa daerah Sunda, campur Jawa dan Melayu, serupa dengan topeng banjet yang terdapat di daerah Karawang. Ubrug dapat dipentaskan di mana saja, seperti halnya teater rakyat lainnya. Dipentaskan bukan saja untuk hiburan, tetapi juga untuk memeriahkan suatu “hajatan”, atau meramaikan suatu “perayaan”. Untuk apa saja, yang dilakukan masyarakat, ubrug dapat diundang tampil.

Cerita-cerita yang dipentaskan terutama cerita rakyat, sesekali dongeng atau cerita sejarah. Beberapa cerita yang sering dimainkan ialah *Dalem Boncel*, *Jejaka Pecak*, *Si Pitung* atau *Si Jampang* (pahlawan rakyat setempat, seperti juga di Betawi). Gaya penyajian cerita umumnya dilakukan seperti pada teater rakyat, menggunakan gaya humor (*banyol*), dan sangat karikatural sehingga selalu mencuri perhatian para penonton.

2.2.1.9 Ketoprak

Ketoprak merupakan teater rakyat yang paling populer, terutama di daerah Yogyakarta dan daerah Jawa Tengah. Namun di Jawa Timur pun dapat ditemukan ketoprak. Di daerah-daerah tersebut ketoprak merupakan kesenian rakyat yang menyatu dalam kehidupan mereka dan mengalahkan kesenian rakyat lainnya seperti srandul dan emprak.

Pada mulanya ketoprak merupakan permainan orang-orang desa yang sedang menghibur diri dengan menabuh lesung pada waktu bulan purnama, yang disebut *gejogan*. Dalam perkembangannya menjadi suatu bentuk teater rakyat yang lengkap. Ketoprak merupakan salah satu bentuk teater rakyat yang sangat memperhatikan bahasa yang digunakan. Bahasa sangat memperoleh perhatian, meskipun yang digunakan bahasa Jawa, namun harus diperhitungkan masalah *unggah-ungguh* bahasa. Dalam bahasa Jawa terdapat tingkat-tingkat bahasa yang digunakan, yaitu:

- Bahasa Jawa biasa (sehari-hari)
- Bahasa Jawa kromo (untuk yang lebih tinggi)
- Bahasa Jawa kromo inggil (yaitu untuk tingkat yang tertinggi)

Menggunakan bahasa dalam ketoprak, yang diperhatikan bukan saja penggunaan tingkat-tingkat bahasa, tetapi juga kehalusan bahasa. Karena itu muncul yang disebut bahasa ketoprak, bahasa Jawa dengan bahasa yang halus dan spesifik.



Gb.23 Pementasan ketoprak bergaya komedi

2.2.1.10 Ludruk

Ludruk merupakan teater tradisional yang bersifat kerakyatan di daerah Jawa Timur, berasal dari daerah Jombang. Bahasa yang digunakan adalah bahasa Jawa dengan dialek *Jawa Timuran*. Dalam perkembangannya ludruk menyebar ke daerah-daerah sebelah barat seperti karesidenan Madiun, Kediri, dan sampai ke Jawa Tengah. Ciri-ciri bahasa dialek Jawa Timuran tetap terbawa meskipun semakin ke barat makin luntur menjadi bahasa Jawa setempat. Peralatan musik daerah yang digunakan, ialah kendang, cimplung, jidor dan gambang dan sering ditambah tergantung pada kemampuan grup yang memainkan ludruk tersebut. Dan lagu-lagu (gending) yang digunakan, yaitu *Parianyar, Beskalan, Kaloagan, Jula-juli, Samirah, Junian*.

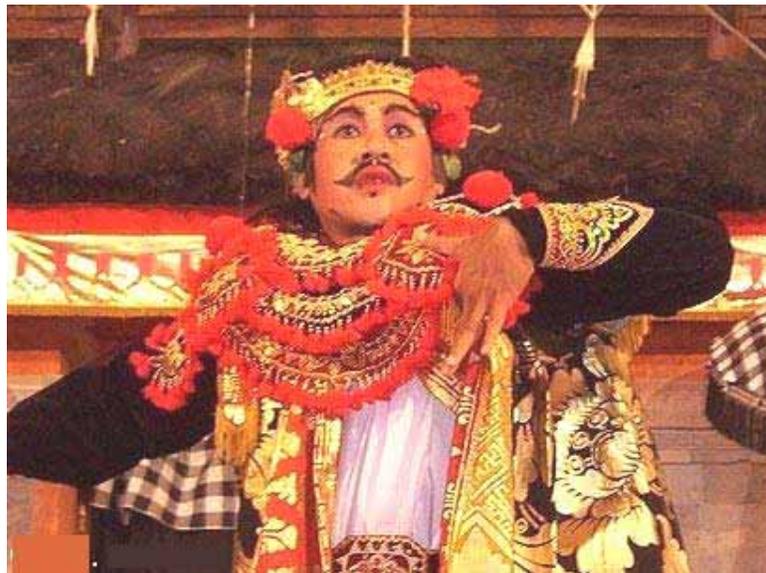
Pemain ludruk semuanya adalah pria. Untuk peran wanitapun dimainkan oleh pria. Hal ini merupakan ciri khusus ludruk. Padahal sebenarnya hampir seluruh teater rakyat di berbagai tempat, pemainnya selalu pria (randai, dulmuluk, mamanda, ketoprak), karena pada zaman itu wanita tidak diperkenankan muncul di depan umum.



Gb.24 Pentas ludruk dari Jawa Timur

2.2.1.11 Gambuh

Gambuh merupakan teater tradisional yang paling tua di Bali dan diperkirakan berasal dari abad ke-16. Bahasa yang dipergunakan adalah bahasa Bali kuno dan terasa sangat sukar dipahami oleh orang Bali sekarang. Tariannya pun terasa sangat sulit karena merupakan tarian klasik yang bermutu tinggi. Oleh karena itu tidaklah mengherankan kalau gambuh merupakan sumber dari tari-tarian Bali yang ada. Sejarah gambuh telah dikenal sejak abad ke-14 di Zaman Majapahit dan kemudian masuk ke Bali pada akhir Zaman Majapahit. Di Bali, gambuh dipelihara di istana raja-raja.



Gb.25 Pemain gambuh sedang beraksi

Kebanyakan lakon yang dimainkan gambuh diambil dari struktur cerita Panji yang diadopsi ke dalam budaya Bali. Cerita-cerita yang dimainkan di antaranya adalah *Damarwulan*, *Ronggolawe*, dan *Tantri*. Peran-peran utama menggunakan dialog berbahasa Kawi, sedangkan para punakawan berbahasa Bali. Sering pula para punakawan menerjemahkan bahasa Kawi ke dalam bahasa Bali biasa.

Suling dalam gambuh yang suaranya sangat rendah, dimainkan dengan teknik pengaturan nafas yang sangat sukar, mendapat tempat yang khusus dalam gamelan yang mengiringi gambuh, yang sering disebut gamelan “pegambuhan”. Gambuh mengandung kesamaan dengan “opera” pada teater Barat karena unsur musik dan menyanyi mendominasi pertunjukan. Oleh karena itu para penari harus dapat menyanyi. Pusat kendali gamelan dilakukan oleh *juru tandak*, yang duduk di tengah gamelan dan berfungsi sebagai penghubung antara penari dan musik. Selain dua atau empat suling, melodi pegambuhan dimainkan dengan rebab bersama seruling. Peran yang paling penting dalam gamelan adalah pemain kendang lanang atau disebut juga kendang pemimpin. Dia memberi aba-aba pada penari dan penabuh.

2.2.1.12 Arja

Arja merupakan jenis teater tradisional yang bersifat kerakyatan, dan terdapat di Bali. Seperti bentuk teater tradisi Bali lainnya, arja merupakan bentuk teater yang penekanannya pada tari dan nyanyi. Semacam gending yang terdapat di daerah Jawa Barat (Sunda), dengan porsi yang lebih banyak diberikan pada bentuk nyanyian (tembang). Apabila ditelusuri, arja bersumber dari gambuh yang disederhanakan unsur-unsur tarinya, karena ditekankan pada tembangnya. Tembang (nyanyian) yang digunakan memakai bahasa Jawa Tengahan dan bahasa Bali halus yang disusun dalam tembang macapat.



Gb.26 Para pemain arja

2.2.2 Teater Modern

2.2.2.1 Teater Transisi

Teater transisi adalah penamaan atas kelompok teater pada periode saat teater tradisional mulai mengalami perubahan karena pengaruh budaya lain. Kelompok teater yang masih tergolong kelompok teater tradisional dengan model garapan memasukkan unsur-unsur teknik teater Barat, dinamakan teater bangsawan. Perubahan tersebut terletak pada cerita yang sudah mulai ditulis, meskipun masih dalam wujud cerita ringkas atau *outline story* (garis besar cerita per adegan). Cara penyajian cerita dengan menggunakan panggung dan dekorasi. Mulai memperhitungkan teknik yang mendukung pertunjukan.

Pada periode transisi inilah teater tradisional berkenalan dengan teater non-tradisi. Selain pengaruh dari teater bangsawan, teater tradisional berkenalan juga dengan teater Barat yang dipentaskan oleh orang-orang Belanda di Indonesia sekitar tahun 1805 yang kemudian berkembang hingga di Betawi (Batavia) dan mengawali berdirinya gedung *Schouwburg* pada tahun 1821 (Sekarang Gedung Kesenian Jakarta).

Perkenalan masyarakat Indonesia pada teater non-tradisi dimulai sejak Agust Mahieu mendirikan Komedi Stamboel di Surabaya pada tahun 1891, yang pementasannya secara teknik telah banyak mengikuti budaya dan teater Barat (Eropa), yang pada saat itu masih belum menggunakan naskah drama/lakon. Dilihat dari segi sastra, mulai mengenal sastra lakon dengan diperkenalkannya lakon yang pertama yang ditulis oleh orang Belanda F.Wiggers yang berjudul *Lelakon Raden Beij Soerio Retno*, pada tahun 1901. Kemudian disusul oleh Lauw Giok Lan lewat *Karina Adinda*, *Lelakon Komedia Hindia Timoer* (1913), dan lain-lainnya, yang menggunakan bahasa Melayu Rendah.

Setelah Komedi Stamboel didirikan muncul kelompok sandiwara seperti Sandiwara Dardanella (*The Malay Opera Dardanella*) yang didirikan Willy Klimanoff alias A. Pedro pada tanggal 21 Juni 1926. Kemudian lahirlah kelompok sandiwara lain, seperti Opera Stambul, Komedi Bangsawan, Indra Bangsawan, Sandiwara Orion, Opera Abdoel Moeloek, Sandiwara Tjahaja Timoer, dan lain sebagainya. Pada masa teater transisi belum muncul istilah teater. Yang ada adalah sandiwara. Karenanya rombongan teater pada masa itu menggunakan nama sandiwara, sedangkan cerita yang disajikan dinamakan drama. Sampai pada Zaman Jepang dan permulaan Zaman Kemerdekaan, istilah sandiwara masih sangat populer. Istilah teater bagi masyarakat Indonesia baru dikenal setelah Zaman Kemerdekaan.

2.2.2.2 Teater Indonesia tahun 1920-an

Teater pada masa kesusasteraan angkatan Pujangga Baru kurang berarti jika dilihat dari konteks sejarah teater modern Indonesia tetapi cukup penting dilihat dari sudut kesusastraan. Naskah-naskah drama tersebut belum mencapai bentuk sebagai drama karena masih menekankan unsur sastra dan sulit untuk dipentaskan. Drama-drama Pujangga Baru ditulis sebagai ungkapan ketertekanan kaum intelektual dimasa itu karena penindasan pemerintahan Belanda yang amat keras terhadap kaum pergerakan sekitar tahun 1930-an. Bentuk sastra drama yang pertamakali menggunakan bahasa Indonesia dan disusun dengan model dialog antar tokoh dan berbentuk sajak adalah *Bebasari* (artinya kebebasan yang sesungguhnya atau inti kebebasan) karya Rustam Efendi (1926). Lakon *Bebasari* merupakan sastra drama yang menjadi pelopor semangat kebangsaan. Lakon ini menceritakan perjuangan tokoh utama Bujangga, yang membebaskan puteri Bebasari dari niat jahat Rahwana. Penulis lakon lainnya, yaitu Sanusi Pane menulis *Kertajaya* (1932) dan *Sandyakalaning Majapahit* (1933) Muhammad Yamin menulis *Ken Arok dan Ken Dedes* (1934). Armiijn Pane mengolah roman *Swasta Setahun di Bedahulu* karangan I Gusti Nyoman Panji Tisna menjadi naskah drama. Nur Sutan Iskandar menyadur karangan Molliere, dengan judul *Si Bachil*. Imam Supardi menulis drama dengan judul *Keris Mpu Gandring*. Dr. Satiman Wirjosandjojo menulis drama berjudul *Nyai Blorong*. Mr. Singgih menulis drama berjudul *Hantu*. Lakon-lakon ini ditulis berdasarkan tema kebangsaan, persoalan, dan harapan serta misi mewujudkan Indonesia sebagai negara merdeka. Penulis-penulis ini adalah cendekiawan Indonesia, menulis dengan menggunakan bahasa Indonesia dan berjuang untuk kemerdekaan Indonesia. Bahkan Presiden pertama Indonesia, Ir Soekarno, pada tahun 1927 menulis dan menyutradarai teater di Bengkulu (saat di pengasingan). Beberapa lakon yang ditulisnya antara lain, *Rainbow*, *Krukut Bikutbi*, dan *Dr. Setan*.

2.2.2.3 Teater Indonesia tahun 1940-an

Semua unsur kesenian dan kebudayaan pada kurun waktu penjajahan Jepang dikonsentrasikan untuk mendukung pemerintahan totaliter Jepang. Segala daya kreasi seni secara sistematis di arahkan untuk menyukseskan pemerintahan totaliter Jepang. Namun demikian, dalam situasi yang sulit dan gawat serupa itu, dua orang tokoh, yaitu Anjar Asmara dan Kamajaya masih sempat berpikir bahwa perlu didirikan Pusat Kesenian Indonesia yang bertujuan menciptakan pembaharuan kesenian yang selaras dengan perkembangan zaman sebagai upaya untuk melahirkan kreasi – kreasi baru dalam wujud kesenian nasional Indonesia. Maka pada tanggal 6 oktober 1942, di rumah Bung Karno dibentuklah Badan Pusat Kesenian Indonesia dengan pengurus sebagai berikut, Sanusi Pane (Ketua), Mr. Sumanang (Sekretaris), dan sebagai

anggota antara lain, Armijn Pane, Sutan Takdir Alisjabana, dan Kama Jaya. Badan Pusat Kesenian Indonesia bermaksud menciptakan kesenian Indonesia baru, di antaranya dengan jalan memperbaiki dan menyesuaikan kesenian daerah menuju kesenian Indonesia baru. Langkah-langkah yang telah diambil oleh Badan Pusat Kesenian Indonesia untuk mewujudkan cita-cita kemajuan kesenian Indonesia, ternyata mengalami hambatan yang datangnya dari barisan propaganda Jepang, yaitu *Sendenbu* yang membentuk badan perfilman dengan nama *Djawa Eiga Kosy'*, yang dipimpin oleh orang Jepang S. Oya. Intensitas kerja *Djawa Eiga Kosya* yang ingin menghambat langkah Badan Pusat Kesenian Indonesia nampak ketika mereka membuka sekolah tonil dan drama Putra Asia, Ratu Asia, Pendekar Asia, yang kesemuanya merupakan corong propaganda Jepang.

Dalam masa pendudukan Jepang kelompok rombongan sandiwara yang mula-mula berkembang adalah rombongan sandiwara profesional. Dalam kurun waktu ini semua bentuk seni hiburan yang berbau Belanda lenyap karena pemerintah penjajahan Jepang anti budaya Barat. Rombongan sandiwara keliling komersial, seperti misalnya Bintang Surabaya, Dewi Mada, Mis Ribut, Mis Tjitjih, Tjahaya Asia, Warna Sari, Mata Hari, Pancawarna, dan lain-lain kembali berkembang dengan mementaskan cerita dalam bahasa Indonesia, Jawa, maupun Sunda. Rombongan sandiwara Bintang Surabaya tampil dengan aktor dan aktris kenamaan, antara lain Astaman, Tan Ceng Bok (Si Item), Ali Yugo, Fifi Young, Dahlia, dan sebagainya. Pengarang Nyoo Cheong Seng, yang dikenal dengan nama samarannya Mon Siour D'amour ini dalam rombongan sandiwara Bintang Surabaya menulis lakon antara lain, *Kris Bali*, *Bengawan Solo*, *Air Mata Ibu* (sudah difilmkan), *Sija*, *R.A Murdiati*, dan *Merah Delima*. Rombongan Sandiwara Bintang Surabaya menyuguhkan pementasan-pementasan dramanya dengan cara lama seperti pada masa Dardanella, Komedi Bangsawan, dan Bolero, yaitu di antara satu dan lain babak diselingi oleh tarian-tarian, nyanyian, dan lawak. Secara istimewa selingannya kemudian ditambah dengan mode show, dengan peragawati gadis-gadis Indo Belanda yang cantik-cantik .

Menyusul kemudian muncul rombongan sandiwara Dewi Mada, dengan bintang-bintang eks Bolero, yaitu Dewi Mada dengan suaminya Ferry Kok, yang sekaligus sebagai pemimpinnya. Rombongan sandiwara Dewi Mada lebih mengutamakan tari-tarian dalam pementasan teater mereka karena Dewi Mada adalah penari terkenal sejak masa rombongan sandiwara *Bolero*. Cerita yang dipentaskan antara lain, *Ida Ayu*, *Ni Parini*, dan *Rencong Aceh*.

Hingga tahun 1943 rombongan sandiwara hanya dikelola pengusaha Cina atau dibiayai Sendenbu karena bisnis pertunjukan itu masih asing bagi para pengusaha Indonesia. Baru kemudian Muchsin sebagai pengusaha besar tertarik dan membiayai rombongan sandiwara

Warna Sari. Keistimewaan rombongan sandiwara Warna Sari adalah penampilan musiknya yang mewah yang dipimpin oleh Garsia, seorang keturunan Filipina, yang terkenal sebagai Raja Drum. Garsia menempatkan deretan drumnya yang berbagai ukuran itu memenuhi lebih dari separuh panggung. Ia menabuh drum-drum tersebut sambil meloncat ke kanan – ke kiri sehingga menarik minat penonton. cerita-cerita yang dipentaskan antara lain, *Panggilan Tanah Air*, *Bulan Punama*, *Kusumahadi*, *Kembang Kaca*, *Dewi Rani*, dan lain sebagainya.

Rombongan sandiwara terkenal lainnya adalah rombongan sandiwara Sunda Mis Tjitjih, yaitu rombongan sandiwara yang digemari rakyat jelata. Dalam perjalanannya, rombongan sandiwara ini terpaksa berlindung di bawah barisan propaganda Jepang dan berganti nama menjadi rombongan sandiwara Tjahaya Asia yang mementaskan cerita-cerita baru untuk kepentingan propaganda Jepang.

Anjar Asmara, Ratna Asmara, dan Kama Jaya pada tanggal 6 April 1943, mendirikan rombongan sandiwara angkatan muda Matahari. Hanya kalangan terpelajar yang menyukai pertunjukan Matahari yang menampilkan hiburan berupa tari-tarian pada awal pertunjukan baru kemudian dihidangkan lakon sandiwara dari awal hingga akhir. Bentuk penyajian semacam ini di anggap kaku oleh penonton umum yang lebih suka unsur hiburan disajikan sebagai selingan babak satu dengan babak lain sehingga akhirnya dengan terpaksa rombongan sandiwara tersebut mengikuti selera penonton. Lakon-lakon yang ditulis Anjar Asmara antara lain, *Musim Bunga di Slabintana*, *Nusa Penida*, *Pancaroba*, *Si Bongkok*, *Guna-guna*, dan *Jauh di Mata*. Kama Jaya menulis lakon antara lain, *Solo di Waktu Malam*, *Kupu-kupu*, *Sang Pek Engtay*, *Potong Padi*. Dari semua lakon tersebut ada yang sudah di filmkan yaitu, *Solo di Waktu Malam* dan *Nusa Penida*.

Pertumbuhan sandiwara profesional tidak luput dari perhatian Sendenbu. Jepang menugaskan Dr. Huyung (Hei Natsu Eitaroo), ahli seni drama atas nama Sendenbu memprakarsai berdirinya POSD (Perserikatan Oesaha Sandiwara Djawa) yang beranggotakan semua rombongan sandiwara profesional. Sendenbu menyiapkan naskah lakon yang harus dimainkan oleh setiap rombongan sandiwara karangan penulis lakon Indonesia dan Jepang, Kotot Sukardi menulis lakon, *Amat Heiho*, *Pecah Sebagai Ratna*, *Bende Mataram*, *Benteng Ngawi*. Hei Natsu Eitaroo menulis *Hantu*, lakon *Nora* karya Henrik Ibsen diterjemahkan dan judulnya diganti dengan *Jinak-jinak Merpati* oleh Armijn Pane. Lakon *Ibu Prajurit* ditulis oleh Natusaki Tani. Oleh karena ada sensor Sendenbu maka lakon harus ditulis lengkap berikut dialognya. Para pemain tidak boleh menambah atau melebihi-lebihkan dari apa yang sudah ditulis dalam naskah. Sensor Sendenbu malah menjadi titik awal dikenalkannya naskah dalam setiap pementasan sandiwara.

Menjelang akhir pendudukan Jepang muncul rombongan sandiwara yang melahirkan karya sastra yang berarti, yaitu Penggemar Maya (1944) pimpinan Usmar Ismail, dan D. Djajakusuma dengan dukungan Suryo Sumanto, Rosihan Anwar, dan Abu Hanifah dengan para anggota cendekiawan muda, nasionalis dan para profesional (dokter, apoteker, dan lain-lain). Kelompok ini berprinsip menegakkan nasionalisme, humanisme dan agama. Pada saat inilah pengembangan ke arah pencapaian teater nasional dilakukan. Teater tidak hanya sebagai hiburan tetapi juga untuk ekspresi kebudayaan berdasarkan kesadaran nasional dengan cita-cita menuju humanisme dan religiositas dan memandang teater sebagai seni serius dan ilmu pengetahuan. Bahwa teori teater perlu dipelajari secara serius. Kelak, Penggemar Maya menjadi pemicu berdirinya Akademi Teater Nasional Indonesia di Jakarta.

2.2.2.4 Teater Indonesia Tahun 1950-an

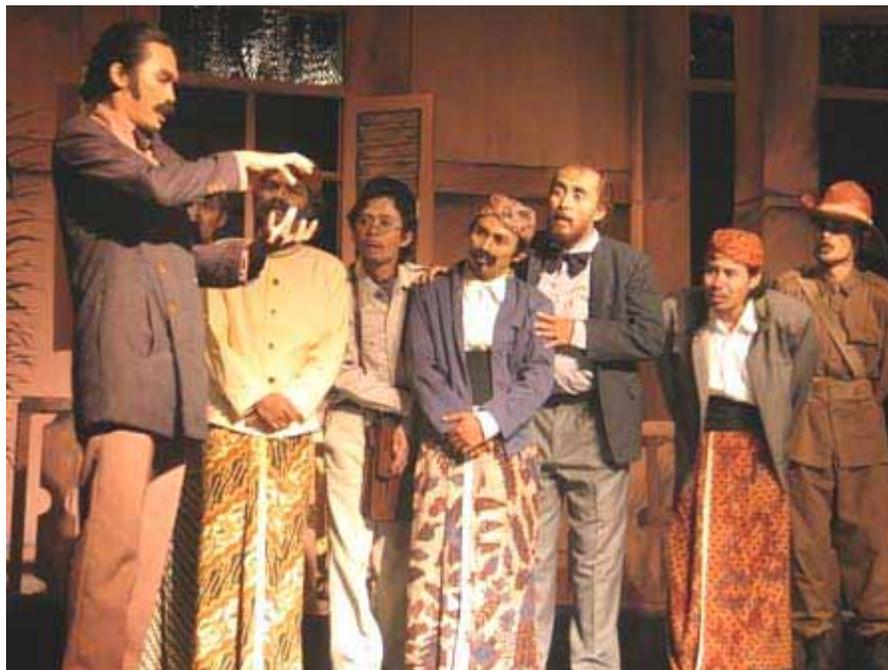
Setelah perang kemerdekaan, peluang terbuka bagi seniman untuk merenungkan perjuangan dalam perang kemerdekaan, juga sebaliknya, mereka merenungkan peristiwa perang kemerdekaan, kekecewaan, penderitaan, keberanian dan nilai kemanusiaan, pengkhianatan, kemunafikan, kepahlawanan dan tindakan pengecut, keiklasan sendiri dan pengorbanan, dan lain-lain. Peristiwa perang secara khas dilukiskan dalam lakon *Fajar Sidik* (Emil Sanossa, 1955), *Kapten Syaf* (Aoh Kartahadimaja, 1951), *Pertahanan Akhir* (Sitor Situmorang, 1954), *Titik-titik Hitam* (Nasyah Jamin, 1956) *Sekelumit Nyanyian Sunda* (Nasyah Jamin, 1959). Sementara ada lakon yang bercerita tentang kekecewaan paska perang, seperti korupsi, oportunisme politis, erosi ideologi, kemiskinan, Islam dan Komunisme, melalaikan penderitaan korban perang, dan lain-lain. Tema itu terungkap dalam lakon-lakon seperti *Awal dan Mira* (1952), *Sayang Ada Orang Lain* (1953) karya Utuy Tatang Sontani, bahkan lakon adaptasi, *Pakaian dan Kepalsuan* oleh Akhdiat Kartamiharja (1956) berdasarkan *The Man In Grey Suit* karya Averchenko dan *Hanya Satu Kali* (1956), berdasarkan *Justice* karya John Galsworthy. Utuy Tatang Sontani dipandang sebagai tonggak penting menandai awal dari maraknya drama realis di Indonesia dengan lakon-lakonnya yang sering menyiratkan dengan kuat alienasi sebagai ciri kehidupan moderen. Lakon *Awal dan Mira* (1952) tidak hanya terkenal di Indonesia, melainkan sampai ke Malaysia.

Realisme konvensional dan naturalisme tampaknya menjadi pilihan generasi yang terbiasa dengan teater barat dan dipengaruhi oleh idiom Hendrik Ibsen dan Anton Chekhov. Kedua seniman teater Barat dengan idiom realisme konvensional ini menjadi tonggak didirikannya Akademi Teater Nasional Indonesia (ATNI) pada tahun 1955 oleh Usmar Ismail dan Asrul Sani. ATNI menggalakkan dan memapankan realisme

dengan mementaskan lakon-lakon terjemahan dari Barat, seperti karya-karya Moliere, Gogol, dan Chekov. Sedangkan metode pementasan dan pemeranan yang dikembangkan oleh ATNI adalah Stanislavskian. Menurut Brandon (1997), ATNI inilah akademi teater modern yang pertama di Asia Tenggara. Alumni Akademi Teater Nasional yang menjadi aktor dan sutradara antara lain, Teguh Karya, Wahyu Sihombing, Tatiek Malyati, Pramana Padmadarmaya, Galib Husein, dan Kasim Achmad. Di Yogyakarta tahun 1955 Harymawan dan Sri Murtono mendirikan Akademi Seni Drama dan Film Indonesia (ASDRAFI). Himpunan Seni Budaya Surakarta (HBS) didirikan di Surakarta.

2.2.2.5 Teater Indonesia Tahun 1970-an

Jim lim mendirikan Studiklub Teater Bandung dan mulai mengadakan eksperimen dengan menggabungkan unsur-unsur teater etnis seperti gamelan, tari topeng Cirebon, longser, dan dagelan dengan teater Barat. Pada akhir 1950-an Jim Lim mulai dikenal oleh para aktor terbaik dan para sutradara realisme konvensional. Karya penyutradaraannya, yaitu *Awal dan Mira* (Utuy T. Sontani) dan *Paman Vanya* (Anton Chekhov). Bermain dengan akting realistis dalam lakon *The Glass Menagerie* (Tennessee William, 1962), *The Bespoke Overcoat* (Wolf Mankowitz). Pada tahun 1960, Jim Lim menyutradari *Bung Besar*, (Misbach Yusa Biran) dengan gaya longser, teater rakyat Sunda.



Gb.27 Salah satu pementasan Studiklub Teater Bandung

Tahun 1962 Jim Lim menggabungkan unsur wayang kulit dan musik dalam karya penyutradaraannya yang berjudul *Pangeran Geusan Ulun* (Saini KM., 1961). Mengadaptasi lakon *Hamlet* dan diubah judulnya menjadi *Jaka Tumbal* (1963/1964). Menyutradarai dengan gaya realistik tetapi isinya absurditas pada lakon *Caligula* (Albert Camus, 1945), *Badak-badak* (Ionesco, 1960), dan *Biduanita Botak* (Ionesco, 1950). Pada tahun 1967 Jim Lim belajar teater dan menetap di Paris. Suyatna Anirun, salah satu aktor dan juga teman Jim Lim, melanjutkan apa yang sudah dilakukan Jim Lim yaitu mencampurkan unsur-unsur teater Barat dengan teater etnis.

Peristiwa penting dalam usaha membebaskan teater dari batasan realisme konvensional terjadi pada tahun 1967, Ketika Rendra kembali ke Indonesia. Rendra mendirikan Bengkel Teater Yogya yang kemudian menciptakan pertunjukan pendek improvisatoris yang tidak berdasarkan naskah jadi (*wellmade play*) seperti dalam drama-drama realisme. Akan tetapi, pertunjukan bermula dari improvisasi dan eksplorasi bahasa tubuh dan bebunyian mulut tertentu atas suatu tema yang diistilahkan dengan teater mini kata (menggunakan kata seminimal mungkin). Pertunjukannya misalnya, *Bib Bop* dan *Rambate Rate Rata* (1967,1968).



Gb.28 Proses latihan Bengkel Teater Rendra

Didirikannya pusat kesenian Taman Ismail Marzuki oleh Ali Sadikin, gubernur DKI Jakarta tahun 1970, menjadi pemicu meningkatnya aktivitas, dan kreativitas berteater tidak hanya di Jakarta, tetapi juga di kota besar seperti Bandung, Surabaya, Yogyakarta, Medan, Padang, Palembang, Ujung Pandang, dan lain-lain. Taman Ismail Marzuki menerbitkan 67 (enam puluh tujuh) judul lakon yang ditulis oleh 17 (tujuh

belas) pengarang sandiwara, menyelenggarakan festival pertunjukan secara teratur, juga lokakarya dan diskusi teater secara umum atau khusus. Tidak hanya Stanislavsky tetapi nama-nama seperti Brecht, Artaud dan Grotowsky juga diperbincangkan.

Di Surabaya muncul bentuk pertunjukan teater yang mengacu teater epik (Brecht) dengan idiom teater rakyat (kentrung dan ludruk) melalui Basuki Rahmat, Akhudiart, Luthfi Rahman, Hasyim Amir (Bengkel Muda Surabaya, Teater Lektur, Teater Mlarat Malang). Di Yogyakarta Azwar AN mendirikan teater Alam. Mohammad Diponegoro dan Syubah Asa mendirikan Teater Muslim. Di Padang ada Wisran Hadi dengan teater Padang. Di Makasar, Rahman Arge dan Aspar Patturusi mendirikan Teater Makasar. Lalu Teater Nasional Medan didirikan oleh Djohan A Nasution dan Burhan Piliang.

Tokoh-tokoh teater yang muncul tahun 1970-an lainnya adalah, Teguh Karya (Teater Populer), D. Djajakusuma, Wahyu Sihombing, Pramana Padmodarmaya (Teater Lembaga), Ikranegara (Teater Saja), Danarto (Teater Tanpa Penonton), Adi Kurdi (Teater Hitam Putih). Arifin C. Noor (Teater Kecil) dengan gaya pementasan yang kaya irama dari *blocking*, musik, vokal, tata cahaya, kostum dan verbalisme naskah. Putu Wijaya (teater Mandiri) dengan ciri penampilan menggunakan kostum yang meriah dan vokal keras. Menampilkan manusia sebagai gerombolan dan aksi. Fokus tidak terletak pada aktor tetapi gerombolan yang menciptakan situasi dan aksi sehingga lebih dikenal sebagai teater teror. N. Riantiarno (Teater Koma) dengan ciri pertunjukan yang mengutamakan tata artistik glamor.



Gb.29 Pementasan Teater Koma pimpinan N. Riantiarno

2.2.2.6 Teater Indonesia Tahun 1980 – 1990-an

Tahun 1980-1990-an situasi politik Indonesia kian seragam melalui pembentukan lembaga-lembaga tunggal di tingkat nasional. Ditiadakannya kehidupan politik kampus sebagai akibat peristiwa Malari 1974. Dewan-dewan Mahasiswa ditiadakan. Dalam latar situasi seperti itu lahir beberapa kelompok teater yang sebagian merupakan produk festival teater. Di Jakarta dikenal dengan Festival Teater Jakarta (sebelumnya disebut Festival Teater Remaja). Beberapa jenis festival di Yogyakarta, di antaranya Festival Seni Pertunjukan Rakyat yang diselenggarakan Departemen Penerangan Republik Indonesia (1983). Di Surabaya ada Festival Drama Lima Kota yang digagas oleh Luthfi Rahman, Kholiq Dimiyati dan Mukid F.

Pada saat itu lahirlah kelompok-kelompok teater baru di berbagai kota di Indonesia. Di Yogyakarta muncul Teater Dynasti, Teater Jeprik, Teater Tikar, Teater Shima, dan Teater Gandrik. Teater Gandrik menonjol dengan warna teater yang mengacu kepada roh teater tradisional kerakyatan dan menyusun berita-berita yang aktual di masyarakat menjadi bangunan cerita. Lakon yang dipentaskan antara lain, *Pasar Seret*, *Meh*, *Kontrang-kantring*, *Dhemit*, *Upeti*, *Sinden*, dan *Orde Tabung*.



Gb.30 Pementasan teater Gandrik

Di Solo (Surakarta) muncul Teater Gapit yang menggunakan bahasa Jawa dan latar cerita yang meniru lingkungan kehidupan rakyat pinggiran. Salah satu lakonnya berjudul *Tuk*. Di samping Gapit, di Solo ada juga Teater Gidag-gidig. Di Bandung muncul Teater Bel, Teater Republik, dan Teater Payung Hitam. Di Tegal lahir teater RSPD. Festival Drama Lima Kota Surabaya memunculkan Teater Pavita, Teater Ragil, Teater Api, Teater Rajawali, Teater Institut, Teater Tobong, Teater Nol,

Sanggar Suroboyo. Di Semarang muncul Teater Lingkar. Di Medan muncul Teater Que dan di Palembang muncul Teater Potlot.

Dari Festival Teater Jakarta muncul kelompok teater seperti, Teater Sae yang berbeda sikap dalam menghadapi naskah yaitu posisinya sejajar dengan cara-cara pencapaian idiom akting melalui eksplorasi latihan. Ada pula Teater Luka, Teater Kubur, Teater Bandar Jakarta, Teater Kanvas, Teater Tetas selain teater Studio Oncor, dan Teater Kami yang lahir di luar produk festival (Afrizal Malna,1999).

Aktivitas teater terjadi juga di kampus-kampus perguruan tinggi. Salah satu teater kampus yang menonjol adalah teater Gajah Mada dari Universitas Gajah Mada (UGM) Yogyakarta. Jurusan teater dibuka di Institut Seni Indonesia (ISI) Yogyakarta pada tahun 1985. ISI menjadi satu-satunya perguruan tinggi seni yang memiliki program Strata 1 untuk bidang seni teater pada saat itu. Aktivitas teater kampus mampu menghidupkan dan membuka kemungkinan baru gagasan-gagasan artistik.

2.2.2.7 Teater Kontemporer Indonesia



Gb.31 Salah satu pementasan teater kontemporer

Teater Kontemporer Indonesia mengalami perkembangan yang sangat membanggakan. Sejak munculnya eksponen 70 dalam seni teater, kemungkinan ekspresi artistik dikembangkan dengan gaya khas masing-masing seniman. Gerakan ini terus berkembang sejak tahun 80-an sampai saat ini. Konsep dan gaya baru saling bermunculan. Meskipun seni teater konvensional tidak pernah mati tetapi teater eksperimental terus juga tumbuh. Semangat kolaboratif yang terkandung dalam seni teater dimanfaatkan secara optimal dengan menggandeng beragam

unsur pertunjukan yang lain. Dengan demikian, wilayah jelajah ekspresi menjadi semakin luas dan kemungkinan bentuk garap semakin banyak.

3. Unsur Pembentuk Teater

Dalam khasanah teater dewasa ini dapat disimpulkan unsur utama teater adalah naskah lakon, sutradara, pemain, dan penonton. Tanpa keempat unsur tersebut pertunjukan teater tidak bisa diwujudkan. Untuk mendukung unsur pokok tersebut diperlukan unsur tata artistik yang memberikan keindahan dan mempertegas makna lakon yang dipentaskan

3.1 Naskah Lakon

Salah satu ciri teater modern adalah digunakannya naskah lakon yang merupakan bentuk tertulis dari cerita drama yang baru akan menjadi karya teater setelah divisualisasikan kedalam pementasan. Naskah Lakon pada dasarnya adalah karya sastra dengan media bahasa kata. Mementaskan drama berdasarkan naskah drama berarti memindahkan karya seni dari media bahasa kata ke media bahasa pentas. Dalam visualisasi tersebut karya sastra kemudian berubah esensinya menjadi karya teater. Pada saat transformasi inilah karya sastra bersinggungan dengan komponen-komponen teater, yaitu sutradara, pemain, dan tata artistik.

Naskah lakon sebagaimana karya sastra lain, pada dasarnya mempunyai struktur yang jelas, yaitu tema, plot, *setting*, dan tokoh. Akan tetapi, naskah lakon yang khusus dipersiapkan untuk dipentaskan mempunyai struktur lain yang spesifik. Struktur ini pertama kali di rumuskan oleh Aristoteles yang membagi menjadi lima bagian besar, yaitu eksposisi (pemaparan), komplikasi, klimaks, anti klimaks atau resolusi, dan konklusi (*catastrophe*). Kelima bagian tersebut pada perkembangan kemudian tidak diterapkan secara kaku, tetapi lebih bersifat fungsionalistik.

3.2 Sutradara

Di Indonesia penanggung jawab proses transformasi naskah lakon ke bentuk pementasan adalah sutradara yang merupakan pimpinan utama kerja kolektif sebuah teater. Baik buruknya pementasan teater sangat ditentukan oleh kerja sutradara, meskipun unsur-unsur lainnya juga berperan tetapi masih berada di bawah kewenangan sutradara.

Sebagai pimpinan, sutradara selain bertanggung jawab terhadap kelangsungan proses terciptanya pementasan juga harus bertanggung jawab terhadap masyarakat atau penonton. Meskipun dalam tugasnya seorang sutradara dibantu oleh stafnya dalam menyelesaikan tugas-tugasnya tetapi sutradara tetap merupakan penanggung jawab utama. Untuk itu sutradara dituntut mempunyai pengetahuan yang luas agar mampu mengarahkan pemain untuk mencapai kreativitas maksimal dan dapat mengatasi kendala teknis yang timbul dalam proses penciptaan.

Sebagai seorang pemimpin, sutradara harus mempunyai pedoman yang pasti sehingga bisa mengatasi kesulitan yang timbul. Menurut Harymawan (1993) Ada beberapa tipe sutradara dalam menjalankan penyutradaraanya, yaitu:

- Sutradara konseptor. Ia menentukan pokok penafsiran dan menyarankan konsep penafsirannya kepada pemain. Pemain dibiarkan mengembangkan konsep itu secara kreatif. Tetapi juga terikat kepada pokok penafsiran tsb.
- Sutradara diktator. Ia mengharapkan pemain dicetak seperti dirinya sendiri, tidak ada konsep penafsiran dua arah ia mendambakan seni sebagai dirinya, sementara pemain dibentuk menjadi robot – robot yang tetap buta tuli.
- Sutradara koordinator. Ia menempatkan diri sebagai pengarah atau polisi lalu lintas yang mengkoordinasikan pemain dengan konsep pokok penafsirannya.
- Sutradara paternalis. Ia bertindak sebagai guru atau suhu yang mengamalkan ilmu bersamaan dengan mengasuh batin para anggotanya. Teater disamakan dengan padepokan, sehingga pemain adalah cantrik yang harus setia kepada sutradara.

3.3 Pemain

Untuk mentransformasikan naskah di atas panggung dibutuhkan pemain yang mampu menghidupkan tokoh dalam naskah lakon menjadi sosok yang nyata. Pemain adalah alat untuk memeragakan tokoh. tetapi bukan sekedar alat yang harus tunduk kepada naskah. Pemain mempunyai wewenang membuat refleksi dari naskah melalui dirinya. Agar bisa merefleksikan tokoh menjadi sesuatu yang hidup, pemain dituntut menguasai aspek-aspek pemeranan yang dilatihkan secara khusus, yaitu jasmani (tubuh/fisik), rohani (jiwa/emosi), dan intelektual. Memindahkan naskah lakon ke dalam panggung melalui media pemain tidak sesederhana mengucapkan kata - kata yang ada dalam naskah lakon atau sekedar memeragakan keinginan penulis melainkan proses pemindahan mempunyai karekterisasi tersendiri, yaitu harus menghidupkan bahasa kata (tulisan) menjadi bahasa pentas (lisan).

3.4 Penonton

Tujuan terakhir suatu pementasan lakon adalah penonton. Respon penonton atas lakon akan menjadi suatu respons melingkar, antara penonton dengan pementasan. Banyak sutradara yang kurang memperhatikan penonton dan menganggapnya sebagai kelompok konsumsi yang bisa menerima begitu saja apa yang disuguhkan sehingga jika terjadi suatu kegagalan dalam pementasan penonton dianggap sebagai penyebabnya karena mereka tidak mengerti atau kurang terdidik untuk memahami sebuah pementasan.

Kelompok penonton pada sebuah pementasan adalah suatu komposisi organisme kemanusiaan yang peka. Mereka pergi menonton karena ingin memperoleh kepuasan, kebutuhan, dan cita-cita. Alasan lainnya untuk tertawa, untuk menangis, dan untuk digetarkan hatinya, karena terharu akibat dari hasrat ingin menonton. Penonton meninggalkan rumah, antri karcis dan membayar biaya masuk dan lain-lain karena teater adalah dunia ilusi dan imajinasi. Membebaskan pola rutin kehidupan selama waktu dibuka hingga ditutupnya tirai untuk memuaskan hasrat jiwa khayalannya.

Eksistensi teater tidak mengenal batas kedudukan manusia. Secara ilmiah, manusia memiliki kekuatan menguasai sikap dan tindakannya. Tindakannya pergi ke teater disebabkan oleh keinginan dan kebutuhan berhubungan dengan sesama. Sehingga menempuh jalan sebagai berikut :

- Bertemu dengan orang lain yang menonton teater. Teater merupakan suatu lembaga sosial.
- Memproyeksikan diri dengan peranan-peranan yang melakonkan hidup dan kehidupan di atas pentas secara khayali. Teater adalah salah satu cara proses interaksi sosial

Dalam memandangi suatu karya seni penonton hendaklah mampu memelihara adanya suatu objektivitas artistik. Ini bisa tercapai dengan menentukan jarak estetik (*aesthetic distance*) sehubungan dengan karya seni yang dihayatinya. Pemisahan yang dimaksud, antara penonton dan yang ditonton, pada seni teater diusahakan dengan jalan:

- Menciptakan penataan yang tepat atas auditorium dan pentas.
- Adanya batas artistik *proscenium* sebagai bingkai gambar.
- Pentas yang terang dan auditorium yang gelap.

Semua itu akan membantu kedudukan penonton sehingga memungkinkan untuk melakukan perenungan.

3.5 Tata Artistik

Tata artistik merupakan unsur yang tidak dapat dipisahkan dari teater. Pertunjukan teater menjadi tidak utuh tanpa adanya tata artistik yang mendukungnya. Unsur artistik disini meliputi tata panggung, tata busana, tata cahaya, tata rias, tata suara, tata musik yang dapat membantu pementasan menjadi sempurna sebagai pertunjukan. Unsur-unsur artistik menjadi lebih berarti apabila sutradara dan penata artistik mampu memberi makna kepada bagian-bagian tersebut sehingga unsur-unsur tersebut tidak hanya sebagai bagian yang menempel atau mendukung, tetapi lebih dari itu merupakan kesatuan yang utuh dari sebuah pementasan.

Tata panggung adalah pengaturan pemandangan di panggung selama pementasan berlangsung. Tujuannya tidak sekedar supaya permainan bisa dilihat penonton tetapi juga menghidupkan pemeranan dan suasana panggung.

Tata cahaya atau lampu adalah pengaturan pencahayaan di daerah sekitar panggung yang fungsinya untuk menghidupkan permainan dan suasana lakon yang dibawakan, sehingga menimbulkan suasana istimewa.

Tata musik adalah pengaturan musik yang mengiringi pementasan teater yang berguna untuk memberi penekanan pada suasana permainan dan mengiringi pergantian babak dan adegan.

Tata suara adalah pengaturan keluaran suara yang dihasilkan dari berbagai macam sumber bunyi seperti; suara aktor, efek suasana, dan musik. Tata suara diperlukan untuk menghasilkan harmoni.

Tata rias dan tata busana adalah pengaturan rias dan busana yang dikenakan pemain. Gunanya untuk menonjolkan watak peran yang dimainkan, dan bentuk fisik pemain bisa terlihat jelas penonton.

4 Jenis Teater

4.1 Teater Boneka

Pertunjukan boneka telah dilakukan sejak Zaman Kuno. Sisa peninggalannya ditemukan di makam-makam India Kuno, Mesir, dan Yunani. Boneka sering dipakai untuk menceritakan legenda atau kisah-kisah religius. Berbagai jenis boneka dimainkan dengan cara yang berbeda. Boneka tangan dipakai di tangan sementara boneka tongkat digerakkan dengan tongkat yang dipegang dari bawah. *Marionette*, atau boneka tali, digerakkan dengan cara menggerakkan kayu silang tempat tali boneka diikatkan.

Dalam pertunjukan wayang kulit, wayang dimainkan di belakang layar tipis dan sinar lampu menciptakan bayangan wayang di layar. Penonton wanita duduk di depan layar, menonton bayangan tersebut. Penonton pria duduk di belakang layar dan menonton wayang secara langsung.



Gb.32 Pementasan teater boneka di Jepang

Boneka Bunraku dari Jepang mampu melakukan banyak sekali gerakan sehingga diperlukan tiga dalang untuk menggerakkannya. Dalang berpakaian hitam dan duduk persis di depan penonton. Dalang utama mengendalikan kepala dan lengan kanan. Para pencerita bernyanyi dan melantunkan kisahnya.

4.2 Drama Musikal

Merupakan pertunjukan teater yang menggabungkan seni menyanyi, menari, dan akting. Drama musikal mengedepankan unsur musik, nyanyi, dan gerak daripada dialog para pemainnya. Di panggung Broadway jenis pertunjukan ini sangat terkenal dan biasa disebut dengan pertunjukan kabaret. Kemampuan aktor tidak hanya pada penghayatan karakter melalui baris kalimat yang diucapkan tetapi juga melalui lagu dan gerak tari. Disebut drama musikal karena memang latar belakangnya

adalah karya musik yang bercerita seperti *The Cats* karya Andrew Lloyd Webber yang fenomenal. Dari karya musik bercerita tersebut kemudian dikombinasi dengan gerak tari, alunan lagu, dan tata pentas.



Gb.33 Pementasan drama musikal

Selain kabaret, opera dapat digolongkan dalam drama musikal. Dalam opera dialog para tokoh dinyanyikan dengan iringan musik orkestra dan lagu yang dinyanyikan disebut seriosa. Di sinilah letak perbedaan dasar antara Kabaret dan opera. Dalam drama musikal kabaret, jenis musik dan lagu bisa saja bebas tetapi dalam opera biasanya adalah musik simponi (orkestra) dan seriosa. Tokoh-tokoh utama opera menyanyi untuk menceritakan kisah dan perasaan mereka kepada penonton. Biasanya juga berupa paduan suara. Opera bermula di Italia pada awal tahun 1600-an. Opera dipentaskan di gedung opera. Di dalam gedung opera, para musisi duduk di area yang disebut *orchestra pit* di bawah dan di depan panggung.

4.3 Teater Gerak

Teater gerak merupakan pertunjukan teater yang unsur utamanya adalah gerak dan ekspresi wajah serta tubuh pemainnya. Penggunaan dialog sangat dibatasi atau bahkan dihilangkan seperti dalam pertunjukan pantomim klasik. Teater gerak, tidak dapat diketahui dengan pasti kelahirannya tetapi ekspresi bebas seniman teater terutama dalam hal gerak menemui puncaknya dalam masa *commedia del'Arte* di Italia. Dalam masa ini pemain teater dapat bebas bergerak sesuka hati (untuk karakter tertentu) bahkan lepas dari karakter tokoh dasarnya untuk memancing perhatian penonton. Dari kebebasan ekspresi gerak inilah

gagasan mementaskan pertunjukan dengan berbasis gerak secara mandiri muncul.



Gb.34 Pertunjukan teater gerak

Teater gerak yang paling populer dan bertahan sampai saat ini adalah pantomim. Sebagai pertunjukan yang sunyi (karena tidak menggunakan suara), pantomim mencoba mengungkapkan ekspresinya melalui tingkah polah gerak dan mimik para pemainnya. Makna pesan sebuah lakon yang hendak disampaikan semua ditampilkan dalam bentuk gerak. Tokoh pantomim yang terkenal adalah Etienne Decroux dan Marcel Marceau, keduanya dari Perancis.

4.4 Teater Dramatik

Istilah dramatik digunakan untuk menyebut pertunjukan teater yang berdasar pada dramatika lakon yang dipentaskan. Dalam teater dramatik, perubahan karakter secara psikologis sangat diperhatikan dan situasi cerita serta latar belakang kejadian dibuat sedetil mungkin. Rangkaian cerita dalam teater dramatik mengikuti alur plot dengan ketat. Mencoba menarik minat dan rasa penonton terhadap situasi cerita yang disajikan. Menonjolkan laku aksi pemain dan melengkapinya dengan sensasi sehingga penonton tergugah. Satu peristiwa berkaitan dengan peristiwa lain hingga membentuk keseluruhan lakon. Karakter yang disajikan di atas pentas adalah karakter manusia yang sudah jadi, dalam

artian tidak ada lagi proses perkembangan karakter tokoh secara improvisatoris (Richard Fredman, Ian Reade: 1996). Dengan segala konvensi yang ada di dalamnya, teater dramatik mencoba menyajikan cerita seperti halnya kejadian nyata.



Gb.35 Gaya pementasan teater dramatik

4.5 Teatralisasi Puisi

Pertunjukan teater yang dibuat berdasarkan karya sastra puisi. Karya puisi yang biasanya hanya dibacakan dicoba untuk diperankan di atas pentas. Karena bahan dasarnya adalah puisi maka teatralisasi puisi lebih mengedepankan estetika puitik di atas pentas. Gaya akting para pemain biasanya teatral. Tata panggung dan *blocking* dirancang sedemikian rupa untuk menegaskan makna puisi yang dimaksud. Teatralisasi puisi memberikan wilayah kreatif bagi sang seniman karena mencoba menerjemahkan makna puisi ke dalam tampilan laku aksi dan tata artistik di atas pentas.

5. Gaya Pementasan

Gaya dapat didefinisikan sebagai corak ragam penampilan sebuah pertunjukan yang merupakan wujud ekspresi dari:

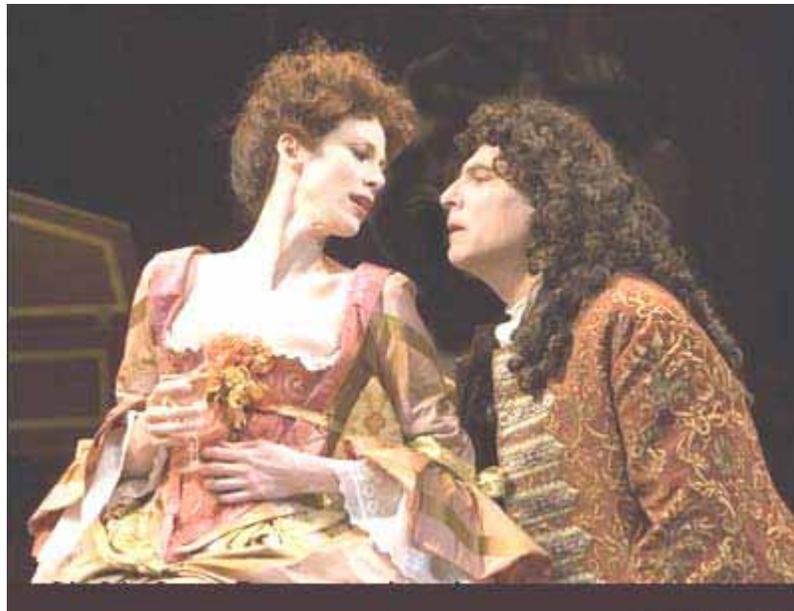
- Cara pribadi sang pengarang lakon dalam menerjemahkan cerita kehidupan di atas pentas
- Konvensi atau aturan-aturan pementasan yang berlaku pada masa lakon ditulis.
- Konsep dasar sutradara dalam mementaskan lakon yang dipilih untuk menegaskan makna tertentu.

Gaya penampilan pertunjukan teater secara mendasar dibagi ke dalam tiga gaya besar, yaitu presentasional, representasional (realisme), dan *post-realistic* (Mar Mc Tigue, 1992).

5.1 Presentasional

Hampir semua teater klasik menggunakan gaya ini dalam pementasannya. Gaya Presentasional memiliki ciri khas, "pertunjukan dipersembahkan khusus kepada penonton". Bentuk-bentuk teater awal selalu menggunakan gaya ini karena memang sajian pertunjukan mereka benar-benar dipersembahkan kepada penonton. Yang termasuk dalam gaya ini adalah.

- Teater Klasik Yunani dan Romawi
- Teater Timur (Oriental) termasuk teater tradisional Indonesia
- Teater abad pertengahan
- *Commedia dell'arte*, teater abad 18



Gb. 36 Gaya pementasan teater presentasional

Unsur-unsur gaya presentasional adalah sebagai berikut.

- Para pemain bermain langsung di hadapan penonton. Artinya, karya seni pemeranan yang ditampilkan oleh para aktor di atas pentas benar-benar disajikan kepada khalayak penonton sehingga bentuk ekspresi wajah, gerak, wicara sengaja diperlihatkan lebih kepada penonton daripada antarpemain.
- Gerak para pemain diperbesar (*grand style*), menggunakan wicara menyamping (*aside*), dan banyak melakukan soliloki (wicara seorang diri).
- Menggunakan bahasa puitis dalam dialog dan wicara.

Beberapa lakon yang biasa dan dapat dipentaskan dengan gaya presentasional, di antaranya adalah.

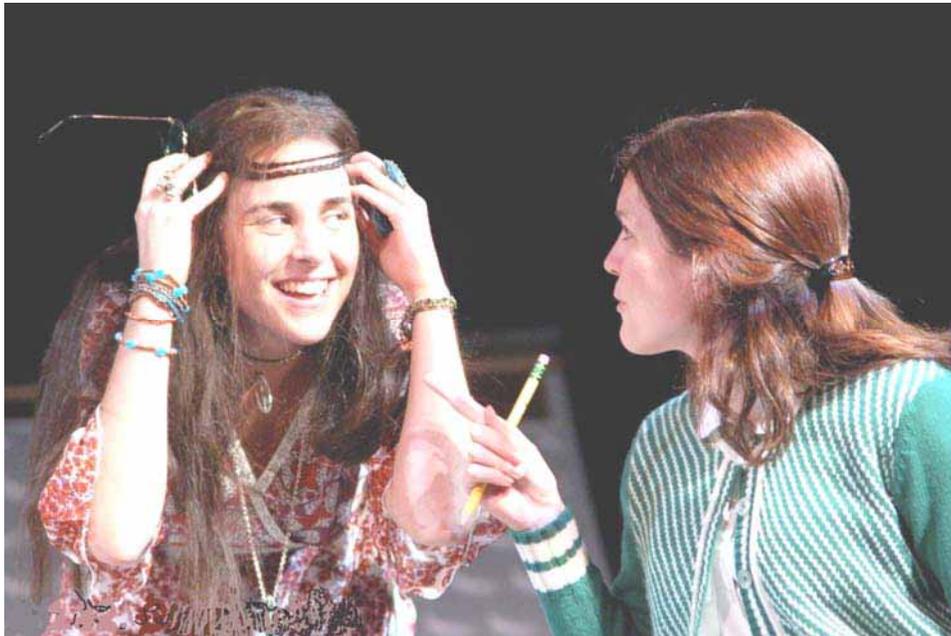
- *Romeo and Juliet, Piramus dan Thisbi, Raja Lear, Machbeth* (William Shakespeare)
- *Akal Bulus Scapin, Tartuff, Tabib Gadungan* (Moliere)
- *Oidipus* (Sopokles)
- Epos dan Roman Sejarah yang biasa dipentaskan dalam teater tradisional Indonesia

5.2 Representasional (realisme)

Seiring berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi pada abad 19, bersama itu pula teknik tata lampu dan tata panggung maju pesat sehingga para seniman teater berusaha dengan keras untuk mewujudkan gambaran kehidupan di atas pentas. Perwujudan dari usaha ini melahirkan gaya yang disebut representasional atau biasa disebut realisme. Gaya ini berusaha menampilkan kehidupan secara nyata di atas pentas sehingga apa yang disaksikan oleh penonton seolah-olah bukanlah sebuah pentas teater tetapi potongan cerita kehidupan yang sesungguhnya. Para pemain beraksi seolah-olah tidak ada penonton yang menyaksikan. Tata artistik diusahakan benar-benar menyerupai situasi sesungguhnya di mana lakon itu berlangsung.

Gaya realisme sangat mempesona karena berbeda sekali dengan gaya presentasional. Para penonton tak jarang ikut hanyut dalam laku cerita sehingga mereka merasakan bahwa apa yang terjadi di atas pentas adalah kejadian sesungguhnya. Unsur-unsur gaya representasional adalah sebagai berikut.

- Aktor saling bermain di antara mereka, beranggapan seolah-olah penonton tidak ada sehingga mereka benar-benar memainkan sebuah cerita seolah-olah sebuah kenyataan.
- Menciptakan dinding keempat (*the fourth wall*) sebagai pembatas imajiner antara penonton dan pemain.
- Konvensi seperti wicara menyamping (*aside*) dan soliloki sangat dibatasi.
- Menggunakan bahasa sehari-hari.



Gb.37 Gaya pentas teater representasional

Beberapa lakon yang biasa dan dapat dipentaskan dengan gaya representasional, di antaranya adalah:

- *Kebun Cherry, Burung Manyar, Penagih Hutang, Pinangan* (Anton Chekov)
- *Hedda Gabbler, Hantu-hantu, Musuh Masyarakat* (Henrik Ibsen)
- *Senja Dengan Dua Kelelawar, Penggali Intan, Penggali Kapur* (Kirdjomuljo)
- *Titik-titik Hitam* (Nasjah Djamin)
- *Tiang Debu, Malam Jahanam* (Motinggo Boesje)

Dalam perkembangannya gaya representasional atau realisme ini melahirkan gaya-gaya baru yang masih berada dalam ruang lingkupnya yaitu; naturalisme, realisme selektif, dan realisme sugestif (Mary McTigue, 1992).

Naturalisme merupakan sub gaya realisme yang paling ekstrim. Gaya ini menghendaki sajian pertunjukan yang benar-benar mirip dengan kenyataan. Setiap detil dan struktur tata panggung harus benar-benar mirip seperti aslinya sehingga panggung merupakan potret kehidupan sesungguhnya. Naturalisme, selain menuntut pendekatan ilmiah, juga percaya bahwa kondisi manusia amat ditentukan oleh faktor lingkungan dan keturunan. Dalam prakteknya kaum naturalisme banyak mengungkapkan kemerosotan dan kebobrokan masyarakat golongan bawah. Drama-drama mereka penuh dengan kebusukan manusia dan hal-hal yang tidak menyenangkan dalam kehidupan. Panggung harus

menggambarkan kenyataan sebenarnya yang mereka ambil dari kehidupan nyata.

Tokoh naturalisme yang sangat penting ialah Emile Zola. Ia berkata bahwa "Bukan drama, tetapi kehidupan yang harus disajikan pada penonton". Sebagai gerakan teater, naturalisme hanya hidup sampai tahun 1900 setelah itu hanya realisme yang semakin berpengaruh seiring dengan perkembangan teknologi terutama kelistrikan yang dapat digunakan untuk menunjang teknik pemanggungan.

Realisme selektif, merupakan cabang gaya realisme yang memilih atau menyeleksi detail tertentu dan digabungkan dengan unsur-unsur simbolik dalam menyajikan keseluruhan tata ruang yang ada di atas pentas. Misalnya, dinding, pintu, dan jendela dibuat seperti aslinya, tetapi atap rumah hanya ditampilkan dalam bentuk kerangka. Sedangkan dalam realisme sugestif menggunakan bagian-bagian dari bangunan atau ruang yang dipilih dan ditampilkan secara mendetil untuk memberikan gambaran sugestif bentuk keseluruhannya. Misalnya, satu tiang ditampilkan untuk memberikan gambaran ruang istana dengan bantuan tata lampu yang mendukung, selebihnya adalah imajinasi.

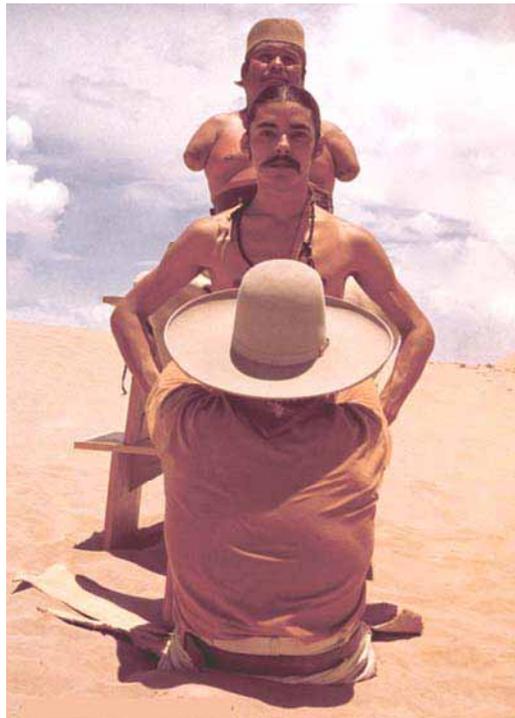
5.3 Gaya Post-Realistic

Dalam abad 20, seniman seni teater melakukan banyak usaha untuk membebaskan seni teater dari batasan-batasan konvensi tertentu (presentasional dan representasional) dan berusaha memperluas cakrawala kreativitas baik dari sisi penulisan lakon maupun penyutradaraan. Gaya ini membawa semangat untuk melawan atau mengubah gaya realisme yang telah menjadi konvensi pada masa itu. Setiap seniman memiliki caranya tersendiri dalam mengungkapkan rasa, gagasan, dan kreasi artistiknya. Banyak percobaan dilakukan sehingga pada masa tahun 1950-1970 di Eropa dan Amerika gaya ini dikenal sebagai gaya teater eksperimen. Meskipun pada saat ini banyak teater yang hadir dengan gaya realisme tetapi kecenderungan untuk melahirkan gaya baru masih saja lahir dari tangan-tangan kreatif pekerja seni teater. Banyak gaya yang dapat digolongkan dalam *post-realistic*, beberapa di antaranya sangat berpengaruh dan banyak di antaranya yang tidak mampu bertahan lama. Unsur-unsur gaya *post-realistic* di antaranya, adalah.

- Mengkombinasikan antara unsur presentasional dan representasional.
- Menghilangkan dinding keempat (*the fourth wall*), dan terkadang berbicara langsung atau kontak dengan penonton.
- Bahasa formal, sehari-hari, puitis digabungkan dengan beberapa idiom baru atau dengan bahasa *slank*.

Beberapa gaya *post-realistic* yang berpengaruh adalah:

- **Symbolisme**, sebuah gaya yang menggunakan simbol-simbol untuk mengungkapkan makna lakon atau ekspresi dan emosi tertentu. Meskipun pada awalnya gaya ini muncul tahun 1180 di Perancis, namun baru memegang peranan berarti pada tahun 1900. Symbolisme tidak terlalu mempercayai kelima panca indera dan pemikiran rasional untuk memahami kenyataan. Intuisi dipercayai untuk memahami kenyataan karena kenyataan tak dapat dipahami secara logis, maka kebenaran itu juga tidak mungkin diungkapkan secara logis pula. Kenyataan yang hanya dapat dipahami melalui intuisi itu harus diungkapkan dalam bentuk simbol-simbol. Untuk keperluan tersebut gaya ini mencoba mensintesiskan beberapa cabang seni dalam pertunjukan seperti seni rupa (lukisan), musik, tata lampu, seni tari, dan unsur seni visual lain. Symbolisme sering juga disebut sebagai teater multi media.

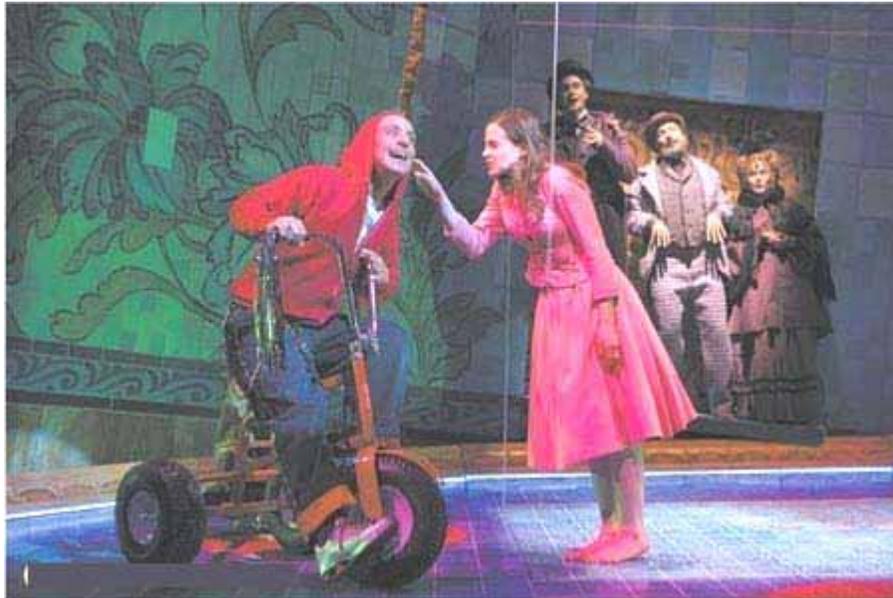


Gb.38 Symbolisme

- **Teatrikalisme**, mencoba menarik perhatian penonton secara langsung dan menyadarkan mereka bahwa yang mereka tonton adalah pertunjukan teater dan bukan penggal cerita kehidupan seperti

dalam gaya realisme. Sengaja menghapus “dinding keempat”, menggunakan properti imajiner atau tata dekorasi yang berganti-ganti di hadapan penonton.

- **Surrealisme**, sebuah gaya yang mendapat pengaruh dari berkembangnya teori psikologi Sigmund Freud dalam usahanya untuk mengekspresikan dunia bawah sadar manusia melalui simbol-simbol mimpi, penyimpangan watak atau kejiwaan manusia, dan asosiasi bebas gagasan. Gaya ini begitu menarik karena penonton seolah dibawa ke alam lain atau dunia mimpi yang terkadang muskil, tetapi hampir bisa dirasakan dan pernah dialami oleh semua orang.



Gb.39 Pentas teater surealis

- **Ekspressionisme**, istilah ini diambil dari gerakan seni rupa pada akhir abad 19 yang dipelopori oleh pelukis Van Gogh dan Gauguin. Namun gerakan itu kemudian meluas pada bentuk-bentuk seni yang lain termasuk teater. Ekspressionisme sudah ada dalam teater jauh sebelum masa itu, hanya masih merupakan salah satu elemen saja dalam teater. Sebagai suatu gerakan teater, ia baru muncul tahun 1910 di Jerman. Sukses pertama teater ekspressionisme dicapai oleh Walter Hasenclever pada tahun 1914 dengan dramanya “Sang Anak”. Adapun puncak gerakan ini terjadi sekitar tahun 1918 (pada saat Perang Dunia I) dan mulai merosot tahun 1925. Meskipun mula-mula ekspressionisme berkembang di Eropa, terutama selama Perang Dunia I (1914-1918), namun pengaruhnya menjangkau ke luar Eropa dan dalam masa yang lebih kemudian. Beberapa dramawan Amerika yang terpengaruh oleh gerakan ekspressionisme adalah Elmer Rice,

Eugene O'Neill, Marc Connelly, dan George Kaufman. Pengaruh ini terutama nampak dalam tata panggung dan elemen visual yang lebih bebas di atasnya, adegan mimpi dalam lokal realistik, misalnya adalah salah satu bentuk kebebasan itu. Jadi teknik dramatik dan pendekatan-pendekatannya dalam pemanggungan merupakan pengaruh besar ekspresionisme dalam teater abad 20.



Gb.40 Gaya pementasan teater epik

- **Teater Epik**, disebut juga sebagai “teater pembelajaran”. Gaya ini menolak gaya realisme, empati, dan ilusi dalam usahanya mengajarkan teori atau pernyataan sosio-politis melalui penggunaan narasi, proyeksi, slogan, lagu, dan bahkan terkadang melalui kontak langsung dengan penonton. Gaya ini sering juga disebut “teater observasi”. Tokoh yang terkenal dalam gaya ini adalah Bertold Brecht. Teater epik digunakan oleh Brecht untuk melawan apa yang lazim disebut sebagai teater dramatik. Teater dramatik yang konvensional ini dianggapnya sebagai sebuah pertunjukan yang membuat penonton terpaku pasif. Sebab semua kejadian disuguhkan dalam bentuk “masa kini” seolah-olah masyarakat dan waktu tidak pernah berubah. Dengan demikian ada kesan bahwa kondisi sosial tak bisa berubah. Brecht berusaha membuat penontonnya ikut aktif berpartisipasi dan merupakan bagian vital dari peristiwa teater.
- **Absurdisme**, gaya yang menyajikan satu lakon yang seolah tidak memiliki kaitan rasional antara peristiwa satu dengan yang lain, antara percakapan satu dengan yang lain. Unsur-unsur Surealisme dan Simbolisme digunakan bersamaan dengan irrasionalitas untuk memberikan sugesti ketidakbermaknaan hidup manusia serta

kepelikan komunikasi antarsesama. Drama-drama yang kini disebut absurd, pada mulanya dinamai eksistensialisme. Persoalan eksistensialisme adalah mencari arti “eksistensi” atau “ada”. Apa akibat arti itu bagi kehidupan sehari-hari? Pencarian makna “ada” ini berpusat pada diri pribadi sang manusia dan keberadaannya di dunia. Dua tokoh eksistensialis yang terkemuka adalah Jean Paul Sartre (1905) dan Albert Camus (1913-1960). Para dramawan setelah Sartre dan Camus lebih banyak menekankan bentuk absurditas dunia itu sendiri. Objek absurd itu mereka tuangkan dalam bentuk teater yang absurd pula. Tokoh-tokoh Teater Absurd di antaranya, adalah Samuel Beckett, Jean Genet, Harold Pinter, Edward Albee, dan Eugene Ionesco.



Gb.41 Pementasan teater absurd

BAB II LAKON

Teater memiliki sekurang-kurangnya empat unsur penting dalam setiap pementasan, yaitu pertama, lakon atau cerita yang ditampilkan, bisa berwujud sebuah naskah atau skenario tertulis, skenario tak tertulis (dalam teater kerakyatan). Kedua, pemain adalah orang yang membawakan lakon tersebut. Ketiga, sutradara sebagai penata pertunjukan di panggung. Keempat, penonton adalah sekelompok orang yang menyerahkan sebagian dari kemerdekaannya untuk menjadi bagian dari tokoh yang tampil dalam suatu lakon dan menikmatinya.

Lakon ditulis oleh seorang penulis naskah lakon berdasarkan apa yang dilihat, apa yang dialami, dan apa yang dibaca atau diceritakan kepadanya oleh orang lain. Penulis kemudian menyusun rangkaian kejadian, semakin lama semakin rumit, sehingga pada puncaknya masuk ke dalam penyelesaian cerita. Penting sekali bahwa dalam menyusun kejadian-kejadian atau peristiwa-peristiwa seorang penulis haruslah bersabar untuk melangkah dari satu kejadian ke kejadian lain dalam suatu perkembangan yang logis, tetapi semakin lama semakin gawat sehingga akhirnya ia sampai ke puncak yang disebut klimaks.

Dalam lakon akan dijumpai dua hal yang sangat penting, yaitu pertama, konflik. Kedua, tokoh atau peran yang terlibat dalam kejadian-kejadian dalam lakon. Peristiwa atau kejadian dibuat oleh penulis naskah sebagai kerangka besar yang mendasari terjadinya suatu lakon. Peristiwa lakon tersebut menuntun seseorang untuk mengikuti laku kejadian mulai dari pemaparan, konflik hingga penyelesaian. Konflik dalam lakon merupakan inti cerita. Tidaklah menarik sebuah cerita disajikan di atas panggung tanpa adanya konflik. Konflik dalam lakon bisa rumit bisa juga sederhana. Gagasan utama atau pesan lakon termaktub dalam konflik yang merupakan pertentangan antara satu pihak terhadap pihak lain mengenai sesuatu hal. Jalinan cerita menuju konflik dan cara penyelesaiannya inilah yang menjadikan lakon menarik.

Tidak ada acuan yang pasti terhadap konflik dalam lakon yang dapat membuat cerita menjadi menarik. Terkadang konflik yang kecil dan sederhana jika diselesaikan secara cerdas akan membuat penonton takjub. Sementara, konflik yang berat, berliku, dan bercabang-cabang jika tidak disajikan secara baik justru akan membosankan dan membuat laku lakon menjadi lamban. Jadi, kalau ada anggapan bahwa semakin rumit konflik lakon semakin menarik adalah anggapan yang salah, karena peristiwa yang mengarahkan cerita kepada konflik membutuhkan tokoh sebagai pelaku. Tokoh adalah orang yang menghidupkan kejadian atau peristiwa yang dibuat oleh penulis naskah. Jadi dalam lakon ada dua hal penting yang diciptakan oleh seorang penulis lakon, yaitu konflik dan tokoh yang terlibat dalam kejadian.

Penulis lakon dalam menciptakan kejadian yang bertolak dari suatu cerita mungkin tidak akan mengalami kesulitan. Akan tetapi, mencipta seorang tokoh yang logis dengan latar belakang masa lampau, hari ini, cita-cita, dan pandangannya bukan suatu hal yang gampang. Seorang tokoh yang tidak masuk akal biasanya tidak akan dimengerti atau dirasakan oleh penonton karena tokoh itu terlalu jauh dari realitas kehidupan. Seorang penulis dapat menciptakan tokoh dengan menggunakan kaidah Aristoteles, bahwa realitas adalah prinsip kreatif. Maka menciptakan kembali prinsip kreatif yang lebih sempurna dari yang ada atau dengan kata lain menciptakan manusia sebagaimana seharusnya bukan sebagaimana adanya adalah suatu kreativitas yang tidak menyimpang dari realitas itu sendiri. Hal ini biasanya digunakan oleh penulis lakon dalam mencipta tokoh-tokoh yang karikatural, yang aneh tetapi masuk akal.

Naskah lakon atau biasa disebut skenario adalah hal pertama yang berperan sebelum sampai ke tangan sutradara dan para pemeran. Naskah lakon merupakan penuangan ide cerita ke dalam alur cerita dan susunan lakon. Seorang penulis lakon dalam proses berkarya biasanya bertolak dari sebuah tema. Tema itu kemudian disusun dan dikembangkan menjadi sebuah cerita yang terdiri dari peristiwa-peristiwa yang memiliki alur yang jelas dan tokoh-tokoh yang berkarakter. Meskipun sebuah naskah lakon bisa ditulis sekehendak penulis, tetapi harus memperhitungkan atau berpegang pada asas kesatuan (*unity*).

Aristoteles (384-322 SM) menggariskan tiga asas kesatuan dalam teater, yaitu asas kesatuan waktu, tempat, dan lakon. Seni teater adalah seni *ephemeral* artinya pertunjukan bermula pada suatu malam dan berakhir pada malam yang sama. Karena peristiwa-peristiwa yang ditampilkan di atas pentas menggambarkan kejadian-kejadian yang berlangsung dalam jangka waktu yang lama dan selesai dalam waktu yang singkat maka harus jelas karakteristiknya, bagian awal, bagian tengah, dan bagian akhir.

1. Tema

Tema ada yang menyebutnya sebagai premis, *root idea*, *thought*, *aim*, *central idea*, *goal*, *driving force* dan sebagainya. Seorang penulis terkadang mengemukakan tema dengan jelas tetapi ada juga yang secara tersirat. Akan tetapi, tema harus dirumuskan dengan jelas, karena tema merupakan sasaran yang hendak dicapai oleh seorang penulis lakon. Ketika tema tidak terumuskan dengan jelas maka lakon tersebut akan kabur dan tidak jelas apa yang hendak disampaikan.

Pengarang atau penulis lakon menciptakan sebuah lakon bukan hanya sekedar mencipta, tetapi juga menyampaikan suatu pesan tentang persoalan kehidupan manusia. Pesan itu bisa mengenai kehidupan lahiriah maupun batiniah. Keunggulan dari seorang pengarang ialah, dia mempunyai kepekaan terhadap lingkungan sekelilingnya, dan dari

lingkungan tersebut dia menyerap segala persoalan yang menjadi ide-ide dalam penulisan lakonnya. Pengarang adalah seorang warga masyarakat yang tentunya mempunyai pendapat tentang masalah-masalah politik dan sosial yang penting serta mengikuti isu-isu zamannya (Rene Wellek dan Austin Warren, 1989). Ide-ide, pesan atau pandangan terhadap persoalan yang ada dijadikan ide sentral atau tema dalam menulis naskah lakonnya.

Tema adalah suatu amanat utama yang disampaikan oleh pengarang atau penulis melalui karangannya (Gorys Keraf, 1994). Tema bisa juga disebut muatan intelektual dalam sebuah permainan, ini mungkin bisa diuraikan sebagai keseluruhan pernyataan dalam sebuah permainan: topik, ide utama atau pesan, mungkin juga sebuah keadaan (Robert Cohen, 1983). Adhy Asmara (1983) menyebut tema sebagai premis yaitu rumusan intisari cerita sebagai landasan ideal dalam menentukan arah tujuan cerita. Dengan demikian bisa ditarik kesimpulan bahwa tema adalah ide dasar, gagasan atau pesan yang ada dalam naskah lakon dan ini menentukan arah jalannya cerita.

Tema dalam naskah lakon ada yang secara jelas dikemukakan dan ada yang samar-samar atau tersirat. Tema sebuah lakon bisa tunggal dan bisa juga lebih dari satu. Tema dapat diketahui dengan dua cara :

- Apa yang diucapkan tokoh-tokohnya melalui dialog-dialog yang disampaikan.
- Apa yang dilakukan tokoh-tokohnya.

Dengan berpedoman dua hal tersebut analisis tema lakon dapat dikerjakan. Misalnya, lakon *Raja Lear* karya William Shakespeare terjemahan Trisno Sumardjo.

Dialog yang disampaikan tokoh dapat dijadikan acuan untuk menganalisis tema lakon. Masing-masing tokoh mengucapkan kalimat dialognya. Dari dialog tersebut dapat diketahui perihal atau soal yang dibahas. Dengan merangkai setiap persoalan melalui dialog para tokohnya maka gambaran tema akan didapatkan. Detil tema selalu dapat ditemukan dari baris-baris kalimat dialog tokoh cerita. Semua analisis lakon dikerjakan dengan mencermati kalimat dialog tersebut serta hubungan antara kalimat satu dengan yang lain. Jika hanya membaca cerita secara keseluruhan tanpa meninjau kalimat dialog dengan teliti maka hasil akhir dari analisis yang dilakukan belum tentu benar. Kadang-kadang, dialog kecil memiliki arti yang luas dan sanggup mempengaruhi tema cerita. Misalnya, dalam kalimat dialog *Raja Lear* dapat ditarik satu simpulan bahwa meskipun sebagai raja ia disegani oleh anak-anaknya, tetapi karena sikapnya yang keras maka ia juga dibenci. Perhatikan kutipan dialog di bawah ini.

- LEAR** : kendalikan lidahmu sedikit; nanti kuhambat untungmu....
- LEAR** : Sekarang kulempar tiap kewajiban orang tua, tiap pertalian keluarga dan darah; mulai kini sampai selamanya kaulah asing bagiku dan bagi hatiku.....
- KENT** : Silakan. Bunuhlah tabib tuan, supaya hama jahat berubah. Batalkan anugerah tuan; kalau tidak, rangkung saya berteriak meyerukan tuanlah lalim.....
- RAJA PERANCIS** : Cordelia jelita, ternyata paling kaya meski miskin; terpilih meski, meski dibuang; tercinta meski dihina.....
- CORDELIA** : Andaikan bukan seorang ayah, namun uban ini sudah menuntut belas-kasih. Ah wajah benginikah dipaksa menempuh pergolakan badai? Dan melawan guntur bercakra garang, petir dahsyat yang pesat,, cepat menyambar-nyabar? Bagai prajurit yang terbang, berjaga dengan topi tipis ini? Anjing musuhku pun, walau menggigit aku, di malam begitu takkan kuusir untuk dari tempat berdiang.....

Melalui laku atau aksi tokoh dalam lakon yang biasanya diterangkan (dituliskan) dalam arahan lakon gambaran tema semakin jelas. Laku aksi memberikan penegasan kalimat dialog. Dalam lakon *Raja Lear*, laku tokoh dapat memberikan penjelasan sebagai berikut.

- Raja Lear membagi kerajaan pada ketiga anaknya sesuai dengan pujian yang disampaikan anaknya.
- Raja Lear murka pada Cordelia karena tidak memujinya.
- Raja Lear marah-maraha ketika tidak dilayani hidupnya pada anak yang semula disayangi.
- Raja Lear marah-maraha dan mengusir bawahannya ketika ada yang menentang.
- Anak-anak Raja Lear yang disayangi berubah memusuhi orang tuanya sehingga Raja Lear sakit.

Dari kutipan dialog dan laku serta perbuatan tokoh dalam lakon *Raja Lear* di atas bisa ditarik sebuah kejelasan bahwa Raja Lear adalah orang yang gila hormat, tidak bijaksana, lalim, dan harus dipuji. Atas sikapnya itu Raja Lear menuai hasil, yaitu kehancuran diri dan keluarganya.

2. Plot

Plot (ada yang menyebutnya sebagai alur) dalam pertunjukan teater mempunyai kedudukan yang sangat penting. Hal ini berhubungan dengan pola pengadeganan dalam permainan teater, dan merupakan dasar struktur irama keseluruhan permainan. Plot dapat dibagi berdasarkan babak dan adegan atau berlangsung terus tanpa pembagian. Plot merupakan jalannya peristiwa dalam lakon yang terus bergulir hingga lakon tersebut selesai. Jadi plot merupakan susunan peristiwa lakon yang terjadi di atas panggung.

Plot menurut Panuti Sudjiman dalam bukunya *Kamus Istilah Sastra* (1984) memberi batasan adalah jalinan peristiwa di dalam karya sastra (termasuk naskah drama atau lakon) untuk mencapai efek-efek tertentu. Pautannya dapat diwujudkan oleh hubungan temporal (waktu) dan oleh hubungan kausal (sebab-akibat). Plot atau alur adalah rangkaian peristiwa yang direka dan dijalin dengan seksama, yang menggerakkan jalan cerita melalui perumitan (penggawatan atau komplikasi) ke arah klimaks penyelesaian. Menurut J.A. Cuddon dalam *Dictionary of Literary Terms* (1977), plot atau alur adalah konstruksi atau bagan atau skema atau pola dari peristiwa-peristiwa dalam lakon, puisi atau prosa dan selanjutnya bentuk peristiwa dan perwatakan itu menyebabkan pembaca atau penonton tegang dan ingin tahu. Plot atau alur menurut Hubert C. Heffner, Samuel Selden dan Hunton D. Sellman dalam *Modern Theatre Practice* (1963), ialah seluruh persiapan dalam permainan. Jadi plot berfungsi sebagai pengatur seluruh bagian permainan, pengawas utama dimana seorang penulis naskah dapat menentukan bagaimana cara mengatur lima bagian yang lain, yaitu karakter, tema, diksi, musik, dan spektakel. Plot juga berfungsi sebagai bagian dasar yang membangun dalam sebuah teater dan keseluruhan perintah dari seluruh laku maupun semua bagian dari kenyataan teater serta bagian paling penting dan bagian yang utama dalam drama atau teater.

Pembagian plot dalam lakon klasik atau konvensional biasanya sudah jelas yaitu, bagian awal, bagian tengah, dan bagian akhir. Seorang penulis seringkali meletakkan berbagai informasi penting pada bagian awal lakon, misalnya tempat lakon tersebut terjadi, waktu kejadiannya, pelaku-pelakunya, dan bagaimana peristiwa itu terjadi. Pada bagian tengah biasanya berisi tentang kejadian-kejadian yang bersangkutan paut dengan masalah pokok yang telah disodorkan kepada penonton dan membutuhkan jawaban. Bagian akhir berisi tentang satu persatu pertanyaan penonton terjawab atau sebuah lakon telah mencapai klimaks besar.

Pembagian plot terkadang menggunakan tipe sebab akibat yang dibagi dalam lima pembagian. Bagian-bagian itu antara lain.

- Eksposisi adalah saat memperkenalkan dan membeberkan materi-materi yang relevan atau memberi informasi pada

penonton tentang masalah yang dialami atau konflik yang terjadi dalam diri karakter-karakter yang ada di lakon.

- Aksi Pendorong adalah saat memperkenalkan sumber konflik di antara karakter-karakter atau di dalam diri seorang karakter.
- Krisis adalah penjelasan yang terperinci dari perjuangan karakter-karakter atau satu karakter untuk mengatasi konflik.
- Klimaks adalah proses identifikasi atau proses pengusiran dari rasa tertekan melalui perbuatan yang mungkin saja sifatnya jahat, atau argumentative atau kejenakaan atau melalui cara-cara lain.
- Resolusi adalah proses penempatan kembali kepada suasana baru. Bagian ini merupakan kejadian akhir dari lakon dan terkadang memberikan jawaban atas segala persoalan dan konflik-konflik yang terjadi.

Contoh : Plot dari lakon *Raja Lear* karangan William Shakespeare terjemahan Trisno Sumardjo adalah sebagai berikut.

- Raja Lear hendak membagi kerajaan menjadi tiga bagian dengan syarat anak-anaknya harus mengungkapkan rasa cintanya. Anakanya yang ketiga yaitu Cordelia tidak mengungkapkan rasa cintanya tetapi jujur akhirnya tidak mendapatkan bagian dan dipersunting oleh raja Perancis.
- Raja Lear tidak diterima oleh anak-anaknya dan murka serta pergi ke luar kerajaan mengembara ditemani oleh badut. Sementara dalam kerajaan mulai ada intrik antara adipati-adipati dan kemungkinan terjadi perang.
- Raja Lear yang terusir dari kerajaan sampai di padang tandus dan murka mengutuk anak-anaknya yang semula sangat disayangi dan mendapat bagian kerajaan. Raja Lear sangat terguncang batinnya dan mulai gila.
- Raja Lear semakin gila dan nasibnya sangat menyedihkan. Sementara adipati-adipati sudah mulai peperangan. Anak-anaknya sudah saling membunuh dan Raja Lear menjadi tawanan menantunya sendiri.
- Raja Lear sudah tidak bisa menahan kesedihannya karena melihat ketiga anaknya mati, dan akhirnya ikut meninggal juga. Semua intrik mulai terbongkar dan selesai

Plot dari lakon *Hamlet* karya William Shakespeare adalah sebagai berikut.

- Hamlet menuruti semua perintah Jisim dan bersumpah akan menuruti kehendak Jisim yang merupakan banyangan roh bapaknya.

- Kemudian Hamlet berhasil mengelabui Claudius dengan menggunakan Polonius, Rosen Crantz, Guildenstern bahkan Opelia pacarnya untuk memata-matai niatnya yang sebenarnya, dia menggunakan pertunjukan teater sebagai tempat pengakuan Raja.
- Pementasan dalam pertunjukan itu memang berhasil mengungkap pengakuan Raja sehingga Hamlet mendapat kesempatan untuk membunuhnya pada saat Raja sedang berdoa tetapi Hamlet tidak mau melaksanakannya.
- Hamlet menemukan tempat yang tepat untuk membunuh Raja yaitu, dibalik tirai dikamar ibunya. Hamlet tidak sadar bahwa sang Raja sedang berdoa ditempat lain sehingga yang terbunuh dikamar ibunya adalah Polonius.
- Karena membunuh Polonius, Hamlet dianggap gila dan dibuang ke Inggris.
- Setelah pulang dari Inggris Hamlet berduel dengan Laertes dan terakhir membunuh Claudius.
- Di akhir cerita, semua tokoh yang ada dalam lakon mati.

2.1 Jenis Plot

Ketika kita menonton atau melihat atau membaca sebuah lakon fiksi maka emosi kita akan terpengaruh dengan apa yang kita tonton, lihat, atau baca tersebut. Emosi ini timbul karena terpengaruh oleh jalinan peristiwa-peristiwa dan jalannya cerita yang ditulis oleh penulis. Jalinan peristiwa dan jalannya cerita inilah yang dimaksud dengan plot. Plot lakon banyak sekali ragamnya tergantung dari penulis lakon mempermainkan emosi kita. Secara sederhana plot dapat dibagi menjadi dua yaitu *simple plot* (plot yang sederhana) dan *multi plot* (plot yang lebih dari satu)

2.1.1 Simple Plot

Simple plot atau plot lakon yang sederhana adalah lakon yang memiliki satu alur cerita dan satu konflik yang bergerak dari awal sampai akhir. Simple plot ini terdiri dari plot *linear* dan *linear-circular*. Plot linear adalah alur cerita mulai dari awal sampai akhir cerita bergerak lurus sedangkan *linear-circular* adalah alur cerita mulai dari awal sampai akhir bergerak lurus secara melingkar sehingga awal dan akhir cerita akan bertemu dalam satu titik. Alur linear ini masih bisa dibagi-bagi lagi sesuai dengan sifat emosi yang terkandung dari plot linear ini, terdiri dari alur menanjak atau *rising plot*, alur menurun atau *falling plot*, alur maju atau *progressive plot*, alur mundur atau *regressive plot*, alur lurus atau *straight plot*, dan alur melingkar atau *circular plot*.

Alur menanjak atau *rising plot* adalah alur dengan emosi lakon mulai dari tingkat emosi yang paling rendah menuju tingkat emosi lakon yang paling tinggi. Alur ini adalah alur cerita paling umum pada alur

lakon. Alur menurun atau *falling plot* adalah alur dengan emosi lakon mulai dari tingkat emosi yang paling tinggi menuju tingkat emosi lakon yang paling rendah. Alur ini merupakan kebalikan dari alur menanjak atau *rising plot*. Alur maju atau *progressive plot* adalah alur cerita yang dimulai dari pemaparan peristiwa lakon sampai menuju inti peristiwa lakon. Jalinan jalan cerita dalam lakon bergerak mulai dari awal sampai akhir tanpa ada kilas balik. Alur mundur atau *regressive plot* adalah alur cerita yang dimulai dari inti cerita kemudian dipaparkan bagaimana sampai terjadi peristiwa tersebut. Alur ini merupakan kebalikan dari *progressive plot*. Contoh lakon dengan alur mundur adalah *Opera Primadona* karya Nano Riantiarno yang dimainkan oleh Teater Koma. Alur lurus atau *straight plot* hampir sama dengan alur maju.

2.1.2 Multi Plot

Multi plot adalah lakon yang memiliki satu alur utama dengan beberapa sub plot yang saling bersambungan. Multi plot ini terdiri dari dua tipe yaitu alur episode atau *episodic plot* dan alur terpusat atau *concentric plot*. Alur episode atau *episodic plot* adalah plot cerita yang terdiri dari bagian perbagian secara mandiri, di mana setiap episode memiliki alur cerita sendiri. Setiap episode dalam lakon tersebut sebenarnya tidak ada hubungan sebab akibat dalam rangkaian cerita, tema, tokoh. Tetapi pada akhir cerita alur cerita yang terdiri dari episode-episode ini akan bertemu. Contoh lakon dengan alur episode atau *episodic plot* adalah lakon *Panembahan Reso* karya W.S. Rendra, *Raja Lear* karya William Shakespeare dan lain-lain.

Concentric plot adalah cerita lakon yang memiliki beberapa plot yang berdiri sendiri, dimana pada akhir cerita semua tokoh yang terlibat dalam cerita yang terpisah tadi akhirnya menyatu guna menyelesaikan cerita. Plot-plot yang ada dalam cerita tersebut memiliki permasalahan yang harus diselesaikan.

2.2 Anatomi Plot

Menurut Rikrik El Saptaria (2006), plot atau alur cerita merupakan rangkaian peristiwa yang satu dengan yang lain dihubungkan dengan hukum sebab akibat. Plot disusun oleh pengarang dengan tujuan untuk mengungkapkan buah pikirannya yang secara khas. Pengungkapan ini lewat jalinan peristiwa yang baik sehingga menciptakan dan mampu menggerakkan alur cerita itu sendiri. Dengan demikian plot memiliki anatomi atau bagian-bagian yang menyusun plot tersebut yang disebut dengan anatomi plot, yakni:

2.2.1 Gimmick

Gimmick adalah adegan awal dari sebuah lakon yang berfungsi sebagai pemikat minat penonton untuk menyaksikan kelanjutan dari

lakon tersebut. Sesuai dengan fungsinya, gimmick biasanya berisi teka-teki agar penonton penasaran dan menimbulkan rasa ingin tahu kelanjutan dari adegan tersebut. Maka dari itu *gimmick* biasanya dikemas semenarik mungkin. Adegan yang terdapat dalam *gimmick* merupakan benang merah dari keseluruhan lakon.

Misalnya, *gimmick* yang terdapat pada lakon *Raja Lear* karya William Shakespeare terjemahan Trisno sumardjo. Adegan yang disajikan dalam kutipan di bawah ini merupakan awal dari peristiwa-peristiwa dalam lakon *Raja Lear*. Bagaimana nantinya Raja Lear membagi kerajaannya sampai dia terusir dan menderita. Bagaimana nantinya Edmund memfitnah kakaknya (putra Gloucester yang sah) sendiri sampai Edgar menjadi buronan. Jika adegan ini dikemas dengan menarik maka penonton akan penasaran untuk mengetahui bagaimana kelanjutan dari teka-teki ini.

***Sebuah balairung di istana Raja Lear.
Masuk Kent, Gloucester dan Edmund***

- KENT** : Kusangka baginda lebih menyayangi Adipati Albany daripada Adipati Cornwall
- GLOUCESTER** : Kami selalu beranggapan begitu; tapi kini pada pembagian kerajaan, tak kentara tumenggung yang mana paling dihargai baginda; sebab semuanya adil benar timbangannya, hingga dengan secermat-cermatnya pun kedua pihak tak sanggup memilih bagian masing-masing.
- KENT** : Ini putra tuan, bukan?
- GLOUCESTER** : Asuhannya menjadi tanggunganku. Sering aku malu mengakui dia, namun kini menjadi biasa.
- KENT** : Saya tak mengerti
- GLOUCESTER** : Ibu si anak lebih mengerti tuan dan itu menyebabkan dia berbadan dua. Ia mempunyai anak untuk ayunannya, sebelum punya suami untuk ranjangnya. Tuan bisa mencium kesalahannya?
- KENT** : Tak kuharap kesalahan itu batal, sebab kulihat buahnya baik
- GLOUCESTER** : Aku juga punya anak lelaki yang sah, tuan, kira-kira setahun lebih tua dari ini, tapi tak lebih kuhargai.....

2.2.2 Fore Shadowing

Fore shadowing adalah bayang-bayang yang mendahului sebuah peristiwa yang sesungguhnya itu terjadi. Bisa berupa ucapan atau ramalan seorang tokoh tentang nasib yang akan diderita oleh tokoh lain. Misalnya, *fore shadowing* yang terdapat pada lakon *Raja Lear* karya William Shakespeare terjemahan Trisno Sumardjo adalah sebagai berikut.

EDMUND : “ Itulah kegilaan paling hebat di dunia ini: bila kita merana dalam kebahagiaan – sering karena mual pada perbuatan sendiri – yang kita salahkan atas bencana kita ialah matahari, bulan bintang; seolah kita jadi penjahat karena kodrat, gila karena paksaan falak; menjadi durjana, mencuri dan berkhianat karena suasana alam; mabuk, dusta dan berjinah karena terpaksa tunduk pada pengaruh suatu planet; dan segala kejahatan kita karena paksaan dewata

Dalam penggalan naskah lakon di atas diperlihatkan bagaimana tokoh Edmund yang menjelaskan tentang peristiwa yang sedang terjadi dan di alami. Peristiwa yang baginya tidak baik dan menentang kebajikan ini menghasilkan satu ramalan akan akibat-akibat yang bakal terjadi ke depan. Satu peristiwa yang menjadi sebab dan memunculkan sebuah akibat di kemudian hari telah dibicarakan sebelumnya oleh Edmund. kutipan di bawah memberikan penjelasan tersebut.

EDMUND : Percayalah, akibat-akibat yang disebut itu malang sekali telah terjadi benar-benar; misalnya kejadian tak fitri antara anak dan orangtuanya, persahabatan lama yang putus, sengketa dalam Negara, ancaman dan hasutan terhadap para raja dan bangsawan, kecurigaan yang tidak beralasan, pembuangan kawan-kawan, tentara kucar-kacir, perkawinan retak dan entah apa lagi.

Dalam perjalanan lakon, ramalan dan pikiran yang diucapkan oleh Edmund ini benar-benar terjadi.

2.2.3 Dramatic Irony

Dramatic irony adalah aksi seorang tokoh yang berkata atau bertindak sesuatu, dan tanpa disadari akan menimpa dirinya sendiri. Dalam lakon banyak dijumpai tokoh-tokoh ini, dan biasanya tidak disadari oleh tokoh tersebut. Misalnya, lakon *Oidipus* karya Sophocles dimana Oidipus mencari penyebab bencana yang melanda kerajaannya. Oidipus memerintahkan untuk menangkap penyebab bencana tersebut dan harus

dusir dari kerajaannya. Padahal yang menjadi penyebab tersebut adalah dirinya sendiri yang membunuh ayahnya dan mengawini ibunya sendiri. Ucapannya tersebut harus dibuktikan yaitu dengan mengusir dirinya sendiri dari kerajaan.

Contoh *dramatic irony* yang ada pada lakon *Raja Lear* karya William Shakespeare terjemahan Trisno Sumardjo adalah sebagai berikut.

- EDGAR** : Agaknya ada penjahat memfitnah aku.
- EDMUND** : Itulah kukawatirkan. Jangan lupa, jauh dia senantiasanya. Sampai amarahnya berkurang nyalanya; datanglah ke kamarku, akan kuatur hingga dapat kudengar apa yang dikatakan ayah kita. Pergilah, ini kunciku. – Dan bila keluar, bawalah senjata.
- EDGAR** : Senjata?
- EDMUND** : Nasihatku ini untuk kebaikan kanda; aku boleh disebut penjahat, kalau tak ada niat orang menjatuhkan engkau. Kusampaikan padamu apa yang kulihat dan kudengar; itupun samar-samar, belum kugambarkan kekejiannya. Pergilah kini

Dalam dialog di atas sebenarnya yang memfitnah dan ingin mencelakakan Edgar adalah Edmund sendiri, tetapi dengan tipu daya yang memikat rancangan ini seolah-olah sebuah nasehat. *Dramatic irony* ini berfungsi untuk mengaduk-aduk emosi penonton dan seolah-olah membodohkan tokoh yang menjadi korban *dramatic irony*. Dalam dramatik ironi sebenarnya penonton sudah mengetahuinya, tetapi bagaimana cara yang dilakukan untuk melaksanakannya yang menimbulkan pertanyaan-pertanyaan dalam pikiran penonton. Dengan timbulnya tanda tanya ini penonton akan merasa penasaran. Rasa penasaran inilah yang sebenarnya menjadi tujuan dalam rangkaian adegan yang sedang berlangsung.

2.2.4 Flashback

Flashback adalah kilas balik peristiwa lampau yang dikisahkan kembali pada saat ini. Kilas balik ini berfungsi untuk mengingatkan kembali ingatan penonton pada peristiwa yang telah lampau tetapi masih dalam satu rangkaian peristiwa lakon. Kilas balik biasanya diceritakan melalui dialog peran, tetapi kilas balik pada film biasanya berupa nukilan-nukilan gambar.

Misalnya, *flashback* yang terdapat pada lakon “Antigone” karya Sophocles terjemahan Rendra dapat dilihat pada kutipan berikut.

- ANTIGONE** : Larangan Creon tidak pada tempatnya. Ia saudaraku. Aku akan menguburnya.
- ISMENE** : Ya, Dewa! Apakah sudah kamu lupa: betapa Ayahanda ditindas, dihina dan meninggal dunia? Betapa ia bertanya dan mengungkapkan dosanya, kemudian menusuk kedua matanya sendiri sehingga buta! Dan lalu Jocasta, yang menjadi istri Namun juga ibunya sendiri itu, mati menggantung diri! Selanjutnya, kedua saudara kita, bertengkar, berperang dan saling berbunuhan. Dan kini, kamu dan aku, tinggal sendiri. Betapa sempurnanya kemalangan kita, apabila akhirnya kita berdua binasa kerna melanggar undang-undang kepala negara. Antigone, ingatlah, bukankah kita ini wanita? Apa daya melawan pria? Di dalam keadaan gawat dan darurat, pria terkuatlah yang mengatasi suasana. Kita mesti patuh pada perintahnya, betapa pun keras kedengarannya. – maka sementara memohon pengertian kepada yang wafat, menyesal karena harus menahan diri dalam berbuat, aku akan menyesuaikan diriku dengan perintah pihak atasan. Apa guna mempertaruhkan nyawa secara sia-sia?

Seperti diketahui bahwa lakon *Oidipus* merupakan lakon trilogi (lakon yang terdiri dari tiga seri atau periode). Dari dialog Ismene di atas penonton akan mengetahui bagaimana kejadian atau peristiwa yang menimpa keluarga Oidipus mulai dari lakon *Oidipus Sang Raja*, *Oidipus di Kolonus*, sampai dengan *Antigone*. Dengan penceritaan latar belakang peristiwa ini maka penonton bisa merunut perjalanan keluarga Oidipus.

2.2.5 Suspen

Suspen berisi dugaan, dan prasangka yang dibangun dari rangkaian ketegangan yang mengundang pertanyaan dan keingintahuan penonton. Suspen akan menumbuhkan dan memelihara keingintahuan penonton dari awal sampai akhir cerita. Suspen ini biasanya diciptakan dan dijaga oleh penulis lakon dari awal sampai akhir cerita, supaya penonton bertanya-tanya apa akibat yang ditimbulkan dari peristiwa sebelumnya ke peristiwa selanjutnya. Dengan menimbulkan pertanyaan-pertanyaan ini penonton akan betah mengikuti cerita sampai selesai.

Suspen ini biasanya dibangun melalui dialog-dialog serta laku para peran yang ada dalam naskah lakon. Kalau pemeran atau sutradara

tidak cermat dalam menganalisisnya maka kemungkinan suspen terlewati dan tidak tergarap dengan baik. Hal ini akan menyebabkan kualitas pertunjukan dinilai tidak terlalu bagus, karena semuanya sudah bisa ditebak oleh penonton. Kalau cerita itu bisa ditebak oleh penonton maka perhatian penonton akan berkurang dan menganggap pertunjukan tersebut tidak menyuguhkan sesuatu untuk dipikirkan.

2.2.6 Surprise

Surprise adalah suatu peristiwa yang terjadi diluar dugaan penonton sebelumnya dan memancing perasaan dan pikiran penonton agar menimbulkan dugaan-dugaan yang tidak pasti. Namun peristiwa yang diharapkan tersebut, pada akhirnya mengarah ke sesuatu yang tidak disangka-sangka sebelumnya. Misalnya, dalam lakon *Raja Lear* karya William Shakespeare, penonton akan mengira bahwa kedua putri Raja Lear yang diberi kerajaan akan membahagiakan ayahnya, sedangkan putri yang diusir akan membencinya. Dalam perjalanan cerita, kedua putri yang disangka akan membahagiakan malah membencinya sedangkan putri yang diusir malah mengasihinya.

Surprise dalam lakon di atas memang diperlukan karena dianggap mampu menegaskan pesan lakon yang akan disampaikan kepada penonton. Penulis mencoba memberi gambaran-gambaran yang samar pada sebuah lakon dan gambaran tersebut akan diduga oleh penonton. Dugaan ini akan menimbulkan rasa ingin tahu, dan rasa ingin tahu ini yang memikat perhatian penonton untuk menyaksikan cerita tersebut sampai selesai dengan harapan akan menemukan dan mencocokkan jawaban yang sudah dibayangkan. Keahlian penulis untuk memberi jawaban inilah yang ditunggu oleh penonton, apakah sesuai dengan dugaannya atau malah berbeda.

2.2.7 Gestus

Gestus adalah aksi atau ucapan tokoh utama yang beritikad tentang sesuatu persoalan yang menimbulkan pertentangan atau konflik antartokoh. Gambaran tentang gestus yang terdapat pada lakon *Raja Lear* adalah ketika raja Lear membagi kerajaannya, ini menimbulkan konflik antara ketiga putrinya. Kemudian ketika Edmund ingin menyingkirkan Edgar yang dianggap sebagai anak yang sah dan akan mewarisi semua kekayaan Gloucester, maka Edmund membuat suatu aksi yang menimbulkan permusuhan antara Edgar dan Gloucester. Dalam lakon terkadang dijumpai aksi-aksi yang seperti ini dan akan menimbulkan suatu rasa simpati penonton kepada korbannya.

3. Setting

Membicarakan tentang *setting* dalam mengkaji lakon tidak ada kaitan langsung dengan tata teknik pentas, karena memang bukan persoalan *scenery* yang hendak dibahas. Pertanyaan untuk *setting* atau latar cerita adalah kapan dan dimana peristiwa terjadi. Pertanyaan tidak serta merta dijawab secara global tetapi harus lebih mendetil untuk mengetahui secara pasti waktu dan tempat kejadiannya.

Analisis *setting* lakon ini merupakan suatu usaha untuk menjawab sebuah pertanyaan apakah peristiwa terjadi di luar ruang atau di dalam ruang? Apakah terjadi pada waktu malam, pagi hari, atau sore hari? Jika terjadi dalam ruang lalu di mana letak ruang itu, di dalam gedung atau di dalam rumah? Jam berapa kira-kira terjadi? Tanggal, bulan, dan tahun berapa? Apakah waktu kejadiannya berkaitan dengan waktu kejadian peristiwa di adegan lain, atau sudah lain hari? Pertanyaan-pertanyaan seputar waktu dan tempat kejadian ini akan memberikan gambaran peristiwa lakon yang komplis (David Groote, 1997).

3.1 Latar Tempat

Latar tempat adalah tempat yang menjadi latar peristiwa lakon itu terjadi. Peristiwa dalam lakon adalah peristiwa fiktif yang menjadi hasil rekaan penulis lakon. Menurut Aristoteles peristiwa dalam lakon adalah mimesis atau tiruan dari kehidupan manusia keseharian. Seperti diketahui bahwa sifat dari naskah lakon bisa berdiri sendiri sebagai bahan bacaan sastra, tetapi bisa sebagai bahan dasar dari pertunjukan. Sebagai bahan bacaan sastra, interpretasi tempat kejadian peristiwa ini terletak pada keterangan yang diberikan oleh penulis naskah lakon dan dalam imajinasi pembaca. Sedangkan sebagai bahan dasar pertunjukan, tempat peristiwa ini harus dikomunikasikan atau diceritakan oleh para pemeran sebagai komunikator kepada penonton.

Analisis ini perlu dilakukan guna memberi suatu gambaran pada penonton tentang tempat peristiwa itu terjadi. Analisis ini juga sangat penting dilakukan karena berhubungan dengan tata teknik pentas. Gambaran tempat peristiwa dalam lakon kadang sudah diberikan oleh penulis lakon, tetapi kadang tidak diberikan oleh penulis lakon. Analisis latar tempat dapat dilakukan dengan mencermati dialog-dialog peran yang sedang berlangsung dalam satu adegan, babak atau dalam keseluruhan lakon tersebut. Misalnya, analisis latar tempat pada adegan Antigone dan Ismene dalam lakon *Antigone* karya Sophocles terjemahan Rendra.

ANTIGONE : Ismene, saudariku! Beginilah warisan Oidipus kepada kita. Dewa telah melimpahkan ungun penderitaan kepada kita – duka demi duka, dari terhina, - dan kita ditambah pula dengan peraturan raja yang Apakah kamu sudah tahu? Atau

barangkali kamu belum sadar bahwa ada musuh menyusun rencana.

- ISMENE** : Tak ada warta, buruk atau baik, sampai ke telinga, Antigone, sejak kedua saudara kita wafat, tak ada kudengar apa-apa. Ah, ya, sejak mundurnya tentara Argos semalam, tak ada berita tentang jenazah kedua saudara kita yang telah gugur bersama.
- ANTIGONE** : Itu sudah kuduga. Itulah sebabnya aku tarik kamu kemari, ke luar istana, supaya bisa lebih bebas bicara.

Dari dialog ini kita bisa mengetahui bahwa tempat adegan ini dilakukan di luar istana Raja Creon pengganti Raja Oedipus. Kalau dikaji dan analisis selanjutnya adalah di mana letak istana Raja Creon? Istana Raja Creon terletak di wilayah Thebes, dan merupakan bagian dari Yunani. Dengan mengetahui tempat kejadian peristiwa, seorang sutradara dan penata pentas bisa merancang tata teknik pentasnya.

3.2 Latar Waktu

Latar waktu adalah waktu yang menjadi latar belakang peristiwa, adegan, dan babak itu terjadi. Latar waktu terkadang sudah diberikan atau sudah diberi rambu-rambu oleh penulis lakon, tetapi banyak latar waktu ini tidak diberikan oleh penulis lakon. Tugas seorang sutradara dan pemeran ketika menghadapi sebuah naskah lakon adalah menginterpretasi latar waktu dalam lakon tersebut. Dengan mengetahui latar waktu yang terjadi pada maka semua pihak akan bisa mengerjakan lakon tersebut. Misalnya, penata artistik akan menata perabot dan mendekorasi pementasan sesuai dengan latar waktu.

Analisis latar waktu perlu dilakukan baik oleh seorang sutradara maupun oleh pemeran. Analisis latar waktu yang dilakukan oleh sutradara biasanya berhubungan dengan tata teknik pentas, sedangkan yang dilakukan oleh pemeran biasanya berhubungan dengan akting dan bisnis akting. Latar waktu dalam naskah lakon bisa menunjukkan waktu dalam arti yang sebenarnya (siang, malam, pagi, sore), waktu yang menunjukkan sebuah musim (musim hujan, musim kemarau, musim dingin dan lain-lain), dan waktu yang menunjukkan suatu zaman atau abad (Zaman Klasik, Zaman Romantik, zaman perang dan lain-lain). Analisis latar waktu bisa dilakukan dengan mencermati dialog-dialog yang disampaikan oleh tokoh dalam adegan atau babak yang sedang berlangsung. Misalnya, analisis latar waktu pada babak tiga adegan II dalam lakon *Raja Lear* karya William Shakespeare terjemahan Trisno Sumardjo dapat dilihat pada kutipan berikut.

- KENT** : Astaga! Tuan di sini? Makhluk yang cinta malam pun
Tak suka malam begini; kemurkaan langit.
Malam ini bahkan menakutkan kaum perampok,
Hingga lebih suka tinggal di pondok; seumur hidup
Tak saya ingat pernah mendengar kilat menyambar,
Guntur berdegar dahsyat. Hujan badai meraung
Dan mengaung semacam ini; manusia tak
betah. Dilanda kegerian begini
- LEAR** : Dewa-dewa agung
Yang mengganas atas kepala kita hendaknya
Bersua tandingan. Maka celakalah si papa
Yang dalam batinnya menyimpan dosa,
belum terhukum
Di pengadilan. Sembunyilah, tangan berdarah,
Penyumpah palsu dan penjinah munafik
Yang mengaku suci; gentar dan gugurlah si penjahat
Yang haus darah, berkudung kedok indah.
Dan dosa terpendam hendaknya membedah
selubungnya,
Memohon ampun pada para hakim yang dahsyat ini. –
Dosaku sedikit dan banyak kuderita karena
Dosa insan.

Dari dialog dalam penggalan naskah lakon di atas, dapat diketahui bahwa babak tiga adegan II dari lakon *Raja Lear* terjadi pada waktu malam dan dan cuaca alam sedang hujan dan badai sedang keras-kerasnya. Dengan mengetahui latar waktu dan suasana yang terjadi pada satu adegan atau babak maka akan lebih mudah dalam mengekspresikannya, dan memainkan adegan tersebut.

3.3 Latar Peristiwa

Latar peristiwa adalah peristiwa yang melatari adegan itu terjadi dan bisa juga yang melatari lakon itu terjadi. Latar peristiwa ini bisa sebagai realita bisa juga fiktif yang menjadi imajinasi penulis lakon. Latar peristiwa yang nyata digunakan oleh penulis lakon untuk menggambar peristiwa yang terjadi secara nyata pada waktu itu sebagai dasar dari lakonnya. Misalnya, lakon *Raja Lear*, mungkin saja William Shakespeare terinspirasi oleh bencana yang melanda Inggris pada waktu itu, yaitu seolah-olah terjadi kiamat karena lakon ini dialegorikan sebagai kiamat kecil. Lakon-lakon dengan latar peristiwa yang riil juga terjadi pada lakon-lakon di Indonesia pada tahun 1950 sampai tahun 1970. Lakon pada waktu itu mengambil latar peristiwa pada Zaman Perang Revolusi di Indonesia.

Latar peristiwa pada adegan atau lakon adalah peristiwa yang mendahului adegan atau lakon tersebut, atau yang mengakibatkan

adegan atau lakon itu terjadi. Misalnya, adegan awal pada lakon *Antigone* karya Sophocles terjadi karena adanya peperangan yang sedang berlangsung dan memakan korban saudara Antigone, dan adanya aturan yang ditetapkan raja bahwa jenazah saudara Antigone tidak boleh dikebumikan secara wajar karena dianggap sebagai pengkhianat.

ANTIGONE : Ismene, saudariku! Beginilah warisan Oidipus kepada kita. Dewa telah melimpahkan ungun penderitaan kepada kita – duka demi duka, dari terhina, - dan kita ditambah pula dengan peraturan raja yang Apakah kamu sudah tahu? Atau barangkali kamu belum sadar bahwa ada musuh menyusun rencana.

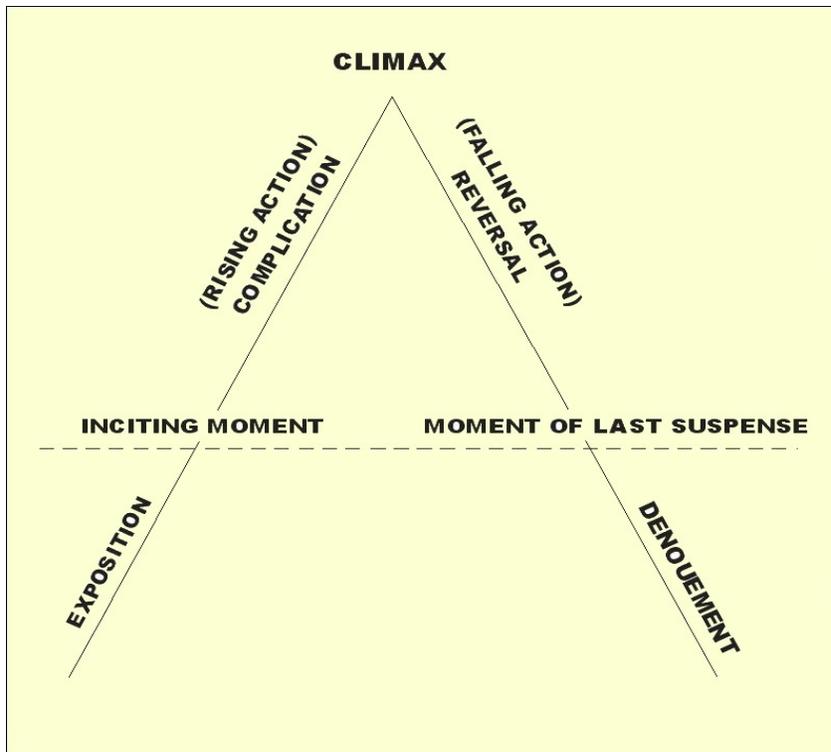
ISMENE : Tak ada warta, buruk atau baik, sampai ke telinga, Antigone, sejak kedua saudara kita wafat, tak ada kudengar apa-apa. Ah, ya, sejak mundurnya tentara argos semalam, tak ada berita tentang jenazah kedua saudara kita yang telah gugur bersama.

4. Struktur Dramatik

Struktur dramatik sebetulnya merupakan bagian dari plot karena di dalamnya merupakan satu kesatuan peristiwa yang terdiri dari bagian-bagian yang memuat unsur-unsur plot. Rangkaian ini memiliki atau membentuk struktur dan saling bersinambung dari awal cerita sampai akhir. Fungsi dari struktur dramatik ini adalah sebagai perangkat untuk lebih dapat mengungkapkan pikiran pengarang dan melibatkan pikiran serta perasaan penonton ke dalam laku cerita. Teori dramatik Aristotelian memiliki elemen-elemen pembentuk struktur yang terdiri dari eksposisi (*Introduction*), komplikasi, klimaks, resolusi (*falling action*), dan kesimpulan (*denouement*).

4.1 Piramida Freytag

Gustav Freytag (1863), menggambarkan struktur dramatikya mengikuti elemen-elemen tersebut dan menempatkannya dalam adegan-adegan lakon sesuai laku dramatik yang dikandungnya. Struktur Freytag ini dikenal dengan sebutan piramida Freytag atau *Freytag's pyramid* (Setfanie Lethbridge dan Jarmila Mildorf, tanpa tahun) . Dalam gambar di atas dijelaskan bahwa alur lakon dari awal sampai akhir melalui bagian-bagian tertentu yang dapat dijelaskan sebagai berikut.



Gb.42 Piramida Freytag

- **Exposition**

Eksposisi adalah Penggambaran awal dari sebuah lakon. Berisi tentang pengenalan karakter, masalah yang akan digulirkan. Penonton diberi informasi atas masalah yang dialami atau konflik yang terjadi dalam karakter yang ada dalam naskah lakon. Misalnya: lakon Raja Lear Karya William Shakespeare, dimulai dari kebijakan raja Lear terhadap pembagian kerajaan, memperkenalkan siapa Edmund. Dari dua tokoh inilah lakon Raja Lear terpusat, yaitu Raja Lear mendapatkan konflik dari anak-anaknya dan Edmund mendapatkan konflik dari keinginan menguasai wilayah Gloucester.

- **Complication (rising Action)**

Mulai terjadi kerumitan atau komplikasi yang diwujudkan menjadi jalinan peristiwa. Di sini sudah mulai dijelaskan laku karakter untuk mengatasi konflik dan tidak mudah untuk mengatasinya sehingga timbul frustrasi, amukan, ketakutan, kemarahan. Konflik ini semakin rumit dan membuat karakter-karakter yang memiliki konflik semakin tertekan serta berusaha untuk keluar dari konflik tersebut. Misalnya, Raja Lear mulai

mendapatkan konflik karena diusir oleh Gonerill dan Regan dan keluar dari istananya untuk hidup mengembara. Dalam pengembaraan ini Raja Lear mengalami amukan, frustrasi, kemarahan, keinginan untuk balas dendam dan lain-lain.

- **Climax**

Klimak adalah puncak dari laku lakon dan titik kulminasi mencapai titik. Pada titik ini semua permasalahan akan terurai dan mendapatkan penjelasan melalui laku karakter maupun lewat dialog yang disampaikan oleh peran. Misalnya, Raja Lear mengucapkan dialog, “O, raung, raung, raung, raung! – O, Kamu manusia batu, kalau kupunya lidah dan matamu, aku melolong sampai retak kubah langit, - Selama-lamanya dia mati bagai bumi.....” pada titik inilah semua terbongkar permasalahan-permasalahan yang menjadi konflik dari keseluruhan lakon. Semua putri Raja Lear mati, Edmund menemui kematiannya, karena untuk menguasai kerajaan dia berkomplot dengan Gonerill dan Regan yang dijanjikan akan dinikahi. Dengan terbongkarnya semua masalah yang melingkupi keseleruhan lakon diharapkan penonton akan mengalami katarsis atau proses membersihkan emosi dan memberikan cahaya murni pada jiwa penonton.

- **Reversal (falling action)**

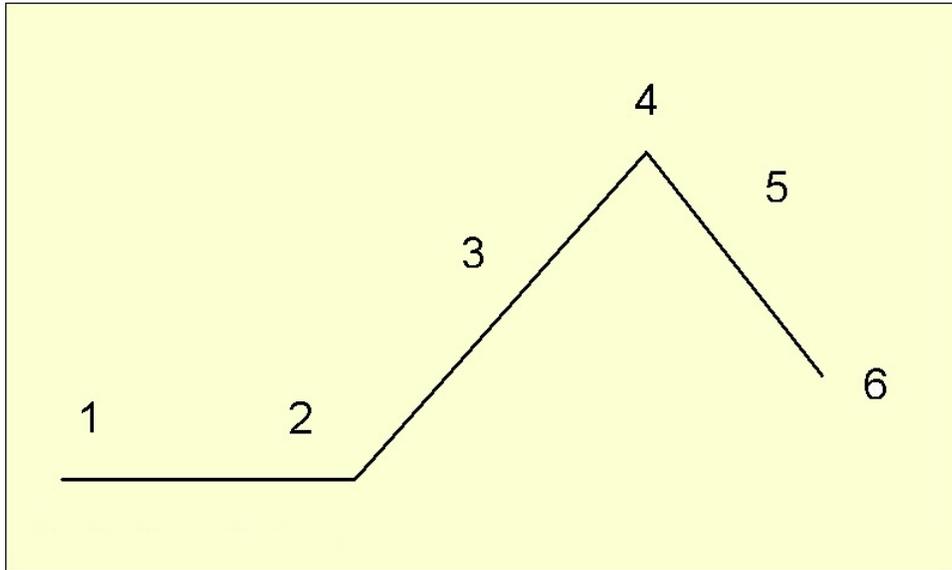
Reversal adalah penurunan emosi lakon. Penurunan ini tidak saja berlaku bagi emosi lakon tapi juga untuk menurunkan emosi penonton. Dari awal emosi penonton sudah diajak naik dan dipermainkan. *Falling Action* ini juga berfungsi untuk memberi persiapan waktu pada penonton untuk merenungkan apa yang telah ditonton. Titik ini biasanya ditandai oleh semakin lambatnya emosi permainan, dan volume suara pemeran lebih bersifat menenangkan. Misalnya pada lakon Raja Lear diwakili oleh dialog antara Raja Lear dengan Kent, bagaimana Kent menenangkan gejolak emosi Raja Lear karena kematian Cordelia anak yang sangat disayangi tetapi diusir dari kerajaan tetapi masing sangat sayang pada orang tuanya.

- **Denouement**

Denouement adalah penyelesaian dari lakon tersebut, baik berakhir dengan bahagia maupun menderita. Pada lakon Raja Lear hal ini diselesaikan dengan kematian Raja Lear. Kemudian lakon tersebut disimpulkan oleh Edgar lewat dialognya “Orang tunduk pada beban zaman serba berat; lidah tunduk pada rasa, bukan pada adat. Yang tertua paling berat bebannya; kita yang muda tak akan berpengalaman sebanyak mereka”.

4.2 Skema Hudson

Menurut Hudson (William Henry Hudson) seperti yang dikutip oleh Yapi Tambayong dalam buku *Dasar-dasar Dramaturgi* (1982), plot dramatik tersusun menurut apa yang dinamakan dengan garis laku. Garis laku tersebut dapat digambarkan sebagai berikut.



Gb.43 Skema Hudson

Garis laku lakon dalam skema ini juga melalaui bagian-bagian tertentu yang dapat dijabarkan sebagai berikut.

- **Eksposisi**

Saat memperkenalkan dan membeberkan materi-materi yang relevan dalam lakon tersebut. Materi-materi ini termasuk karakter-karakter yang ada, dimana terjadinya peristiwa tersebut, peristiwa apa yang sedang dihadapi oleh karakter-karakter yang ada dan lain-lain.

- **Insiden Permulaan**

Mulai teridentifikasi insiden-insiden yang memicu konflik, baik yang dimunculkan oleh tokoh utama maupun tokoh pembantu. Misalnya dalam lakon *Raja Lear*, insiden ini dimulai dari kejujuran dan ketulusan Cordelia dalam memuji Raja Lear, kemudian insiden fitnah yang dilakukan oleh Edmund kepada Edgar. Insiden-insiden ini akan menggerakkan plot dalam lakon.

- **Pertumbuhan Laku**

Pada bagian ini merupakan tindak lanjut dari insiden-insiden yang teridentifikasi tersebut. Konflik-konflik yang terjadi antara karakter-karakter semakin menanjak, dan semakin mengalami komplikasi yang ruwet. Jalan keluar dari konflik tersebut terasa samar-samar dan tak menentu.

- **Krisis atau Titik Balik**

Krisis adalah keadaan dimana lakon berhenti pada satu titik yang sangat menegangkan atau menggelikan sehingga emosi penonton tidak bisa apa-apa. Bagi Hudson, klimaks adalah tangga yang menunjukkan laku yang menanjak ke titik balik, dan bukan titik balik itu sendiri. Sedangkan titik balik sudah menunjukkan suatu peleraian dimana emosi lakon maupun emosi penonton sudah mulai menurun.

- **Penyelesaian atau Penurunan Laku**

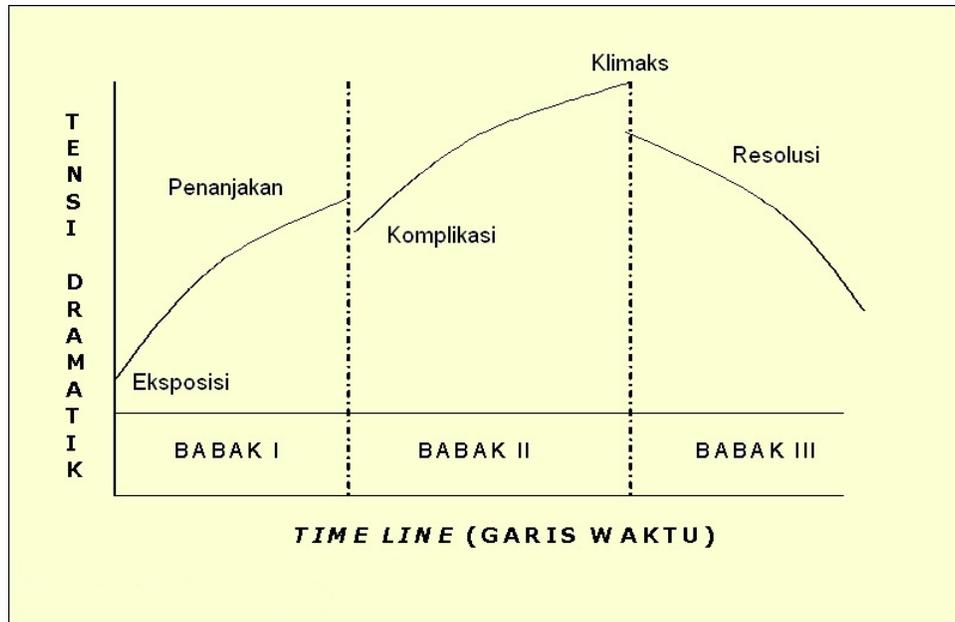
Penyelesaian atau *denouement* yaitu bagian lakon yang merupakan tingkat penurunan emosi dan jalan keluar dari konflik tersebut sudah menemukan jalan keluarnya.

- **Catastroph**

Semua konflik yang terjadi dalam sebuah lakon bisa diakhiri, baik itu akhir sesuatu yang membahagiakan maupun akhir sesuatu yang menyedihkan. Dalam lakon *Raja Lear*, cerita diakhir dengan sesuatu yang menyedihkan yaitu suasana kematian ketiga putri dan Raja Lear sendiri. Dengan kematian tokoh-tokoh ini suasana lakon dapat dikembalikan pada keadaan yang semula.

4.3 Tensi Dramatik

Brander Mathews, seperti dikutip oleh Adhy Asmara dalam buku *Apresiasi Drama* (1983), menekankan pentingnya tensi dramatik. Perjalanan cerita satu lakon memiliki penekanan atau tegangan (tensi) sendiri dalam masing-masing bagiannya. Tegangan ini mengacu pada persoalan yang sedang dibicarakan atau dihadapi. Dengan mengatur nilai tegangan pada bagian-bagian lakon secara tepat maka efek dramatika yang dihasilkan akan semakin baik. Pengaturan tensi dramatik yang baik akan menghindarkan lakon dari situasi yang monoton dan menjemukan. ITitik berat penekanan tegangan pada masing-masing bagian akan memberikan petunjuk laku yang jelas bagi aktor sehingga mereka tidak kehilangan intensitas dalam bermain dan dapat mengatur irama aksi.



Gb.44 Tensi Dramatik

- **Eksposisi**

Bagian awal atau pembukaan dari sebuah cerita yang memberikan gambaran, penjelasan dan keterangan-keterangan mengenai tokoh, masalah, waktu, dan tempat. Hal ini harus dijelaskan atau digambarkan kepada penonton agar penonton mengerti. Nilai tegangan dramatik pada bagian ini masih berjalan wajar-wajar saja. Tegangan menandakan kenaikan tetapi dalam batas wajar karena tujuannya adalah pengenalan seluruh tokoh dalam cerita dan kunci pembuka awalan persoalan.

- **Penanjakan**

Sebuah peristiwa atau aksi tokoh yang membangun penanjakan menuju konflik. Pada bagian ini, penekanan tegangan dramatik mulai dilakukan. Cerita sudah mau mengarah pada konflik sehingga emosi para tokoh pun harus mulai menyesuaikan. Penekanan tegangan ini terus berlanjut sampai menjelang komplikasi.

- **Komplikasi**

Penggawatan yang merupakan kelanjutan dari penanjakan. Pada bagian ini salah seorang tokoh mulai mengambil prakarsa untuk mencapai tujuan tertentu atau melawan satu keadaan

yang menyimpannya. Pada tahap komplikasi ini kesadaran akan adanya persoalan dan kehendak untuk bangkit melawan mulai dibangun. Penekanan tegangan dramatik mulai terasa karena seluruh tokoh berada dalam situasi yang tegang.

- **Klimaks**

Nilai tertinggi dalam perhitungan tensi dramatik dimana penanjakan yang dibangun sejak awal mengalami puncaknya. Semua tokoh yang berlawanan bertemu di sini.

- **Resolusi**

Mempertemukan masalah-masalah yang diusung oleh para tokoh dengan tujuan untuk mendapatkan solusi atau pemecahan. Tensi dramatik mulai diturunkan. Semua pemain mulai mendapatkan titik terang dari segenap persoalan yang dihadapi.

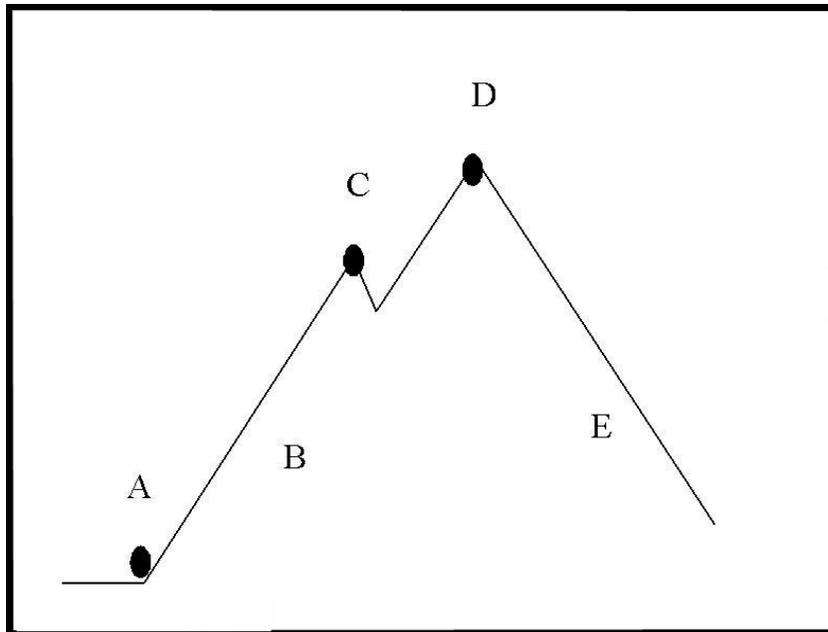
- **Konklusi**

Tahap akhir dari peristiwa lakon biasanya para tokoh mendapatkan jawaban atas masalahnya. Pada tahap ini peristiwa lakon diakhiri. Meskipun begitu nilai tensi tidak kemudian nol tetapi paling tidak berada lebih tinggi dari bagian eksposisi karena pengaruh emosi atau tensi yang diperagakan pada bagian komplikasi dan klimaks.

4.4 Turning Point

Model struktur dramatik dari Marsh Cassady (1995) menekankan pentingnya *turning* atau *changing point* (titik balik perubahan) yang mengarahkan konflik menuju klimaks. Titik balik ini menjadi bidang kajian yang sangat penting bagi sutradara berkaitan dengan laku karakter tokohnya sehingga puncak konflik menjadi jelas, tajam, dan memikat.

Gambar di bawah ini memperlihatkan posisi titik balik perubahan yang menuntun kepada klimaks. Titik ini menjadi bagian yang paling krusial dari keseluruhan laku karena padanya letak kejelasan konflik dari lakon berada. Inti pesan atau premis yang terkandung dalam permasalahan akan menampakkan dramatikanya dengan menggarap bagian ini sebaik mungkin. Tiga titik penting yang merupakan nafas dari lakon menurut struktur ini adalah konflik awal saat persoalan dimulai, titik balik perubahan saat perlawanan terhadap konflik dimulai, dan klimaks saat konflik antarpihak yang berseteru memuncak hingga menghasilkan sebuah penyelesaian atau resolusi.



Gb.45 Turning Point

Titik **A** adalah permulaan konflik atau awal cerita saat persoalan mulai diungkapkan. Selanjutnya konflik mulai memanas dan cerita berada dalam ketegangan atau penanjakan yang digambarkan sebagai garis **B**. Garis ini menuntun pada satu keadaan yang dapat dijadikan patokan sebagai titik balik perubahan yang digambarkan sebagai titik **C**. Pada titik ini terjadi perubahan arah laku lakon saat pihak yang sebelumnya dikalahkan atau pihak yang lemah mulai mengambil sikap atau sadar untuk melawan. Dengan demikian, tegangan menjadi berubah sama sekali. Ketika pada titik **A** dan garis **B** pihak yang dimenangkan tidak mendapatkan saingan maka pada titik **C** kondisi ini berubah. Hal ini terus berlanjut hingga sampai pada titik **D** yang menggambarkan klimaks dari persoalan. Tegangan semakin menurun karena persoalan mulai mendapatkan titik terang dan pihak yang akhirnya menang telah ditentukan. Keadaan ini digambarkan sebagai garis **E** yang disebut dengan bagian resolusi.

5. Tipe Lakon

5.1 Drama

Drama berasal dari kata Yunani Kuno, *draomai* yang berarti bertindak atau berbuat (mengacu pada salah satu jenis pertunjukan) dan *drame* yang berasal dari kata Perancis yang diambil oleh Diderot dan Beaumarchaid untuk menjelaskan lakon-lakon mereka tentang kehidupan

kelas menengah. Dalam istilah yang lebih ketat berarti lakon serius yang menggarap satu masalah yang punya arti penting tapi tidak bertujuan mengagungkan tragika atau kematian (Bakdi Soemanto, 2001). William Froug (1993) mendefinisikan drama sebagai lakon serius yang memiliki segala rangkaian peristiwa yang nampak hidup, mengandung emosi, konflik, daya tarik memikat serta akhir yang mencolok dan tidak diakhiri oleh kematian tokoh utamanya.

Drama juga bisa diartikan sebagai suatu kualitas komunikasi, situasi, aksi dan segala apa saja yang terlihat dalam pentas baik secara objektif maupun secara subjektif, nyata atau khayalan yang menimbulkan kehebatan, keterenyuhan dan ketegangan perasaan para pendengar atau penonton. Bisa juga diartikan sebagai suatu bentuk cerita konflik sikap dan sifat manusia dalam bentuk dialog, yang diproyeksikan pada pentas dengan menggunakan percakapan dan gerak dihadapan pendengar maupun penonton.

Dengan mengacu pada definisi di atas dapat disimpulkan bahwa drama adalah salah satu jenis lakon serius dan berisi kisah kehidupan manusia yang memiliki konflik yang rumit dan penuh daya emosi tetapi tidak mengagungkan sifat tragedi. Contoh lakon-lakon drama adalah *Hedda Gabler*, *Musuh Masyarakat*, *Brand*, *Boneka Mainan*, *Tiang-Tiang Masyarakat*, *Hantu-Hantu* (Henrik Ibsen), *Domba-domba Revolusi* (B. Sularto), *Titik-titik Hitam* (Nasjah Djamin).

5.2 Tragedi

Tragedi berasal dari kata *tragoidia* (bahasa Yunani), *tragedy* (bahasa Inggris), *tragedie* (bahasa Perancis) yaitu penggabungan kata *tragos* yang berarti kambing dan kata *aeidein* yang berarti nyanyian. Jadi tragedi adalah nyanyian yang dinyanyikan untuk mengiringi kambing sebelum dibaringkan di atas altar untuk dikorbankan. Pengorbanan kambing dilakukan pada saat upacara untuk menghormati dewa Dionysos yang dianggap sebagai dewa kesuburan. Bisa juga kata tersebut berarti untuk menyebut kostum kambing yang dikenakan oleh aktor ketika memainkan lakon satir.

Lakon tragedi menurut Aristoteles adalah lakon yang meniru sebuah aksi yang sempurna dari seorang tokoh besar dengan menggunakan bahasa yang menyenangkan supaya para penonton merasa belas kasihan dan ngeri, sehingga penonton mengalami pencucian jiwa atau mencapai katarsis. Kalau dikaji lebih lanjut tentang definisi tragedi menurut Aristoteles ini adalah sebagai berikut. Lakon tragedi memerlukan aksi yang sempurna. Dengan aksi yang sempurna diharapkan mempunyai daya pikat yang tinggi, padat, kompleks, dan sublim. Dengan aksi yang sempurna diharapkan penonton mencapai katarsis (penyucian jiwa). Tokoh yang besar diharapkan mampu menghadirkan efek tragis yang besar. Jadi lakon tragedi sebenarnya bukan lakon yang bercerita duka cita dan kesedihan tetapi lakon yang

bertujuan untuk mengoncang jiwa penonton sehingga lemas, tergetar, merasa ngeri tetapi sekaligus juga merasa belas kasihan. Pendeknya penonton merasa menyadari betapa kecil dan rapuhnya jiwa manusia di depan kedahsyatan suratan takdir (Rendra, 1993).

Tujuan utama lakon tragedi ini adalah membuat kita mengalami pengalaman emosi melalui identifikasi para tokoh dan untuk menguatkan kembali kepercayaan pada diri sendiri sebagai bagian dari manusia. Tokoh dalam lakon tragedi ini biasanya tokoh terpandang, raja, kesatria, atau tokoh yang memiliki pengaruh di masyarakat sehingga identifikasi penonton terhadap tokoh tersebut merasa betul-betul kasihan. Tokoh utama dalam lakon tragedi di akhir cerita biasanya mengalami kesengsaraan dan kematian yang tragis. Jalan yang ditempuh biasanya sangat berat, sulit dan membuatnya menderita, tetapi sikap ini justru membuatnya tampak mulia dan berkeprimanusiaan. Sebenarnya bukan masalah kematian tokoh utama yang menjadi penting pada lakon tragedi tetapi tentang apa yang dikatakan dalam lakon tentang kehidupanlah yang penting.

Lakon-lakon tragedi Yunani Kuno mengajak manusia untuk merenungkan hakikat kehidupan dipandang dari sisi yang menyedihkan karena kehidupan pada prinsipnya selalu kalah dengan takdir ilahi. Dalam lakon tragedi tokoh utama menghadapi konsekuensi yang tidak bisa ditolak, tetapi mereka yakin bahwa kehidupan ini bisa ditaklukkan dan dikalahkan meskipun pada akhirnya juga kalah dengan takdir. Lakon tragedi seperti roman yang mengungkapkan pencarian manusia terhadap rahasia kehidupan abadi dan pertahanan terhadap kekuatan jahat untuk mendapatkan identitas sekaligus semangat hidup, meskipun untuk mendapatkannya melalui berbagai pengorbanan. Misalnya lakon *Oedipus* karya Sophocles menceritakan kedukaan manusia yang tidak berdaya dihadapan takdir dewa bahwa Oedipus akan mengawini ibunya dan membunuh bapaknya serta menjalani kehidupannya dengan kesengsaraan.

Menurut Aristoteles ada enam elemen yang ada dalam lakon tragedi sebagai berikut.

- Plot adalah susunan kejadian atau insiden. Lakon tragedi adalah imitasi perbuatan manusia, dan perbuatan ini akan menghasilkan aksi-aksi atau insiden yang membuat tragedi ada.
- Watak atau karakter adalah ciri khas tokoh yang terlibat dalam kejadian atau insiden. Melalui watak atau karakter inilah penonton mengidentifikasikan dirinya dalam lakon tragedi.
- Pikiran-pikiran merupakan kemampuan untuk mengekspresikan apa yang perlu dan cocok untuk situasi. Dalam lakon harus ada pembicaraan-pembicaraan yang mengandung pemikiran-pemikiran yang masuk akal dan universal.
- Diksi adalah gaya atau cara dalam menyusun dan menampilkan kata-kata sebagai upaya untuk mengekspresikan

maksud penulis lakon. Dalam lakon tragedi kata-kata disusun dan diucapkan dengan cara puitis.

- Musik, dalam lakon tragedi fungsi musik adalah untuk memberikan rasa kesenangan dan mengarahkan emosi-emosi penonton.
- Spektakel (*mise en scene*) elemen ini merupakan elemen non personal tetapi lebih pada elemen pendukung pementasan dari lakon tragedi. Elemen ini berfungsi untuk mengarahkan emosi penonton pada suasana tragis.

Para penulis lakon tragedi adalah sebagai berikut.

Sophocles	: <i>Oedipus Sang Raja, Oedipus di Kolonus, Antigone</i> (trilogi Oedipus)
Aeschylus	: <i>Agamemnon, The Libation Bearers, The Furies</i> (trilogi Oresteia)
Euripides	: <i>Medea, Hippolytus, Ion and Electra, The Trojan Woman, Cyclops</i>
Shakespeare	: <i>Hamlet, Macbeth, Romeo and Juliet, Antony and Cleopatra, King Lear, Julius Caesar, Othello</i>
Henrik Ibsen	: <i>Mrs. Alving, A Doll's House</i>
Arthur Miller	: <i>The Crucible, All My Sons, Death of a Salesman</i>
Seneca	: <i>Phaedra</i>

5.3 Komed

Komed berasal dari kata *comoedia* (bahasa Latin), *commedia* (bahasa Italia) berarti lakon yang berakhir dengan kebahagiaan. Lakon komedi seperti halnya lakon tragedi merupakan bagian dari upacara penghormatan terhadap dewa Pallus. Upacara penghormatan ini dilakukan dengan cara melakukan arak-arakan dan memakai kostum setengah manusia dan setengah kambing. Arak-arakan ini menyanyi dan melontarkan kata-kata kasar untuk memancing tertawaan penonton. Menurut Aristoteles lakon komedi merupakan tiruan dari tingkah laku manusia biasa atau rakyat jelata. Tingkah laku yang lebih merupakan perwujudan keburukan manusia ketika menjalankan kehidupan sehingga mampu menumbuhkan tertawaan dan cemoohan sampai terjadi katarsis atau penyucian jiwa (Yudiaryani, 2002).

Penciptaan lakon komedi bertitik tolak dari perasaan manusia yang memiliki kekuatan, namun manusia tidak sadar bahwa dirinya memiliki daya hidup yang dikelilingi alam semesta. Manusia harus mempertahankan kekuatan dan vitalitas secara utuh terus menerus bahkan harus menumbuhkembangkan untuk mengatasi perubahan alam, politik, budaya maupun ekonomi (Yudiaryani, 2002). Perasaan lemah dalam diri manusia akan mengakibatkan tidak bisa bertahan terhadap

segala perubahan dan tantangan. Untuk menguatkan perasaan itu manusia membutuhkan semacam cermin diri agar tidak ditertawakan oleh yang lain.

Lakon komedi adalah lakon yang mengungkapkan cacat dan kelemahan sifat manusia dengan cara yang lucu, sehingga para penonton bisa lebih menghayati kenyataan hidupnya. Jadi lakon komedi bukan hanya sekedar lawakan kosong tetapi harus mampu membukakan mata penonton kepada kenyataan kehidupan sehari-hari yang lebih dalam (Rendra, 1983). Tokoh dalam lakon komedi ini biasanya adalah orang-orang yang lemah, tertindas, bodoh, dan lugu sehingga identifikasi penonton terhadap tokoh tersebut bisa ditertawakan dan dicemoohkan. Peristiwa mentertawakan tokoh yang dilihat ini sebenarnya mentertawakan kelemahan dan kekurangan yang ada dalam dirinya.

Perkembangan lakon komedi bisa dikategorikan dalam berbagai tipe lakon komedi berdasarkan pada sumber humornya, metode penyampaiannya dan bagaimana lakon komedi itu disampaikan. Berikut ini adalah tipe lakon komedi berdasarkan alirannya.

- *Black Comedy* (komedi gelap) adalah lakon komedi yang merujuk pada hal-hal yang meresahkan, misalnya kematian, teror, pemerkosaan, dan perang. Beberapa aliran komedi ini hampir mirip dengan film horor.
- *Character Comedy* (komedi karakter) adalah lakon komedi yang mengambil humor dari sebuah pribadi yang diciptakan atau dibuat oleh pemeran. Beberapa lakon komedi ini berasal dari hal-hal yang klise.
- *Improvisational Comedy* (komedi improvisasi) adalah lakon komedi yang tidak terencana dalam pementasannya.
- *Observational Comedy* (komedi pengamatan) adalah lakon komedi yang bersumber pada lelucon hidup keseharian dan melebih-lebihkan hal yang sepele menjadi hal yang sangat penting atau mengamati kebodohan, kekonyolan yang ada dalam masyarakat dan berharap itu diterima sebagai sesuatu yang wajar.
- *Physical Comedy* (komedi fisik) adalah lakon komedi yang hampir mirip dengan slaptis, dagelan atau lelucon yang kasar. Komedi lebih mengutamakan pergerakan fisik atau gestur. Lakon komedi sering terpengaruh oleh badut.
- *Prop Comedy* (komedi dengan peralatan) adalah lakon komedi ini mengandalkan peralatan yang tidak masuk akal.
- *Surreal Comedy* (komedi surealis) adalah lakon komedi yang berdasarkan pada hal-hal yang ganjil, situasi yang absurd, dan logika yang tidak mungkin.
- *Topical Comedy* (komedi topik/satir) adalah lakon komedi yang mengandalkan pada berita utama dan skandal-skandal yang terpenting dan terpilih. Durasi waktu pementasan komedi ini

sangat cepat tetapi komedi ini sangat populer. Misalnya talkshow tengah malam.

- *Wit atau Word Play* (komedi intelektual) adalah lakon komedi yang berdasarkan pada kepintaran, dan kecerdasan. Komedi ini seringkali memanipulasi kehalusan bahasa sebagai bahan leluconnya.

Para penulis lakon komedi adalah sebagai berikut.

Aristophanes	:	<i>The Archanians, The Knights, Lysistrata, The Wasps, The Clouds, The Frogs, The Birds</i>
Manander	:	<i>Dyscolus, Aspis, Georgo”, Dis exapaton, Epitrepontes, Colax, misumenos, Perikeiromene, Samia, Sicyonios, Heros, Theophoroumene, Kitharistes, Phasma, Orge</i>
Shakespeare	:	<i>A Midsummer Night’s Dream, The Comedy Of Errors</i>

5.4 Satir

Satir berasal dari kata *satira* (bahasa Latin), *satyros* (bahasa Yunani), *satire* (bahasa Inggris) yang berarti sindiran. Lakon satir adalah lakon yang mengemas kebodohan, perlakuan kejam, kelemahan seseorang untuk mengecam, menjelek bahkan menertawakan suatu keadaan dengan maksud membawa sebuah perbaikan. Tujuan drama satir tidak hanya semata-mata sebagai humor biasa, tetapi lebih sebagai sebuah kritik terhadap seseorang, atau kelompok masyarakat dengan cara yang sangat cerdas. Lakon satir hampir sama dengan komedi tetapi ejekan dan sindiran dalam satir lebih agresif dan terselubung. Sasaran dari lakon satir adalah orang, ide, sebuah institusi atau lembaga maupun masalah sosial yang menyimpang.

Lakon satir sudah dimainkan sejak abad ke-5 sebelum masehi di teater Atena. Lakon satir awalnya digunakan untuk melengkapi lakon tragedi Yunani pada waktu upacara penghormatan dewa Dionysos, pertunjukannya berupa adegan yang singkat dan bersifat menyenangkan penonton. Tetapi perkembangan lakon satir mengalami kemunduran dan lama kelamaan menghilang dari teater Yunani.

Penulis lakon satir yang paling terkenal adalah Euripides yang menulis lakon *The Cyclops* yang menceritakan pertemuan Odysseus dengan makhluk Cyclops. Sebelum Euripides, ada penulis lakon satir yang mendahuluinya yaitu Sophocles yang menulis lakon *The Trackers* yang menceritakan keinginan Apollo untuk menyembuhkan sekawanan ternak miliknya yang dicuri oleh Hermes. Para penulis satir pada jaman Yunani biasanya mengambil sasaran dewa sebagai bahan ejekan, karena pada waktu itu dewa memiliki kelebihan dan senang memainkan manusia.

5.5 Melodrama

Melodrama adalah lakon yang isinya mengupas suka duka kehidupan dengan cara yang menimbulkan rasa haru kepada penonton. Menurut Herman J. Waluyo (2001) melodrama adalah lakon yang sangat sentimental, dengan tokoh dan cerita yang mendebarkan hati dan mengharukan perasaan penonton. Pementasan lakon-lakon melodrama sangat berbeda dengan jenis-jenis lakon lainnya, pementasannya seolah-olah dilebih-lebihkan sehingga kurang menyakinkan penonton. Tokoh-tokoh dalam melodrama adalah tokoh biasa dan tidak ternama (berbeda dengan tokoh dalam lakon tragedi yang harus menggunakan tokoh yang besar), serta bersifat stereotipe. Jadi kalau tokoh tersebut jahat maka seterusnya tokoh tersebut jahat dan tidak ada sisi baiknya, sedangkan kalau tokoh tersebut adalah tokoh pahlawan maka tokoh tersebut menjadi tokoh pujaan yang luput dari kekurangan dan kesalahan serta luput dari tindak kejahatan. Tokoh hero dalam lakon melodrama selalu memenangkan peperangan.

Jenis drama ini berkembang pada permulaan abad kesembilan belas. Istilah melodrama berasal dari bagian sebuah opera yang menggambarkan suasana sedih atau romantis dengan iringan musik (**melos** diturunkan dari kata *melody* atau lagu). Kesan suasana inilah yang kemudian berkembang menjadi jenis drama tersendiri. Ciri-ciri melodrama sebagai berikut.

- Berpegang kepada keadilan moralitas yang keras; yang baik akan mendapatkan ganjaran pahala, dan yang jahat akan mendapat hukuman.
- Membangkitkan simpati dan keharuan penonton dengan memperlihatkan penderitaan tokoh baik, dan sebaliknya membangkitkan rasa benci dan marah kepada tokoh jahat.
- Cerita dalam melodrama diramu dengan unsur-unsur ketegangan (*suspense*).
- Plot dijalin dengan kejadian-kejadian yang mendadak dan di luar dugaan, kejadian-kejadian yang tokoh utamanya selalu nyaris lolos dari bahaya besar.
- Karakter tetap yang selalu muncul dalam melodrama adalah pahlawan (lelaki atau wanita), tokoh lucu (komik), dan penjahat.
- Dalam pementasannya selalu diiringi musik seperti layaknya seni film sekarang. Kata melodrama sendiri berasal dari kata *melo* (melodi) dan *drama*. Musik dalam lakon jenis ini berfungsi untuk membangun suasana dan membangkitkan emosi penonton.
- Tema-tema melodrama berkisar tentang dengan sejarah, dan peristiwa rumahtangga.

6. Penokohan

Penokohan merupakan usaha untuk membedakan peran satu dengan peran yang lain. Perbedaan-perbedaan peran ini diharapkan akan diidentifikasi oleh penonton. Jika proses identifikasi ini berhasil, maka perasaan penonton akan merasa terwakili oleh perasaan peran yang diidentifikasi tersebut. Suatu misal kita mengidentifikasi satu peran, berarti kita telah mengadopsi pikiran-pikiran dan perasaan peran tersebut menjadi perasaan dan pikiran kita.

Penokohan atau perwatakan dalam sebuah lakon memegang peranan yang sangat penting. Bahkan Lajos Egri berpendapat bahwa berperwatakanlah yang paling utama dalam lakon. Tanpa perwatakan tidak akan ada cerita, tanpa perwatakan tidak bakal ada plot. Padahal ketidaksamaan watak akan melahirkan pergeseran, tabrakan kepentingan, konflik yang akhirnya melahirkan cerita (A. Adjib Hamzah, 1985).

6.1 Peran

Peran merupakan sarana utama dalam sebuah lakon, sebab dengan adanya peran maka timbul konflik. Konflik dapat dikembangkan oleh penulis lakon melalui ucapan dan tingkah laku peran. Dalam teater, peran dapat dibagi-bagi sesuai dengan motivasi-motivasi yang diberikan oleh penulis lakon. Motivasi-motivasi peran inilah yang dapat melahirkan suatu perbuatan peran. Peran-peran tersebut adalah sebagai berikut.

- **Protagonis**

Protagonis adalah peran utama yang merupakan pusat atau sentral dari cerita. Keberadaan peran adalah untuk mengatasi persoalan-persoalan yang muncul ketika mencapai suatu cita-cita. Persoalan ini bisa dari tokoh lain, bisa dari alam, bisa juga karena kekurangan dirinya sendiri. Peran ini juga menentukan jalannya cerita. Contoh tokoh protagonis pada lakon *Raja Lear* karya William Shakespeare terjemahan Trisno Sumardjo adalah tokoh Raja Lear itu sendiri.

- **Antagonis**

Antagonis adalah peran lawan, karena dia seringkali menjadi musuh yang menyebabkan konflik itu terjadi. Tokoh protagonis dan antagonis harus memungkinkan menjalin pertikaian, dan pertikaian itu harus berkembang mencapai klimaks. Tokoh antagonis harus memiliki watak yang kuat dan kontradiktif terhadap tokoh protagonis. Contoh tokoh antagonis pada lakon *Raja Lear* karya William Shakespeare terjemahan Trisno Sumardjo adalah tokoh Gonerill dan tokoh Regan. Kedua tokoh inilah yang menentang perkembangan, keinginan, dan cita-cita Raja Lear.

- **Deutragonis**

Deutragonis adalah tokoh lain yang berada di pihak tokoh protagonis. Peran ini ikut mendukung menyelesaikan permasalahan yang dihadapi oleh tokoh protagonis. Contoh, peran Tumenggung Kent, Edgar, Cordelia dalam lakon *Raja Lear* karya William Shakespeare.

- **Tritagonis**

Tritagonis adalah peran penengah yang bertugas menjadi pendamai atau pengantara protagonis dan antagonis. Contoh, tokoh Bangsawan pada lakon *Raja Lear* karya William Shakespeare. Dia adalah pengawal dari Cordelia.

- **Foil**

Foil adalah peran yang tidak secara langsung terlibat dalam konflik yang terjadi tetapi ia diperlukan guna menyelesaikan cerita. Biasanya dia berpihak pada tokoh antagonis. Contoh, tokoh Perwira, Oswald, Curan dalam lakon *Raja Lear* karya William Shakespeare.

- **Utility**

Utility adalah peran pembantu atau sebagai tokoh pelengkap untuk mendukung rangkaian cerita dan kesinambungan dramatik. Biasanya tokoh ini mewakili jiwa penulis. Contoh: tokoh Badut dalam lakon *Raja Lear* karya William Shakespeare.

6.2 Jenis Karakter

Karakter adalah jenis peran yang akan dimainkan, sedangkan penokohan adalah proses kerja untuk memainkan peran yang ada dalam naskah lakon. Penokohan ini biasanya didahului dengan menganalisis peran tersebut sehingga bisa dimainkan. Menurut Rikrik El Saptaria (2006), jenis karakter dalam teater ada empat macam, yaitu *flat character*, *round karakter*, teatrikal, dan karikatural.

- **Flat Character (perwatakan dasar)**

Flat character atau karakter datar adalah karakter tokoh yang ditulis oleh penulis lakon secara datar dan biasanya bersifat hitam putih. Karakter tokoh dalam lakon mengacu pada pribadi manusia yang berkembang sesuai dengan perkembangan lingkungan. Ketika masih kecil dia bereksplorasi dengan dirinya sendiri untuk mengetahui perkembangan dirinya, dan ketika sudah dewasa maka pribadinya berkembang melalui hubungan dengan lingkungan sosial. Jadi perkembangan karakter seharusnya mengacu pada pribadi manusia, yang merupakan

akumulasi dari pengalaman-pengalaman dan interaksi-interaksi yang dilakukannya dan terus berkembang.

Penulis lakon adalah orang yang memiliki dunia sendiri yaitu dunia fiktif, sehingga ketika mencipta sebuah karakter dia bebas menentukan suatu perkembangan karakter. *Flat character* ini ditulis dengan tidak mengalami perkembangan emosi maupun derajat status sosial dalam sebuah lakon. *Flat character* biasanya ada pada karakter tokoh yang tidak terlalu penting atau karakter tokoh pembantu, tetapi diperlukan dalam sebuah lakon. Misalnya tokoh Oswald, tokoh Badut dalam lakon *Raja Lear* karya William Shakespeare terjemahan Trisno Sumardjo. Tokoh Oswald ini dari awal cerita sampai akhir cerita tetap sebagai pembantu atau abdi Gonerill, sama dengan tokoh Badut dalam lakon ini tidak berkembang, baik secara emosi, pribadi, maupun secara status sosialnya.

- **Round Character (perwatakan bulat)**

Karakter tokoh yang ditulis oleh penulis secara sempurna, karakteristiknya kaya dengan pesan-pesan dramatik. Round karakter adalah karakter tokoh dalam lakon yang mengalami perubahan dan perkembangan baik secara kepribadian maupun status sosialnya. Perkembangan dan perubahan ini mengacu pada perkembangan pribadi orang dalam kehidupan sehari-hari. Perkembangan inilah yang menjadikan karakter ini menarik dan mampu untuk mengerakkan jalan cerita. Karakter ini biasanya terdapat karakter tokoh utama baik tokoh protagonis maupun tokoh antagonis.

Misalnya perkembangan karakter tokoh Raja Lear pada lakon *Raja Lear* karya William Shakespeare terjemahan Trisno sumardjo, awalnya Raja Lear berniat turun tahta dengan cara membagi-bagi wilayah kerajaan tetapi masih tetap ingin kemegahan, kenyamanan, dan masih ingin dihormati. Tetapi keinginan dihalangi oleh ulah putri-putrinya, sehingga mengalami frustrasi dan menjadi gila. Terus dalam kegilaannya Raja Lear mencari cara untuk balas dendam kepada putri-putrinya yang telah menghalanginya. Kegilaan ini semakin menjadi-jadi sampai dengan pertemuannya dengan Gloucester di akhir babak ke empat dan dia membayangkan menyelusup ke dalam puri putri-putri serta membunuhnya. Sampai pada akhir cerita, Raja Lear bertemu dengan putrinya yang sudah diusir serta tidak diakui sebagai anak yang mampu merubah pribadinya dari pribadi yang gila menjadi pribadi yang penuh kasih sayang.

Perubahan karakter inilah yang menjalankan lakon menjadi menarik. Misalnya lakon *Raja Lear* Karya William Shakespeare, awalnya karakter Raja Lear hanya memikirkan

dirinya sendiri, terus mengalami penderitaan dan menjadi orang baru diakhir cerita merefleksikan perubahan karakter. Perubahan ini dikemas dan dimainkan menjadi sesuatu yang menarik sehingga penonton tidak mengalami kejenuhan.



Gb.46 Karakter teatrikal

- **Teatrikal**

Teatrikal adalah karakter tokoh yang tidak wajar, unik, dan lebih bersifat simbolis seperti nampak pada gambar 14 di atas. Karakter-karakter teatrikal jarang dijumpai pada lakon-lakon realis, tetapi sangat banyak dijumpai pada lakon-lakon klasik dan non realis. Karakter ini hanya simbol dari psikologi masyarakat, suasana, keadaan jaman dan lain-lain yang tidak bersifat manusiawi tetapi dilakukan oleh manusia. Misalnya karakter yang diciptakan oleh Putu Wijaya pada lakon-lakonnya yang bergaya *post-realistic*, seperti tokoh A, D, C, Si Gembrot, Si Tua, Kawan, Pemimpin (lakon *LOS*) dan lain-lain.



Gb.47 Karakter karikatural

- **Karikatural**

Karikatural adalah karakter tokoh yang tidak wajar, satiris, dan cenderung menyindir seperti diperlihatkan dalam gambar 15 di atas. Karakter ini sengaja diciptakan oleh penulis lakon sebagai penyeimbang antara kesedihan dan kelucuan, antara ketegangan dengan keriangannya suasana. Sifat karikatural ini bisa berupa dialog-dialog yang diucapkan oleh karakter tokoh, bisa juga dengan tingkah laku, bahkan perpaduan antara ucapan dengan tingkah laku. Misalnya, karakter Badut pada lakon *Raja Lear* karya William Shakespeare terjemahan Trisno Sumardjo, kalau dianalisis dialognya menunjukkan betapa sangat satir dan dapat mengimbangi ketegangan suasana yang diciptakan oleh Raja Lear.

BADUT : Bakal kau alami, anakmu yang lain itu berbuat layak, sebab meskipun dia serupa kakaknya, seperti apel hutan serupa dengan apel biasa, namun aku tahu apa yang kutahu.

LEAR : Apa yang kau tahu, bocah?

BADUT : Seleranya sama, seperti apel sama rasanya dengan apel. Bisa menjawab, mengapa hidung orang ada di tengah-tengah mukanya?

- LEAR** : Tidak.
BADUT : Yaitu supaya ada mata di kanan-kiriinya, jadi manusia dapat melihat apa yang tak mampu diciumnya.
- LEAR** : Aku berbuat salah terhadap dia –
- BADUT** : Tahu, bagaimana kerang membikin kulitnya?
- LEAR** : Tidak
- BADUT** : Aku pun tidak, tapi kutahu mengapa keong punya rumah.
- LEAR** : Ya?
- BADUT** : Yakni guna menyimpan kepalanya; tidak untuk diberikan pada anak-anaknya, hingga tanduknya tak berkerudung.
- LEAR** : Hendak kulupakan watakku – padahal ayahnya sebaik itu – Kudaku siap?

Dari dialog yang dilakukan oleh Raja Lear dengan Badut ini bisa dianalisis bahwa suasana yang diciptakan oleh Raja Lear cenderung pada suasana kemarahan karena telah diusir oleh anaknya, sedangkan dialog yang disampaikan oleh Badut cenderung lucu dan ceria meskipun berisi tentang olok-olok dan nasehat kepada Raja Lear.

BAB III PENYUTRADARAAN

Pada mulanya pementasan teater tidak mengenal sutradara. Pementasan teater muncul dari sekumpulan pemain yang memiliki gagasan untuk mementaskan sebuah cerita. Kemudian mereka berlatih dan memainkannya di hadapan penonton. Sejalan dengan kebutuhan akan pementasan teater yang semakin meningkat, maka para aktor memerlukan peremajaan pemain. Para aktor yang telah memiliki banyak pengalaman mengajarkan pengetahuannya kepada aktor muda. Proses mengajar dijadikan tonggak awal lahirnya "sutradara". Dalam terminologi Yunani sutradara (*director*) disebut *didaskalos* yang berarti *guru* dan pada abad pertengahan di seluruh Eropa istilah yang digunakan untuk seorang sutradara dapat diartikan sebagai *master*.

Istilah sutradara seperti yang dipahami dewasa ini baru muncul pada jaman Geroge II. Seorang bangsawan (*duke*) dari Saxe-Meiningen yang memimpin sebuah grup teater dan menyelenggarakan pementasan keliling Eropa pada akhir tahun 1870-1880. Dengan banyaknya jumlah pentas yang harus dilakukan, maka kehadiran seorang sutradara yang mampu mengatur dan mengharmonisasikan keseluruhan unsur artistik pementasan dibutuhkan. Meskipun demikian, produksi pementasan teater Saxe-Meiningen masih mengutamakan kerja bersama antarpemain yang dengan giat berlatih untuk meningkatkan kemampuan berakting mereka (Robert Cohen, 1994).

Model penyutradaraan seperti yang dilakukan oleh George II diteruskan pada masa lahir dan berkembangnya gaya realisme. Andre Antoine di Perancis dengan Teater Libre serta Stansilavsky di Rusia adalah dua sutradara berbakat yang mulai menekankan idealisme dalam setiap produksinya. Max Reinhart mengembangkan penyutradaraan dengan mengorganisasi proses latihan para aktor dalam waktu yang panjang. Gordon Craig merupakan seorang sutradara yang menanamkan gagasannya untuk para aktor sehingga ia menjadikan sutradara sebagai pemegang kendali penuh sebuah pertunjukan teater (Herman J. Waluyo, 2001). Berhasil tidaknya sebuah pertunjukan teater mencapai takaran artistik yang diinginkan sangat tergantung kepiawaian sutradara. Dengan demikian sutradara menjadi salah satu elemen pokok dalam teater modern.

Oleh karena kedudukannya yang tinggi, maka seorang sutradara harus mengerti dengan baik hal-hal yang berhubungan dengan pementasan. Oleh karena itu, kerja sutradara dimulai sejak merencanakan sebuah pementasan, yaitu menentukan lakon. Setelah itu tugas berikutnya adalah menganalisis lakon, menentukan pemain, menentukan bentuk dan gaya pementasan, memahami dan mengatur *blocking* serta melakukan serangkaian latihan dengan para pemain dan

seluruh pekerja artistik hingga karya teater benar-benar siap untuk dipentaskan.

1. Menentukan Lakon

Proses atau tahap pertama yang harus dilakukan oleh sutradara adalah menentukan lakon yang akan dimainkan. Sutradara bisa memilih lakon yang sudah tersedia (naskah jadi) karya orang lain atau membuat naskah lakon sendiri.

1.1 Naskah Jadi

Mementaskan teater dengan naskah yang sudah tersedia memiliki kerumitan tersendiri terutama pada saat hendak memilih naskah yang akan dipentaskan. Naskah tersebut harus memenuhi kriteria yang diinginkan serta sesuai dengan kondisi yang ada di lapangan. Ada beberapa pertimbangan yang dapat dilakukan oleh sutradara dalam memilih naskah, seperti tertulis di bawah ini.

- *Sutradara menyukai naskah yang dipilih.* Jika sutradara memilih naskah yang akan ditampilkan dalam keadaan terpaksa maka bisa dipastikan hasil pementasan menjadi kurang baik. Naskah yang tidak dikehendaki akan membawa pengaruh dan masalah tersendiri bagi sutradara dalam mengerjakannya, seperti analisis yang kurang detil, pemilihan pemain yang asal-asalan, keseluruhan kerja menjadi tidak optimal.
- *Sutradara merasa mampu mementaskan naskah yang telah dipilih.* Mampu mementaskan sebuah naskah tentunya tidak hanya berkaitan dengan kecakapan sutradara, tetapi juga dengan unsur pendukung yang lain. Semua sumber daya dimiliki seperti pemain, penata artistik, dan pendanaan menjadi pertimbangan dalam memilih naskah yang akan dipentaskan.
- *Sutradara wajib mempertimbangkan sisi pendanaan secara khusus.* Beberapa naskah yang baik terkadang memiliki konsekuensi logis dengan pendanaan. Misalnya, naskah yang dipilih memiliki latar cerita di rumah mewah dengan segala perabot yang indah. Hal ini membawa dampak tersendiri dalam bidang pendanaan. Jika sutradara merasa mampu mengusahakan pendanaan secara optimal untuk mewujudkan tuntutan artistik lakon, maka naskah tersebut bisa dipilih. Jika tidak, sutradara harus mampu melakukan adaptasi sehingga pendanaan bisa dikurangi tanpa mengurangi nilai artistik lakon.
- *Sutradara mampu menemukan pemain yang tepat.* Naskah lakon yang baik tidak ada gunanya jika dimainkan oleh aktor yang kurang baik. Oleh karena itu, sutradara harus mampu

- mengukur kualitas sumber daya pemain yang dimiliki dalam menentukan naskah yang akan dipentaskan.
- *Sutradara mampu tetap mementaskan naskah yang dipilih.* Tidak ada gunanya berlatih naskah lakon tertentu dalam waktu lama jika di tengah proses tiba-tiba hal itu terhenti karena alasan tertentu. Sutradara dengan segenap kemampuannya harus mampu meyakinkan pemain dan mengusahakan pertunjukan agar tetap digelar sehingga proses yang telah dilakukan tidak menjadi sia-sia.

1.2 Membuat Naskah Sendiri

Membuat naskah lakon sendiri tidak menguntungkan karena akan memperpanjang proses pengerjaan. Akan tetapi berkenaan dengan sumber daya yang dimiliki, membuat naskah sendiri dapat menjadi pilihan yang tepat. Untuk itu, sutradara harus mampu membuat naskah yang sesuai dengan kualitas sumber daya yang ada. Naskah semacam ini bersifat situasional, tetapi semua orang yang terlibat menjadi senang karena dapat mengerjakannya sesuai dengan kemampuan yang dimiliki. Beberapa langkah di bawah ini dapat dijadikan acuan untuk menulis naskah lakon.

- *Menentukan tema.* Tema adalah gagasan dasar cerita atau pesan yang akan disampaikan oleh pengarang kepada penonton. Tema, akan menuntun laku cerita dari awal sampai akhir. Misalnya tema yang dipilih adalah “kebaikan akan mengalahkan kejahatan”, maka dalam cerita hal tersebut harus dimunculkan melalui aksi tokoh-tokohnya sehingga penonton dapat menangkap maksud dari cerita bahwa sehebat apapun kejahatan pasti akan dikalahkan oleh kebaikan.
- *Menentukan persoalan.* Persoalan atau konflik adalah inti dari cerita teater. Tidak ada cerita teater tanpa konflik. Oleh karena itu pangkal persoalan atau titik awal konflik perlu dibuat dan disesuaikan dengan tema yang dikehendaki. Misalnya dengan tema “kebaikan akan mengalahkan kejahatan”, pangkal persoalan yang dibicarakan adalah sikap licik seseorang yang selalu memfitnah orang lain demi kepentingannya sendiri. Persoalan ini kemudian dikembangkan dalam cerita yang hendak dituliskan.
- *Membuat sinopsis (ringkasan cerita).* Gambaran cerita secara global dari awal sampai akhir hendaknya dituliskan. Sinopsis digunakan pemandu proses penulisan naskah sehingga alur dan persoalan tidak melebar. Dengan adanya sinopsis maka penulisan lakon menjadi terarah dan tidak mengada-ada.
- *Menentukan kerangka cerita.* Kerangka cerita akan membingkai jalannya cerita dari awal sampai akhir. Kerangka ini membagi jalannya cerita mulai dari pemaparan, konflik, klimaks sampai penyelesaian. Dengan membuat kerangka cerita maka penulis

akan memiliki batasan yang jelas sehingga cerita tidak bertele-tele. William Froug (1993) misalnya, membuat kerangka cerita (skenario) dengan empat bagian, yaitu pembukaan, bagian awal, tengah, dan akhir. Pada bagian pembukaan memaparkan sketsa singkat tokoh-tokoh cerita. Bagian awal adalah bagian pengenalan secara lebih rinci masing-masing tokoh dan titik konflik awal muncul. Bagian tengah adalah konflik yang meruncing hingga sampai klimaks. Pada bagian akhir, titik balik cerita dimulai dan konflik diselesaikan. Riantiaro (2003), sutradara sekaligus penulis naskah Teater Koma, menentukan kerangka lakon dalam tiga bagian, yaitu pembuka yang berisi pengantar cerita atau sebab awal, isi yang berisi pemaparan, konflik hingga klimaks, dan penutup yang merupakan simpulan cerita atau akibat.

- *Menentukan protagonis.* Tokoh protagonis adalah tokoh yang membawa laku keseluruhan cerita. Dengan menentukan tokoh protagonis secara mendetil, maka tokoh lainnya mudah ditemukan. Misalnya, dalam persoalan tentang kelicikan, maka tokoh protagonis dapat diwujudkan sebagai orang yang rajin, semangat dalam bekerja, senang membantu orang lain, berkecukupan, dermawan, serta jujur. Semakin detil sifat atau karakter protagonis, maka semakin jelas pula karakter tokoh antagonis. Dengan menulis lawan dari sifat protagonis maka karakter antagonis dengan sendirinya terbentuk. Jika tokoh protagonis dan antagonis sudah ditemukan, maka tokoh lain baik yang berada di pihak protagonis atau antagonis akan mudah diciptakan.
- *Menentukan cara penyelesaian.* Mengakhiri sebuah persoalan yang dimunculkan tidaklah mudah. Dalam beberapa lakon ada cerita yang diakhiri dengan baik tetapi ada yang diakhiri secara tergesa-gesa, bahkan ada yang bingung mengakhirinya. Akhir cerita yang mengesankan selalu akan dinanti oleh penonton. Oleh karena itu tentukan akhir cerita dengan baik, logis, dan tidak tergesa-gesa.
- *Menulis.* Setelah semua hal disiapkan maka proses berikutnya adalah menulis. Mencari dan mengembangkan gagasan memang tidak mudah, tetapi lebih tidak mudah lagi memindahkan gagasan dalam bentuk tulisan. Oleh karena itu, gunakan dan manfaatkan waktu sebaik mungkin.

2. Analisis Lakon

Menganalisis lakon adalah salah satu tugas utama sutradara. Lakon yang telah ditentukan harus segera dipelajari sehingga gambaran

lengkap cerita didapatkan. Dengan analisis yang baik, sutradara akan lebih mudah menerjemahkan kehendak pengarang dalam pertunjukan.

2.1 Analisis Dasar

Analisis dasar adalah telaah unsur-unsur pokok yang membentuk lakon. Dalam proses analisis ini, sutradara mempelajari seluruh isi lakon dan menangkap gambaran lengkap lakon seperti apa yang tertulis. Jadi, dalam tahap ini sutradara hanya membaca kehendak pengarang melalui lakonnya. Unsur-unsur pokok yang harus dianalisis oleh sutradara adalah senagai berikut.

- *Pesan Lakon.* Merupakan bahan komunikasi utama yang hendak disampaikan kepada penonton. Berhasil atau tidaknya sebuah pertunjukan teater diukur dari sampai tidaknya pesan lakon kepada penonton. Oleh karena itu, sutradara wajib menemukan pesan utama dari lakon yang telah ditentukan. Apa yang hendak disampaikan oleh pengarang melalui naskah lakon disebut pesan. *Romeo and Juliet* karya Shakespeare mengandung pesan bahwa seseorang yang telah menemukan cinta sejati tidak takut terhadap risiko apapun termasuk mati. Pesan ini ingin disampaikan oleh pengarang dengan akhir yang tragis dimana tokoh Romeo dan Juliet akhirnya mati bersama. Dinamika percintaan Romeo dan Juliet yang berakhir dengan kematian inilah yang harus ditekankan oleh sutradara kepada penonton.
- *Konflik dan Penyelesaian.* Penting mengetahui dasar persoalan (konflik) dalam sebuah lakon karena hal tersebut akan membawa laku aksi para tokohnya. Di bagian mana konflik itu muncul dan bagaimana aksi dan reaksi para tokohnya, pada bagian mana konflik itu memuncak, dan pada akhirnya bagaimana konflik itu diselesaikan. Semua ini akan memberi sudut pandang bagi sutradara dalam melihat, menilai, dan memahami konflik lakon. Selain itu sudut pandang pengarang dalam menyelesaikan konflik dapat menegaskan pesan yang hendak disampaikan.
- *Karakter Tokoh.* Analisis karakter tokoh sangat penting dan harus dilakukan secara mendetil agar sutradara mendapatkan gambaran watak sejelas-jelasnya. Karena tidak banyak arahan dan keterangan yang dituliskan mengenai karakter tokoh dalam sebuah lakon, maka sutradara harus menggalinya melalui kalimat-kalimat dialog. Perjalanan sebuah karakter terkadang tidak mengalami perubahan yang berarti tetapi beberapa tokoh dalam lakon (biasanya protagonis dan antagonis) bisa saja mengalami perubahan. Oleh karena itu analisis karakter ini harus dilakukan dengan

teliti dan hati-hati sehingga setiap perubahan karakter yang dialami oleh tokoh tidak lepas dari pengamatan sutradara.

- *Latar Cerita*. Gambaran tempat kejadian, peristiwa, dan waktu kejadian harus diungkapkan dengan jelas karena hal ini berkaitan dengan tata artistik. Untuk mewujudkan keadaan peristiwa seperti dikehendaki lakon di atas panggung maka informasi yang jelas mengenai latar cerita harus didapatkan. Misalnya, gambaran tempat kejadian peristiwa adalah di sebuah gedung maka harus dijelaskan apakah terjadi di sebuah gedung megah, sederhana atau mewah. Apakah gedung tersebut merupakan gedung pertemuan, dewan kota, museum, atau gedung pertunjukan. Di gedung tersebut cerita terjadi di ruang aula, teras gedung, dapur umum, atau di salah satu ruang khusus. Arsitektur gedung itu apakah menggunakan arsitektur kolonial, gaya spanyol, atau ciri khas daerah tertentu. Intinya informasi sekecil apapun harus didapatkan. Hal ini berlaku juga untuk latar peristiwa dan waktu. Semua informasi dikumpulkan dan diseleksi untuk kemudian diwujudkan dalam pementasan. Dengan demikian penonton akan mendapatkan gambaran yang jelas latar cerita yang dimainkan.

2.2 Interpretasi

Setelah menganalisis lakon dan mendapatkan informasi lengkap mengenai lakon, maka sutradara perlu melakukan tafsir atau interpretasi. Berdasarkan hasil analisis, sutradara memberi sentuhan dan atau penyesuaian artistik terhadap lakon yang akan dipentaskan. Proses ini bisa disebut sebagai proses asimilasi (perpaduan) antara gagasan sutradara dan pengarang. Seorang sutradara sebetulnya boleh tidak melakukan interpretasi terhadap lakon, artinya, ia hanya sekedar melakukan apa yang dikehendaki oleh lakon apa adanya sesuai dengan hasil analisis. Akan tetapi sangat mungkin seorang sutradara memiliki gagasan artistik tertentu yang akan ditampilkan dalam pementasan setelah menganalisa sebuah lakon. Proses interpretasi biasanya menyangkut unsur latar, pesan, dan penokohan.

- *Latar*. Adaptasi terhadap tempat kejadian peristiwa sering dilakukan oleh sutradara. Secara teknis hal ini berkaitan dengan sumber daya yang dimiliki. Misalnya, dalam lakon dikehendaki tempat kejadian di sebuah apartemen yang mewah, tetapi karena ketersediaan sumber daya yang kurang memadai maka bentuk penampilan apartemen mewah disesuaikan. Secara artistik, sutradara dapat menafsirkan tempat kejadian secara simbolis. Misalnya, apartemen mewah disimbolkan sebagai pusat kekuasaan maka tata panggungnya disesuaikan dengan simbolisasi tersebut. Ketika

adaptasi ini dilakukan maka unsur-unsur lain pun seperti tata rias dan busana akan ikut terkait dan mengalami penyesuaian. Penyesuaian inipun berkaitan langsung dengan latar waktu dan peristiwa. Jika apartemen disimbolkan sebagai pusat kekuasaan maka peristiwa yang terjadi di dalamnya juga harus mengikuti simbolisasi ini sedangkan latar waktunya bisa ditarik ke masa lalu atau masa kini seperti yang dikehendaki oleh sutradara. Oleh karena itulah pentas teater dengan lakon-lakon yang sudah berusia lama seperti *Oedipus*, *Antigone*, *Romeo and Juliet* masih aktual dipentaskan sekarang ini.

- *Pesan*. Hal yang paling menarik mengenai penyampaian pesan kepada penonton adalah *caranya*. Cara menyampaikan pesan antara sutradara satu dengan yang lain bisa berbeda meskipun lakon yang dipentaskan sama. Cara menyampaikan pesan ini menjadi titik tafsir lakon yang penting karena pesan inilah inti dari keseluruhan lakon. Untuk menekankan pesan yang dimaksud ada sutradara yang memberi penonjolan pada tata artistik, misalnya warna-warna yang digunakan di atas panggung. Ada juga sutradara yang menonjolkan laku aksi aktor di atas pentas sehingga adegan dibuat dan dikerjakan secara detil. Masing-masing cara penonjolan pesan ini mempengaruhi unsur-unsur lain dalam pementasan. Dengan demikian sutradara harus benar-benar memikirkan cara menyampaikan pesan lakon dengan mempertimbangkan unsur-unsur lakon dan sumber daya yang dimiliki.
- *Penokohan*. Tafsir ulang terhadap tokoh lakon paling sering dilakukan. Hal ini biasanya berkaitan dengan isu atau topik yang sedang hangat terjadi di masyarakat. Tafsir ulang tokoh tidak hanya sekedar mengubah nama dan menyesuaikan bentuk penampilan fisik, tetapi juga mental, emosi, dan keseluruhan watak tokoh. Misalnya, sebuah lakon yang tokoh-tokohnya memiliki latar belakang budaya Eropa hendak diadaptasi ke dalam budaya Indonesia. Banyak hal yang harus dilakukan selain mengganti nama dan penampilan fisik, yaitu cara berbicara, gaya berjalan, tata krama, pandangan hidup, takaran emosi dan cara berpikir. Semuanya memiliki keterkaitan. Misalnya, dalam budaya Eropa orang berpikir secara bebas sementara orang Indonesia cenderung mempertimbangkan hal-hali lain (tata krama, pranata sosial) di luar hal utama yang dipikirkan. Hal ini mempengaruhi hasil pemikiran dan cara mengungkapkan hasil pikiran tersebut. Dengan demikian cara pandang sutradara terhadap keseluruhan lakon pun harus diubah atau mengalami penyesuaian.

2.3 Konsep Pementasan

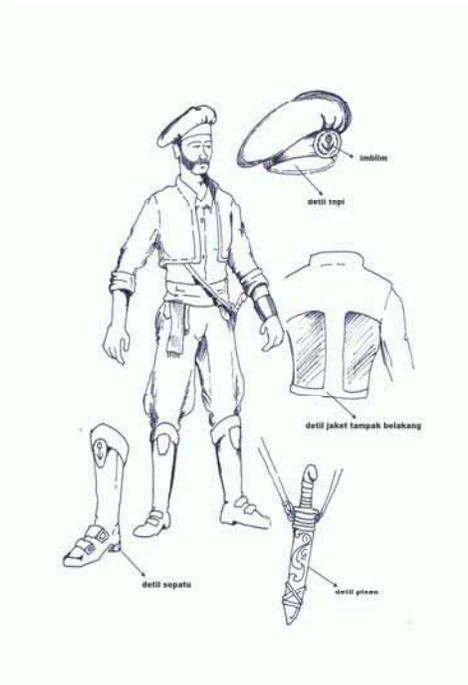
Hasil akhir dari analisis naskah adalah konsep pementasan. Dalam konsep ini sutradara menjelaskan secara lengkap mengenai cara menyampaikan pesan yang berkaitan dengan pendekatan gaya pementasan dan pendekatan pemeranan serta memberikan gambaran global tata artistik.

- *Pendekatan gaya pementasan.* Seniman teater dunia telah banyak berusaha melahirkan gaya pementasan. Dewasa ini hampir tidak bisa ditemukan gaya pementasan murni yang dihasilkan seorang sutradara atau pemikir teater. Setiap kelahiran gaya baru memiliki keterkaitan atau perlawanan terhadap gaya tertentu (*baca bagian sejarah teater*). Oleh karena itu, hal yang paling bisa adalah mendekati gaya pementasan dengan gaya tertentu yang sudah ada. Istilah pendekatan di sini digunakan dalam arti sutradara tidak hanya sekedar melaksanakan sebuah gaya secara wantah (utuh) tetapi ada pengembangan atau penyesuaian di dalamnya. Untuk itu, sutradara harus memahami gaya-gaya pementasan. Dengan demikian pendekatan yang dilakukan tidak salah sasaran. Konvensi atau aturan main sebuah pertunjukan diungkapkan dalam poin ini, misalnya, karena menggunakan pendekatan gaya presentasional, maka bahasa dialog antaraktor menggunakan bahasa yang puitis. Gerak laku aktor distilisasi atau diperindah. Aktor boleh berbicara secara langsung kepada penonton.
- *Pendekatan pemeranan.* Setelah menetapkan pendekatan gaya, maka metode pemeranan yang dilakukan perlu dituliskan. Hal ini sangat berguna bagi aktor. Metode akting berkaitan dengan pencapaian aktor (standar) sesuai dengan pendekatan gaya pementasannya. Misalnya, penggunaan bahasa puitis dengan sendirinya membuat aktor harus mau memahami dan melakukan latihan teknik-teknik membaca puisi agar dalam pengucapan dialog tidak seperti percakapan sehari-hari. Hal ini mempengaruhi bentuk dan gaya penampilan aktor dalam beraksi. Sutradara harus membuat metode tertentu dalam sesi latihan pemeranan untuk mencapai apa yang diinginkan.
- *Gambaran tata artistik.* Secara umum, sutradara harus menuliskan gambaran (pandangan) tata artistiknya. Meski tidak secara mendetil, tetapi gambaran tata artistik berguna bagi para desainer untuk mewujudkannya dalam desain. Jika sutradara mampu, maka ia bisa memberikan gambaran tata artistik melalui sketsa. Jika tidak, maka ia cukup menuliskannya. Di bawah ini contoh sketsa tata artistik.

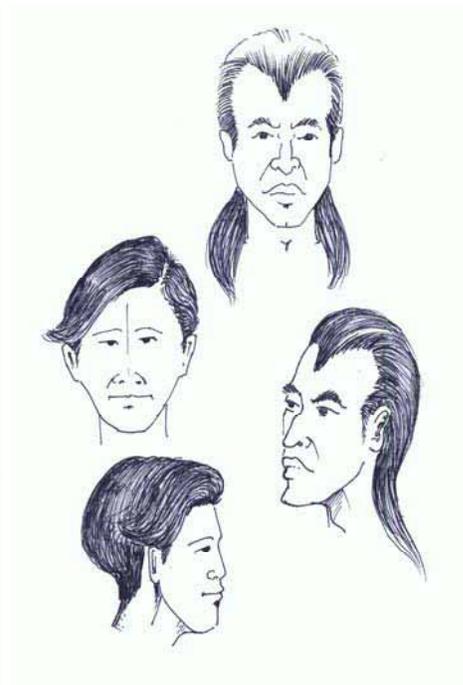


Gb.48 Contoh sketsa tata panggung

Gambar 48 menunjukkan keinginan sutradara untuk menghadirkan rumah sederhana di lingkungan yang tandus (berbatu) di atas pentas.



Gb.49 Contoh sketsa tata busana



Gb.50 Contoh sketsa tata rias

Gambar 49 menunjukkan keinginan sutradara untuk mengkombinasikan tata busana pelaut dan perompak. Topi dan sepatu yang dikenakan mengambil bentuk dari busana pelaut sementara jaket dan belati mengambil dari busana perompak. Dalam gambar 50 sutradara menginginkan tata rias dan rambut yang natural. Tidak banyak modifikasi.

3. Memilih Pemain

Menentukan pemain yang tepat tidaklah mudah. Dalam sebuah grup atau sanggar, sutradara sudah mengetahui karakter pemain-pemainnya (anggota). Akan tetapi, dalam sebuah grup teater sekolah yang pemainnya selalu berganti atau kelompok teater kecil yang membutuhkan banyak pemain lain sutradara harus jeli memilih sesuai kualifikasi yang diinginkan. Grup teater tradisional biasanya memilih pemain sesuai dengan penampilan fisik dengan ciri fisik tokoh lakon, misalnya dalam wayang orang atau ketoprak. Akan tetapi, dalam teater modern, memilih pemain biasanya berdasar kecapakan pemain tersebut.

3.1 Fisik

Penampilan fisik seorang pemain dapat dijadikan dasar menentukan peran. Biasanya, dalam lakon yang gambaran tokohnya sudah melekat di masyarakat, misalnya tokoh-tokoh dalam lakon pewayangan, penentuan pemain berdasar ciri fisik ini menjadi acuan utama.

- *Ciri Wajah.* Berkaitan langsung dengan penampilan mimik aktor. Meskipun kekurangan wajah bisa ditutupi dengan tata rias, tetapi ciri wajah pemain harus diusahakan semirip mungkin dengan ciri wajah tokoh dalam lakon. Hal ini dianggap dapat mampu melahirkan ekspresi wajah yang natural. Misalnya, dalam cerita *Kabayan*, maka pemain harus memiliki ciri wajah yang tampak tolol.
- *Ukuran Tubuh.* Dalam kasus tertentu, ukuran tubuh merupakan harga mati bagi sebuah peran. Misalnya, dalam wayang wong, tokoh Bagong memiliki ukuran tubuh tambun (gemuk), maka pemain yang dipilih pun harus memiliki tubuh gemuk. Tidak masuk akal jika Bagong tampil dengan tubuh kurus.
- *Tinggi Tubuh.* Hal ini juga sama dengan ukuran tubuh. Tokoh Werkudara (Bima) harus diperankan oleh orang yang bertubuh tinggi besar. Sutradara akan diprotes oleh penonton jika menampilkan Bima bertubuh kurus dan pendek, karena tidak sesuai dengan karakter dan akan menyalahi laku lakon secara keseluruhan.
- *Ciri Tertentu.* Ciri fisik dapat pula dijadikan acuan untuk menentukan pemain. Misalnya, dalam ketoprak, seorang yang

tinggi tapi bungkuk dianggap tepat memainkan peran pendeta. Seorang yang memiliki kumis, janggut, dan brewok tebal cocok diberi peran sebagai warok atau jagoan.

3.2 Kecakapan

Menentukan pemain berdasar kecakapan biasanya dilakukan melalui audisi. Meskipun dalam khasanah teater modern, sutradara dapat menilai kecakapan pemain melalui portofolio tetapi proses audisi tetap penting untuk menilai kecakapan aktor secara langsung.

- *Tubuh.* Kesiapan tubuh seorang pemain merupakan faktor utama. Tidak ada gunanya seorang aktor bermain dengan baik jika fisiknya lemah. Dalam sebuah produksi yang membutuhkan latihan rutin dan intens dalam kurun waktu yang lama ketahanan tubuh yang lemah sangatlah tidak menguntungkan. Untuk menilai kesiapan tubuh pemain, maka latihan ketahanan tubuh dapat diujikan.
- *Wicara.* Kemampuan dasar wicara merupakan syarat utama yang lain. Dalam teater yang menggunakan ekspresi bahasa verbal kejelasan ucapan adalah kunci ketersampaian pesan dialog. Oleh karena itu pemain harus memiliki kemampuan wicara yang baik. Penilaian yang dapat dilakukan adalah penguasaan, diksi, intonasi, dan pelafalan yang baik. Dengan memberikan teks bacaan tertentu, calon aktor dapat dinilai kemampuan dasar wicaranya.
- *Penghayatan.* Menghayati sebuah peran berarti mampu menerjemahkan laku aksi karakter peran dalam bahasa verbal dan ekspresi tubuh secara bersamaan. Untuk menilai hal ini, sutradara dapat memberikan penggalan adegan atau dialog karakter untuk diujikan. Calon aktor, harus mampu menyajikannya dengan penuh penghayatan. Untuk menguji lebih mendalam sutrdara juga dapat memberikan penggalan dialog karakter lain dengan muatan emosi yang berbeda.
- *Kecakapan lain.* Kemampuan lain selain bermain peran terkadang dibutuhkan. Misalnya, seorang calon aktor yang memiliki kemampuan menari, menyanyi atau bermain musik memiliki nilai lebih. Mungkin dalam sebuah produksi ia tidak memenuhi kriteria sebagai pemain utama, tetapi bisa dipilih sebagai seorang penari latar dalam adegan tertentu. Untuk itu, portofolio sangat penting bagi seorang aktor profesional. Catatan prestasi dan kemampuan yang dimiliki hendaknya ditulis dalam portofolio sehingga bisa menjadi pertimbangan sutradara.

4. Menentukan Bentuk dan Gaya Pementasan

Bentuk dan gaya pementasan membingkai keseluruhan penampilan pementasan. Penting bagi sutradara untuk menentukan dengan tepat bentuk dan gaya pementasan. Bentuk dan gaya yang dipilih secara serampangan akan mempengaruhi kualitas penampilan. Kehatian dalam memilih bentuk dan gaya bukan saja karena tingkat kesulitan tertentu, tetapi latar belakang pengetahuan dan kemampuan sutradara sangat menentukan. Di bawah ini akan dibahas bentuk dan gaya pementasan menurut penuturan cerita, bentuk penyajian, dan gaya penyajian. Masing-masing memiliki kelebihan dan kekurangan serta membutuhkan kecakapan sutradara dalam bidang tertentu untuk melaksanakannya.

4.1 Menurut Penuturan Cerita

Ada dua jenis pertunjukan teater menurut penuturan ceritanya, yaitu berdasar naskah lakon dan improvisasi. Teater tradisional biasanya memilih improvisasi karena semua pemain telah memahami dengan baik cerita yang akan dilakonkan dan karakter tokoh yang akan diperankan. Sebaliknya, teater modern menggunakan naskah lakon sebagai sumber penuturan. Meskipun beberapa kelompok teater modern tertentu memperbolehkan improvisasi (biasanya lakon komedi situasi) tetapi sumber utama dialognya diambil dari naskah lakon.

4.1.1 Berdasar Naskah Lakon

Mementaskan teater berdasarkan naskah lakon menjadi ciri umum teater modern. Hal ini memiliki kelebihan tersendiri, di antaranya adalah sebagai berikut.

- *Durasi waktu dapat ditentukan dengan pasti.* Karena dialog peran sudah ditentukan dan tidak boleh ditambah atau dikurangi maka durasi pementasan dapat ditentukan. Dari serangkaian latihan yang dikerjakan secara rutin dan kontinyu ditambah dengan unsur artistik dan teknis maka lamanya pertunjukan teater berdasar naskah dapat ditetapkan. Bahkan dalam produksi teater profesional yang semuanya dirancang dengan baik, lamanya adegan, perpindahan antaradegan, dan tanda keluar-masuk ilustrasi musik atau pencahayaan ditentukan waktunya sehingga setiap detik sangat berharga dan menentukan berhasil tidaknya pertunjukan tersebut.
- *Arahan dialog sudah ada.* Sutradara tidak perlu menambah atau mengurangi dialog yang sudah tertulis dalam lakon kecuali punya keinginan mengadaptasinya. Tugas aktor adalah menghapuskan dialog tersebut dan mengucapkannya dalam pementasan. Dalam lakon terkadang arahan emosi

berkaitan dengan dialog juga dituliskan sehingga sutradara lebih mudah dalam memantau emosi tokoh yang diperankan aktor.

- *Arahan laku permainan dapat ditemukan dalam naskah.* Dengan mempelajari naskah, arahan laku permainan dari awal sampai akhir dapat ditemukan. Dengan demikian, sutradara mudah dalam membuat perencanaan *blocking*.
- *Konflik dan penyelesaian tidak berkembang.* Karena tidak ada improvisasi, maka konflik dan penyelesaian lakon pasti.
- *Fokus permasalahan telah ditentukan.* Sutradara menjadi mudah menentukan penekanan permasalahan lakon. Pengembangan yang dilakukan hanyalah persoalan sudut pandang.
- *Gambaran bentuk latar kejadian dapat ditemukan dalam naskah.* Lakon telah menyediakan gambaran lengkap laku peristiwa melalui dialog tokoh-tokohnya. Gambaran ini sangat penting bagi sutradara untuk mewujudkannya di atas pentas. Kalaupun hendak melakukan adaptasi atau penyesuaian, sutradara telah mendapatkan gambarannya.

Di samping kelebihan tersebut di atas, pementasan teater berdasar naskah lakon juga memiliki kekurangan dan problem tersendiri.

- *Jika sumber daya yang dimiliki tidak sesuai dengan kehendak lakon harus dilakukan adaptasi.* Hal ini perlu dilakukan. Jika memaksakan kehendak harus sesuai dengan gagasan lakon, maka kerja sutradara akan semakin keras. Tergantung dari kekurangan sumber daya yang dimiliki. Jika sumber daya manusia (aktor) yang kurang, maka sutradara memerlukan waktu ekstra untuk membimbing para aktornya. Jika sumber dana yang kurang maka tim produksi harus berusaha keras untuk memenuhi tuntutan tersebut. Jika hendak menyesuaikan dengan ketersediaan sumber daya, maka adaptasi lakon harus dilakukan. Sutradara perlu meluangkan waktu untuk melakukannya.
- *Kreativitas aktor terbatas.* Dengan ditentukannya arah laku maka kreativitas aktor di atas panggung menjadi terbatas. Meskipun secara artistik tidak masalah, tetapi karya teater menjadi karya sutradara. Aktor tidak memiliki kebebasan penuh selain menerjemahkan konsep artistik sutradara.
- *Tidak memungkinkan pengembangan cerita.* Cerita yang telah dituliskan oleh pengarang harus ditaati. Setuju atau tidak setuju terhadap cerita, konflik, dan penyelesaian konflik, sutradara harus mengikutinya. Jika sutradara hendak mengembangkan cerita, konflik dan mengubah cara penyelesaian, ia harus mendapatkan ijin dari penulis naskah lakon. Jika ia tetap melakukannya, maka sutradara telah

melanggar kode etik dan hak karya artistik. Jika naskah lakon tersebut telah dipublikasikan dalam bentuk buku dan memiliki hak cipta maka sutradara bisa dituntut di muka hukum.

4.1.2 Improvisasi

Mementaskah teater secara improvisasi memiliki keunikan tersendiri. Sutradara hanya menyediakan gambaran cerita selanjutnya aktor yang mengembangkannya dalam permainan. Beberapa kelebihan pentas teater improvisasi adalah;

- *Kreativitas sutradara dan aktor dapat dikembangkan seoptimal mungkin.* Sutradara dapat mengembangkan cerita dengan bebas dan aktor dapat mengembangkan kemungkinan gaya permainan dengan bebas pula. Dalam proses latihan terkadang sutradara mendapat inspirasi dari laku aksi pemain demikian pula sebaliknya. Dengan berkembangnya cerita maka aktor mendapatkan arahan laku lain yang bisa dicobakan.
- *Arahan laku terbuka.* Oleh karena tidak ada petunjuk arah laku yang jelas, maka aktor dapat mengembangkannya. Terkadang hal ini dapat menimbulkan efek artistik yang alami dan menarik.
- *Konflik dan sudut pandang penyelesaian bisa dikembangkan.* Sifat teater improvisasi yang terbuka memungkinkan pengembangan konflik dan penyelesaian. Dalam teater tradisional, mereka biasanya menerima pesan tertentu dari penyelenggara. Pesan ini dengan luwes dapat diselipkan dalam lakon. Terkadang untuk menyampaikan pesan titipan tersebut konflik minor baru dimunculkan. Setelah konflik ini diselesaikan dengan cara yang khas dan lucu maka cerita kembali ke konflik semula.
- *Memungkinkan percampuran bentuk gaya.* Dalam teater improvisasi gaya pementasan juga terbuka. Misalnya, dalam pertunjukan ketoprak sebuah adegan dilakukan mengikuti kaidah gaya presentasional (adegan Istana), tetapi di adegan lain menggunakan gaya realis (adegan dagelan). Pencampuran gaya ini dimaksudkan untuk memenuhi selera penonton.
- *Cerita bisa disesuaikan dengan sumber daya yang dimiliki.* Salah satu kelebihan utama teater improvisasi adalah cerita dan pemeran dapat dibuat berdasarkan sumber daya yang dimiliki. Jika banyak pemain yang bisa melucu maka cerita komedi akan efektif, tetapi jika jumlah pemain yang memiliki kemampuan laga banyak, maka cerita penuh aksi dapat dijadikan pilihan. Kemampuan sumber daya ini bisa dijadikan strategi untuk membuat pertunjukan menarik dan memiliki ciri khas tertentu.

Di balik semua kelebihan di atas, teater improvisasi juga memiliki kekurangan yang patut diperhatikan oleh sutradara.

- *Durasi waktu tidak tertentu.* Oleh karena cerita bisa dikembangkan, maka durasi pementasan bisa berubah-ubah. Semua tergantung dari improvisasi aktor di atas pentas. Sutradara bisa memotong sebuah adegan yang berjalan cukup lama dengan membunyikan tanda agar musik dimainkan dan adegan segera diselesaikan. Kekurangan dari pemotongan adegan ini adalah jika inti dialog (persoalan) belum sempat terucapkan maka inti dialog harus diucapkan pada adegan berikutnya.
- *Improvisasi dialog tidak berimbang.* Dalam sebuah grup teater, kemampuan setiap aktor pasti tidak sama. Oleh karena itu, jika sutradara tidak jeli memahami hal ini, bisa jadi ia memasang aktor yang memiliki kemampuan tak berimbang dalam improvisasi. Akibatnya, dalam adegan tersebut aktor yang satu terlalu aktif dan yang lain pasif. Jika hal ini terjadi cukup lama, maka akan membosankan.
- *Kualitas dialog tidak dapat distandarkan.* Karena tidak ada arahan dialog yang baku, maka kualitas dialog tidak bisa distandarkan. Bagi aktor yang memiliki kemampuan sastra memadai tidak jadi masalah, tetapi bagi aktor yang kualitas sastranya pas-pasan hal ini menjadi masalah besar. Untuk itu, meskipun improvisasi, latihan adegan tetap harus sering dilakukan.
- *Kemungkinan aktor melakukan kesalahan lebih besar.* Sifat akting adalah aksi dan reaksi. Jika seorang aktor beraksi, maka aktor lawan mainnya harus bereaksi. Karena arahan laku yang terbuka maka reaksi ucapan sering dilakukan spontan dan belum tentu benar. Di samping itu, kesalahan ucap atau penyampaian informasi tertentu bisa saja salah karena memang tidak dicatat dan hanya diingat garis besarnya saja.
- *Sutradara tidak bisa sepenuhnya mengendalikan jalannya pementasan.* Jika pementasan sudah berjalan, maka panggung sepenuhnya adalah milik aktor. Sutradara tidak bisa lagi mengendalikan jalannya pertunjukan. Aktor mengambil peran penuh. Karena sifatnya yang serba terbuka, aktor bisa mengembangkan cerita dan gaya permainan di atas pentas dan sutradara tidak bisa lagi mengarahkan secara langsung. Jika dalam teater berbasis naskah, lakon sebagai pengendali cerita maka dalam teater improvisasi aktor harus mampu mengendalikan jalannya cerita.

4.2 Menurut Bentuk Penyajian

Banyaknya pilihan bentuk penyajian pementasan teater membuat sutradara harus jeli dalam menentukannya. Jika tidak, sutradara akan kerepotan sendiri. Oleh karena setiap bentuk penyajian memiliki kekhasan dan membutuhkan prasyarat tertentu yang harus dipenuhi, maka sutradara wajib mempelajari dan memahami langkah-langkah dalam melaksanakannya.

4.2.1 Teater Gerak

Teater gerak lebih banyak membutuhkan ekspresi gerak tubuh dan mimik muka daripada wicara. Pesan yang tidak disampaikan secara verbal membutuhkan keahlian tersendiri untuk mengelolanya. Di bawah ini beberapa langkah yang bisa diambil oleh sutradara dalam menggarap teater gerak

- *Sutradara mampu mengeksplorasi dan menciptakan gerak.* Simbol dan makna yang disampaikan melalui gerak harus dikerjakan dengan teliti. Jika tidak, maka maknanya akan kabur. Sutradara harus mampu mengeksplorasi dan menciptakan gerak sesuai dengan makna pesan yang hendak disampaikan.
- *Memahami komposisi dan koreografi.* Karena bekerja dengan gerak, maka teori komposisi dan koreografi dasar wajib dimiliki oleh sutradara. Penataan gerak tidak bisa dikerjakan dengan serampangan, harus mempertimbangkan makna pesan, suasana, dan terutama musik ilustrasinya. Untuk mendukung rangkaian gerak yang telah diciptakan, pengaturan pemain perlu dilakukan. Meskipun rangkaian gerak yang dihasilkan sangat indah, tetapi jika komposisi (tata letak) pemainnya tidak berubah akan melahirkan kejenuhan.
- *Mewujudkan bahasa dalam simbol gerak.* Mengubah bahasa dalam simbol gerak tidaklah mudah. Apalagi jika sudah menyangkut makna. Oleh karena itu, sutradara harus bisa mewujudkan bahasa verbal dalam simbol gerak.
- *Mewujudkan ekspresi melalui mimik para aktor.* Ekspresi emosi atau karakter peran harus bisa diwujudkan melalui mimik para aktor. Oleh karena keterbatasan bahasa verbal dalam pertunjukan teater gerak, maka ekspresi mimik menjadi sangat penting.
- *Mengerti musik ilustrasi.* Meskipun tidak bisa memainkan musik, sutradara teater gerak harus mengerti kaidah musik ilustrasi. Kapan musik mengikuti gerak pemain, kapan pemain harus menyesuaikan dengan alunan musik, kapan musik hadir sebagai latar suasana, dan perbedaannya harus dimengerti oleh sutradara.

- *Jika pemain dalam jumlah banyak, maka pengaturan blocking harus lebih teliti.* Jumlah pemain yang banyak menimbulkan persoalan tersendiri, terutama menyangkut komposisi. Jika tidak pintar mengelola, maka banyaknya jumlah pemain justru akan memenuhi panggung dan membuat suasana menjadi sesak. Menempatkan pemain dalam posisi dan gerak yang tepat akan membuat pertunjukan semakin menarik. Jika jumlah pemain banyak dan harus bergerak secara serempak, maka dianjurkan untuk mengkreasi gerak sederhana yang mudah dilakukan. Jika gerak terlalu sulit, maka irama rampak gerak yang diharapkan bisa kacau.
- *Jika pemain sedikit maka motif gerak harus lebih variatif.* Jumlah pemain bisa disiasati dengan menambah perbendaharaan gerak. Motif gerak yang kaya akan membuat tampilan menjadi variatif dan menyegarkan.

4.2.2 Teater Boneka

Teater boneka memiliki karakter yang khas tergantung jenis boneka yang dimainkan. Kewajiban sutradara tidak hanya mengatur pemain manusia, tetapi juga mengatur permainan boneka. Di bawah ini beberapa langkah yang bisa dikerjakan oleh sutradara yang hendak mementaskan teater boneka.

- *Mampu memainkan boneka dengan baik.* Banyak jenis boneka dan masing-masing membutuhkan teknik khusus dalam memperagakannya. Boneka dua dimensi seperti wayang kulit memiliki teknik memainkan berbeda dengan boneka tiga dimensi seperti wayang golek. Boneka wayang golek memiliki teknik permainan yang berbeda dengan boneka *marionette* yang dimainkan dengan tali. Sutradara harus bisa memainkan boneka tersebut.
- *Mampu mengisi suara sesuai dengan karakter boneka.* Mengisi suara sesuai karakter boneka menjadi prasyarat utama. Karakter suara harus bisa tampil secara konsisten dari awal hingga akhir pertunjukan. Biasanya seorang pemain boneka bisa membuat beberapa karakter suara yang berbeda.
- *Mampu menghidupkan ekspresi boneka yang dimainkan.* Memainkan boneka bisa saja dipelajari, tetapi memberikan ekspresi hidup adalah hal yang lain. Ekspresi selalu menyangkut penghayatan dan konsentrasi. Karena peran diperagakan oleh boneka, maka karakter boneka harus benar-benar melekat sehingga pengendali boneka seolah-olah bisa memberikan nafas hidup di dalamnya. Boneka yang dimainkan dengan hidup akan menarik dan tampak nyata.
- *Jika pemain boneka banyak maka harus mampu mengatur adegan agar pergerakan boneka tidak saling mengganggu.*

Jika lakon yang dimainkan membutuhkan banyak peran, maka pengaturan adegan harus dikerjakan dengan teliti. Tempat pertunjukan teater boneka yang terbatas harus disesuaikan dengan jumlah boneka yang tampil. Selain itu, seorang pengendali biasanya hanya bisa mengendalikan maksimal dua boneka, maka penampilan boneka yang terlalu banyak juga akan merepotkan para pengendalinya.

- *Jika pemain sedikit harus memiliki kemampuan mengisi suara dengan karakter yang berbeda.* Jumlah pengendali boneka yang sedikit tidak masalah asal setiap orang mampu menciptakan beberapa karakter suara. Yang terpenting dan perlu dicatat adalah setiap boneka mempunyai karakter suaranya sendiri.
- *Mampu membangun kerjasama antarpemain boneka.* Dalam teater boneka kerjasama antarpemain tidak hanya menyangkut emosi, tetapi juga menyangkut hal-hal teknis. Keluar masuknya boneka di atas pentas berkaitan langsung dengan pengendali bonekanya. Oleh karena itu, pengaturan adegan boneka disesuaikan dengan kemampuan pengendali. Jika tidak ada kerjasama yang baik antarpemain (pengendali boneka), maka pergantian adegan bisa semrawut sehingga para pemain kewalahan.

4.2.3 Teater Dramatik

Mementaskan teater dramatik membutuhkan kerja keras sutradara terutama terkait dengan akting pemeran. Oleh karena tuntutan pertunjukan teater dramatik yang mensyaratkan laku aksi seperti kisah nyata, maka sutradara harus benar-benar jeli dalam menilai setiap aksi para aktor. Demikian juga dengan suasana kejadian, semua harus tampak natural, tidak dibuat-buat. Beberapa langkah yang dapat dikerjakan oleh sutradara dalam menggarap teater dramatik adalah sebagai berikut.

- *Memahami tensi dramatik (dinamika lakon).* Laku lakon dari awal sampai akhir mengalami dinamika atau ketegangan yang turun naik. Sutradara harus memahami bobot tegangan (tensi) dramatik dalam setiap adegan yang ada pada lakon. Jika pada bagian awal konflik tegangan terlalu tinggi, maka aktor akan kesulitan meninggikan tegangan pada saat klimaks. Hasil akhirnya adalah anti klimaks di mana pada adegan yang seharusnya memiliki tensi tinggi justru melemah karena energi para aktornya telah habis. Untuk menghindari hal tersebut sutradara harus benar-benar teliti dalam mengukur tegangan dramatik adegan per adegan dalam lakon. Jika dianalogikan dengan nilai 1 sampai dengan 10, maka sutradara harus menetapkan tegangan optimal dan minimal. Angka tertinggi

dari deret tegangan yang harus dicapai oleh aktor adalah 8 atau 9, sehingga ketika dalam adegan tertentu membutuhkan tegangan yang lebih aktor masih bisa mengejanya. Intinya, bijaksanalah dalam menentukan tegangan dramatik adegan dan buatlah klimaks yang mengesankan dan penyelesaian yang dramatis.

- *Memahami sisi kejiwaan karakter peran.* Hal yang paling sulit dilakukan oleh sutradara adalah membongkar kejiwaan karakter peran dan mewujudkannya dalam laku aktor di atas pentas. Sisi kejiwaan yang menyangkut perasaan karakter peran harus dapat ditampilkan senatural mungkin sehingga penonton menganggap hal itu benar-benar nyata terjadi. Di sinilah letak kesulitannya, aktor diharuskan berakting tetapi seolah-olah ia tidak berakting melainkan melakukan kenyataan hidup. Jika sutradara tidak memahami kejiwaan karakter peran dengan baik maka penilaiannya terhadap kualitas penghayatan aktor pun kurang baik. Jika demikian, maka efek dramatik yang diharapkan dari aksi aktor menjadi gagal.
- *Mampu meningkatkan kualitas pemeranan aktor untuk menghayati peran secara optimal.* Berkaitan dengan karakter peran, sutradara harus dapat menentukan metode yang tepat agar para aktornya dapat memahami, menghayati dan memerankan karakter dengan baik. Banyak sutradara yang mengadakan semacam pemusatan latihan dalam kurun waktu yang cukup lama dengan tujuan agar para aktornya berada dalam suasana lakon yang akan dipentaskan.
- *Mampu menghadirkan laku cerita seperti sebuah kenyataan hidup.* Langkah pamungkas yang dapat dijadikan patokan adalah menghadirkan pentas seperti sebuah kenyataan hidup. Membuat penonton terkesima dengan pertunjukan tidaklah mudah. Dalam teater dramatik, jika melakonkan cerita yang sedih ukuran keberhasilannya adalah membuat penonton ikut terhanyut sedih. Demikian pula dengan cerita suka-ria, maka penonton harus dibawa dalam suasana yang suka-ria. Untuk mencapai hasil maksimal maka kejelian sutradara dalam mengamati dan menangani keseluruhan unsur pertunjukan sangat dibutuhkan. Kejanggalan-kejanggalan kecil yang dirasa kurang masuk akal oleh penonton akan mengurangi kualitas dramatika lakon yang dihadirkan. Teater dramatik adalah teater yang mencoba meniru peristiwa kehidupan secara total dan sempurna. Jadi, hindarilah kesalahan atau hal yang tidak lumrah dan berada di luar jangkauan nalar penonton.

4.2.4 Drama Musikal

Kemampuan multi harus dimiliki oleh seorang sutradara jika hendak mementaskan drama musikal. Bahasa ungkap yang beragam antara bahasa verbal, lagu, gerak, dan musikal harus dirangkai secara harmonis untuk mencapai hasil maksimal. Beberapa hal yang perlu diperhatikan sutradara dalam drama musikal adalah sebagai berikut.

- *Mengerti karya musik dramatik.* Sutradara tidak harus bisa memainkan musik, tetapi memahami karya musik merupakan keharusan dalam drama musikal. Peranan musik sangat dominan dalam drama musikal bahkan musik bisa hadir secara mandiri untuk menceritakan sesuatu. Artinya, musik itu sendiri sudah bercerita sehingga pemain atau penari yang berada di atas panggung hanyalah pelengkap gambaran peristiwa. Pada adegan lain, peran musik bisa menjadi pengiring lagu yang bercerita, pengiring gerak, dan ilustrasi suasana kejadian. Kepiawaian sutradara dalam menentukan kegunaan karya musik yang satu dengan yang lain benar-benar dibutuhkan. Jika karya drama musikal tersebut berawal dari karya musik murni (musik yang bercerita) seperti *The Cats* karya Andrew Lloyd Webber, maka sutradara harus benar-benar piawai dalam mengolah visualisasinya di atas pentas.
- *Mengerti lagu dan nyanyian.* Peranan dialog verbal yang digubah dalam bentuk lagu dan diucapkan melalui nyanyian adalah satu hal yang membutuhkan perhatian tersendiri. Ketepatan nada dalam nyanyian serta ekspresi wajah ketika menyanyi juga tidak boleh luput dari pengamatan. Banyak penyanyi yang memiliki suara baik tetapi ekspresinya datar, demikian pula sebaliknya. Sutradara harus mampu memecahkan masalah dasar tersebut. Lagu dan nyanyian harus bisa ditampilkan secara baik dan harmonis.
- *Mampu membuat gerak dan ekspresi berdasar karya musik.* Pada adegan dimana musik bercerita secara mandiri maka sutradara harus mampu memvisualisasikan cerita tersebut di atas pentas. Memilih pelaku yang tepat dan membuat komposisi atau koreografi berdasar karya musik yang ada. Ekspresi cerita melalui nada-nada musik harus benar-benar bisa divisualisasikan dengan tepat.
- *Mampu membuat gerak, komposisi, dan koreografi.* Dalam satu adegan saat cerita diungkapkan melalui gerak, maka sutradara harus mampu menciptakan koreografinya. Dalam hal ini musik bertindak sebagai pengiring. Makna cerita sepenuhnya dituangkan dalam wujud gerak. Dituntut kepiawaian sutradara dalam memilih dan merangkai motif gerak. Meskipun sutradara bekerja dengan seorang koreografer, tetapi makna dan atau simbolisasi cerita harus

benar-benar bisa diwujudkan dalam gerak tari yang dilakukan. Koreografer bisa saja mencipta gerak, tetapi pada akhirnya sutradara yang memutuskan.

4.2.5 Teatralisasi Puisi

Menciptakan karya teater berdasarkan puisi yang bercerita membutuhkan keahlian tersendiri. Sifat puisi berbeda dengan lakon (sastra drama), maka sutradara harus mampu meramu bait-bait puisi ke dalam bentuk teatral. Beberapa hal di bawah ini dapat dijadikan acuan sutradara yang hendak mementaskan teatralisasi puisi.

- *Memahami karya sastra dalam bentuk puisi.* Sutradara harus memahami karya sastra dalam bentuk puisi. Lebih mudah jika puisi tersebut sudah terjalin menjadi satu cerita. Jika karya puisi masih terpisah-pisah - bisa dengan satu pencipta atau lebih - sutradara harus dapat menjalinnya menjadi sebuah cerita yang memenuhi syarat untuk diangkat dalam bentuk teater. Syarat cerita teater adalah adanya “konflik”. Jika ada konflik, maka secara otomatis harus ada penyebab dan penyelesaiannya. Puisi yang sudah dirangkai sesuai dengan prasyarat ini bisa diangkat ke dalam bentuk teater. Yang perlu diingat adalah kesatuan tema dan gaya puisi. Kalau gaya masing-masing puisi berbeda, maka rangkaian yang dihasilkan hanya merupakan sekumpulan puisi sehingga bentuk pementasannya menjadi kumpulan sketsa.
- *Memahami teknik membaca puisi.* Teknik membaca puisi berbeda dengan teknik wicara dalam teater. Ada kaidah-kaidah tertentu yang harus dipahami oleh sutradara, misalnya pemenggalan kata, irama pengucapan, dan penekanan makna. Jika teknik membaca dipahami dan dikuasai dengan baik, maka sutradara akan dapat melatihkannya ke aktor. Selain itu, kemungkinan bentuk pengembangan (gaya pengucapan) akan terbuka lebih lebar dan terarah.
- *Mewujudkan makna puisi dalam gerak, ekspresi, dan laku aktor.* Teatralisasi puisi bisa ditampilkan dengan menambahkan komposisi gerak. Hal ini bertujuan untuk menegaskan gambaran makna puisi yang disampaikan. Bagi aktor yang mengucapkan baris-baris puisi, maka tugas sutradara adalah mengatur keselarasan gerak, ekspresi, dan pengucapan kalimat puisi tersebut. Ketiga unsur ini harus saling mendukung dan menguatkan. Sementara, pemain lain yang memberikan latar gerak, komposisi dan irama geraknya diatur untuk mendukung pemain utama. Semua mengacu pada harmonisasi.
- *Mengubah puisi dalam bentuk koreografi atau nyanyian.* Untuk menambah daya tarik terkadang bait-bait puisi diubah dalam

bentuk gerak atau diubah menjadi lagu. Kemampuan sutradara untuk menemukan alternatif media ungkap puisi sangat diperlukan. Bentuk gerak dan nyanyian hanyalah salah satunya. Jika sutradara menemukan bentuk ungkap lain, maka hal tersebut harus diterapkan dengan baik demi mendukung harmonisasi. Banyaknya ragam media ungkap puisi membuat pertunjukan menjadi kaya.

- *Menghadirkan musik ilustrasi yang tepat.* Musik pengiring merupakan unsur yang penting dalam teatralisasi puisi. Dalam pementasan pembacaan puisi, seniman biasanya menambahkan musik pengiring. Usaha yang cukup berhasil ini membawa puisi ke dalam dimensi yang lebih dalam dan itu membawa pengaruh kuat dalam pementasan. Usaha ini kemudian dilestarikan para seniman sehingga dalam pentas baca puisi, kehadiran musik pengiring menjadi penting. Tanpa musik pengiring, pertunjukan teatralisasi puisi menjadi hambar. Dengan alasan ini, maka sutradara harus mampu memilih jenis karya musik yang tepat untuk mengiringi setiap adegan. Sutradara diharapkan bekerjasama dengan penata musik, tetapi arahan utama atau gagasan pengadeganan tetap ada pada sutradara. Penata musik hanya menerjemahkan kehendak sutradara ke dalam komposisinya. Selanjutnya sutradara memberi penilaian baik (tepat) tidaknya komposisi tersebut dalam adegan.

4.3 Menurut Gaya Penyajian

Sejak sejarah kelahirannya, teater telah memunculkan berbagai macam gaya pementasan. Para seniman teater tidak pernah berhenti menggali visualisasi artistik pementasan. Beberapa gaya pementasan yang dilahirkan ada yang bertahan hingga saat ini dan banyak yang tidak lama bertahan. Gaya pementasan yang bertahan biasanya memiliki daya tarik yang kuat dan membuat seniman lain ikut melakukannya. Jika gaya tersebut dilakukan dalam kurun waktu yang lama oleh seniman berbeda dalam berbagai produksi, maka ciri-ciri dari gaya tersebut berubah menjadi konvensi (pakem). Pertunjukan teater yang menjalankan konvensi tertentu dengan ketat disebut sebagai teater konvensional. Untuk membedakan, pertunjukan teater dengan gaya lain yang masih membuka kemungkinan pengembangan dan belum menetapkan konvensi disebut sebagai teater non konvensional.

4.3.1 Konvensional

Mementaskan teater konvensional membutuhkan kecermatan dan kedisiplinan dalam menerapkan konvensi. Mentaati konvensi terkadang tidak mudah karena kemungkinan bentuk pengembangannya menjadi

sangat terbatas. Jika tidak hati-hati gagasan baru untuk pengembangan justru bertolak belakang dari konvensi yang ada. Banyak polemik lahir mengenai ketaatan konvensi, terutama dalam teater tradisional. Hal ini biasanya berkaitan dengan penyebutan nama dan prasyarat yang mengikutinya. Misalnya, untuk menyebut pertunjukan teater yang bernama ludruk maka aturan-aturan pertunjukan ludruk harus dipenuhi. Di bawah ini adalah langkah-langkah yang bisa diterapkan sutradara yang ingin mementaskan teater konvensional.

- *Memilih jenis teater konvensional.* Banyak sekali jenis teater konvensional, terutama di Indonesia. Setiap teater tradisional bisa disebut sebagai teater konvensional. Ludruk, randai, ketoprak, longser, lenong, wayang wong, semua dapat digolongkan ke dalam teater konvensional. Di Asia terdapat noh, kyogen, bunraku (Jepang), sandiwara bangsawan, mak yong (Malaysia), lakhon (Thailand, Myanmar). Di Barat, semua teater sejak belum lahirnya realisme disebut teater konvensional. Bahkan dewasa ini realisme dan beberapa gaya teater modern lain yang ciri-cirinya sudah melembaga bisa disebut sebagai teater konvensional. Sutradara harus memilih jenis teater konvensional yang hendak dipentaskan sesuai dengan kemampuannya.
- *Memahami konvensi.* Untuk mementaskan teater ini sutradara harus memahami dengan baik konvensi (pakem) yang ada. Meskipun konvensi tersebut bersifat normatif tetapi pemberlakuannya ketat apalagi jika jenis teater tersebut telah digolongkan sebagai teater klasik. Setiap jenis teater konvensional memiliki aturan yang berbeda. Misalnya, aturan pertunjukan ludruk berbeda dengan randai, ketoprak, wayang wong, longser, dan lain sebagainya. Meskipun terdapat beberapa unsur kesamaan tetapi ciri khas masing-masing jenis teater tersebut berbeda. Hal ini berlaku juga untuk teater di Barat, jenis teater konvensional yang ada misalnya gaya presentasional (klasik) dan representasional (realis) memiliki konvensi yang sangat berbeda. Sutradara harus benar-benar memahami konvensi jenis teater konvensional yang dipilih.
- *Dapat menjalankan konvensi dengan konsisten.* Karena konvensi ini harus dilakukan, maka sutradara harus mau dan mampu menjalankannya secara konsisten. Misalnya, dalam sebuah konvensi pemain harus menari ketika keluar-masuk panggung maka sutradara diharuskan mentaatinya. Jika ada pemain yang tidak bisa menari, maka ia harus melatihnnya atau memanggilkannya pelatih untuk mengajari menari. Jika sutradara putus asa dan memperbolehkan para pemain tidak menari ketika keluar-masuk panggung, maka ia telah menyalahi konvensi dan bisa jadi menuai kritikan tajam dari para pengamat dan pelaku teater konvensional.

- *Mampu bekerja dengan semua unsur dalam mewujudkan konvensi.* Konvensi sebuah pertunjukan terkadang tidak hanya menyangkut laku pemain, tetapi juga unsur pendukung lain, misalnya tata busana dan musik. Misalnya, dalam wayang wong, tata rias-busana pewayangan (meniru tokoh wayang dalam wayang kulit) serta gamelan merupakan keharusan. Oleh karena itu sutradara harus mampu bekerja dengan semua unsur yang menjadi prasyarat sebuah konvensi. Biasanya dalam hal ini sutradara mengangkat beberapa penasehat untuk memberikan arahan dalam bidang-bidang yang tidak dikuasai (secara langsung) dengan baik oleh sutradara. Menjaga konvensi sebuah pertunjukan sangat berarti bagi pelestarian sebuah tradisi.

4.3.2 Non Konvensional

Teater non konvensional memiliki kemungkinan yang sangat terbuka bagi pengembangan artistik dan sudut pandang. Eksperimentasi sangat dimungkinkan. Pencobaan model penyajian, bentuk pemanggungan, laku lakon sampai bentuk dan gaya akting dapat dikerjakan. Akan tetapi, semua harus disikapi dengan kreativitas artistik yang positif. Di bawah ini beberapa hal yang dapat diperhatikan oleh sutradara yang hendak menyajikan pementasan teater non konvensional.

- *Memahami dasar-dasar penciptaan teater.* Dasar penciptaan teater baik secara teori dan praktik harus dikuasai oleh sutradara. Dasar penciptaan selanjutnya dapat dijadikan pijakan untuk melahirkan kreasi artistik yang baru. Pengetahuan yang perlu dipahami oleh sutradara adalah sejarah teater sampai munculnya kreasi-kreasi penciptaan dalam teater. Hal ini penting karena kreativitas teater bisa dilahirkan dari berbagai rangsang dan imajinasi. Proses kreatif seniman terkadang melahirkan kehendak kreatif bagi seniman yang lain. Oleh karena itu, mempelajari proses penciptaan teater dari para tokoh teater adalah wajib. Banyak pekerja teater pemula yang merasa telah melahirkan gagasan kreatif baru dan mempublikasikan karya tersebut secara luas, tetapi ketika ditelaah lebih teliti karya yang dikerjakannya adalah pengulangan dari karya yang pernah dikerjakan oleh seniman sebelumnya. Keadaan ini sering terjadi karena faktor distribusi informasi yang tidak baik dan sang pelaku tidak mau meningkatkan pengetahuannya.
- *Kreatif.* Sifat kreatif harus dimiliki oleh sutradara. Tawaran-tawaran kreatif harus mampu dilahirkan jika ingin menyajikan bentuk pementasan yang baru dan menarik perhatian.
- *Inovatif.* Jiwa inovasi atau mampu menciptakan yang belum ada dan mengembangkan yang sudah ada wajib dimiliki.

Melihat persoalan dari berbagai sudut pandang adalah cara yang paling mudah untuk menjelaskan proses inovasi. Dengan melihat persoalan dari beragam sudut pandang, maka peluang-peluang kreasi yang belum tersentuh dapat digali. Stanislavsky melakukan inovasi hebat dalam hal metode pemeranan demi mencapai tujuan artistik gaya realisme. Grotowski melalui berbagai usahanya menyajikan pertunjukan dalam bentuk panggung yang kreatif dan provokatif sehingga menarik minat penonton. Inovasi terbuka lebar bagi yang mau membuka pikiran.

- *Merancang dan menjelaskan konsep pertunjukan secara menyeluruh.* Gagasan dasar yang dimiliki harus dijelaskan dalam sebuah konsep sehingga semua yang terlibat di dalamnya memahami. Dalam rancangan konsep, semua pertanyaan yang timbul harus bisa dijawab. Misalnya, dalam sebuah pertunjukan, sutradara menghendaki semua pemainnya melakukan gaya akrobatik dalam beracting, maka segala hal yang melatari lahirnya gagasan tersebut serta tujuan dari pentas itu harus dijelaskan dengan jelas. Apa yang akan dicapai oleh sutradara secara artistik, apa yang akan ditawarkan kepada penonton melalui bentuk pertunjukan tersebut. Semua harus mampu dijelaskan sutradara sehingga karya yang dihasilkan memiliki konsep yang kuat dan tidak hanya sekedar lain dari yang lain.
- *Mewujudkan konsep melalui aktor dan seluruh unsur pendukung.* Setelah menjelaskan dalam tataran wacana, sutradara harus mampu mewujudkannya melalui para aktor dan unsur pendukung artistik yang lain. Misalnya, untuk memenuhi tuntutan aksi akrobatik, sutradara memanggil pelatih sirkus dan melatih para aktor melakukan berbagai jenis akrobat. Tata panggung dibuat sedemikian rupa sehingga mendukung aksi akrobat yang dilakukan. Tata busana pun harus dirancang dengan baik agar tidak mengganggu aksi yang dilakukan. Semua unsur harus mendapatkan perhatian, termasuk penataan adegan, pola dialog, *blocking*, ilustrasi musik, dan lain sebagainya. Semuanya harus diatur, diarahkan, dan dijalin dengan memperhatikan harmonisasi. Banyak pertunjukan yang mencoba menawarkan sesuatu yang baru, tetapi masih bersifat tambal sulam dan unsur-unsurnya tidak menyatu.

5. Blocking

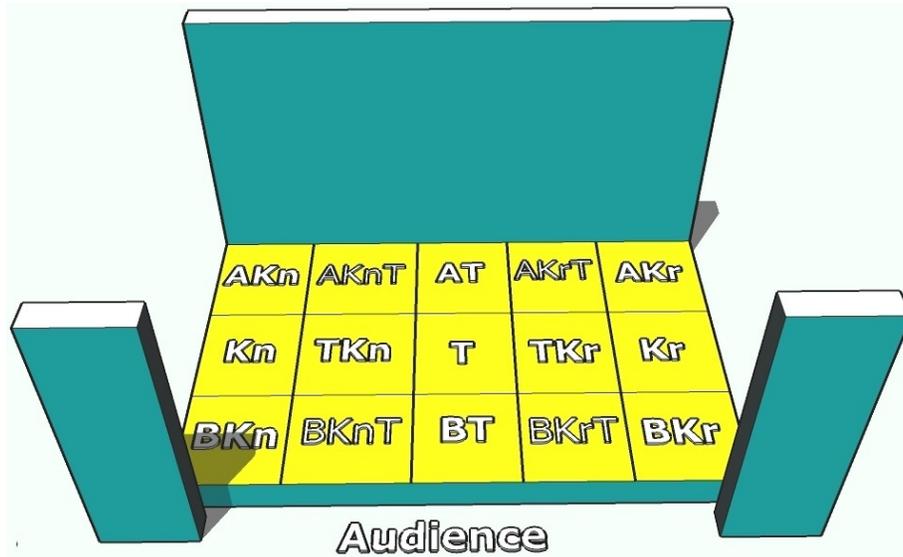
Sutradara diwajibkan memahami cara mengatur pemain di atas pentas. Bukan hanya acting tetapi juga *blocking*. Secara mendasar *blocking* adalah gerakan fisik atau proses penataan (pembentukan) sikap

tubuh seluruh aktor di atas panggung. *Blocking* dapat diartikan sebagai aturan berpindah tempat dari titik (area) satu ke titik (area) yang lainnya bagi aktor di atas panggung. Untuk mendapatkan hasil yang baik, maka perlu diperhatikan agar *blocking* yang dibuat tidak terlalu rumit, sehingga lalulintas aktor di atas panggung berjalan dengan lancar. Jika *blocking* dibuat terlalu rumit, maka perpindahan dari satu aksi menuju aksi yang lain menjadi kabur. Yang terpenting dalam hal ini adalah fokus atau penekanan bagian yang akan ditampilkan. Fungsi *blocking* secara mendasar adalah sebagai berikut.

- Menerjemahkan naskah lakon ke dalam sikap tubuh aktor sehingga penonton dapat melihat dan mengerti.
- Memberikan pondasi yang praktis bagi aktor untuk membangun karakter dalam pertunjukan.
- Menciptakan lukisan panggung yang baik.

Dengan *blocking* yang tepat, kalimat yang diucapkan oleh aktor menjadi lebih mudah dipahami oleh penonton. Di samping itu, *blocking* dapat mempertegas isi kalimat tersebut. Jika *blocking* dikerjakan dengan baik, maka karakter tokoh yang dimainkan oleh para aktor akan tampak lebih hidup.

5.1 Pembagian Area Panggung



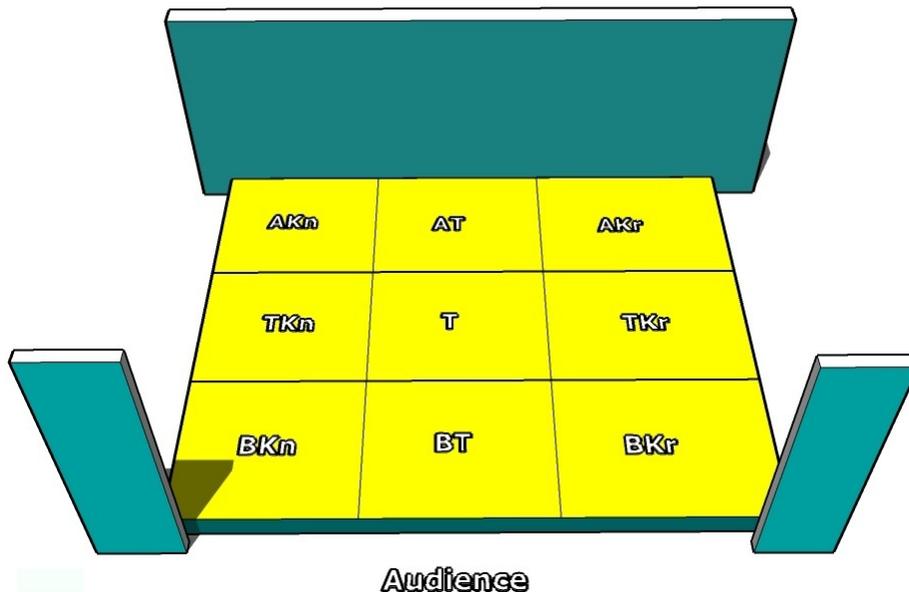
Gb.51 Pembagian lima belas area panggung

Akn = Atas Kanan, **AknT** = Atas Kanan Tengah, **AT** = Atas Tengah, **AKrT** = Atas Kiri Tengah, **AKr** = Atas Kiri, **Kn** = Kanan, **TKn** = Tengah Kanan, **T** = Tengah, **TKr** = Tengah Kiri, **Kr** = Kiri, **BKn** = Bawah Kanan, **BKnT** = Bawah Kanan Tengah, **BT** = Bawah Tengah, **BKrT** = Bawah Kiri Tengah, **BKr** = Bawah Kiri

Untuk membuat atau merencanakan *blocking* bagi para pemain, perlu diketahui terlebih dahulu pembagian area panggung. Panggung pertunjukan secara kompleks dibagi dalam lima belas area, yaitu *tengah, tengah kanan, tengah kiri, kanan, kiri, bawah tengah, bawah kanan tengah, bawah kiri tengah, bawah kanan, bawah kiri, atas tengah, atas kanan tengah, atas kiri tengah, atas kanan, dan atas kiri*. Pembagian panggung dalam lima belas area ini biasanya digunakan untuk panggung yang berukuran besar.

Letak kanan dan kiri atau atas dan bawah ditentukan berdasar pada arah hadap aktor ke penonton. Kanan adalah kanan pemain dan bukan kanan penonton dan kiri adalah kiri pemain. Atas adalah jarak terjauh dari penonton, sedangkan bawah adalah jarak terdekat dengan penonton, sedangkan kanan adalah posisi kanan arah hadap aktor atau sisi kiri penonton.

Secara sederhana dan umum panggung dibagi sembilan area, yaitu *tengah, tengah kanan, tengah kiri, bawah tengah, bawah kanan, bawah kiri, atas tengah, atas kanan, dan atas kiri*. Panggung yang tidak terlalu luas jika dibagi menjadi lima belas area, maka luas masing-masing area akan terlalu sempit sehingga tidak memungkinkan sebuah pergerakan yang leluasa baik untuk pemain maupun perabot. Pembagian sembilan area juga memudahkan sutradara dalam memberikan arah gerak kepada para aktornya.



Gb.52 Pembagian sembilan area panggung

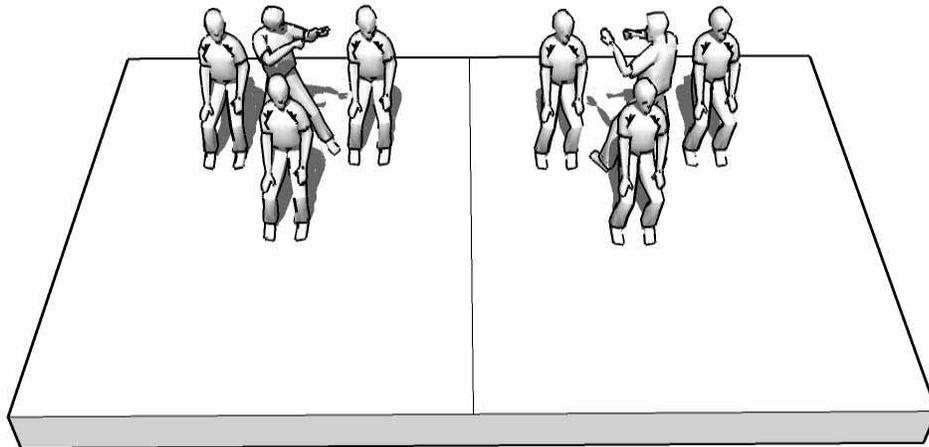
AKn = Atas Kanan, **AT** = Atas Tengah, **AKr** = Atas Kiri, **TKn** = Tengah Kanan,
T = Tengah, **TKr** = Tengah Kiri, **BKn** = Bawah Kanan, **BT** = Bawah Tengah,
BKr = Bawah Kiri

5.2 Komposisi

Komposisi dapat diartikan sebagai pengaturan atau penyusunan pemain di atas pentas. Sekilas komposisi mirip dengan *blocking*. Bedanya, *blocking* memiliki arti yang lebih luas karena setiap gerak, arah laku, perpindahan pemain serta perubahan posisi pemain dapat disebut *blocking*. Sedangkan komposisi, lebih mengatur posisi, pose, dan tinggi-rendah pemain dalam keadaan diam (statis). Pengaturan posisi pemain seperti ini dilakukan agar semua pemain di atas pentas dapat dilihat dengan jelas oleh penonton. Ada dua ragam komposisi pemain, yaitu *komposisi simetris* dan *komposisi asimetris* yang ditata dengan mempertimbangkan *keseimbangan*.

5.2.1 Simetris

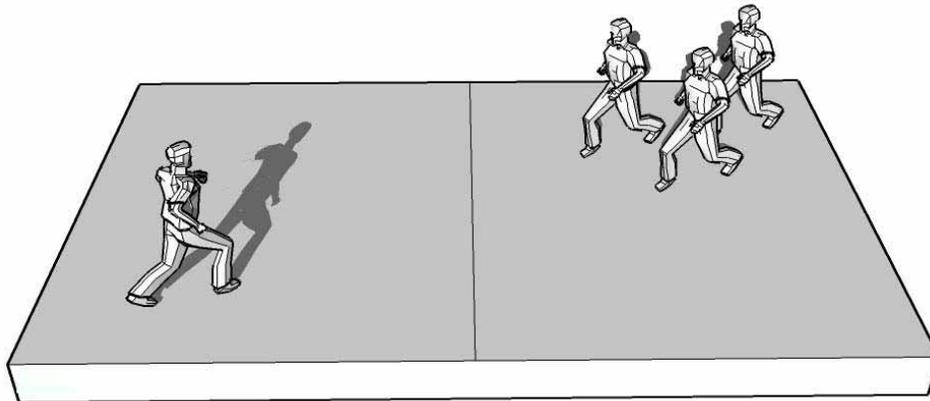
Komposisi simetris adalah komposisi yang membagi pemain dalam dua bagian dan menempatkan bagian-bagian tersebut dalam posisi yang benar-benar sama dan seimbang. Jika digambarkan komposisi ini mirip cermin. Bagian yang satu merupakan cerminan bagian yang lain. Di bawah ini adalah contoh komposisi simetris.



Gb.53 Komposisi simetris

5.2.2 Asimetris

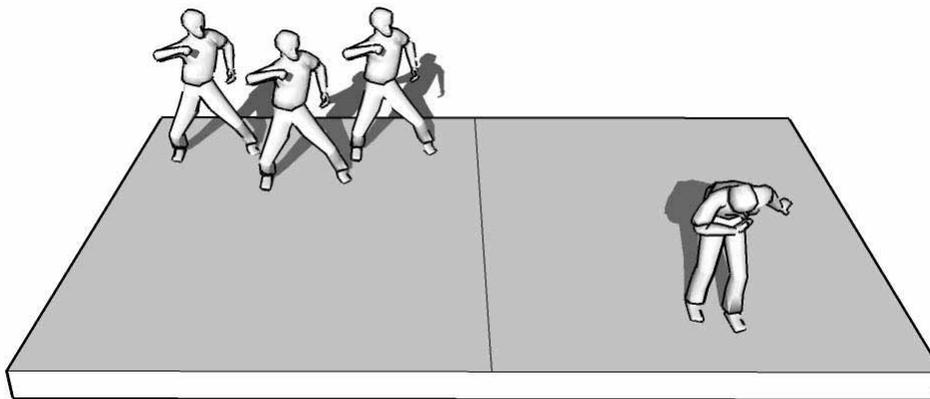
Komposisi asimetris tidak membagi pemain dalam dua bagian yang sama persis, tetapi membagi pemain dalam dua bagian atau lebih dengan tujuan memberi penonjolan (penekanan) bagian tertentu. Di bawah ini contoh komposisi asimetris.



Gb.54 Komposisi asimetris

5.2.3 Keseimbangan

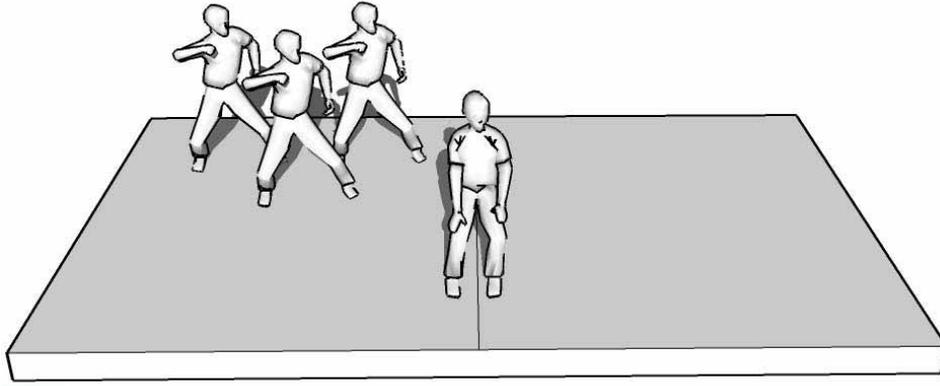
Dalam menata komposisi pemain di atas pentas hal yang paling penting untuk diperhatikan adalah keseimbangan. Keseimbangan adalah pengaturan atau pengelompokan aktor di atas pentas yang ditata sedemikian rupa sehingga tidak menghasilkan ketimpangan. Hal ini diperlukan untuk memenuhi ruang dan menghindari komposisi aktor yang berat sebelah. Jika salah satu ruang dibiarkan kosong sementara ruang yang lain terisi penuh, maka hal ini akan menimbulkan pemandangan yang kurang menarik dan jika hal ini berlangsung lama, maka penonton akan menjadi jenuh.



Gb.55 Komposisi yang seimbang

Gambar di atas memperlihatkan komposisi yang seimbang, meskipun jumlah pemain di sisi kanan dan kiri berbeda. Jumlah pemain yang banyak diimbangi dengan pemain tunggal yang mengambil jarak dengan memanfaatkan area lain yang kosong.

Gambar di bawah memperlihatkan ketidakseimbangan komposisi karena posisi atau kedudukan pemain berat sebelah sehingga areal panggung yang lain nampak kosong. Komposisi seperti ini jika berlangsung dalam waktu yang cukup lama akan memberikan gambaran yang jelek dan membuat mata penonton lelah.



Gb.56 Komposisi tak seimbang

5.3 Fokus

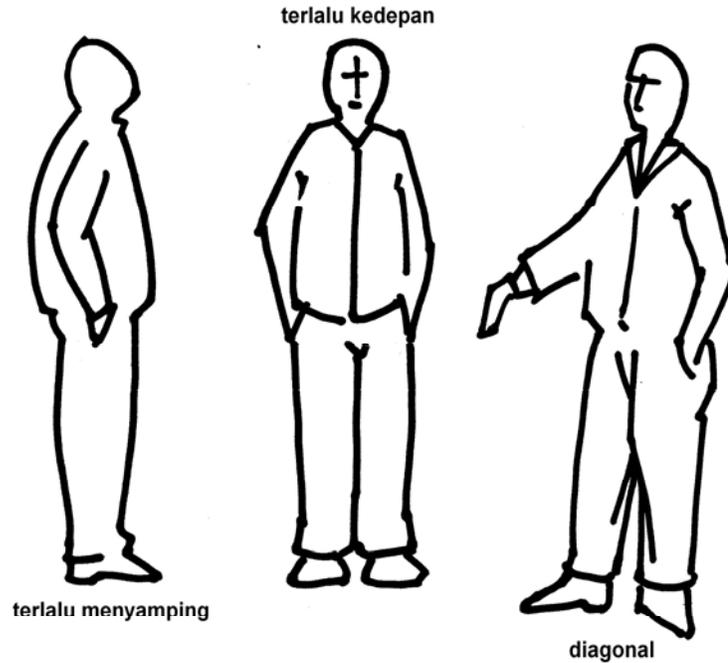
Dalam mengatur *blocking*, hal yang paling utama untuk diperhatikan sutradara adalah perhatian penonton. Setiap aktivitas, karakter, perubahan ekspresi dan aksi di atas pentas harus dapat ditangkap mata penonton dengan jelas. Oleh karena itu, pengaturan *blocking* harus mempertimbangkan pusat perhatian (fokus) penonton. Hal ini dapat dikerjakan dengan menempatkan pemain dalam posisi dan situasi tertentu sehingga ia lebih menonjol atau lebih kuat dari yang lainnya.

5.3.1 Prinsip Dasar

Pada dasarnya fokus adalah membuat pemain menjadi terlihat jelas oleh mata penonton. Oleh karena itu, prinsip-prinsip dasar di bawah ini dapat digunakan sebagai petunjuk dalam menempatkan posisi dan mengatur pose pemain.

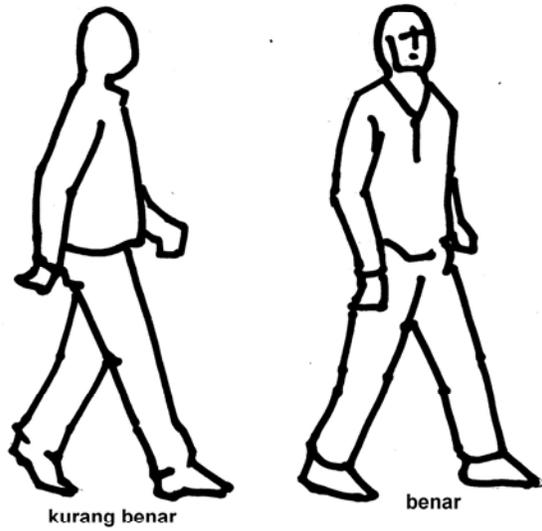
- Kurangilah menempatkan pemain dalam posisi menghadap lurus ke arah penonton atau menyamping penuh. Usahakan pemain menghadap diagonal (kurang lebih 45 derajat) ke arah penonton. Menghadap lurus ke arah penonton akan memberikan efek datar dan kurang memberikan dimensi kepada pemain, sedangkan menyamping penuh akan menyembunyikan bagian tubuh yang lain. Dengan menghadap secara diagonal, maka dimensi dan keutuhan tubuh pemain

akan dilihat dengan jelas oleh mata penonton. Gambar di bawah memperlihatkan pemain dengan pose menyamping, diagonal, dan ke depan. Jika diperhatikan dengan seksama, pemain dengan pose diagonal lebih memiliki dimensi dibandingkan pemain dengan pose yang lain.

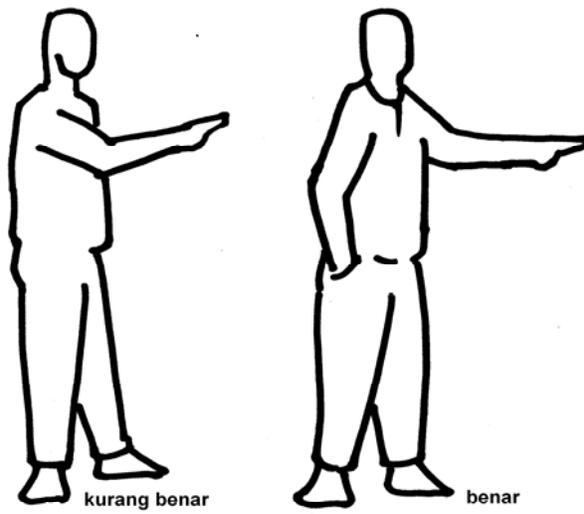


Gb.57 Pose arah hadap pemain

- Jika pemain hendak melangkah, maka awali dan akhiri langkah tersebut dengan kaki panggung atas (yang jauh dari mata penonton). Jika melangkah dengan kaki panggung bawah (yang dekat dari mata penonton), maka kaki yang jauh akan tertutup dan wajah pemain secara otomatis akan menjauh dari mata penonton. Hal ini menjadikan gerak pemain kurang terlihat dengan jelas. Gambar di bawah memperlihatkan pemain yang melangkah menggunakan kaki panggung bawah dan kaki panggung atas. Pemain yang melangkah dengan kaki panggung atas tampak lebih luwes dan memberi keluasaan pandangan bagi penonton

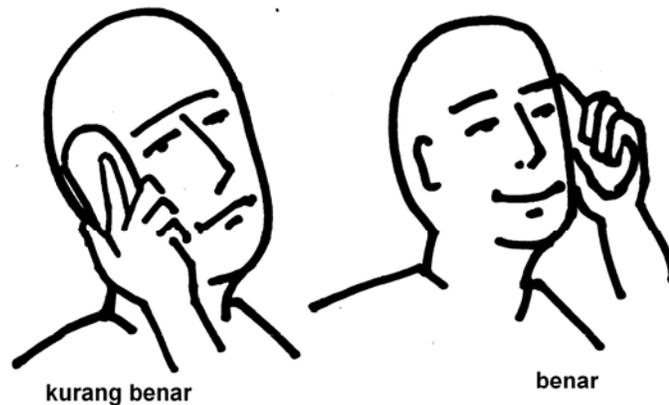


Gb.58 Gerak langkah pemain



Gb.59 Pose menunjuk

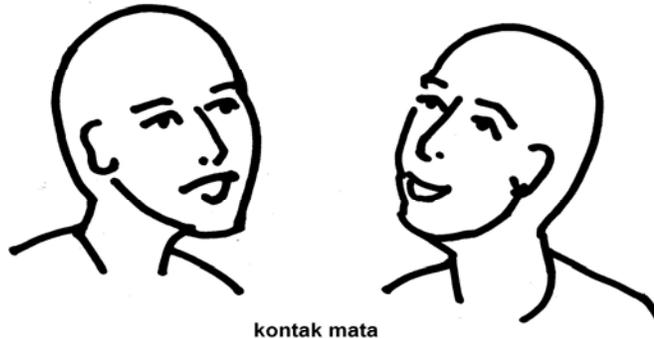
- Gunakan lengan atau tangan panggung atas (yang jauh dari mata penonton) untuk menunjuk ke arah panggung atas dan gunakan lengan atau tangan panggung bawah (yang dekat dengan mata penonton) untuk menunjuk ke panggung bawah. Jika yang dilakukan sebaliknya, maka gerakan lengan dan tangan akan menutupi bagian tubuh lain. Gambar di atas memperlihatkan pemain yang menunjuk dengan lengan panggung atas nampak lebih serasi dan memberi keluasaan pandangan.
- Jangan pernah memegang benda atau piranti tangan di depan wajah ketika sedang berbicara, karena hal ini akan menutupi suara dan pandangan penonton. Gambar di bawah memperlihatkan betapa menggangukannya memegang piranti (telepon) dengan menutupi muka. Jika tangan yang digunakan adalah tangan yang tidak mengganggu pandangan penonton, maka gerak laku aktor dalam menggunakan telepon akan kelihatan. Hal ini mempertegas laku aksi yang sedang dikerjakan.



Gb.60 Cara memegang piranti

- Usahakan agar para aktor saling menatap (berkontak mata) pada saat mengawali dan mengakhiri dialog (percakapan). Terlebihnya, usahakan untuk berbicara kepada penonton atau kepada aktor lain yang berada di atas panggung. Membagi arah pandangan ini sangat penting untuk menegaskan dan memberi kejelasan ekspresi karakter kepada penonton.

Perhatikan gambar aktor yang melakukan kontak mata ketika berbicara di bawah ini.



Gb.61 Aktor saling kontak mata

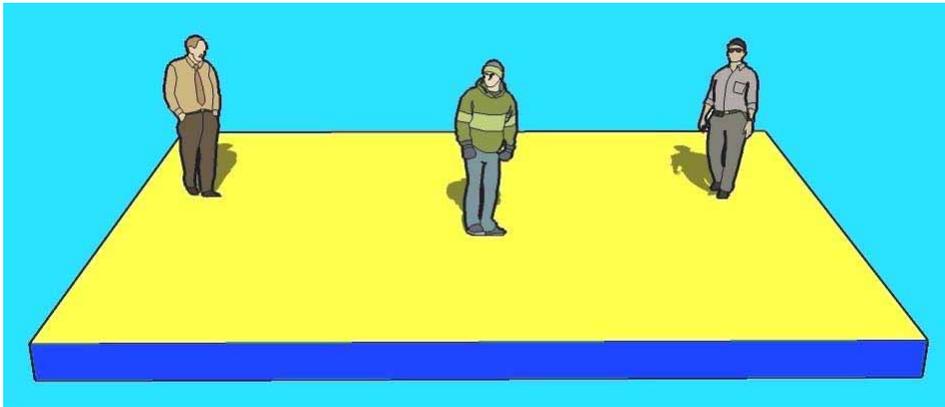
5.3.2 Teknik

Marsh Cassady (1997) menyebutkan beberapa teknik untuk menciptakan fokus pemain di atas panggung, di antaranya dengan memanfaatkan area panggung, memanfaatkan tata panggung, triangulasi, individu dan kelompok, serta kelompok besar.

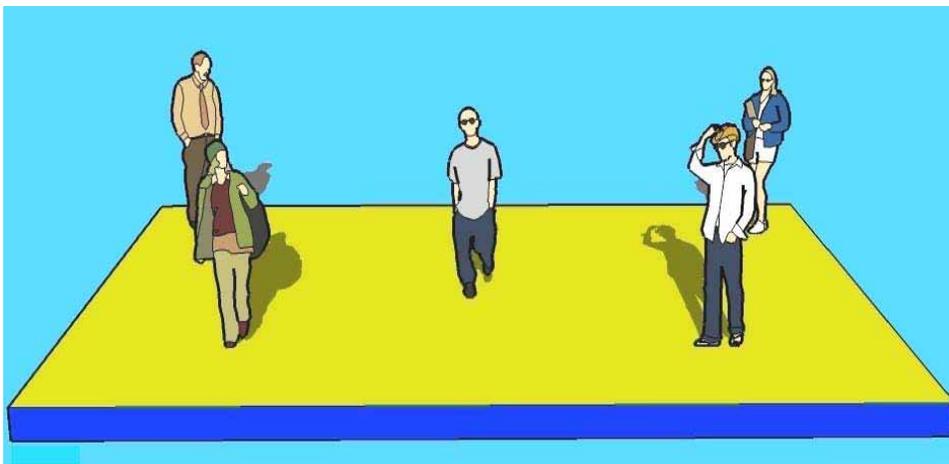
5.3.2.1 Memanfaatkan Area Panggung

Dalam tata panggung, suatu area memiliki kekuatan berbeda dibanding area yang lain. Kekuatan dalam makna blocking di sini adalah, area yang lebih mudah mendapat perhatian mata penonton. Semua area panggung kelihatan sama jika dalam keadaan kosong, tetapi setelah para aktor hadir di dalamnya, maka segera perhatian penonton akan tertuju ke area tertentu yang lebih kuat dibanding area lain. Secara umum, area tengah, area terdekat dengan penonton, serta jarak area, dapat dimanfaatkan untuk menciptakan fokus.

- **Area tengah**, secara natural lebih kuat jika dibandingkan dengan area di sisi kiri atau kanan. Pemain yang berada di tengah secara otomatis menjadi pusat perhatian penonton sementara pemain yang berada di sisi kanan dan kirinya seolah-olah hadir sebagai penyeimbang. Gambar 62 menunjukkan bahwa pemain yang berada di tengah menjadi pusat perhatian. Gambar 63 juga menunjukkan hal yang sama, meskipun jumlah pemain di sisi kanan dan kiri lebih banyak tetapi tetap saja pemain yang berada di tengah menjadi pusat perhatian.

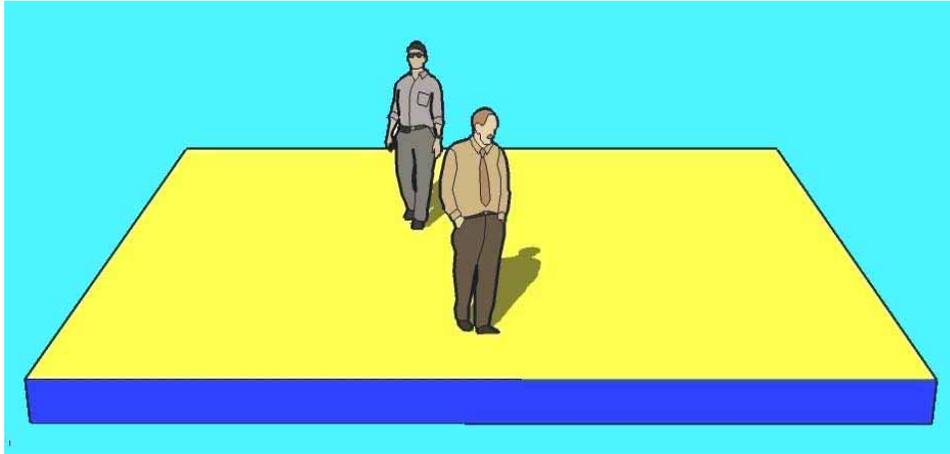


Gb.62 Pemain yang berada di tengah menjadi fokus



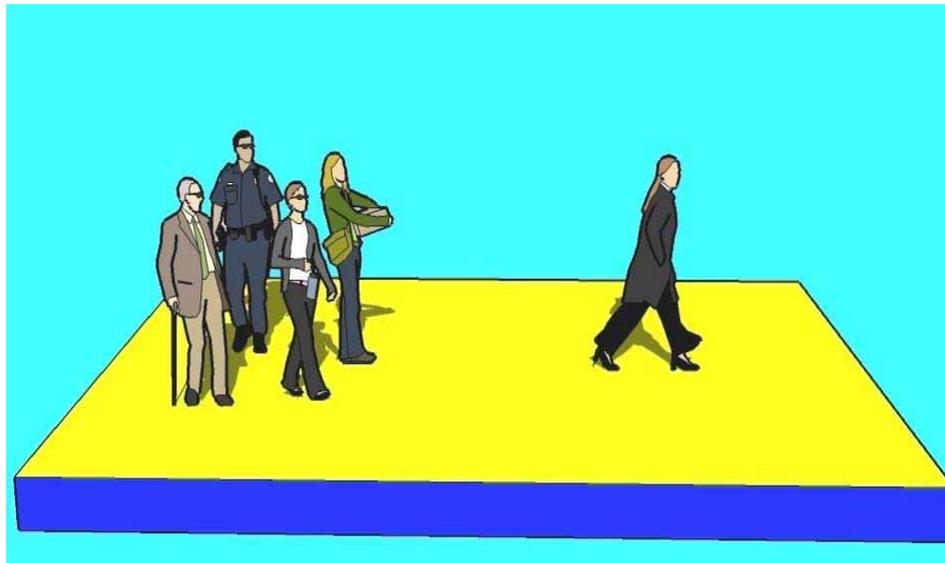
Gb.63 Pemain yang berada di tengah tetap menjadi fokus meskipun jumlah pemain di sisi kiri dan kanan lebih banyak

- **Area terdekat** dengan penonton lebih memiliki kekuatan dibanding dengan area yang jauh dari mata penonton. Gambar 64 di bawah ini memperlihatkan bahwa secara otomatis perhatian penonton akan mengarah pada pemain yang berada lebih dekat daripada yang berdiri di area yang jauh. Mata penonton secara otomatis akan menangkap objek yang lebih dekat dan jelas. Hal ini memberikan jawaban mengapa dalam pertunjukan teater tradisional pemain yang berbicara dan hendak melontarkan pernyataan penting selalu mendekati ke arah penonton. Mereka ingin menjadi pusat perhatian.



Gb.64 Pemain yang berada lebih dekat dengan penonton menjadi fokus perhatian

- **Jarak area** satu dengan yang lain jika dimanfaatkan dengan baik dapat menciptakan fokus. Dengan analogi yang lebih terang akan lebih mudah terlihat, maka jarak antararea dapat digunakan untuk memberi penonjolan pada pemain tertentu. Dalam gambar 65 di bawah diperlihatkan bahwa seorang pemain yang menjaga jarak dari sekelompok pemain akan lebih mudah dan enak dilihat.



Gb.65 Pemain yang mengambil jarak dari sekelompok pemain akan menjadi fokus

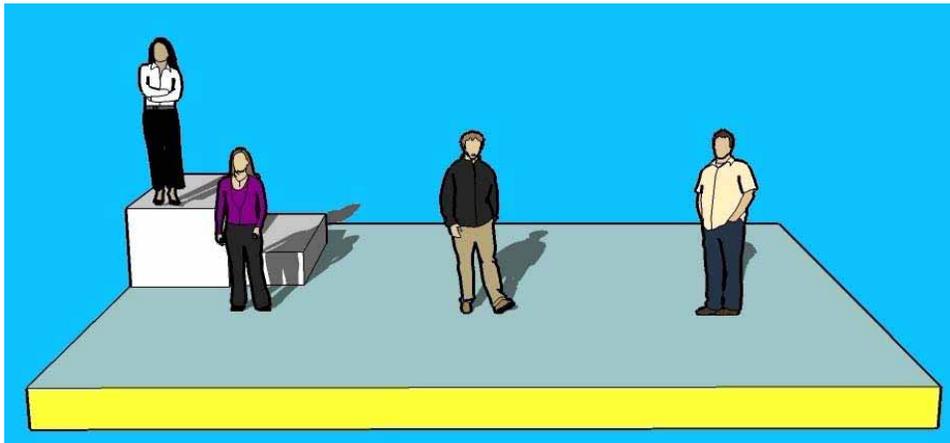
5.3.2.2 Memanfaatkan Tata Panggung

Tata panggung, sesederhana apapun dapat dimanfaatkan untuk menciptakan fokus. Dengan sedikit kejelian, tata dekorasi pentas menghasilkan ruang yang dapat dimaknai secara khusus untuk kepentingan fokus pemain.

- Dengan memanfaatkan posisi tinggi rendah pemain menurut tatanan set dekor yang ada, fokus dapat diciptakan. Posisi pemain yang berdiri di ketinggian biasanya lebih kuat jika dibanding dengan pemain yang ada di bawah. Tetapi jika ada dua pemain yang sama tingginya, maka pemain yang berada di bawah justru akan menjadi fokus karena kedudukan tinggi dua pemain akan saling menghapuskan kekuatan satu sama lain.

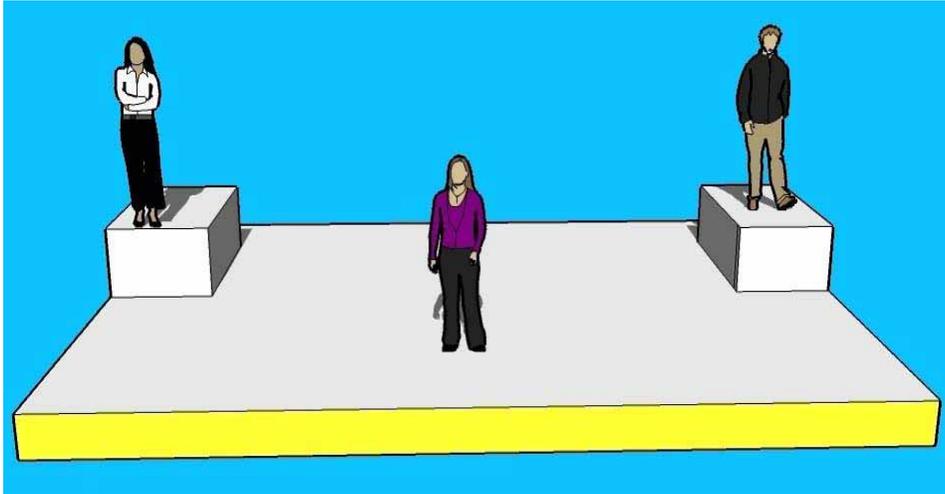


Gb.66 Pemain yang lebih tinggi dari pemain lain menjadi fokus



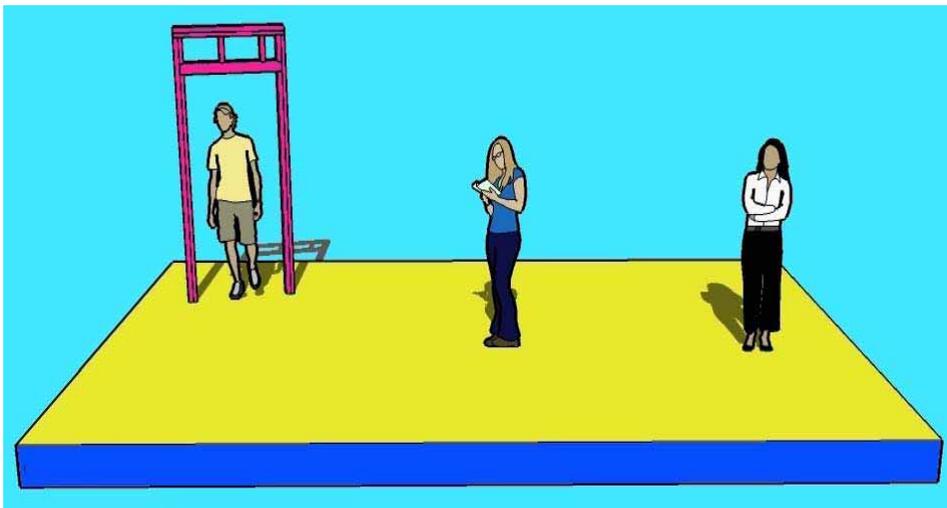
Gb.67 Pemain yang berada pada level tinggi tetap menjadi fokus meskipun pemain lain mengambil jarak

Dalam gambar 66 pemain yang berdiri paling tinggi di antara sekumpulan pemain mencuri perhatian dan menjadi fokus. Meskipun posisi pemain tersebar tetap saja pemain yang berdiri paling tinggi menjadi pusat perhatian (Gb.67). Sementara dalam gambar 68, pemain yang berdiri paling rendah justru menjadi pusat perhatian karena pemain yang berdiri tinggi di kanan dan kiri justru saling menghapuskan fokus.

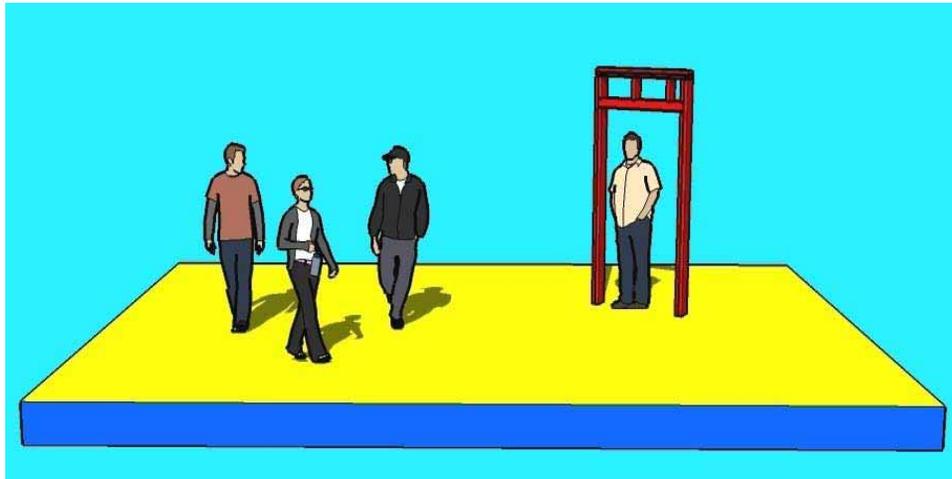


Gb.68 Pemain yang berdiri di tengah menjadi fokus

- Tata dekorasi pentas sering menggunakan bingkai dalam wujud jendela, pintu atau bingkai yang lain. Selain sebagai penguat artistik pementasan, bingkai dapat dimanfaatkan untuk menciptakan fokus.



Gb.69 Fokus dengan memanfaatkan bingkai

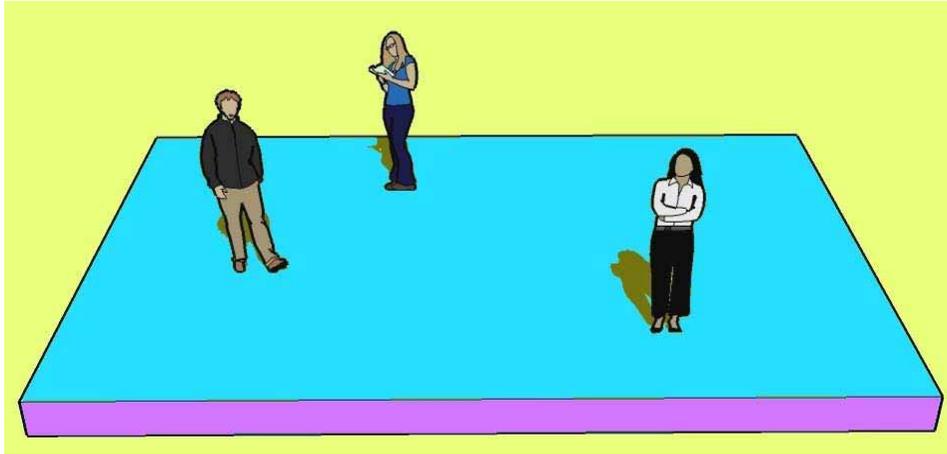


Gb.70 Pemain yang berada di tengah bingkai menjadi fokus

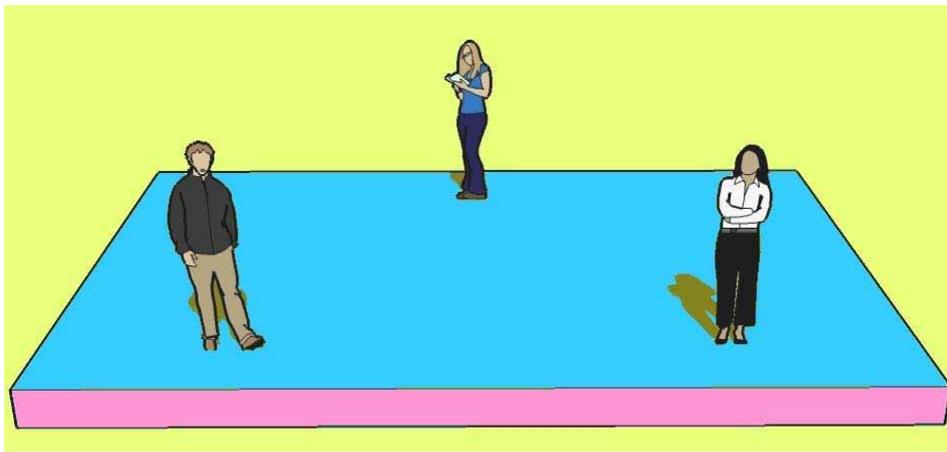
Pemain yang berada di dalam bingkai lebih memiliki kekuatan dibanding dengan yang berada di luar bingkai. Dalam dua gambar di atas (Gb.69 dan Gb.70) diperlihatkan bahwa posisi pemain yang beradar di dalam bingkai lebih menarik perhatian dibanding yang lainnya.

5.3.2.3 Trianggulasi

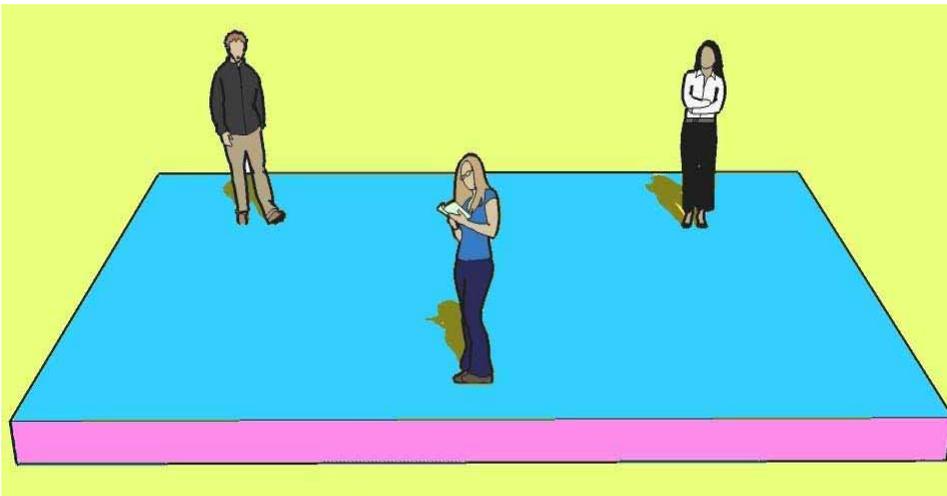
Untuk menciptakan fokus yang mudah dan natural adalah menempatkan pemain dalam posisi segitiga. Setiap pemain akan mudah terlihat oleh penonton dan mereka dapat melihat satu sama lain sehingga perubahan gerak dan karakter akan lebih cepat ditangkap. Selain itu posisi segitiga memudahkan perpindahan pemain dari titik satu ke titik yang lain tanpa menghilangkan fokus. Penempatan pemain dengan berdasar pada bentuk segitiga ini disebut trianggulasi. Banyak kreasi segitiga yang bisa diwujudkan baik dengan jumlah pemain sedikit ataupun banyak. Gambar di bawah ini (Gb.71, 72 dan Gb. 73) memperlihatkan variasi fokus trianggulasi dengan jumlah pemain minimal 3 orang.



Gb.71 Variasi triangulasi 1



Gb.72 Variasi triangulasi 2

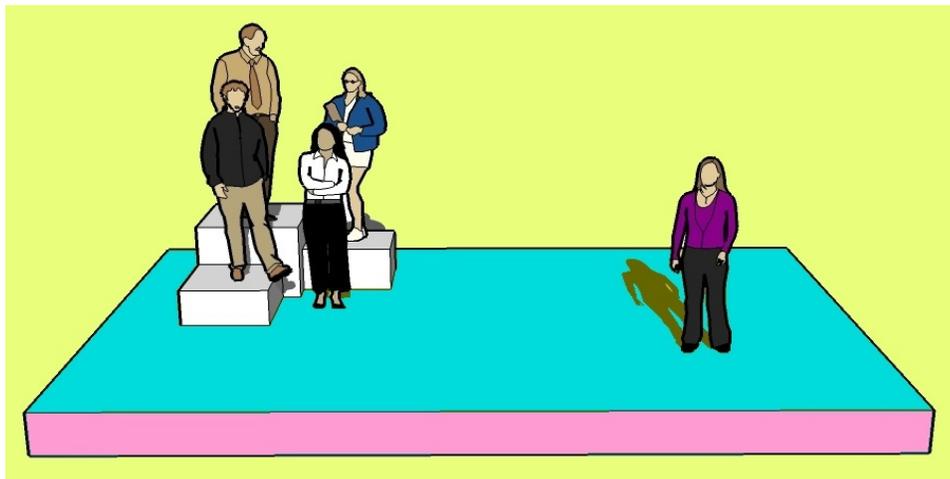


Gb.73 Variasi triangulasi 3

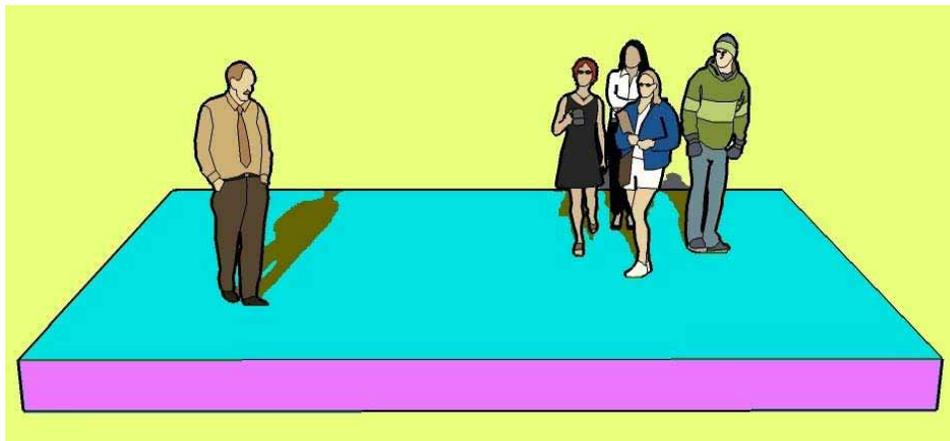
Dari gambar di atas dapat diketahui bahwa pergeseran posisi satu pemain dan pemain yang lain menghasilkan *blocking* yang tidak saling menutupi. Semua dapat ditangkap dengan jelas oleh penonton. Pada posisi ini fokus bisa berganti-ganti tergantung dari arah gerak dan laku aksi yang diperagakan oleh pemain di atas pentas.

5.3.2.4 Individu dan Kelompok

Fokus juga dapat diciptakan dengan memisahkan satu orang pemain dari sekelompok pemain yang ada. Penonton akan lebih tertarik untuk melihat satu orang daripada sejumlah orang dalam sebuah kelompok yang biasanya memiliki gestur, pose, dan aktivitas yang sama. Gambar 74 dan 75 memperlihatkan penataan individu yang berjarak dengan kelompok.



Gb.74 Fokus individu dari kelompok 1



Gb.75 Fokus individu dari kelompok 2



Gb.76 Fokus individu dari kelompok yang membentuk komposisi garis lurus

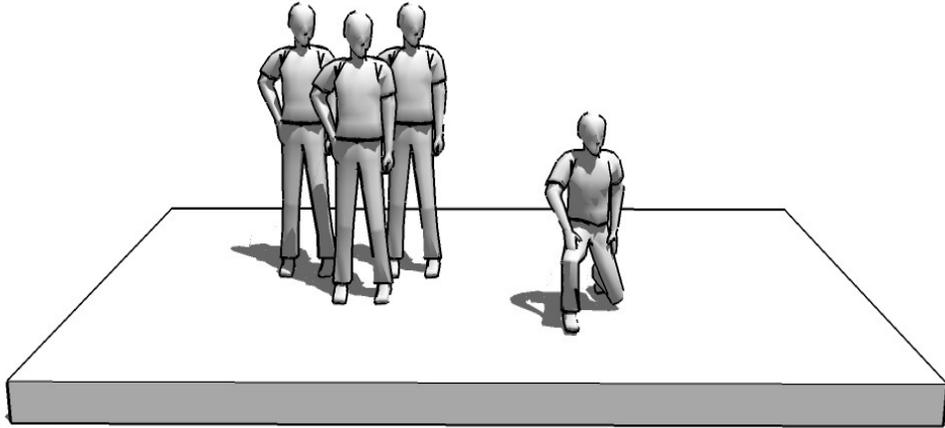
Gambar 76 memperlihatkan pemisahan individu dan kelompok, dimana kelompok membentuk garis lurus. Sedangkan dalam gambar 77 kelompok membentuk setengah lingkaran sehingga energi dan perhatian yang diberikan kepada individu menjadi lebih besar.



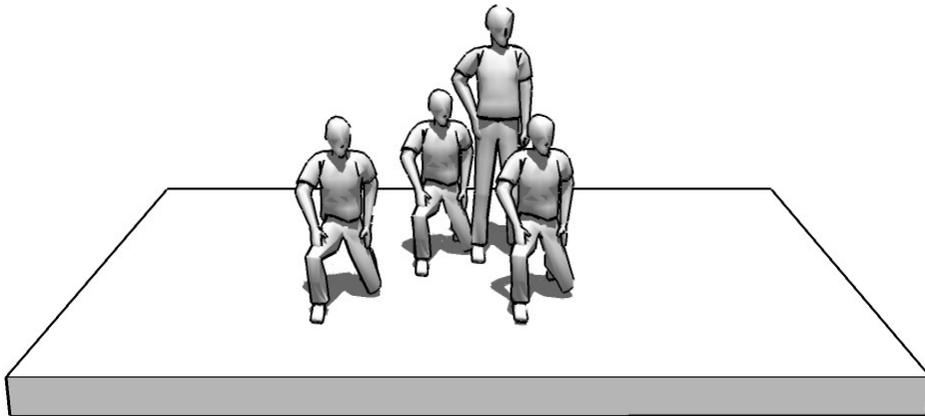
Gb.77 Fokus individu dari kelompok yang membentuk komposisi setengah lingkaran

Selain memisahkan individu dari sekelompok pemain, fokus antara individu dan kelompok dapat diciptakan dengan membedakan posisi.

Seorang pemain yang posisinya berbeda dari sekelompok pemain secara otomatis akan lebih menarik perhatian penonton. Seseorang yang jongkok di antara beberapa orang yang berdiri pasti memiliki daya tarik yang lebih kuat untuk dilihat, demikian juga sebaliknya.



Gb.78 Fokus dengan membedakan pose dan level pemain 1

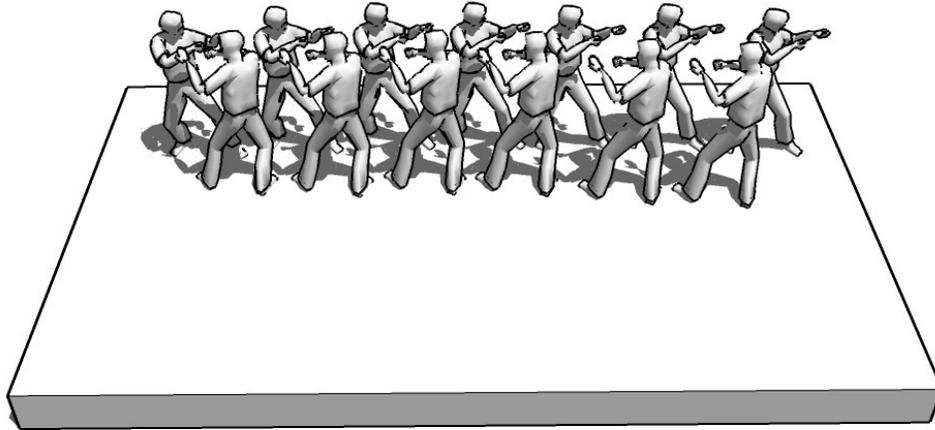


Gb.79 Fokus dengan membedakan pose dan level pemain 2

Gambar 78 dan 79 memperlihatkan bahwa perhatian penonton akan terarah pada pemain yang berbeda di antara yang lain. Perbedaan pose dan level ini tentu saja harus diikuti perbedaan laku aksi dalam lakon. Misalnya, pemain yang mengambil pose berbeda adalah pimpinan kelompok sehingga ia memiliki peran yang lebih besar daripada yang lainnya.

5.3.2.5 Kelompok Besar

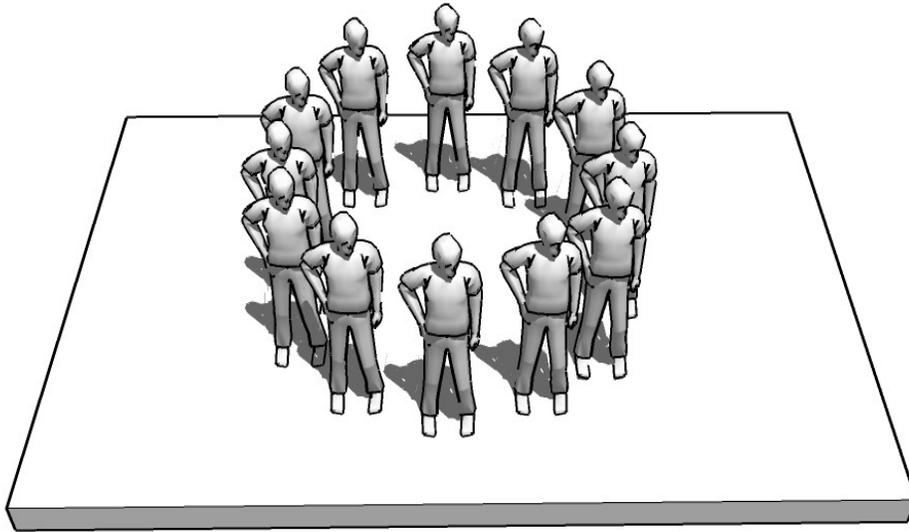
Menempatkan pemain dalam kelompok besar membutuhkan teknik tersendiri karena dalam sebuah blocking kelompok tidak ada individu yang lebih menonjol dari yang lain. Artinya, fokus atau perhatian penonton ditujukan kepada sekelompok pemain. Untuk itu ada empat teknik dasar yang bisa diterapkan, yaitu garis, lingkaran, setengah lingkaran, dan segitiga.



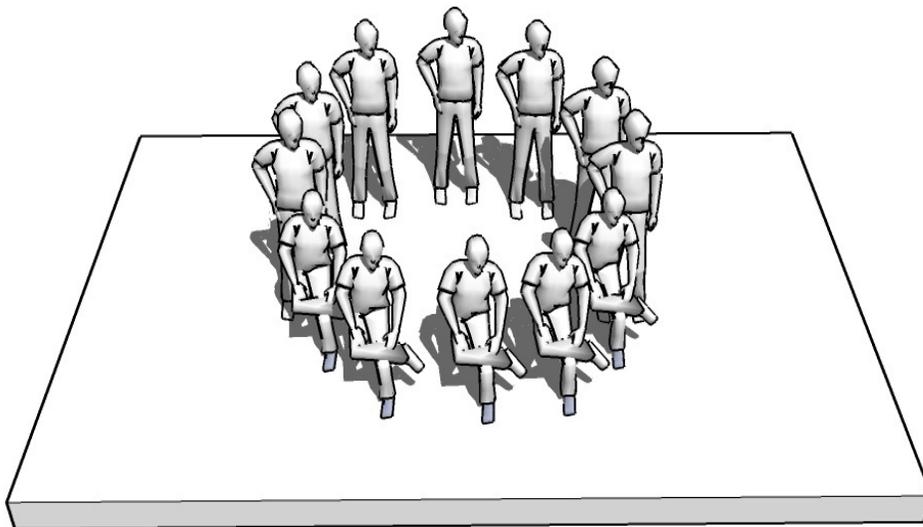
Gb.80 Teknik garis

Penempatan pemain dengan teknik *garis* seperti gambar di atas (Gb. 80) menguntungkan pemain, karena semua berada dalam posisi sejajar sehingga tidak ada pemain yang lebih menonjol. Teknik ini dapat diterapkan dengan membentuk satu atau lebih dari satu garis dengan kombinasi tinggi rendah pemain. Dalam adegan *chorus* atau paduan suara, penempatan kelompok dengan teknik *garis* sering digunakan.

Penempatan pemain dengan teknik lingkaran seperti gambar 81 sangat tidak menguntungkan karena sebagian pemain yang berdiri di belakang tidak dapat dilihat oleh penonton. Meski demikian, teknik ini seringkali digunakan dengan mengkombinasikan gerak kelompok. Artinya, jika semua pemain dalam keadaan diam dalam waktu yang lama, teknik *lingkaran* kurang menguntungkan tetapi jika semua pemain bergerak bersama sehingga posisi antarpemain saling berpindah maka teknik ini memiliki kekuatan fokus yang besar.



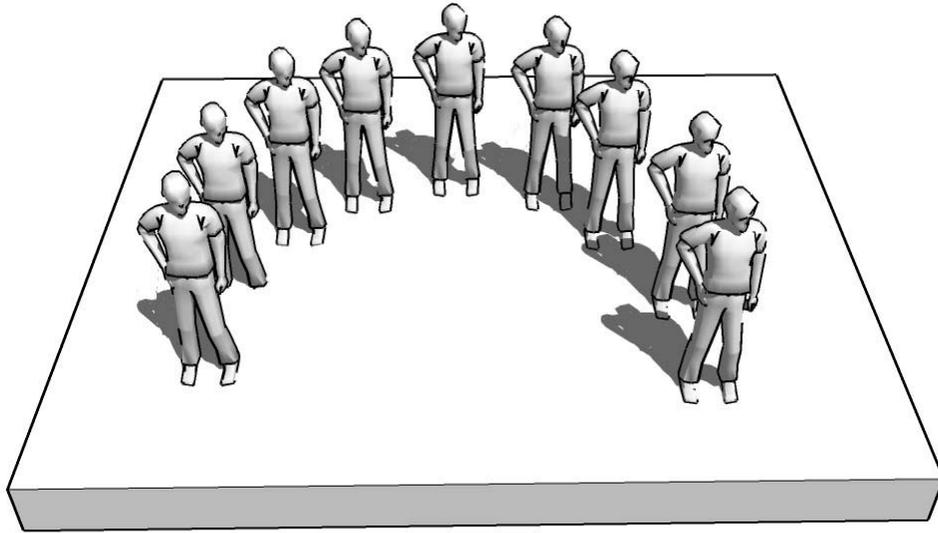
Gb.81 Teknik lingkaran 1



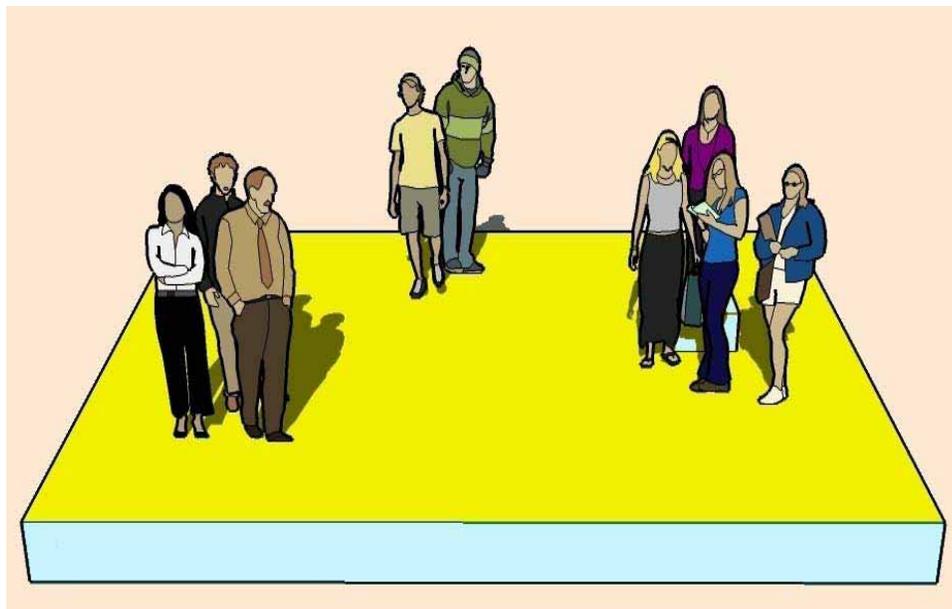
Gb. 82 Teknik lingkaran 2

Dalam bentuk lingkaran posisi pemain dapat dimodifikasi seperti gambar 82. Pemain yang berada di depan mengambil posisi lebih rendah dari pemain yang ada di belakang sehingga semua pemain dapat terlihat. Hal ini menguntungkan karena posisi pemain dapat bertahan lama meskipun dalam kondisi statis.

Bentuk setengah lingkaran, memiliki keuntungan seperti teknik garis (Gb. 83). Semua pemain terlihat. Tetapi bentuk ini secara dimensional lebih menguntungkan tetapi untuk ruang pentas yang kecil kurang menguntungkan. Bentuk setengah lingkaran membutuhkan tempat yang lebih luas untuk memberi ruang kosong di tengah. Posisi ini sering juga digunakan untuk *chorus*.



Gb.83 Teknik setengah lingkaran



Gb.84 Teknik segitiga

Penempatan kelompok pemain dengan teknik segitiga lebih memiliki kemungkinan kreativitas. Dengan mengkombinasikan bentuk segitiga masing-masing kelompok pemain dapat ditempatkan secara proporsional sehingga tidak saling menutupi. Seperti dalam gambar 84, semua pemain dapat dilihat oleh penonton sehingga penonjolan pemain sangat tergantung dari aksi dan aktifitas peran yang dimainkan.

5.4 Mobilitas Pemain

Selain mengatur dan menempatkan posisi pemain di atas pentas, blocking juga mengatur mobilitas atau perpindahan pemain dari titik satu ke titik yang lain. Jika perpindahan para pemain tidak diatur dengan baik maka lalu lintas pemain akan menjadi semrawut sehingga fokus pertunjukan menjadi kabur yang akibatnya makna lakon tidak sampai. Untuk menghindari hal tersebut perlu diatur mobilitas pemain dengan pertimbangan peristiwa, fokus, dinamika lakon, dan pengaturan arah gerak.

- Peristiwa memberikan gambaran watak kejadian yang ada di atas panggung. Watak kejadian ini bisa digunakan sebagai acuan untuk mengatur mobilitas pemain. Misalnya, dalam peristiwa duka, perpindahan pemain dari titik satu ke titik dilakukan dengan tenang. Pergerakan antarpemain dibatasi. Sebaliknya dalam peristiwa kekacauan, perpindahan para pemain dapat dilangsungkan dengan cepat.
- Fokus yang telah ditetapkan pada pemain tertentu dalam situasi tertentu harus didukung oleh mobilitas pemain lainnya. Artinya, gerak, posisi, dan ekspresi pemain lain harus menguatkan gerak, posisi, dan ekspresi pemain yang menjadi fokus. Jika intensitas gerak semua pemain sama, maka fokus tidak akan tercipta dan makna adegan yang dimaksudkan melalui laku aksi pemain yang menjadi fokus menjadi kabur. Hal ini mempengaruhi dinamika lakon secara keseluruhan.
- Dinamika lakon mempengaruhi pergerakan pemain di atas pentas. Perubahan situasi dalam jalinan peristiwa lakon harus dibarengi dengan perubahan laku aksi setiap pemain yang terlibat di dalamnya. Oleh karena itu, mobilitas pemain perlu diatur dan disesuaikan dengan dinamika laku lakon di atas pentas.
- Pengaturan arah gerak ditetapkan untuk mengatur pergerakan dan perpindahan pemain secara teknis. Dengan mengatur arah gerak setiap pemain, laku aksi menjadi kelihatan kaku dan mekanis tetapi perpindahan pemain menjadi teratur sehingga setiap laku aksi dapat ditangkap oleh mata penonton.

Pengaturan mobilitas pemain seperti tersebut di atas merupakan hal penting yang harus dipahami oleh sutradara. Tidak ada artinya seorang

pemain bermain dengan sangat baik jika pola gerak dan perpindahan pemain lain tidak mendukung. Dalam teater, semua pemain, semua peran memegang kedudukan yang sama karena saling mendukung untuk menciptakan harmoni lakon. Oleh karena itu, mobilitas semua pemain yang terlibat dalam pertunjukan harus diatur dengan baik sehingga makna lakon yang hendak disampaikan dapat diterima dengan baik oleh penonton dan pertunjukan berjalan menarik.

6. Latihan-latihan

Sutradara membimbing para aktor selama proses latihan. Untuk mendapatkan hasil terbaik sutradara harus mampu mengatur para aktor mulai dari proses membaca naskah lakon hingga sampai materi pentas benar-benar siap untuk ditampilkan. Kunci utama dari serangkaian latihan adalah kerjasama antara sutradara dan aktor serta kerjasama antaraktor. Sutradara perlu menetapkan target yang harus dicapai oleh aktor melalui tahapan latihan yang dilakukan. Oleh karena itu, penjadwalan latihan perlu dibuat.

No.	LATIHAN	BULAN I				BULAN II				BULAN III			
		I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV
1.	Membaca	■											
2.	Menghapal		■	■									
3.	Blocking				■	■	■						
4.	Stop and Go						■						
5.	Top-tail							■					
6.	Runthrough								■				
7.	Latihan Teknik									■	■	■	
8.	Dress Rehearsal												■
9.	Pentas												■

Jadwal Latihan

Tabel.1 Perencanaan jadwal latihan

Dengan melaksanakan latihan sesuai jadwal maka aktor dituntut kedisiplinan untuk memenuhi target capaian. Jadwal ini juga bisa digunakan sebagai acuan kerja penata artistik sehingga ketika sesi latihan teknik dilangsungkan pekerjaan mereka telah siap.

6.1 Membaca Teks

Tahap awal latihan teater adalah membaca. Sutradara membacakan naskah lakon secara keseluruhan kepada aktor kemudian menjelaskan maksud dari lakon tersebut. Pada sesi ini aktor boleh bertanya kepada sutradara hingga semua menjadi jelas dan aktor

memahami maksud sutradara berkenaan dengan isi lakon. Setelah itu para aktor membaca lakon secara bersama sesuai dengan karakter yang akan diperankan.

Karakter tokoh yang ada dalam naskah lakon tidak tampak hidup jika tidak dibaca dengan pemahaman. Yang dimaksud dengan pemahaman di sini adalah “mengerti”. Langkah pertama dalam pemahaman adalah menangkap “apa” maksud dari dialog karakter tersebut. “Apa” merupakan kata kunci pertama dalam menghayati karakter. Banyak aktor yang hanya mempelajari baris kalimatnya sendiri dan secara instan mulai memutuskan, “Bagaimana saya harus melakukan dialog ini, bagaimana saya harus mengatakannya?”. Tidak seorangpun aktor dapat menjawab “bagaimana” sebelum tahu “apa” maksud dari lakon tersebut.

Menjelaskan detail maksud lakon yang tertuang dalam dialog karakter para tokohnya adalah tugas bersama aktor dan sutradara. Jika aktor kesulitan memahami maksud dialog maka kewajiban sutradara untuk menjelaskannya. Beberapa teknik membaca seperti di bawah ini dapat dilakukan untuk mendapatkan maksud lakon secara detail;

- Membaca keseluruhan lakon dengan pelan dan cermat
- Membaca per suku kata dengan pelan dan teliti
- Membaca per kata dengan pelan dan teliti
- Membaca teks sebagai teks (tanpa mencoba mencari makna kalimat) dengan pelan
- Membaca dengan memperhatikan tanda baca dengan pelan dan teliti
- Mencari hubungan antara satu kata dengan kata lain, satu kalimat dengan kalimat yang lain
- Membaca dengan pemahaman
- Menambah waktu khusus untuk membaca naskah secara mandiri

6.2 Menghapal

Kerja menghapal dimulai sesegera mungkin setelah mendapatkan naskah. Tidak perlu membayangkan *blocking* dalam menghapal teks. Latihan baris-baris dialog yang ada dalam teks lakon bisa dilakukan setiap hari. Semakin cepat dan tepat dalam menghapal maka proses kerja berikutnya menjadi semakin mudah. Dalam satu proses latihan sutradara berhak menetapkan target hapalan untuk para aktornya. Target sutradara ini akan memacu para aktor untuk segera menghapal baris-baris dialog yang menjadi tanggungjawabnya. Untuk memudahkan kerja menghapal beberapa teknik di bawah ini dapat dilakukan:

- Membaca dialog secara keseluruhan dan diulang-ulang
- Membaca bagian per bagian secara berulang-ulang

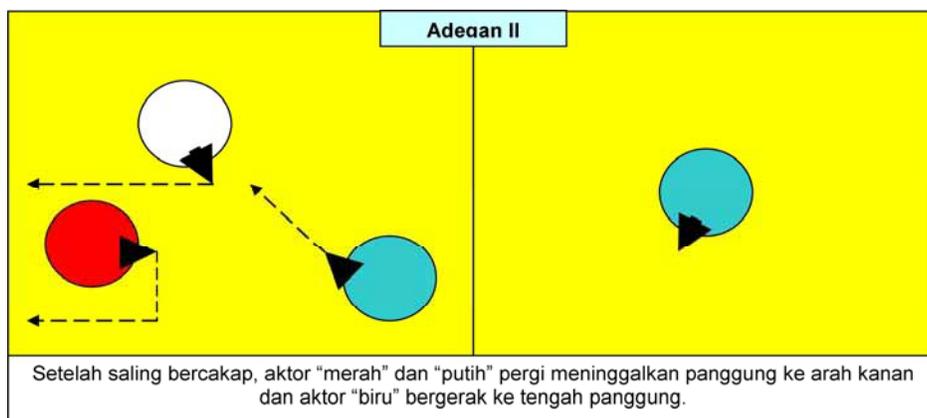
- Membaca satu baris dialog kemudian langsung dihapalkan setelahnya diikuti baris dialog selanjutnya
- Menemukan kata kunci atau kata yang mudah diingat antara dialog satu dengan yang lain
- Menggunakan *tape recorder* untuk merekam pembacaan dialog

6.3. Merancang *Blocking*

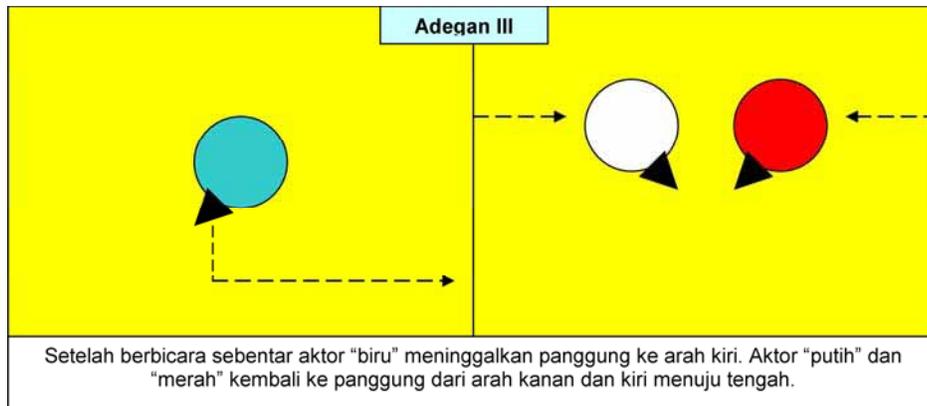
Lalu lintas perpindahan gerak pemain di atas pentas harus diatur sedemikian rupa agar tidak terjadi kekacauan. Sutradara perlu menata *blocking* pemain untuk memberikan kejelasan gerak, arah gerak, serta penekanan-penekanan terhadap tokoh atau situasi tertentu. Rancangan gambar *blocking* biasanya hanya melukiskan garis besar perpindahan posisi pemain dari titik satu ke titik yang lain. Perpindahan ini akan mempengaruhi posisi aktor yang lain. Gambar 85, 86, 87, dan 88 memperlihatkan bagaimana cara sutradara menggambarkan *blocking* pemain.



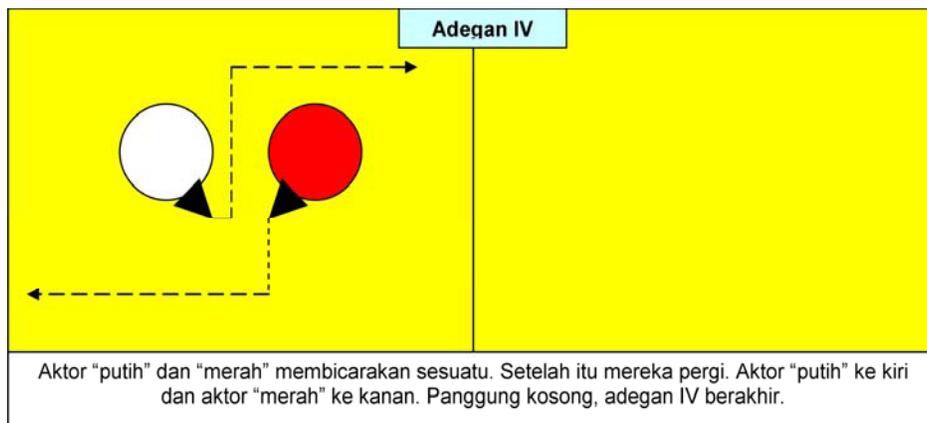
Gb.85 Rancangan *blocking* 1



Gb.86 Rancangan *blocking* 2



Gb.87 Rancangan *blocking* 3



Gb.88 Rancangan *blocking* 4

6.4 Stop and Go

Stop and Go adalah proses latihan menghafal secara keseluruhan atau per bagian. Di tengah proses, sutradara menghentikan sebentar (*stop*) dan memberikan penjelasan atau arahan kemudian para pemain mengulangi lagi adegan yang sama (*go*) sesuai arahan sutradara. Teknik ini sangat baik dilakukan agar pemain tidak kehilangan detil karakter yang diperankan (penghayatan peran). Sutradara dituntut ketelitiannya dalam proses ini karena perubahan atau pembenahan yang dilakukan akan mempengaruhi adegan berikutnya. Beberapa hal yang bisa dibenahi dalam proses latihan *stop and go*:

- Penghayatan karakter baik melalui wicara ataupun ekspresi
- *Blocking* pemain bersesuaian dengan properti atau pemain lain
- Aksi dan reaksi di antara pemain
- Teknik *timing* baik dalam aksi individu atau kelompok
- Keselarasan adegan

6.5 Top-tail

Proses latihan *top-tail* dilakukan untuk menghafal rancangan *blocking* yang telah ditetapkan oleh sutradara. Selain itu juga digunakan untuk mengingat kunci akhir satu dialog dan awal dialog berikutnya atau yang biasa disebut *cue* (kyu). Para aktor mempraktekkan *blocking* yang ditetapkan oleh sutradara dengan mengucapkan baris awal dialog (*top*) sebagai tanda mula dan mengucapkan baris akhir dialog (*tail*) sebagai tanda berubahnya *blocking*. Latihan ini dilakukan berulang-ulang hingga para aktor memahami desain *blocking* yang telah ditentukan. Proses *top-tail* penting dilakukan terutama untuk menyesuaikan tempat permainan, dari studio latihan ke panggung atau dari panggung satu ke panggung lain. Perubahan ukuran tempat latihan atau panggung pementasan akan mempengaruhi *blocking*. Oleh karena itu, setiap berada di tempat yang baru perlu proses adaptasi dengan latihan *top-tail*.

6.6 Run-through

Run-through adalah latihan hapalan naskah lakon secara keseluruhan. Para aktor berlatih memainkan peran dari awal sampai akhir cerita tanpa menggunakan naskah (lepas naskah). Dalam *run-through* sutradara tidak menghentikan proses latihan yang sedang dilakukan. Arahan atau kritik diberikan setelah latihan berakhir. *Run-through* tahap pertama dapat dilakukan per bagian atau per babak yang disebut sebagai *run-through kasar*. Tahap berikutnya dilakukan secara menyeluruh. Dalam latihan ini yang dipentingkan adalah hapalan dialog dan *blocking* yang disesuaikan dengan ekspresi dan emosi karakter peran. Hal-hal yang perlu diperhatikan oleh sutradara dalam proses ini adalah.

- Ketepatan dialog
- Irama
- Penghayatan peran
- Hubungan antara karakter satu dengan yang lain
- Perpindahan adegan atau babak berkaitan dengan dinamika lakon
- Tensi dramatik
- *Blocking* pemain
- Kerjasama antarpemain
- Ketersampaian pesan

6.7 Latihan Teknik

Latihan teknik merupakan proses pengenalan aktor dengan tata panggung, busana, suara, cahaya dan piranti (*property*) lainnya. Latihan teknik biasanya dilakukan pada hari-hari terakhir menjelang pertunjukan. Hal ini dapat merusak keseluruhan rancangan pertunjukan dan membuat kerja menjadi sia-sia. Para aktor yang sudah sekian lama berlatih peran

jika dibebani dengan hal-hal teknis menjelang pementasan akan mempengaruhi karakter peran. Akibat yang paling fatal adalah karakter yang telah lama dilatihkan justru tidak bisa ditemukan karena beban teknis. Oleh karena itu, lakukan latihan teknik secara khusus paling tidak seminggu sebelum pementasan dilakukan.

- Pertama adalah piranti tangan (*hand props*). Segala hal yang disentuh atau digunakan oleh aktor harus segera mungkin dilatihkan agar menjadi kebiasaan. Misalnya, seorang aktor harus menggunakan tongkat untuk berjalan, maka segera mungkin ia berlatih dengan tongkat tersebut agar biasa berjalan dengan tongkat, sehingga perannya nampak wajar dan tidak dibuat-buat. Hal ini berlaku untuk piranti tangan lain, seperti pedang, belati, tas jinjing, pipa cangklong, dan lain sebagainya.
- Kedua adalah tata panggung. Meskipun tidak lengkap, tetapi latihan dengan tata panggung atau set dekorasi perlu dilakukan secara mendalam. Terutama dengan benda-benda yang akan digunakan atau disentuh oleh aktor, misalnya kursi, meja, pintu, vas bunga, lukisan dinding, dan lain sebagainya. Jika dalam proses latihan benda-benda tersebut belum bisa dihadirkan, maka bisa diganti dengan benda lain yang menyerupai.
- Ketiga adalah tata busana. Latihan dengan busana ini sangat bermanfaat bagi para aktor. Berlatih dengan tata busana idealnya dilakukan lebih awal, agar aktor memiliki waktu yang cukup untuk membiasakan diri dengan busana tersebut. Semakin sering aktor mengenakan busana pentas, maka ia akan merasa mengenakan pakaiannya sendiri. Hal ini sangat mempengaruhi laku peran, karena busana dapat memberikan kesan berbeda bagi pemakainya. Kesan yang diharapkan muncul melalui tata busana akan tampak jika aktor telah terbiasa mengenyakannya.
- Keempat adalah tata lampu. Jika piranti tangan, tata panggung, dan tata busana telah dipenuhi, maka berikutnya adalah penyesuaian dengan tata lampu. Lampu memiliki karakter khusus karena cahaya yang dihasilkan dapat memberikan dimensi dan menambah hidup suasana. Oleh karena itu, penataan cahaya tidak bisa dibarengkan dengan latihan akting. Tata lampu menyesuaikan dengan warna set, busana, segala piranti yang ada di panggung, dan suasana yang dikehendaki oleh sutradara. Setelah semuanya terpasang, barulah latihan akting dengan tata lampu bisa dilaksanakan. Dalam latihan ini, lampu menyesuaikan *blocking* dan fokus yang dikehendaki. Untuk mencapai hasil maksimal, latihan dengan tata lampu perlu dilakukan berulang-ulang.

- Kelima adalah tata rias. Tata rias harus menyesuaikan tata lampu. Intensitas dan warna cahaya dapat mempengaruhi tata rias. Oleh karena itu, latihan dengan tata rias dilakukan setelah penataan lampu, karena mengubah atau menyesuaikan tata rias lebih mudah daripada mengubah tata lampu.
- Terakhir adalah tata suara. Biasanya, aktor tidak menggunakan mikrofon. Mereka berbicara langsung kepada penonton. Tetapi dalam beberapa kasus tata suara untuk pemain diperlukan, misalnya ada pemain yang menyanyi dan menggunakan *wireless mic* di atas panggung, maka pengaturan *sound system* perlu disesuaikan, demikian juga dengan ilustrasi musik atau efek yang ingin dihasilkan melalui *sound system*. Proses penataan *sound system* membutuhkan waktu tersendiri dan tidak berkaitan langsung dengan latihan akting.

Selain bersama dengan para aktor, akan lebih baik jika disediakan waktu khusus bagi para teknisi atau unsur tata artistik untuk melakukan latihan secara mandiri. Latihan ini merupakan latihan teknik dalam arti sesungguhnya dimana para kru memasang, mengatur, dan mengujicobakan piranti teknik sebelum benar-benar digunakan. Penataan panggung dan lampu hendaknya mendapatkan waktu khusus karena keduanya membutuhkan waktu penataan dan penyesuaian yang lebih lama dibanding unsur tata artistik yang lain.

6.8 Dress Rehearsal

Setelah semua persyaratan untuk pementasan dipenuhi, maka *dress rehearsal* atau latihan secara lengkap dan menyeluruh dapat dilakukan. Alasan utama untuk menyelenggarakan *dress rehearsal* adalah memberikan nuansa pementasan yang sesungguhnya kepada para aktor dan seluruh kru pendukung teknik. Dengan demikian, semua bisa mempelajari segala kekurangan dan mengetahui hal-hal yang perlu disesuaikan dan diperbaiki.

Umumnya proses ini dilakukan dua atau bahkan tiga kali. Tahap pertama dan yang kedua biasanya disebut dengan istilah *gladi kotor*. Pada tahap ini, komentar, kritik, dan saran dapat diberikan baik dari sutradara atau pengamat yang dihadirkan. Seluruh pemain dan kru masih memiliki waktu untuk memperbaikinya. Akan tetapi, pada pelaksanaan tahap akhir atau yang biasa disebut *gladi bersih*, pembenahan secara teknis sudah tidak bisa lagi dikerjakan, melainkan hal-hal kecil yang berkaitan dengan pemahaman serta semangat kebersamaan para pemain dan kru bisa diperkuat.

Sutradara wajib memberikan catatan lisan atau tertulis kepada seluruh pemain dan kru setelah melaksanakan *dress rehearsal*. Catatan tersebut berfungsi sebagai:

- Bentuk dari dukungan dan edukasi. Nasehat atau semangat yang diberikan sutradara akan mempengaruhi sikap para pemain dan kru sehingga persoalan yang ada bisa dihadapi bersama.
- Peningat bahwa masalah bisa saja terjadi. Akan tetapi, dengan saling memahami antara satu dengan yang lain, hal itu bisa diatasi. Misalnya, dalam *dress rehearsal* kru panggung salah menempatkan kursi, maka pemain bisa segera mengatasi masalah tersebut secara improvisasi tanpa mengganggu konsentrasi aktingnya. Masalah ini selanjutnya menjadi catatan kru agar tidak terulang lagi.
- Penghargaan terhadap jerih payah kerja yang telah dilakukan. Dalam hal ini sutradara diperkenankan memuji hasil kerja seluruh pendukung sehingga semangat kerja akan menjadi lebih baik dan kualitas kerja menjadi lebih sempurna.

Setelah melakukan *dress rehearsal*, maka seluruh pendukung diperbolehkan untuk istirahat dan menyipakan diri untuk menghadapi pentas yang sesungguhnya. Hal ini penting untuk mengembalikan energi dan menenangkan pikiran. Tekanan kerja yang terlalu berat justru tidak akan menghasilkan produk yang maksimal. Apalagi produk tersebut adalah teater yang berkaitan langsung dengan sisi psikologis manusia.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Adjib Hamzah, 1985. *Pengantar Bermain Drama*. Bandung: CV Rosda
- A. Kasim Achmad, 2006. *Mengenal Teater Tradisional di Indonesia*, Jakarta: Dewan Kesenian Jakarta.
- Afrizal Malna, "Anatomi Tubuh dan Kata: Teater Kontemporer Sebuah Indonesia Kecil", dalam, Taufik Rahzen, ed. 1999. *Ekologi Teater Indonesia*, Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Arthur S. Nalan, 2006, *Teater Egaliter*. Bandung: Sunan Ambu Press, STSI Bandung.
- Bakdi Soemanto, 2001. *Jagad Teater*. Yogyakarta: Media Pressindo
- Boen S. Oemarjati, 1971. *Bentuk Lakon Indonesia*. Jakarta: PT Gunung Agung
- Bruce Burton, 2006. *Creating Drama*. Melbourne: Pearson Education Australia
- Christian Hugonnet & PierreWalder, 1998. *Stereo Sound Recording*, John Wiley & Sons Ltd.
- David Grote, 1997. *Play Directing in the School, a Drama Director's Survival Guide*. Colorado: Meriwether Publishing Ltd.
- Eka D. Sitorus, 2002. *The Art of Acting, Seni Peran untuk Teater, Film dan TV*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Francis Reid, 1977. *The Stage Lighting Hand Book*. London: Pitman Publishing.
- Gerald Millerson, 1985. *The Technique of Television Production*. London: Foal Press.
- Glynne Wickham, 1992. *A History of The Theatre*. London: Phaidon Press Limited.
- Herman J. Waluyo, 2001. *Drama Teori dan Pengajarannya*. Yogyakarta: PT. Hanindita Graha Widia.
- Jakob Sumardjo, 2004. *Perkembangan Teater Modern dan Sastra Drama Indonesia*. Bandung: STSI PRESS.
- Katsuttoshi, 1987. *Audio for Television*, NHK Comunication Training Institute.
- Konstantin Stanislavski,1980. *Persiapan Seorang Aktor* terj. Asrul Sani. Jakarta: Dunia Pustaka Jaya
- Litz Pisk, 1985. *Aktor dan Tubuhnya*, terj. Fritz G.Schadt. Jakarta: Yayasan Citra.
- Mark Carpenter, 1988. *Basic Stage Lighting*. Kensington: New South Wales University Press.
- Marsh Cassady, 1997. *Characters in Action, Play Writing the Easy Way*. Colorado: Meriwether Publishing Ltd.
- Martin Esslin, 1981. *An Anatomy of Drama*. Great Britain: Cox &Wyman Ltd, Reading, 1981.

- Mary McTigue, 1992. *Acting Like a Pro, Who's Who, What's What, and the Way Things Really Work in the Theatre*, Ohio: Better Way Books.
- Michael Huxley, Noel Witts (Ed.), 1996. *The Twentieth Century Performance Reader*. London: Routledge.
- Rene Wellek & Austin Warren, 1989. *Teori Kesusastraan*. Jakarta: PT Gramedia.
- Richard Fredman, Ian Reade, 1996. *Essential Guide to Making Theatre*. London: Hodden & Stoughton.
- Rikrik El Saptaria, 2006. *Panduan Praktis Akting untuk Film dan Teater, Acting Handbook*. Bandung: Rekayasa Sains.
- RMA Harymawan, 1993. *Dramaturgi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Robert Cohen, 1994. *The Theatre*. California: Mayfield Publishing Company.
- Suyatna Anirun, 1998. *Menjadi Aktor*. Bandung: STB, Taman Budaya Jawa Barat dan PT. Rekamedia Multiprakarsa.
- Yudiaryani, 2002. *Panggung Teater Dunia Perkembangan dan Perubahan Konvensi*. Yogyakarta: Pustaka Gondho Suli.

GLOSARIUM

Adegan	: Bagian dari babak yang menggambarkan satu suasana dari beberapa suasana dalam babak
Additive Mixing	: Pencampuran warna pada objek yang disinari dari dua atau lebih lampu yang berbeda
Akting	: Tingkah laku yang dilakukan pemain sebagai wujud penghayatan peran yang dimainkan
Aktor	: orang yang melakukan akting
Amphiteater	: Panggung pertunjukan jaman Yunani Kuno
Amplifikasi	: Penguatan energi listrik setelah melalui rangkaian elektronik
Apron	: Daerah yang terletak di depan layar atau persis di depan bingkai proscenium
Arena	: Salah satu bentuk panggung yang tidak dibatasi oleh konvensi empat dinding imajiner
Artikulasi	: Hubungan antara apa yang dikatakan dan bagaimana mengatakannya, dan dipengaruhi oleh penguasaan organ produksi suara
Aside	: Dialog menyamping, atau suara hati dan pikiran tokoh
Atmosfir	: Isitlah teater untuk menyebutkan suasana atau kondisi lingkungan
Audibility	: Segala sesuatu yang berkaitan dengan pendengaran
Auditorium	: Ruang tempat duduk penonton dalam panggung proscenium
Backdrop	: Layar paling belakang. Kain yang dapat digulung atau diturun-naikkan dan membentuk latar belakang panggung
Bahasa tubuh	: Bahasa yang ditimbulkan oleh isyarat-isyarat dan ekspresi tubuh
Bar	: Pipa bisa yang digunakan sebagai baris untuk pemasangan lampu
Barndoor	: Sirip empat sisi yang diletakkan pada lampu dan digunakan untuk mebatasi lebar sinar cahaya
Batten	: (1) Lampu flood yang dirangkai dalam satu kompartemen (wadah). (2) Perlengkapan panggung yang dapat digunakan untuk mengaitkan sesuatu dan dapat dipindah-pindahkan
Beats	: Satu kesatuan arti terkecil dari dialog
Belly to Belly	: Dua lensa yang dipasang berhadapan dalam sebuah lampu dan jaraknya bisa diatur
Bifocal	: Lampu Bifocal adalah lampu profile standar yang ditambahi dengan shutter tambahan
Blocking	: Gerak dan perpindahan pemain dari satu area ke area lain di panggung

LAMPIRAN : B

Boom	: Baris lampu yang dipasang secara vertikal
Border	: Pembatas yang terbuat dari kain. Dapat dinaikkan dan diturunkan. Fungsinya untuk memberikan batasan area permainan yang digunakan
Bracket	: Pengait untuk memasang lampu pada boom. Disebut pula sebagai boom arm
Catwalk	: Permukaan, papan atau jembatan yang dibuat di atas panggung yang dapat menghubungkan sisi satu ke sisi lain
Clamp	: Klem atau pengait untuk memasang lampu pada bar, disebut juga sebagai C-clamp atau Hook Clamp
Control Balance	: Pengaturan tingkat kekerasan suatu sumber suara terhadap sumber suara yang lain
Control Desk	: Disebut juga Remote Control, alat untuk mengatur tinggi rendahnya intensitas cahaya dari jarak jauh
Cyc Light	: Lampu flood yang dikhususkan untuk menerangi layar belakang (siklorama)
Denotasi	: Arti yang sebenarnya sesuai dengan arti yang terdapat dalam kamus
Dialog	: Percakapan para pemain.
Diafragma	: Sekat yang memisahkan antara rongga dada dan rongga perut
Diffuse	: Jenis refleksi cahaya yang memiliki pantulan merata serta panjang sinarnya sama
Diftong	: Kombinasi dua huruf vokal dan diucapkan bersamaan
Diksi	: Latihan mengeja kata dengan suara keras dan jelas
Dimmer	: Alat pengatur tinggi rendahnya intensitas cahaya
Distorsi	: Hasil rekaman suara melebihi standar batas maksimal yang ditentukan
Donut	: Pelat metal yang digunakan untuk meningkatkan ketajaman lingkaran sinar cahaya yang dihasilkan oleh lampu spot
Drama	: Salah satu jenis lakon serius dan berisi kisah kehidupan manusia yang memiliki konflik yang rumit dan penuh daya emosi tetapi tidak mengagungkan sifat tragedi
Dramatic Irony	: Aksi seorang tokoh yang berkata atau bertindak sesuatu, dimana tanpa disadari akan menimpa dirinya sendiri
Ekstensi	: Menambah besarnya sudut antara dua bagian badan
Eksposisi	: Penggambaran awal dari sebuah lakon, berisi tentang pengenalan karakter, dan masalah yang akan digulirkan
Elastisitas	: Tingkat kekenyalan suatu objek sehingga dengan mudah bisa diterapkan atau digunakan
Elipsoidal	: Jenis reflektor yang memiliki bentuk elips

LAMPIRAN : B

Emosi	: Proses fisik dan psikis yang kompleks yang bisa muncul secara tiba-tiba dan spontan atau diluar kesadaran
Ephemeral	: Sifat pertunjukan yang bermula pada suatu malam dan berakhir pada malam yang sama
ERS	: Elliposoidal Reflector Spotlight. Lampu spot yang menggunakan reflektor berbentuk elips disebut juga lampu profile atau leko
ERS Axial	: Lampu ERS yang bohlamnya dipasang secara horisontal
ERS Radial	: Lampu ERS yang bohlamnya dipasang miring 45 derajat
Farce	: Seni pertunjukan yang menyerupai dagelan tetapi bukan dagelan yang seperti di Indonesia
Filter	: Palstik atau mika berwarna untuk mengubah warna lampu
Flashback	: Kilas balik peristiwa lampau yang dikisahkan kembali pada saat ini
Flat Karakter	: Karakter tokoh yang ditulis oleh penulis lakon secara datar dan biasanya bersifat hitam putih
Fleksi (<i>flexion</i>)	: Membengkokkan suatu sendi untuk mengurangi sudut antara dua bagian badan
Fleksibilitas	: Daya lentur suatu objek / tingkat kelenturan suatu objek
Flies	: Disebut juga penutup. Bagian atas rumah panggung yang dapat digunakan untuk menggantung set dekor serta menangani peralatan tata cahaya
Floodlight	: Jenis lampu yang sinar cahayanya menyebar serta tidak bisa diatur fokusnya
Focal Point	: Titik temu (pusat) pendar cahaya
FOH	: Front Of House. Bagian depan baris kursi penonton dimana di atasnya terdapat pipa baris lampu
Fokus	: (1) Istilah dalam penyutradaraan untuk menonjolkan adegan atau permainan aktor. (2) Istilah tata cahaya untuk area yang disinari cahaya dengan tepat dan jelas
Follow Spot	: Jenis lampu spot yang dapat dikendalikan secara manual untuk mengikuti arah gerak pemain
Fore Shadowing	: Bayang-bayang yang mendahului sebuah peristiwa yang sesungguhnya itu terjadi
Foyer	: Ruang tunggu penonton sebelum pertunjukan dimulai atau saat istirahat
Frequency Respon	: Kemampuan dalam menangkap frekuensi pada batas maksimum dan minimum
Fresnel	: (1) Lensa yang mukanya bergerigi. (2) Jenis lampu yang menggunakan lensa bergerigi
Gesture	: sikap tubuh yang memiliki makna, bisa juga diartikan dengan gerak tubuh sebagai isyarat

LAMPIRAN : B

Gestus	: Aksi atau ucapan tokoh utama yang beritikad tentang sesuatu persoalan yang menimbulkan pertentangan atau konflik antar tokoh
Gimmick	: Adegan awal dari sebuah lakon yang berfungsi sebagai pemikat minat penonton untuk menyaksikan kelanjutan dari lakon tersebut
Globe	: Panggung yang tempat duduk penontonnya berkeliling, digunakan dalam pementasan teater jaman Elizabeth di Inggris
Gobo	: Pelat metal yang dicetak membentuk pola atau motif tertentu dan digunakan untuk membuat lukisan sinar cahaya
Groundrow	: Lampu flood yang diletakkan di bawah untuk menerangi aktor atau siklorama dari bawah
Imajinasi	: Proses pembentukan gambaran-gambaran baru dalam pikiran, dimana gambaran tersebut tidak pernah dialami sebelumnya atau mungkin hanya sedikit yang dialaminya
Improvisasi	: Gerakan dan ucapan yang tidak terencana untuk menghidupkan permainan.
Intonasi	: Nada suara (dalam bahasa jawa disebut <i>langgam</i>), irama bicara, atau alunan nada dalam melafalkan kata-kata, sehingga tidak datar atau tidak monoton.
Inersio	: Kearah mana otot itu berjalan atau arah jalannya otot yang bergerak.
Irama	: Gelombang naik turun, longgar kancangnya gerakan atau suara yang berjalan dengan teratur
Iris	: Piranti untuk memperbesar atau memperkecil diameter lingkaran sinar cahaya yang dihasilkan oleh lampu
Jeda	: Pemenggalan kalimat dengan maksud untuk memberi tekanan pada kata.
Karakter	: Gambaran tokoh peran yang diciptakan oleh penulis lakon melalui keseluruhan ciri-ciri jiwa dan raga seorang peran
Karakter Teatrikal:	Karakter tokoh yang tidak wajar, unik, dan lebih bersifat simbolis.
Kolokasi	: Asosiasi kata dengan bahasa yang tidak formal, bahasa percakapan sehari-hari pada suatu tempat dan masa tertentu.
Komedi	: salah satu jenis lakon yang mengungkapkan cacat dan kelemahan sifat manusia dengan cara yang lucu, sehingga para penonton bisa lebih menghayati kenyataan hidupnya

LAMPIRAN : B

Komedi Stamboel	: Pertunjukan teater yang mendapat pengaruh dari Turki dan sangat populer di Indonesia pada jaman sebelum kemerdekaan
Komunikasikan	: Penerima komunikasi
Komunikator	: Penyampai komunikasi
Konflik	: Ketegangan yang muncul dalam lakon akibat adanya karakter yang bertentangan, baik dengan dirinya sendiri maupun yang ada di luar dirinya.
Konotasi	: Arti kata yang bukan sebenarnya dan lebih dipengaruhi oleh konteks kata tersebut dalam kalimat.
Konsentrasi	: Kesanggupan atau kemampuan yang diperlukan untuk mengerahkan pikiran dan kekuatan batin yang ditujukan ke suatu sasaran tertentu sehingga dapat menguasai diri dengan baik.
Lakon	: Penuangan ide cerita penulis menjadi alur cerita yang berisi peristiwa yang saling mengait dan tokoh atau peran yang terlibat, disebut juga naskah cerita
Lakon Satir	: Salah satu jenis lakon yang mengemas kebodohan, perlakuan kejam, kelemahan seseorang untuk mengecam, mengejek bahkan menertawakan suatu keadaan dengan maksud membawa sebuah perbaikan
Latar Peristiwa	: Peristiwa yang melatari adegan itu terjadi dan bisa juga yang melatari lakon itu terjadi
Latar Tempat	: Tempat yang menjadi latar peristiwa lakon itu terjadi.
Latar Waktu	: Waktu yang menjadi latar belakang peristiwa, adegan, dan babak itu terjadi
Level	: (1) Istilah pemeranan dan penyutradraan untuk mengatur tinggi rendah pemain. (2) Istilah tata suara untuk tingkat ukuran besar kecilnya suara yang terdengar
Lever	: Bilah yang dapat dinaikkan dan diturunkan yang terdapat pada control desk
Ligamen	: Jaringan ikat yang menghubungkan otot dengan tulang atau pembungkus sendi.
Melodrama	: Salah satu jenis lakon yang isinya mengupas suka duka kehidupan dengan cara yang menimbulkan rasa haru kepada penonton
Membran	: Selaput atau lapisan tipis yang sangat peka terhadap getaran
<i>Metacarpal</i>	: Disebut juga dengan <i>metatarsus</i> atau <i>ossa metatarsalia</i> yaitu tulang pertama dari jari
Mime	: Pertunjukan teater yang menitikberatkan pada seni ekspresi wajah pemain
Mimetic/mimesis	: Peniruan atau meniru sesuatu yang ada

LAMPIRAN : B

Mimik	: Ekspresi gerak wajah untuk menunjukkan emosi yang dialami pemain
Mixed	: Jenis refleksi cahaya yang hasilnya bercampur antara refleksi diffuse dan specular
Monolog	: Cakapan panjang seorang aktor yang diucapkan di hadapan aktor lain
Noise	: Gangguan suara yang tidak diinginkan dalam memproses suara atau rekaman
Observasi	: Kegiatan mengamati yang bertujuan menangkap atau merekam hal apa saja yang terjadi dalam kehidupan
Orchestra Pit	: Tempat para musisi orkestra bermain
Origio	: Tempat otot timbul atau tempat asal otot yang terkuat
Pageant	: Panggung kereta abad Pertengahan yang digunakan untuk mementaskan teater secara berkeliling
Panoramic	: Kesan suara yang terdengar pada telinga kiri atau telinga kanan
Pantomimik	: Ekspresi gerak tubuh untuk menunjukkan emosi yang dialami pemain
PAR	: Parabolic Aluminized Reflector. Lampu yang menggunakan reflektor parabola terangkai dalam satu unit dengan lensanya
Parafrase	: Latihan untuk menyatakan kembali arti dialog dengan menggunakan kata-kata kita sendiri, dengan tujuan untuk membuat jelas dialog tersebut
PC	: (1) Plano Convex, jenis lensa yang permukaannya halus. (2) Jenis lampu yang menggunakan lensa tunggal baik lensa Plano Convex atau Pebble Convex
Pebble Convex	: Jenis lensa yang mukanya halus tapi bagian belakangnya bergerigi
Pemanasan	: Serial dari latihan gerakan tubuh dimaksudkan untuk meningkatkan sirkulasi dan meregangkan otot dengan cara <i>progresif</i> (bertahap).
Pemeran	: Seorang seniman yang menciptakan peran yang digariskan oleh penulis naskah, sutradara, dan dirinya sendiri.
Penonton	: Orang yang hadir untuk menyaksikan pertunjukan teater
Pernafasan	: Peristiwa menghirup udara dari luar yang mengandung oksigen ke dalam tubuh serta menghembuskan udara yang banyak mengandung karbondioksida
Pita magnetic	: Pita plastic yang dilapisi oleh serbuk magnet yang digunakan untuk menyimpan getaran listrik
Planno Convex	: Jenis lensa (<i>lih. PC</i>)
Plot	: Biasa disebut dengan alur adalah konstruksi atau bagan atau skema atau pola dari peristiwa-peristiwa dalam

LAMPIRAN : B

	lakon, puisi atau prosa dan selanjutnya bentuk peristiwa dan perwatakan itu menyebabkan pembaca atau penonton tegang dan ingin tahu
Polarity	: Kemampuan maksimum dalam menangkap sumber suara
Practical	: Lampu sehari-hari atau lampu rumahan yang digunakan di atas panggung
Preset	: Pengaturan intensitas cahaya pada control desk disaat lampu dalam keadaan mati (tidak dinyalakan)
Profile	: Jenis lampu spot yang dapat ukuran dan bentuk sinarnya dapat disesuaikan
Properti	: Benda atau pakaian yang digunakan untuk mendukung dan menguatkan akting pemeran.
Protagonis	: Peran utama yang merupakan pusat atau sentral dari cerita
Proscenium	: Bentuk panggung berbingkai
Proscenium Arc	: Lengkung atau bingkai proscenium
Resonansi	: Bergema atau bergaung
Rias Fantasi	: Tata rias yang diterapkan untuk menggambarkan sifat atau karakter yang imajinatif
Rias Karakter	: Tata rias yang diterapkan untuk menegaskan gambaran karakter tokoh peran
Rias Korektif	: Tata rias yang diterapkan untuk memperbaiki kekurangan sehingga pemain nampak cantik
Ritme	: Tempo atau cepat lambatnya dialog akibat variasi penekanan kata-kata yang penting.
Round Karakter	: Karakter tokoh dalam lakon yang mengalami perubahan dan perkembangan baik secara kepribadian maupun status sosialnya
Scoop	; Jenis lampu flood yang menggunakan reflektor ellipsoidal
Sendi	: Hubungan yang terbentuk antara dua tulang.
Sendratari	: Pertunjukan drama yang di tarikan atau gabungan seni drama dan seni tari
Side Wing	: Bagian kanan dan kiri panggung yang tersem bunyi dari penonton, biasanya digunakan para aktor menunggu giliran sesaat sebelum tampil
Skeneri	: Dekorasi yang mendukung dan menguatkan suasana permainan
Skenario	: Susunan lakon yang diperagakan oleh pemeran
Soliloki	: Cakapan panjang aktor yang diucapkan seorang diri dan kepada diri sendiri
Specular	; Jenis refleksi yang memantulkan cahaya seperti aslinya (efek cermin)
Snoot	: Disebut juga <i>Top Hat</i> , piranti yang digunakan untuk mengurangi tumpahan cahaya

LAMPIRAN : B

Spherical	: Jenis reflektor yang memiliki bentuk setengah lingkaran
Spread	: Jenis refleksi cahaya yang mengenai objek dengan intensitas lebih tinggi garis cahayanya akan memendar dan direfleksikan lebih panjang dari yang lain
Stand	: Pipa untuk memasang lampu yang dapat berdiri sendiri
Struktur Dramatik	: Rangkaian alur cerita yang saling bersinambung dari awal cerita sampai akhir.
Suara Nasal	: Suara yang dihasilkan oleh rongga hidung karena udara beresonansi.
Suara Oral	: Suara yang dihasilkan oleh mulut
Subtractive Mixing	: Pencampuran warna cahaya yang dihasilkan dari dua filter berbeda
Surprise	: Peristiwa yang terjadi diluar dugaan penonton sebelumnya dan memancing perasaan dan pikiran penonton agar menimbulkan dugaan-dugaan yang tidak pasti.
Sutradara	: Orang yang mengatur dan memimpin dalam sebuah permainan.
Teknik Muncul	: Suatu teknik seorang pemeran dalam memainkan peran untuk pertama kali memasuki sebuah pentas lakon.
Teknik Timing	: Teknik ketepatan waktu antara aksi tubuh dan aksi ucapan atau ketepatan antara gerak tubuh dengan dialog yang diucapkan.
Tema	: Ide dasar, gagasan atau pesan yang ada dalam naskah lakon dan ini menentukan arah jalannya cerita.
Tempo	: Cepat lambatnya suatu ucapan yang kita lakukan
Thrust	: Bentuk panggung yang sepertiga bagiannya menjorok ke depan
Timbre	: Warna suara yang memberi kesan pada kata-kata yang kita ucapkan
Tirai Besi	: Satu tirai khusus yang dibuat dari logam untuk memisahkan bagian panggung dan kursi penonton. Digunakan bila terjadi kebakaran di atas panggung, tirai ini diturunkan sehingga api tidak menjalar keluar dan penonton bisa segera dievakuasi.
Tragedi	: Salah satu jenis lakon yang meniru sebuah aksi yang sempurna dari seorang tokoh besar dengan menggunakan bahasa yang menyenangkan supaya para penonton merasa belas kasihan dan ngeri sehingga penonton mengalami pencucian jiwa atau mencapai katarsis
Trapezium	: Tulang yang ada pada antara pergelangan tangan dan ibu jari tangan

LAMPIRAN : B

- Trap Jungkit : Area permainan atau panggung yang biasanya bisa dibuka dan ditutup untuk keluar-masuk pemain dari bawah panggung
- Wicara : Cara kita berbicara dan cara mengucapkan sebuah dialog dalam naskah lakon
- Under : (*tata suara*) Hasil rekaman suara yang sangat lemah

DAFTAR GAMBAR

1. Peta Kedudukan Teater dan Drama, *halaman 2.*
2. Relief Mesir Kuno, *halaman 4.*
sumber, <http://www.theaterhistory.com>
3. Naskah Mesir Kuno, *halaman 5.*
sumber, <http://www.theaterhistory.com>
4. Amphitheater, *halaman 6.*
sumber, <http://www.theaterhistory.com>
5. Pertunjukan teater Yunani Kuno, *halaman 7.*
sumber; Wisnuwardhono, Dkk. Ed., Ensklopedi Anak edisi Bahasa Indonesia, PT. Gramedia Majalah, Jakarta, 2002.
6. Panggung teater Romawi Kuno, *halaman 8.*
sumber, <http://www.theaterhistory.com>
7. Teater Abad Pertengahan, *halaman 10.*
sumber; Wisnuwardhono, Dkk. Ed., Ensklopedi Anak edisi Bahasa Indonesia, PT. Gramedia Majalah, Jakarta, 2002.
8. Panggung teater renaissance, *halaman 12.*
sumber; Wisnuwardhono, Dkk. Ed., Ensklopedi Anak edisi Bahasa Indonesia, PT. Gramedia Majalah, Jakarta, 2002.
9. Bentuk panggung teater Elizabethan, *halaman 13.*
sumber, <http://www.theaterhistory.com>
10. Pementasan teater Elizabethan, *halaman 14.*
sumber; Wisnuwardhono, Dkk. Ed., Ensklopedi Anak edisi Bahasa Indonesia, PT. Gramedia Majalah, Jakarta, 2002.
11. Teater Zaman Emas Spanyol, *halaman 15.*
sumber, www.theaterhistory.com
12. Pertunjukan teater Restorasi, *halaman 17.*
sumber, <http://www.theaterhistory.com>
13. Panggung teater Abad 18, *halaman 18.*
sumber, <http://content.answers.com>
14. Pementasan teater Abad 19, *halaman 19.*
sumber, <http://www.nytimes.com>
15. Pementasan teater realisme, *halaman 21.*
sumber, <http://max.mmlc.northwestern.edu>
16. Pementasan teater abad 20, *halaman 23.*
sumber, <http://www.austinchronicle.com>
17. Pementasan wayang Kulit, *halaman 24.*
foto koleksi Studio Teater PPPPTK Seni dan Budaya
18. Pementasan wayang wong gaya Yogyakarta, *halaman 26.*
sumber, <http://www.kultuuri.hel.fi>
19. Penari dalam pertunjukan makyong, *halaman 27.*
sumber, <http://www.news.xinhua.net/travel>
20. Pementasan randai dari Sumatera Barat, *halaman 28.*
sumber, <http://upload.wikimedia.org>
21. Pementasan lenong Betawi, *halaman 29.*
sumber, <http://www.indonesiamedia.com>

22. Pementasan longser, *halaman 29*.
sumber, <http://www.anjabar.go.id>
23. Kementasan ketoprak bergaya komedi, *halaman 31*.
sumber, <http://artscl.wustl.edu>
24. Pementasan ludruk dari Jawa Timur, *halaman 32*.
sumber, <http://huck.blogspot.com>
25. Pemain gambuh sedang beraksi, *halaman 32*.
sumber, <http://baliwww.com>
26. Para pemain arja, *halaman 33*.
sumber, <http://baliwww.com>
27. Salah satu pementasan Studiklub Teater Bandung, *halaman 39*.
sumber, <http://argusbandung.blogspot.com>
28. Proses latihan Bengkel Teater Rendra, *halaman 40*.
sumber, <http://www.tembi.org>
29. Pementasan Teater Koma pimpinan N. Riantiarno, *halaman 41*.
sumber, <http://www.blontakpoer.blogspot.com>
30. Pementasan Teater Gandrik, *halaman 42*.
sumber, <http://www.sinarharapan.co.id>
31. Salah satu pementasan teater Kontemporer, *halaman 43*.
foto koleksi Studio Teater PPPPTK Seni dan Budaya
32. Pementasan teater Boneka di Jepang, *halaman 48*.
sumber, <http://www.nihon-zen.ch>
33. Pementasan Drama Musikal, *halaman 49*.
sumber, <http://www.nrk.no>
34. Pertunjukan teater Gerak, *halaman 50*.
sumber, <http://www.cacheeb.com>
35. Gaya pementasan teater dramatik, *halaman 51*.
foto koleksi Studio Teater PPPPTK Seni dan Budaya
36. Gaya pementasan teater presentasional, *halaman 52*.
sumber, <http://www.kbps.org>
37. Gaya pementasan teater representasional, *halaman 54*.
sumber, <http://www.theaterboy.typepad.com>
38. Simbolisme, *halaman 56*.
sumber, <http://www.ihousephilly.org>
39. Pentas teater surealis, *halaman 57*.
sumber, <http://www.cityguideny.com>
40. Gaya pementasan teater epik, *halaman 58*.
sumber, <http://www.rfdesigns.org>
41. Pementasan teater absurd, *halaman 59*.
sumber, <http://www.idiopathiridiculopathy.consortium.com>
42. Piramida Freytag, *halaman 77*.
sumber: <http://www.anglistik.uni-freiburg.de/intranet/>
43. Skema Hudson, *halaman 79*.
sumber: Yapi Tambayong, *Seni Akting*, PT Remaja Rosda Karya, Bandung, 2000
44. Tensi Dramatik, *halaman 81*.
sumber, Adhy Asmara, *Apresiasi Drama*, 1983

45. The Turning Point, *halaman 83*.
sumber: Marsh Cassidy, *Characters in Action, Play Writing the Easy Way*.
Colorado: Meriwether Publishing Ltd., 1997
46. Karakter teatrikal, *halaman 93*.
sumber: <http://www.artlex.com>
47. Karakter karikatural, *halaman 94*.
sumber: <http://www.imb.it>
48. Contoh sketsa tata panggung, *halaman 104*.
49. Contoh sketsa tata busana, *halaman 104*.
50. Contoh sketsa tata rias, *halaman 104*.
51. Pembagian lima belas area panggung, *halaman 121*.
52. Pembagian sembilan area panggung, *halaman 122*.
53. Komposisi simetris, *halaman 124*.
54. Komposisi asimetris, *halaman 124*.
55. Komposisi yang seimbang, *halaman 124*.
56. Komposisi tak seimbang, *halaman 125*.
57. Pose arah hadap pemain, *halaman 126*.
58. Gerak langkah pemain, *halaman 127*.
59. Pose menunjuk, *halaman 127*.
60. Cara memegang piranti, *halaman 128*.
61. Aktor saling kontak mata, *halaman 129*.
62. Pemain yang berada di tengah menjadi fokus, *halaman 130*.
63. Pemain yang berada di tengah tetap menjadi fokus meskipun jumlah pemain di sisi kiri dan kanan lebih banyak, *halaman 130*.
64. Pemain yang berada lebih dekat dengan penonton menjadi fokus perhatian, *halaman 131*.
65. Pemain yang mengambil jarak dari kelompok pemain akan menjadi fokus, *halaman 131*.
66. Pemain yang lebih tinggi dari pemain lain akan menjadi fokus, *halaman 132*.
67. Pemain yang berada pada level tinggi tetap menjadi fokus meskipun pemain lain mengambil jarak, *halaman 132*.
68. Pemain yang berdiri di tengah menjadi fokus, *halaman 133*.
69. Fokus dengan memanfaatkan bingkai, *halaman 133*.
70. Pemain yang berada di tengah bingkai menjadi fokus, *halaman 134*.
71. Variasi triangulasi 1, *halaman 135*.
72. Variasi triangulasi 2, *halaman 135*.
73. Variasi triangulasi 3, *halaman 135*.
74. Fokus individu dan kelompok 1, *halaman 136*.
75. Fokus individu dan kelompok 2, *halaman 136*.
76. Fokus individu dari kelompok yang membentuk garis lurus, *halaman 137*.
77. Fokus individu dari kelompok yang membentuk komposisi setengah lingkaran, *halaman 137*.
78. Fokus dengan membedakan pose dan level pemain 1, *halaman 138*
79. Fokus dengan membedakan pose dan level pemain 2, *halaman 138*

80. Teknik garis, *halaman 139.*
81. Teknik lingkaran 1, *halaman 140.*
82. Teknik lingkaran 2, *halaman 140.*
83. Teknik setengah lingkaran, *halaman 141.*
84. Teknik segitiga, *halaman 141.*
85. Rancangan blocking 1, *halaman 145.*
86. Rancangan blocking 2, *halaman 145.*
87. Rancangan blocking 3, *halaman 146.*
88. Rancangan blocking 4, *halaman 146.*
89. Tulang rangka manusia, *halaman 152.*
(sumber, Jean-Claude Corbell dan Ariane Archambault, *The Visual Dictionary with Definitions*, PT Buana Ilmu Populer, Jakarta, 2007)
90. Pemanasan jari dan pergelangan tangan, *halaman 157.*
91. Pemanasan siku, *halaman 157.*
92. Pemanasan bahu, *halaman 158.*
93. Pemanasan leher, *halaman 159.*
94. Pemanasan batang tubuh, *halaman 160.*
95. Pemanasan tungkai kaki dan punggung, *halaman 161.*
96. Pemanasan tungkai dan punggung 2, *halaman 161.*
97. Pemanasan pergelangan kaki, tungkai, punggung, *halaman 163.*
98. Latihan otot perut, *halaman 165.*
99. Latihan otot perut dan pinggang, *halaman 166.*
100. Latihan kaki, lutut, tangan, *halaman 167.*
101. Latihan lengan, bahu dan dada, *halaman 168.*
102. Latihan cembung, cekung dan datar tulang punggung, *halaman 169.*
103. Latihan membulat, mencekung, dan melurus, *halaman 170.*
104. Latihan menggulung dan melepas, *halaman 171.*
105. Latihan ayunan bandul tubuh atas, *halaman 172.*
106. Latihan cermin, *halaman 173.*
107. Latihan kuda-kuda, *halaman 174.*
108. Latihan menangkis pukulan, *halaman 175.*
109. Latihan membalas serangan dengan teangan, *halaman 175.*
110. Latihan putaran pergelangan tangan merusak posisi lawan, *halaman 176.*
111. Latihan pemakaian satu tangan, *halaman 176.*
112. Latihan tangkisan dengan kombinasi tendangan kaki, *halaman 177.*
113. Latihan gerak memotong lawan, *halaman 177.*
114. Latihan pukulan balasan dari luar, *halaman 178.*
115. Latihan melutut lawan, *halaman 178.*
116. Latihan pukulan balasan ke dalam, *halaman 179.*
117. Latihan gerak dorongan ke samping, *halaman 179.*
118. Latihan menangkis dan menyerang tendangan, *halaman 180.*
119. Latihan melumpuhkan lawan dengan kaki, *halaman 181.*
120. Latihan melumpuhkan serangan pisau, *halaman 181.*
121. Latihan melawan serangan pisau, *halaman 182.*

122. Latihan melumpuhkan serangan pisau, *halaman 182*
123. Pendinginan kaki dan sisi luar badan, *halaman 183.*
124. Pendinginan kaki dan tangan, *halaman 184.*
125. Pendinginan tangan dan sisi luar badan, *halaman 184.*
126. Pendinginan tangan, *halaman 185.*
127. Pendinginan leher, *halaman 185.*
128. Pendinginan lutut dan tumit, *halaman 186.*
129. Pendinginan dengan perafasan, *halaman 186.*
130. Pose busur, *halaman 188.*
131. Pose garuda, *halaman 188.*
132. Pose gunung, *halaman 189.*
133. Pose sirshasana, *halaman 190.*
134. Pose sarvangasana, *halaman 191.*
135. Pose ikan, *halaman 192.*
136. Pose belalang, *halaman 192.*
137. Pose cobra, *halaman 193.*
138. Pose suryanamaskar, *halaman 195.*
139. Senam wajah, *halaman 199.*
140. Senam lidah, *halaman 200.*
141. Senam rahang bawah, *halaman 201.*
142. Pose latihan pernafasan, *halaman 204.*
143. Tata rias opera Cina, *halaman 275.*
144. Desain tata rias kabuki, *halaman 276.*
Sumber: Kabuki, Masakatsu Gunji, Kodansha International Ltd., Otowa 1-chome, Bunkyo-ku, Tokyo 112, and Kodansha America ,Inc.
145. Tata rias kabuki, *halaman 276.*
Sumber: Kabuki, Masakatsu Gunji, Kodansha International Ltd., Otowa 1-chome, Bunkyo-ku, Tokyo 112, and Kodansha Internatipnal America, Inc.
146. Tata rias karakter, *halaman 277.*
Sumber; foto koleksi Elizabeth Cristin, Tugas Akhir Penataan Artistik Jurusan Teater ISI Yogyakarta.
147. Tata rias etnik, *halaman 278.*
Sumber, foto koleksi Jurusan Teater ISI Yogyakarta.
148. Lembar desain bagian depan, *halaman 287*
149. Lembar desain bagian belakang, *halaman 288.*
150. Bentuk wajah bulat, *halaman 290.*
151. Bentuk wajah panjang, *halaman 291.*
152. Bentuk wajah persegi, *halaman 292*
153. Bentuk wajah diamond, *halaman 292.*
154. Bentuk wajah segitiga, *halaman 293.*
155. Batang hidung besar, *halaman 294.*
156. Cuping hidung besar, *halaman 294.*
157. Batang hidung kecil, *halaman 295.*
158. Batang hidung pendek, *halaman 295.*
159. Alis tajam, *halaman 296.*
160. Alis melengkung lembut, *halaman 296.*
161. Alis mendatar, *halaman 297.*

162. Ujung luar alis melengkung, *halaman 297*.
163. Ujung alis sedikit tajam, *halaman 297*.
164. Bibir tipis, *halaman 298*.
165. Bibir tebal, *halaman 298*.
166. Bibir pesimis, *halaman 299*.
167. Bibir kecil, *halaman 299*.
168. Pemasangan lateks, *halaman 300*.
sumber, foto koleksi Jurusan Teater ISI Yogyakarta.
169. Pemberian foundation, *halaman 300*.
Sumber, foto koleksi Jurusan Teater ISI Yogyakarta.
170. Hasil akhir pengubahan bentuk hidung, *halaman 300*.
sumber; foto koleksi Jurusan Teater ISI Yogyakarta.
171. Sketsa pada wajah, *halaman 301*.
172. Proses pembentukan, *halaman 302*.
173. Kerutan usia 50-an, *halaman 304*.
174. Kerutan usia 70-an, *halaman 304*.
175. Kerutan usia 90-an, *halaman 304*.
176. Garis kerut kening, *halaman 305*.
Sumber, foto koleksi Elizabeth Cristin, Tugas Akhir Penataan Artistik Jurusan Teater ISI Yogyakarta.
177. Bayangan pada mata, *halaman 306*.
sumber; foto koleksi Elizabeth Cristin, Tugas Akhir Penataan Artistik Jurusan Teater ISI Yogyakarta.
178. Pemberian shadow dan highlight, *halaman 306*.
Sumber, foto koleksi Elizabeth Cristin, Tugas Akhir Penataan Artistik Jurusan Teater ISI Yogyakarta.
179. Pemutihan rambut, *halaman 307*.
Sumber, foto koleksi Elizabeth Cristin, Tugas Akhir Penataan Artistik Jurusan Teater ISI Yogyakarta.
180. Wajah asli pemain, *halaman 308*.
sumber: foto koleksi Elizabeth Cristin, Tugas Akhir Penataan Artistik Jurusan Teater ISI Yogyakarta.
181. Proses penataan rias, *halaman 309*.
Sumber, foto koleksi Elizabeth Cristin, Tugas Akhir Penataan Artistik Jurusan Teater ISI Yogyakarta.
182. Hasil akhir tata rias pengubahan ras, *halaman 309*.
sumber; foto koleksi Elizabeth Cristin, Tugas Akhir Penataan Artistik Jurusan Teater ISI Yogyakarta
183. Busana mencitrakan keindahan penampilan, *halaman 311*.
184. Tata busana membedakan pemain satu dengan yang lain, *halaman 312*.
185. Busana menggambarkan karakter peran, *halaman 312*.
sumber, <http://www.cartoonmodern.blogspot.com>
186. Busana memberikan ruang gerak pemain, *halaman 313*.
187. Busana mampu memberikan efek dramatik, *halaman 314*.
sumber, <http://www.dallasartsrevue.com>

188. Busana tradisional suku Dayak, *halaman 315*.
sumber, <http://www.kutaikartanegara.com>
189. Busana tradisional etnis India, *halaman 315*.
sumber, <http://www.nwfolklife.org>
190. Cntoh busana sejarah, *halaman 316*.
sumber, <http://www.buysostumes.com>
191. Busana fantasi, *halaman 317*.
sumber, <http://www.atlanticballet.com>
192. Busana berbahan alami, *halaman 318*.
sumber; I Made Bandem dan Fredrik Eugene deBoer, *Kaja dan Kelod Tarian Bali dalam Transisi*, BP ISI, Yogyakarta, 2004.
193. Busana berbahan tekstil, *halaman 319*.
sumber, <http://www.halinkasstyle-se.com>
194. Busana berbahan kulit, *halaman 320*.
sumber, <http://www.germes-online.com>
195. Desain busana 1, *halaman 325*.
196. Desain busana realistik 2, *halaman 325*.
197. Sketsa tata busana, *halman 325*.
198. Pengecekan perlengkapan busana, *halaman 328*.
Sumber, foto koleksi Elizabeth Cristin, Tugas Akhir Penataan Artistik Jurusan Teater ISI Yogyakarta.
199. Pemaduan busana, *halaman 329*.
Sumber, foto koleksi Elizabeth Cristin, Tugas Akhir Penataan Artistik Jurusan Teater ISI Yogayakarta.
200. Kelengkapan busana, *halaman 329*.
sumber; foto koleksi Elizabeth Cristin, Tugas Akhir Penataan Artistik Jurusan Teater ISI Yogyakarta.
201. Pemasangan kelengkapan, *halaman 330*.
sumber; foto koleksi Elizabeth Cristin, Tugas Akhir Penataan Artistik Jurusan Teater ISI Yogyakarta.
202. Hasil akhir penataan busana, *halaman 330*.
sumber; foto koleksi Elizabeth Cristin, Tigas Akhir Penataan Artistik Jurusan Teater ISI Yogyakarta
203. Interaksi fungsi tata cahaya, *halaman 332*.
204. Bohlam, *halaman 334*.
205. Aneka bentuk bohlam, *halaman 335*.
sumber, <http://www.stagelighting.com>
206. Reflektor elipsoidal, *halaman 336*.
sumber, <http://www.stagelightingprimer.com>
207. Reflektor spherical, *halaman 337*.
sumber, <http://www.stagelightingprimer.com>
208. Reflektor parabolic, *halaman 337*.
sumber, <http://www.stagelightingprimer.com>
209. Refleksi specular, *halaman 338*.
sumber, <http://www.stagelightingprimer.com>
210. Refleksi diffuse, *halaman 338*.
sumber, <http://www.stagelightingprimer.com>

211. Refleksi Spread, *halaman 339*.
sumber, <http://www.stagelightingprimer.com>
212. Refleksi mixed, *halaman 339*.
sumber, <http://www.stagelightingprimer.com>
213. Lensa plano convex, *halaman 340*.
214. Lensa fresnel, *halaman 340*.
215. Lensa pebble convex, *halaman 340*.
216. Floodlight, *halaman 341*.
sumber, <http://www.strandlighting.com>
217. Cy-light, *halaman 342*.
sumber, <http://www.strandlighting.com>
218. Batten atau striplight, *halaman 342*.
sumber, <http://www.altmanltg.com>
219. Lampu scoop, *halaman 343*.
sumber, <http://www.altmanltg.com>
220. Bagan lampu fresnel, *halaman 344*.
sumber, <http://www.stagelightingprimer.com>
221. Berbagai macam lampu fresnel, *halaman 345*.
sumber, <http://www.stagelightingstore.com>
222. Bagan lampu ERS radial, *halaman 346*.
sumber, <http://www.stagelightingprimer.com>
223. Bagan lampu ERS axial, *halaman 346*.
sumber, <http://www.stagelightingprimer.com>
224. Berbagai lampu profile (ERS), *halaman 347*.
sumber, <http://www.stagelightingstore.com>
225. Bagan lampu profile, *halaman 347*.
sumber, <http://www.stagelightingprimer.com>
226. Bagan lampu profile zoom, *halaman 348*.
227. Lampu pebble convex, *halaman 349*.
sumber, <http://www.strandlighting.com>
228. Lampu followspot, *halaman 349*.
sumber, <http://www.stagelighting.com>
229. Berbagai ukuran lampu par, *halaman 350*.
sumber, <http://www.mts.net>
230. Lampu par dengan housing (can), *halaman 351*.
sumber, <http://www.stagelighting.com>
231. Beberapa jenis lampu efek, *halaman 352*.
sumber, <http://www.stagelightingprimer.com>
232. Stand untuk Follow Spot berbentuk T, *halaman 353*.
sumber, <http://www.stagelightingstore.com>
233. Aneka bentuk clamp, *halaman 354*.
sumber, <http://www.atlmanltg.com>
234. Boom arm model lama, *halaman 355*.
235. Clamp yang difungsikan sebagai boom arm, *halaman 355*.
sumber, <http://www.atlmanltg.com>
236. Filter, *halaman 356*.
sumber, <http://www.stagelightingstore.com>

237. Filter frame, *halaman 357*.
sumber, <http://www.atlmanltg.com>
238. Berbagai bentuk Barndoor, *halaman 357*.
sumber, <http://www.atlmanltg.com>
239. Iris, *halaman 357*.
sumber, <http://www.atlmanltg.com>
240. Donut, *halaman 358*.
sumber, <http://www.atlmanltg.com>
241. Salah satu motif gobo, *halaman 359*.
sumber, <http://www.atlmanltg.com>
242. Gobo holder, *halaman 359*.
sumber, <http://www.atlmanltg.com>
243. Snoot, *halaman 359*.
sumber, <http://www.atlmanltg.com>
244. Bagan instalasi dimmer, *halaman 360*.
245. Berbagai jenis dimmer rack, *halaman 361*.
sumber, <http://www.stagelightingstore.com>
246. Bagan dimmer dengan remote control, *halaman 362*.
247. Remote control manual dan computerize, *halaman 362*.
sumber, <http://www.strandlighting.com>
248. Bagan lever pada remote control, *halaman 363*.
249. Bagan preset, *halaman 364*.
250. Warna cahaya, *halaman 365*.
251. Additive mixing, *halaman 366*.
sumber, <http://www.stagelightingprimer.com>
252. Warna additive, *halaman 366*.
sumber, <http://www.stagelightingprimer.com>
253. Subtractive mixing, *halaman 367*.
sumber, <http://www.stagelightingprimer.com>
254. Warna subtractive, *halaman 267*.
sumber, <http://www.stagelightingprimer.com>
255. Cahaya putih yang menerpa permukaan berwarna merah akan memantulkan warna merah, *halaman 368*.
256. Cahaya berwarna merah tidak akan memantulkan warna pada permukaan berwarna merah, *halaman 369*.
257. Cahaya berwarna putih akan memantulkan warna kuning amber jika menerpa permukaan yang berwarna sama, *halaman 369*.
258. Cahaya kuning amber akan memantulkan warna kuning amber jika menerpa permukaan yang berwarna sama, *halaman 370*.
259. Cahaya berwarna merah akan memantulkan warna merah pada permukaan berwarna kuning amber, *halaman 370*.
260. Cahaya berwarna biru tidak menghasilkan pantulan warna pada permukaan berwarna kuning amber, *halaman 371*.
261. Penyinaran lampu dari arah depan, *halaman 372*.
262. Penyinaran lampu 45 derajat dari atas, *halaman 373*.
263. Penyinaran lampu dari atas, *halaman 373*.
264. Penyinaran lampu dari bawah, *halaman 374*.

265. Penyiinaran lampu dari samping, *halaman 374*.
266. Penyinaran lampu dari belakang atas, *halaman 375*.
267. Penyinaran aktor dengan lampu 45 derajat dari dua arah, *halaman 376*.
268. Penyinaran area, *halaman 377*.
269. Prosedur kerja penata cahaya, *halaman 378*.
270. Contoh plot tata cahaya, *halaman 382*.
271. Simbol-simbol lampu, *halaman 383*.
272. Contoh desain tata letak lampu, *halaman 384*.
273. Desain tata cahaya, *halaman 385*.
274. Denah Panggung Arena, *halaman 388*.
275. Berbagai macam model panggung teater arena, *halaman 389*.
276. Panggung proscenium, *halaman 390*.
277. Panggung Thrust, *halaman 391*.
278. Bagian Panggung 1, *halaman 392*.
sumber: Jean-Claude Corbell dan Ariane Archambault, *The Visual Dictionary with Definitions*, PT Buana Ilmu Populer, Jakarta, 2007
279. Bagian Panggung 2, *halaman 394*.
sumber: Jean-Claude Corbell dan Ariane Archambault, *The Visual Dictionary with Definitions*, PT Buana Ilmu Populer, Jakarta, 2007
280. Tata panggung yang cerah menggambarkan suasana gembira, *halaman 396*.
281. Tata panggung berwarna gelap menggambarkan suasana lakon yang dalam dan berat, *halaman 396*.
sumber; www.sceneryfirst.com
282. Tata panggung dapat menggambarkan periode sejarah lakon, *halaman 397*.
sumber; <http://www.lindsayfincher.com>
283. Elemen garis menunjukkan bentuk benda, *halaman 400*.
284. Elemen bentuk mempertegas ruang, *halaman 401*.
285. Elemen warna menggambarkan suasana ruang, *halaman 402*.
286. Elemen cahaya, *halaman 402*.
287. Sketsa tata panggung yang menggambarkan rumah sederhana, *halaman 404*.
288. Sketsa Penyesuaian alternatif 1, *halaman 405*.
289. Sketsa Penyesuaian alternatif 2, *halaman 406*.
290. Sketsa Penyesuaian alternatif 3 *halaman 406*.
291. Penempatan objek yang tidak efektif dan mengganggu, *halaman 407*.
292. Desain tata panggung 1, *halaman 409*.
293. Desain tata panggung 2, *halaman 409*.
294. Desain tata panggung 1 tampak depan atas, *halaman 410*.
295. Desain tata panggung 1 tampak kiri atas, *halaman 410*.
296. Desain tata panggung 1 tampak kanan atas, *halaman 411*.
297. Desain tata panggung 2 tampak depan atas, *halaman 411*.
298. Desain tata panggung 2 tampak kiri atas, *halaman 412*.

299. Desain tata panggung 2 tampak kanan atas, *halaman 412.*
300. Maket tata panggung 1, *halaman 413.*
301. Maket tata panggung 2, *halaman 413.*
302. Gelombang suara, *halaman 416.*
303. Frekuensi, *halaman 417.*
304. Amplitudo, *halaman 417.*
305. Teknik Mikking, *halaman 418.*
306. Proses suara, *halaman 421.*
307. Proses rekaman suara, *halaman 421.*
308. Ribbon Microphone, *halaman 423.*
309. Dynamic Microphone, *halaman 423.*
310. Condensor Microphone, *halaman 424.*
311. Pola Arah Omni Directional, *halaman 425.*
312. Pola Arah Bi Directional, *halaman 425.*
313. Pola Arah Uni Directional, *halaman 426.*
314. Audio Mixer, *halaman 426.*
315. Potensio Equalizer, *halaman 427.*
316. Panorama potensiometer, *halaman 428.*
317. Fader mixer, *halaman 428.*
318. Tombol Selector, *halaman 429.*
319. Audio Equaliser, *halaman 430.*
320. Audio Speaker, *halaman 431.*
321. Instalasi tata suara sistem mono, *halaman 434.*
322. Instalasi tata suara sistem stereo, *halaman 434.*
323. Instalasi tata suara sistem stereo dengan prosesor audio, *halaman 435.*
324. desain instalasi tata suara untuk musik ilustrasi, *halaman 435.*

DAFTAR TABEL

- Tabel 1.
Perencanaan jadual latihan, *halaman 143*.
Tabel 2.
Perhitungan denyut nadi, *halaman 155*.
Tabel 3
Denyut nadi latihan sesuai umur, *halaman 155*.
Tabel 4.
Tabel intensitas cahaya, *halaman 363*.
Tabel 5.
Tabel tata cahaya, *halaman 386*.

BIODATA PENULIS

- | | |
|--------------------------------|--|
| 1. Nama | : Eko Santosa, S.Sn |
| 2. Jenis Kelamin | : Laki-laki |
| 3. Tempat/tanggal Lahir | : Yogyakarta, 20 Januari 1973 |
| 4. Alamat Rumah | : Kricak kidul RT 35 RW 08
Yogyakarta 55242 |
| 5. Agama | : Islam |
| 6. Status Kepegawaian | : PNS |
| 7. Jabatan | : Instruktur Seni Teater |
| 8. Alamat Kantor | : PPPPTK Seni dan Budaya, Jl.
Kaliurang Km 12,5 Klidon,
Sukoharjo, Ngaglik, Sleman
Yogyakarta 55581 |
| 9. Pendidikan Terakhir | : S-1 Seni Teater, ISI Yogyakarta |
| 10. Pelatihan Luar Negeri | : Pelatihan Teater di Universitaet
Der Kunste Berlin, Th. 2003 (non
Sertifikat) |
| 11. Lokakarya/Workhsop | : Memberikan workshop seni teater
sejak th
2003 di PPPTK Seni dan Budaya |
| 12. Pengalaman Kerja | |
| a. Mengajar | : Sebagai instruktur seni teater
sejak th. 2003 |
| b. Pembawa Makalah | : "Bedah Naskah Untuk Perupa
Pertunjukan"
(STSI Bandung, 2005)
: "Puitika Teater Mahasiswa"
(Dewan Kesenian Lampung, 2005)
: "Pemeranan Untuk Teater SMA"
(Taman
Budaya Lampung, 2005)
: "Problematika Teater Remaja
/SMK" (ISI Yogyakarta, 2004) |
| c. Pengabdian Masyarakat | : 1. 2006, Pentas Teater "Sang
Mandor" (supervisi)
2. 2005, Pentas Teater "AUU..."
(Sutradara)
3. 2004, Pentas Teater "Luka-luka
Yang Terluka"(Pemain)
4.2003, Pentas Teater "Soroh"
(Pemain) |
| d. Penulisan Teks Modul Diklat | : 1. Membuat Blocking |

2. Mengelola Pementasan
Fragmen
 3. Latihan Teknik (Teater)
 4. Membuat Komposisi (Teater)
13. Publikasi Karya Tulis :
1. 2006, "Studi Naskah Untuk Tata Artistik Pentas" (Majalah Artista)
 2. 2004, "Proses Transformasi Teks" (Majalah Artista)
 3. 2004, "Metodologi Kerja Aktor" (Majalah Artista)
15. Kemampuan Bahasa Asing : Inggris

BIODATA TIM PENULIS

- | | |
|---------------------------------|---|
| 1. Nama | : Heru Subagiyo, S.Sn. |
| 2. Jenis Kelamin | : Laki-Laki |
| 3. Tempat / Tanggal Lahir | : Mojokerto, 2 Mei 1972 |
| 4. Alamat Rumah | : Perum Sambiroto Asri Blok A/1
Sambiroto,
Purwomartani, Kalasan, Sleman,
Yogyakarta |
| 5. Agama | : Kristen |
| 6. Satus Kepegawaian | : Pegawai Negeri Sipil |
| 7. Jabatan | : Instruktur Seni Teater |
| 8. Alamat Kantor | : PPPPTK Seni dan Budaya
Yogyakarta.
Jalan Kaliurang Km. 12,5 Klidon,
Sukoharjo,
Ngaglik, Sleman,
Yogyakarta – 55581
Telp. (0274) 895803, 895804,
895805, Fax. (0274) 895805. |
| 9. Pendidikan Terakhir | : S1/ Seni Teater ISI Yogyakarta |
| 11. Workshop | : Memberikan Workshop Seni Teater
sejak tahun 2003 |
| 12. Pengalaman Kerja | |
| a. Mengajar | : Mengajar Seni Teater di PPPPTK
Seni dan Budaya Kesenian sejak
tahun 2003 |
| c. Penelitian | : Evaluasi Dampak Diklat Guru
Produktif Program
Keahlian Seni Teater SMK
Kelompok Seni dan Kriya tahun
2003 bersama Tim. |
| d. Pembawa Makalah | : - "Sejarah Teater dan Pemeranan
Teater Kampus"(AMP YKPN,
Yogyakarta. 2003) |
| e. Pengabdian Pada Masyarakat : | 1. 2006 Pementasan Teater "Sang
Mandor" (Sutradara)
2. 2005 Pementasan Teater "AUU"
(Manajemen)
3. 2004 Pementasan Teater "
Luka-Luka Yang Terluka"
(Pemain)
4. 2003 Pementasan Teater
"Nyanyian Angsa" |

(Pemain)

- f. Penulisan Teks Modul Diklat : 1. Dramaturgi (PPPG Kesenian Yogyakarta)
2. Analisa Naskah (PPPG Kesenian Yogyakarta)
3. Membaca Teks Lakon (PPPG Kesenian Yogyakarta)
4. Melaksanakan Olah Tubuh Dasar (PPPG Kesenian Yogyakarta)
5. Tata Teknik Pentas (Dikdasmen, Dir. SMP)
6. Penelitian Tindakan Kelas (Dikdasmen)
13. Publikasi Karya Tulis : "Pementasan AUU Menggugat Pendidikan" (Majalah Artista).
: "Pantomime Sejarah, Perkembangan dan Pengaruhnya Pada Teater Eropa (Majalah Artista)
14. Kemampuan Bahasa Asing : Inggris

BIODATA TIM PENULIS

1. Nama : Harwi Mardianto, S.Sn.
 2. Jenis Kelamin : Pria
 3. Status : Kawin
 4. Agama : Islam
 5. Tempat/Tanggal Lahir : Yogyakarta, 02 Juli 1966
 6. Alamat : Jalan Siwalankerto Selatan I/48
 Surabaya 60236
 E-mail : the_ninetheatrevison@yahoo.com
 7. Jabatan/Pekerjaan : - Guru SMK Negeri 9 Surabaya
 - Dosen Luar biasa Sekolah Tinggi Kesenian
 Wilwatikta Surabaya
 - Ketua Program Keahlian Seni Teater
 SMKN 9 Surabaya
1. Riwayat Pendidikan :

No	Nama Sekolah	Jurusan	Tahun Ijazah
1	SD/ Yogyakarta	-	1979
2	SMP/Yogyakarta	-	1983
3	SMA/ Yogyakarta	IPA	1985
4	Institut Seni Indonesia Yogyakarta	Seni Teater	1993
5	Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan Negeri Yogyakarta	Sendratasik (Akta IV)	1995

9. Riwayat Pelatihan :

No	Tempat	Pelatihan	Tahun
1	Yogyakarta/ P3GK	Teater modern	2000
2	Yogyakarta/P3GK	Pantomime	2002
3	Bali	Penyusunan Kurikulum 2994 Seni Teater	2004
4	Bandung	Penyusunan KTSP Seni Teater	2006
5	Yogyakarta	Penyusunan Soal Uji Kompetensi nasional seni teater	2005

10. Riwayat Pekerjaan

10.1. Mengajar

No	Mata Kuliah	Tempat	Tahun
1	Penyutradaraan	Unesa Surabaya	2005
2	Penutradaraan	STKW Surabaya	2007-2008
3	Dramaturgi	SMKN 9 Surabaya	1995- sekarang
4	Akting	SMKN 9 Surabaya	2003- sekarang
5	Manajemen Produksi Teater	SMKN 9 Surabaya	2003- sekarang

10.2. Kerja Industri

No	Nama Perusahaan	Jabatan	Tahun
1	The Nine Theatrevision	Pimpinan	2003 - sekarang

10.3. Pengabdian Kepada Masyarakat

No	Deskripsi	Lokasi	Tahun
1	InStruktur pelatihan teater bagi guru teater SD,SMP, SMA se Jawa Timur	Malang	2000
2	Pengamat Parade Teater Pelajar Surabaya	Surabaya	2006-2007
3	Pengamat Pekan Seni Pelajar Se Jawa Timur	Madiun	2005

4	Penyelenggara lomba teater Pekan Seni Pelajar Se Jawa Timur	Surabaya	2007
5	Penyelenggara Lomba Kompetensi Siswa SMK Jawa Timur bidang lomba teater	Madiun	2004
6	Penyelenggara Lomba Kompetensi Siswa SMK Jawa Timur bidang lomba teater	Banyuwangi	2005
7	Penyelenggara Lomba Kompetensi Siswa SMK Jawa Timur bidang lomba teater	Tulungagung	2006
8	Penyelenggara Lomba Kompetensi Siswa SMK Jawa Timur bidang lomba teater	Jember	2007
9	Pemateri workshop teater Pelajar se kabupaten Blitar	Blitar	2005
10	Pemateri workshop bikin film pelajar jawa Timur	Surabaya	2004

11. Organisasi Profesi

1. Pimpinan Paguyuban Pembina Teater Pelajar Surabaya
2. Pimpinan Rumah Sastra Surabaya
3. Sekretaris Keluarga Semanggi Surabaya

12. Kemampuan Bahasa

1. Indonesia
2. Inggris

BIODATA TIM PENULIS

1. Nama : Nanang Arisona, S.Sn
 2. Jenis Kelamin : Laki-laki
 3. Tempat/ Tanggal Lahir : Madiun, 12 Desember 1967
 4. Alamat Rumah : Suryowijayan MJ. I No. 65
 RT. 004 RW.001 Yogyakarta
 5. Agama : Islam
 6. Status Kepegawaian : Staf Pengajar Jurusan Teater
 Fakultas Seni Pertunjukan Institut
 Seni Indonesia Yogyakarta.
 7. Jabatan : Asisten Ahli
 8. Alamat Kantor : Jl. Parangtritis Km. 6,5 Yogyakarta
 9. Pendidikan Terakhir : S-1 Teater Institut Seni Indonesia
 Yogyakarta.
 10. Pengalaman Kerja
 a. Mengajar : Jurusan Teater ISI Yogyakarta
 b. Penelitian :

NO	JUDUL PENELITIAN	SPONSOR	TAHUN
1	Desain Tata Pentas Lakon Aib Karya Putu Wijaya	Lembaga Penelitian ISI Yogyakarta	2002
2	Teater Sebagai Media Pemberdayaan Anak	Lembaga Penelitian ISI Yogyakarta	2004
3	Dongeng Gadis Kecil Penjual Korek Api Karya Hans Christian Andersen Sebagai Dasar Penciptaan Naskah Drama	Lembaga Penelitian ISI Yogyakarta	2005
4	Metode Pelatihan Teater Untuk Anak-anak Usia Sekolah Dasar	DIKTI	2007

- c. Pembawa Makalah : “Tata Rias Karakter Untuk Media Televisi “
 Dalam rangka Seminar dan Lokakarya Tata Rias Untuk Penata Rias TVRI Se Indonesia Tahun 2006 di MMTC Yogyakarta.
 f. Pengabdian Masyarakat : Penyuluhan Seni Teater Untuk SLTA di SMA Negeri 2 Yogyakarta.
 g. Penulisan Buku Teks : PELAJARAN SENI TEATER KELAS IX SMP.
 (Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal

Manajemen Pendidikan Dasar Dan
Menengah)

11. Publikasi Karya Tulis : "Konsep Penyutradaraan Garin
Nugroho Dalam Film Opera Jawa"
(Jurnal Tonil)
12. Kemampuan Bahasa Asing : Bahasa Inggris

BIODATA TIM PENULIS

1. Nama : Nugraha Hari Sulisty, S.PT
2. Jenis Kelamin : Laki-laki
3. Tempat/tanggal Lahir : Yogyakarta, 26 Desember 1964
4. Alamat Rumah : Jl. Setiaki 29 Wirobrajan,
Yogyakarta 55252
5. Agama : Islam
6. Status Kepegawaian : PNS
7. Jabatan : Staf Teknik Seni Teater
8. Alamat Kantor : PPPPTK Seni dan Budaya, Jl.
Kaliurang Km 12,5
Klidon, Sukoharjo, Ngaglik,
Sleman Yogyakarta 55581

9. Pendidikan Terakhir : S-1 Penyiaran Radio/TV
STMM MMTTC Yogyakarta
10. Pengalaman Kerja
a. Kerja Industri : Penjab. Teknik dan Produksi
Radio VEDAC 99 FM tahun 2000 -
2004
11. Kemampuan Bahasa Asing : Inggris



ISBN 978-979-060-029-4
ISBN 978-979-060-030-0

Buku ini telah dinilai oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) dan telah dinyatakan layak sebagai buku teks pelajaran berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 45 Tahun 2008 tanggal 15 Agustus 2008 tentang Penetapan Buku Teks Pelajaran yang Memenuhi Syarat Kelayakan untuk digunakan dalam Proses Pembelajaran.

HET (Harga Eceran Tertinggi) Rp. 29.282,00