



SENI TEATER JILID 2

untuk SMK

Eko Santosa, dkk.

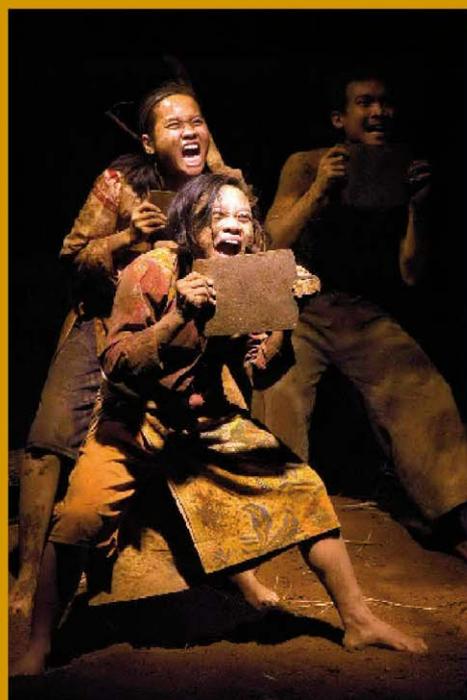


Eko Santosa, dkk.

# Seni Teater

## JILID 2

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 2

**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 2

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 2 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, 335 hlm  
Daftar Pustaka : Lampiran. A  
Glosarium : Lampiran. B  
Daftar Gambar : Lampiran. C  
Daftar : Lampiran. D  
ISBN : 978-979-060-029-4  
ISBN : 978-979-060-031-7

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 Aktng 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
<b>Lampiran</b>	
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. Sederhana 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.

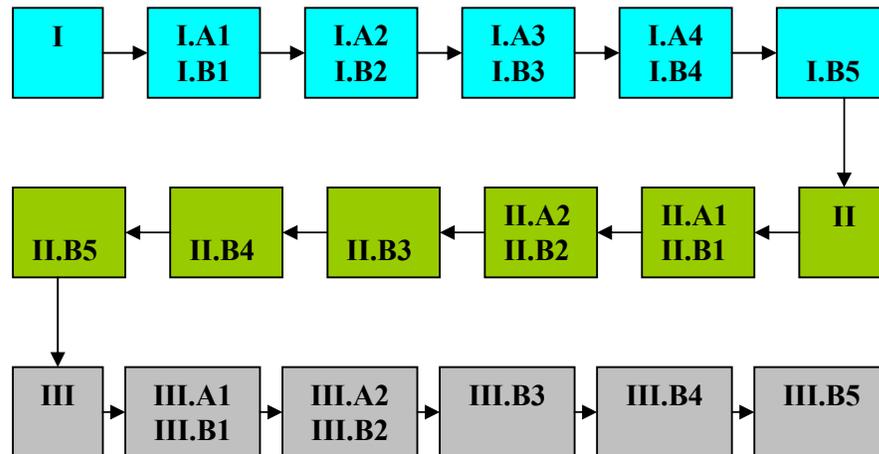
Kedudukan lakon didahulukan karena dalam teater modern bahan dasar komunikasi atau bahan utama karya seni teater adalah lakon atau naskah cerita. Tanpa cerita maka teater tidak bisa diwujudkan. Detil elemen lakon dibahas untuk memberikan gambaran yang jelas bagi pembaca sehingga proses analisa yang dikerjakan 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. Pendekatan 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 entertainmen 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



<p><b>A.1. Melaksanakan dasar-dasar Dramaturgi</b>  <b>A.2. Melaksanakan dasar-dasar olah tubuh</b>  <b>A.3. Melaksanakan dasar-dasar olah suara</b>  <b>A.4. Melaksanakan dasar-dasar pemeranan</b>  <b>B.1. Melaksanakan dasar-dasar tata panggung</b>  <b>B.2. Melaksanakan dasar-dasar tata suara</b>  <b>B.3. Melaksanakan dasar-dasar tata cahaya</b>  <b>B.4. Melaksanakan dasar-dasar tata rias</b>  <b>B.5. Melaksanakan dasar-dasar tata busana</b></p>
<p><b>II.A.1. Melaksanakan analisis karakter</b>  <b>II.A.2. Memerankan karakter tokoh dalam drama pendek</b>  <b>II.B.1. Melaksanakan rancangan tata panggung</b>  <b>II.B.2. Melaksanakan rancangan tata suara</b>  <b>II.B.3. Melaksanakan rancangan tata cahaya</b>  <b>II.B.4. Melaksanakan rancangan tata rias</b>  <b>II.B.5. Melaksanakan rancangan tata Busana</b></p>
<p><b>III.A.1. Melaksanakan analisis lakon</b>  <b>III.A.2. Memerankan karakter tokoh dalam drama panjang</b>  <b>III.B.1. Merancang dan melaksanakan tata panggung</b>  <b>III.B.2. Merancang dan melaksanakan tata suara</b>  <b>III.B.3. Merancang dan melaksanakan tata cahaya</b>  <b>III.B.4. Merancang dan melaksanakan tata rias</b>  <b>III.B.5. Merancang dan melaksanakan tata busana</b></p>

## **BAB IV PEMERANAN**

### **1. Olah Tubuh**

Pemeran atau aktor adalah salah satu elemen pokok dalam pertunjukan teater. Sebelum memainkan karakter, pemeran harus menguasai tubuhnya. Oleh karena itu, seorang pemeran harus ikhlas belajar demi pencapaian kualitas tubuh agar enak ditonton. Proses belajar penguasaan tubuh memerlukan waktu yang panjang dan secara kontinu serta tidak bisa dilakukan secara terburu-buru. Pemeran harus bersabar dan tidak boleh ada rasa jenuh dalam melaksanakannya.

Penampilan fisik pemeran dalam pentas berhubungan dengan penampilan watak, sikap, *gesture*, dan umur peran yang digambarkan. Hal ini juga sangat berhubungan dengan penampilan laku fisik yang digariskan pengarang, sutradara, dan tuntutan peran. Tampilan fisik seorang pemeran adalah tanggungjawab pribadi pemeran.

Seorang pemeran adalah seorang seniman yang memainkan peran yang digariskan oleh penulis naskah dan sutradara. Untuk mewujudkan laku peran di atas pentas, pemeran harus mengetahui, memahami, dan memfungsikan dengan baik alat dan sarana yang akan dipergunakan. Alat dan sarana tersebut adalah tubuh dan jiwanya sendiri. Tidak ubahnya seorang pelukis yang memahami fungsi dan manfaat dari kuas, palet, pensil, cat, kanvas, dan figura. Begitu juga dengan seorang pemeran, dia harus tahu betul cara berjalan yang gagah, jalannya orang yang sudah sangat tua, cara membungkuk, cara menengok, cara melambai, bagaimana posisi punggungnya, dan lain-lain. Oleh karena tubuh pemeran sangat dominan di atas pentas, maka penguasaan tubuh menjadi kewajiban.

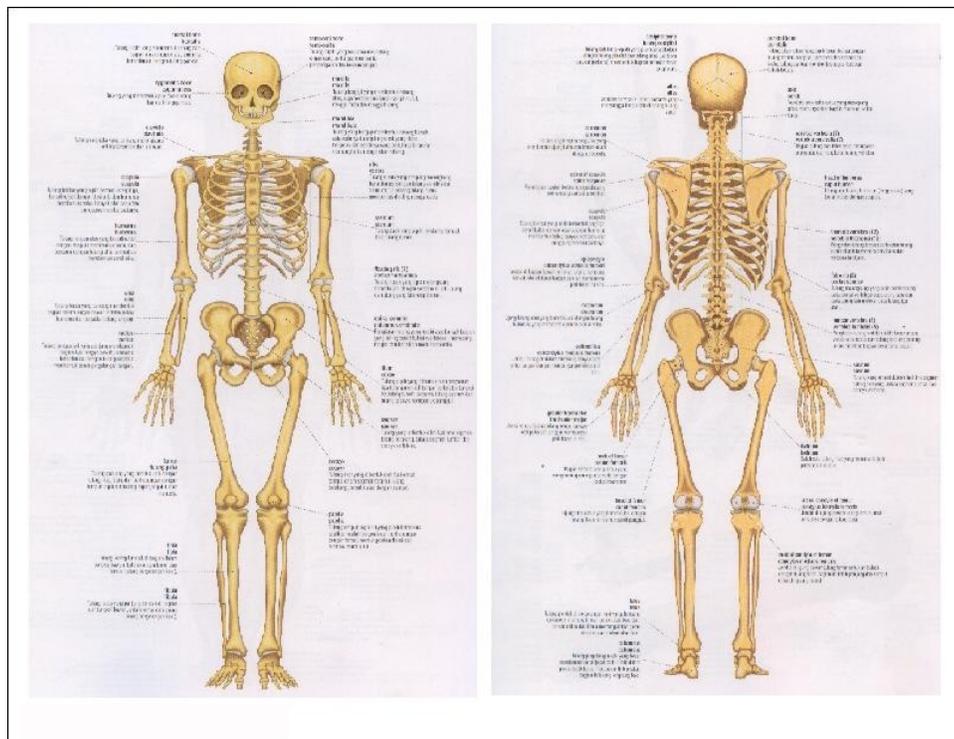
Tubuh manusia terdiri dari tulang, urat, dan otot-otot sebagai penghubungnya. Tulang manusia terdiri dari ratusan jenis, mulai tulang tengkorak, tulang leher, tulang badan, tulang tangan, tulang pinggul, dan tulang kaki. Bagian yang paling penting dari tubuh manusia adalah tulang belakang atau tulang punggung. Tulang punggung terdiri dari dua puluh empat buah ruas asli dan sembilan buah ruas palsu (semu). Ruas asli dipisahkan satu dengan yang lain melalui tulang rawan (*cartilago*) yang berbentuk piringan dan berfungsi untuk memudahkan gerakan tulang satu dengan yang lain. Sedangkan 9 buah ruas palsu menyatu dalam satu kesatuan sehingga tidak memungkinkan untuk menimbulkan gerak. Tulang punggung juga berfungsi sebagai tangkai dari jalinan urat saraf.

Pusat saraf terdiri dari otak dan jaringan urat saraf tulang belakang. Tulang yang berhubungan langsung dengan tulang belakang adalah tulang belikat (*Scapula*), dan tulang pinggul (*Coxae*). Cara berbaring, duduk, berdiri, berjalan, berlari, melompat, dan jatuh sangat dipengaruhi oleh tulang belakang. Elastisitas atau kelenturan tulang

belakang berfungsi sebagai peredam guncangan atau *shock breaker* tubuh.

Dalam pemeranan, posisi tulang belakang dapat menyampaikan pesan atau gambaran pada penonton berbagai kondisi yang dialami. Gambaran ketika sedang tegang atau tenang, letih atau segar, tua atau muda sangat dipengaruhi oleh posisi tulang belakang. Tulang belakang juga membantu keberlangsungan perubahan sikap tubuh dan bunyi suara. Secara anatomis bagian-bagian tulang terdiri dari beberapa bagian, yaitu:

- Kelompok tulang kepala atau tengkorak (*cranium*).
- Tujuh buah ruas tulang tengkuk atau leher (*vertebra cervicalis*).
- Dua belas buah ruas tulang belakang atau punggung (*vertebra horacalis*).
- Lima buah ruas tulang pinggang (*vertebra lubalis*).
- Lima buah ruas yang bersatu tulang kelangkang (*os sacrum*).
- Empat buah ruas yang bersatu tulang ekor (*os coccygis*).
- Kelompok tulang tangan(*extremitas superior*).
- Kelompok tulang kaki (*extremitas inferior*).
- Kelompok tulang dada.



Gb.89 Tulang rangka manusia

Rangkaian yang dihubungkan dengan tulang belakang adalah pengikat bahu (gelang bahu) yang terdiri dari dua buah tulang selangka dan dua buah tulang belikat (bagian atas), rongga dada, dan gelang panggul atau biasa disebut pinggul (bagian bawah). Tulang punggung atau tulang belakang sangat mempengaruhi pembentukan seluruh tubuh. Apabila tulang punggung ditegangkan, maka koordinasi dan aliran gerak tubuh terhalang (terganggu).

Gerak tubuh manusia juga dipengaruhi sendi-sendi tubuh yang ada. Sendi adalah hubungan yang terbentuk antara dua tulang. Sendi dapat dikelompokkan menjadi tiga bagian, yaitu sendi *fibrus*, sendi tulang rawan, dan sendi *sinovil*. Sendi *fibrus* adalah sendi yang tidak dapat bergerak, maka tidak mungkin terjadi pergerakan antara tulang-tulanganya. Contoh sendi ini adalah sendi tulang pipih tengkorak.

Sendi tulang rawan yaitu sendi dengan sedikit gerakan dan persendiannya dipisahkan oleh tulang rawan. Contoh sendi ini adalah sendi yang terdapat pada *simfilis* dan *pubis*, untuk mempersatukan tulang *pubis*. Sedangkan sendi *sinovil* atau *dirtroses* adalah sendi yang dapat bergerak bebas.

Sendi *sinovil* dibagi menjadi enam jenis, yaitu sendi datar, sendi putar, sendi engsel, sendi *condiloid*, sendi poros, dan sendi pelana. Sendi datar atau geser adalah sendi yang memiliki dua permukaan datar dari tulang dan saling meluncur antara satu tulang dengan yang lain. Contoh sendi *sinovil* adalah sendi *carpus* dan sendi *tarsus*. Sendi putar, yaitu sendi yang memiliki ujung bulat tepat masuk ke dalam rongga cawan atau mangkuk tulang lainnya yang dapat bergerak ke segala jurusan. Contoh sendi bahu, sendi pinggul. Sendi engsel yaitu sendi yang memiliki satu permukaan yang diterima oleh tulang lainnya sedemikian rupa sehingga hanya memberi kemungkinan gerakan dalam satu bidang saja. Contoh sendi siku. Sendi *Condiloid* yaitu sendi yang mirip dengan sendi engsel tetapi dapat bergerak dalam dua bidang, ke belakang dan ke depan, ke samping dan ke tengah tetapi tidak rotasi. Contoh sendi pergelangan tangan. Sendi poros atau putar yaitu sendi yang hanya mungkin melakukan putaran seperti pada gerakan kepala. Sendi Pelana yaitu sendi yang timbal balik menerima. Contoh antara *trapezium* dan tulang *metacarpal* pertama dari ibu jari yang memberi kebebasan bergerak.

Latihan olah tubuh melatih kesadaran tubuh dan cara mendayagunakan tubuh. Olah tubuh dilakukan dalam tiga tahap, yaitu latihan pemanasan, latihan inti, dan latihan pendinginan. Latihan pemanasan (*warm-up*), yaitu serial latihan gerakan tubuh untuk meningkatkan sirkulasi dan meregangkan otot dengan cara bertahap. Latihan inti, yaitu serial pokok dari inti gerakan yang akan dilatihkan. Latihan pendinginan atau peredaan (*warm-down*), yaitu serial pendek gerakan tubuh untuk mengembalikan kesegaran tubuh setelah menjalani latihan inti.

## 1.1 Persiapan

Sebelum melakukan latihan harus memperhatikan denyut nadi. Mengetahui denyut nadi sebelum latihan fisik dianjurkan karena berhubungan dengan kerja jantung. Cara untuk menghitung denyut nadi, yaitu dengan menghitung denyut nadi yang ada di leher atau denyut nadi yang ada di pergelangan tangan dalam. Penghitungan denyut nadi yang ada di pergelangan tangan lebih dianjurkan untuk menghasilkan perhitungan yang tepat. Cara penghitungan denyut nadi yang ada di pergelangan tangan, yaitu dengan meletakkan jari tengah di atas pergelangan tangan dalam segaris dengan ibu jari atau jari jempol. Selama menghitung denyut nadi mata selalu melihat jam (jam tangan maupun jam dinding yang ada di dalam ruangan). Penghitungan dilakukan selama enam detik dan hasilnya dikalikan sepuluh, atau penghitungan dilakukan selama sepuluh detik dan hasilnya dikalikan enam. Untuk memudahkan perhitungan dan perkaliannya dapat menggunakan tabel perhitungan perhitungan denyut nadi di bawah ini.

<b>TABEL PENGHITUNGAN DENYUT NADI</b>	
<b>6 Detik Hitungan</b>	<b>Denyut Nadi per Menit</b>
5	50
6	60
7	70
8	80
9	90
10	100
11	110
12	120
13	130
14	140
15	150
16	160
17	170
18	180
19	190
20	200
<b>Dan Seterusnya</b>	<b>Dan Seterusnya</b>

Tabel.2 Perhitungan denyut nadi

Perhitungan denyut nadi tersebut juga harus disesuaikan dengan umur peserta latihan. Hal ini berkaitan dengan kemampuan dan ketahanan kerja jantung dalam memompakan darah ke seluruh tubuh. Perhitungan denyut nadi ini disebut dengan perhitungan denyut nadi sesuai umur peserta latihan. Untuk mengetahui denyut nadi maksimal yang dapat dicapai adalah dengan mengurangi angka 220 dengan jumlah umur. Setelah mengetahui denyut nadi maksimal terkait umur, maka perlu diketahui rentang denyut nadi yang diperbolehkan untuk melakukan latihan olah tubuh. Di bawah ini adalah rentang denyut nadi yang diperbolehkan untuk melakukan latihan olah tubuh sesuai dengan umur peserta.

**TABEL DENYUT NADI LATIHAN SESUAI UMUR**

Umur (Tahun)	Denyut Nadi Maksimal	Denyut Nadi Latihan
10	210	137 - 180
15	205	133 - 174
20	200	130 - 170
25	195	127 - 166
30	190	123 - 162
35	185	120 - 157
40	180	117 - 153
45	175	114 - 149
50	170	110 - 145
55	165	107 - 140
60	160	104 - 136
65	155	101 - 132

Tabel.3 Denyut nadi latihan sesuai umur

Dalam mempersiapkan latihan olah tubuh dapat dimulai dengan pemeriksaan denyut nadi. Apabila denyut nadi kurang dari 100 denyut per menit maka sebaiknya melakukan jalan cepat atau loncat-loncat selama lima menit sampai mencapai denyut nadi 100 denyut per menit yang merupakan batas terendah denyut nadi yang aman untuk melakukan latihan. Setelah mencapai denyut nadi latihan, maka latihan olah tubuh siap dilaksanakan dengan latihan pemanasan.

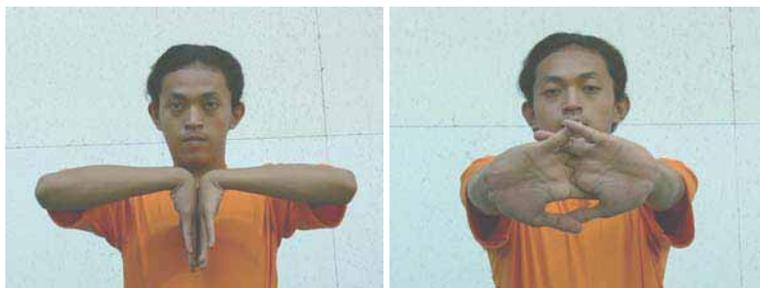
## 1.2 Pemanasan

Peregangan atau pemanasan (*warm-up*) yaitu serial dari gerakan tubuh untuk meningkatkan sirkulasi dan meregangkan otot dengan cara bertahap. Pedoman sebelum melakukan pemanasan dan latihan tubuh adalah sebagai berikut.

- a. Cobalah untuk selalu konsentrasi dan santai, jangan menahan nafas, dan bernafaslah secara normal.
- b. Mulailah dengan tingkat hitungan yang sedikit kemudian meningkat ke hitungan yang banyak sesuai dengan tahapan. Misalnya dalam satu seri latihan dimulai dengan 8 hitungan kemudian pada tahap berikutnya ditingkatkan 2 x 8 hitungan sampai banyak hitungan.
- c. Konsentrasi pada latihan, jangan biarkan pikiran yang lain memecah konsentrasi. Rasakan setiap pergerakan otot dan tulang-tulang kita selama latihan.
- d. Lakukanlah pemanasan ini dengan cara yang halus dan jangan melakukan latihan-latihan dengan gerakan yang disentak-sentak.
- e. Usahakan latihan- secara berurut, bisa dimulai dari bagian bawah tubuh menuju ke atas, bisa juga dimulai dari atas menuju ke bagian bawah tubuh.

### 1.2.1 Pemanasan Jari dan Pergelangan Tangan

- a. Patutkan jari-jari tangan satu sama yang lain, putar telapak tangan menjauhi tubuh, luruskan lengan-lengan dan regangkan selama 8 hitungan.
- b. Tekan telapak tangan bersamaan dan regangkan pergelangan tangan, pertahankan selama 8 hitungan.
- c. Tekan punggung tangan bersamaan dan regangkan pergelangan tangan, pertahankan selama 8 hitungan.





Gb.90 Pemanasan jari dan pergelangan tangan

### 1.2.2 Pemanasan Siku

- a. Fleksi siku dengan cara tangan kiri memegang pergelangan tangan kanan dan melipat tangan kanan sampai jari tangan kanan menyentuh pundak, pertahankan sampai 8 hitungan. Lakukan bergantian dengan tangan kanan yang memegang pergelangan tangan kiri.
- b. Ekstensi siku dengan cara menjulurkan tangan kanan ke depan lurus dan tangan kiri menyangga siku tangan kanan, pertahankan selama 8 hitungan. Lakukan bergantian dengan tangan kiri.



Gb.91 Pemanasan siku

### 1.2.3 Pemanasan Bahu

- Silangkan lengan-lengan di depan tubuh dan genggamlah bahu-bahu yang berlawanan, pertahankan selama 8 hitungan.
- Letakkan siku kanan di belakang kepala dan gunakan tangan kiri untuk membuat topangan regangan, pertahankan selama 8 hitungan.
- Letakkan siku kiri di belakang kepala dan gunakan tangan kanan untuk membuat topangan regangan, pertahankan selama 8 hitungan.
- Letakkan satu tangan di atas kepala dan di belakang punggung. Cobalah untuk mempertemukan jari-jari tangan, buatlah regangan dan tahan selama 8 hitungan dan lakukan bergantian.



Gb.92 Pemanasan bahu

### 1.2.4 Pemanasan Leher

- Letakkan kepala di atas bahu kiri dan tahan selama 8 hitungan.
- Letakkan kepala di atas bahu kanan dan tahan selama 8 hitungan.
- Putar dagu atau tengok ke bahu kiri dan tahan selama 8 hitungan.
- Putar dagu atau tengok ke bahu kanan dan tahan selama 8 hitungan.
- Tarik kepala sejauh mungkin ke depan dan letakkan dagu di atas dada dan tahan selama 8 hitungan.

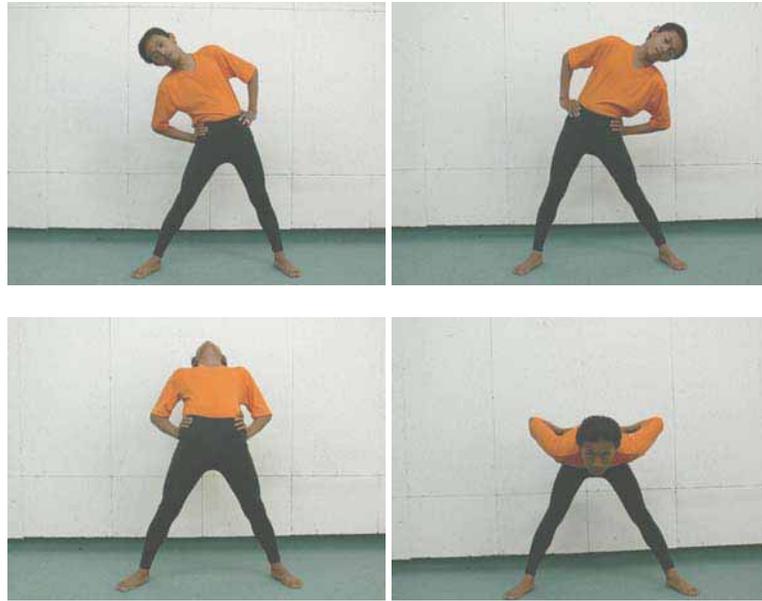
- f. Tarik kepala sejauh mungkin ke belakang, sentuhkan belakang kepala ke bahu dan tahan selama 8 hitungan.



Gb.93 Pemanasan leher

### 1.2.5 Pemanasan Batang Tubuh

- Kedua tangan di pinggang dan bengkokkan badan ke samping kanan, tahan selama 8 hitungan.
- Kedua tangan di pinggang dan bengkokkan badan ke samping kiri, tahan selama 8 hitungan.
- Kedua tangan di pinggang dan bengkokkan badan ke belakang, tahan selama 8 hitungan.
- Kedua tangan di pinggang dan bengkokkan ke depan, tahan selama 8 hitungan.



Gb.94 Pemanasan batang tubuh

### 1.2.6 Pemanasan Tungkai Kaki dan Punggung

- a. Berdiri mengangkang sejauh  $\pm 80 - 100$  Cm, capailah tungkai kaki kanan, tahan selama 8 hitungan.
- b. Berdiri mengangkang sejauh  $\pm 80 - 100$  Cm, capailah tungkai kaki kiri, tahan selama 8 hitungan.
- c. Berdiri mengangkang sejauh  $\pm 80 - 100$  Cm, capailah bagian tengah dengan membungkukan badan ke depan, tahan selama 8 hitungan.





Gb.95 Pemanasan tungkai kaki dan punggung 1

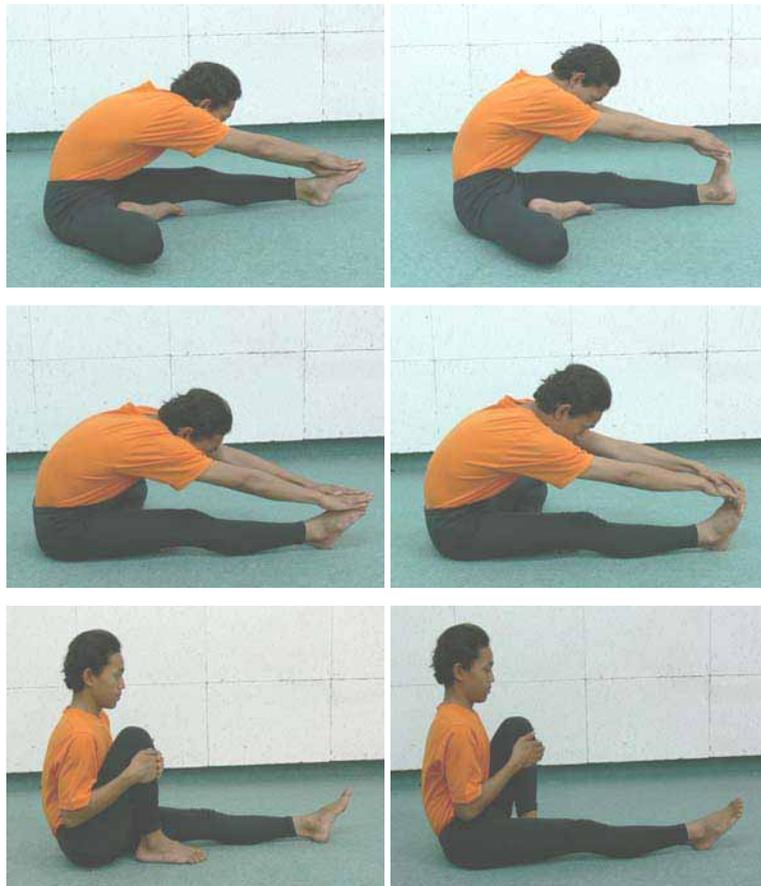
- d. Kedudukan jongkok dengan bertumpu pada ujung telapak kaki, telapak tangan menempel alas dan tangan lurus di sisi luar kanan dan kiri tubuh, tahan selama 8 hitungan.
- e. Kedudukan duduk, telapak kaki menapak sempurna pada alas, dan telapak tangan menempel atau menyentuh pada alas, tahan selama 8 hitungan.
- f. Telapak kaki menapak sempurna pada alas, badan membungkuk, jari tangan memegang erat pergelangan kaki dan kepala mencium lutut, tahan selama 8 hitungan.

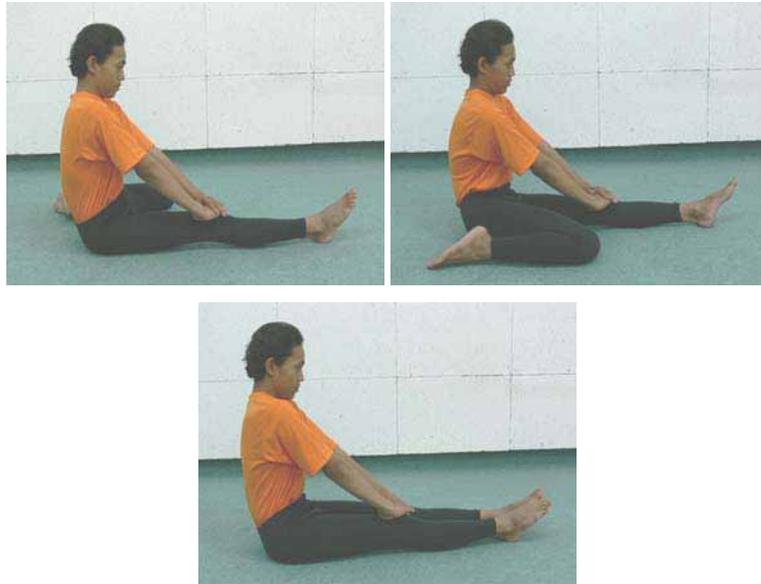


Gb.96 Pemanasan tungkai dan punggung 2

### 1.2.7 Pemanasan Pergelangan Kaki, Tungkai, Punggung

- a. Fleksikan pergelangan kaki kanan, gunakan kedua tangan untuk memberikan tekanan regangan, tahan selama 8 hitungan.
- b. Ekstensikan pergelangan kaki kanan, gunakan kedua tangan untuk melemaskan, tahan selama 8 hitungan.
- c. Fleksikan pergelangan kaki kiri, gunakan kedua tangan untuk memberikan tekanan regangan, tahan selama 8 hitungan.
- d. Ekstensikan pergelangan kaki kiri, gunakan kedua tangan untuk melemaskan, tahan selama 8 hitungan.
- e. Fleksikan lutut tungkai kanan, gunakan kedua tangan untuk menarik lutut ke dada, dan tahan selama 8 hitungan.
- f. Ekstensikan lutut tungkai kanan, gunakan kedua tangan untuk menjauhkan lutut dari dada, dan tahan selama 8 hitungan.
- g. Fleksikan lutut tungkai kiri, gunakan kedua tangan untuk menarik lutut ke dada, dan tahan selama 8 hitungan.
- h. Ekstensikan lutut tungkai kiri, gunakan kedua tangan untuk menjauhkan lutut dari dada, dan tahan selama 8 hitungan.





Gb.97 Pemanasan pergelangan kaki, tungkai, punggung

**Variasi:** dalam latihan pemanasan ini bisa juga dilakukan dengan cara bergerak membentuk angka 8 (delapan) dengan anggota badan kita. Angka delapan adalah angka yang tidak punya awal dan akhir, maka sangat baik untuk latihan pemanasan. Latihan ini merupakan latihan pemanasan secara ritmis. Teknis latihan ini adalah sebagai berikut:

- Buatlah angka 8 (delapan) dengan anggota badan kita mulai dari kepala sampai jari kita. Misalnya membuat angka 8 dengan kepala, berarti kita sedang melaksanakan latihan pemanasan bagian leher. Membuat angka 8 dengan tangan, berarti kita sedang melakukan latihan pemanasan pada bagian siku dan bahu kita, dan seterusnya.

### 1.3 Latihan Inti

Latihan Olah tubuh inti yaitu serial pokok dari gerakan yang akan dilatih sesuai dengan tujuan membentuk ketahanan tubuh, kelenturan tubuh, dan ketangkasan fisik.

#### 1.3.1 Ketahanan

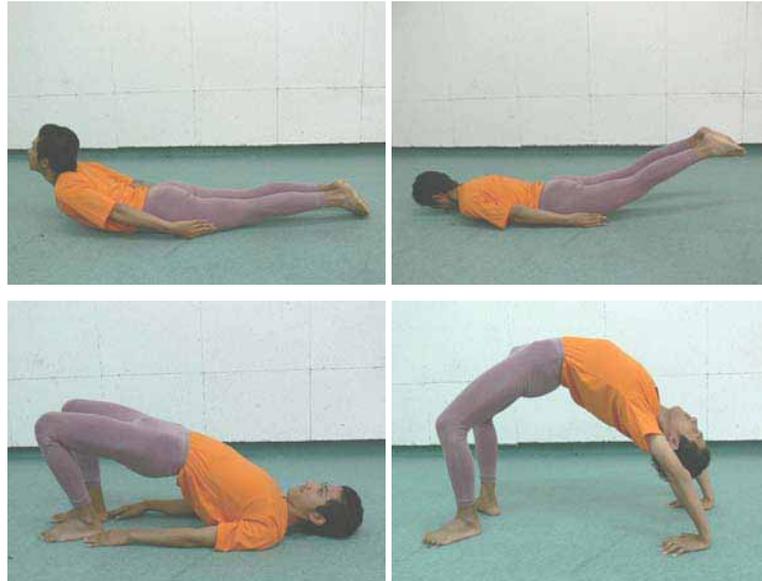
Ketahanan adalah toleransi suatu otot terhadap stress dimana suatu otot dapat mempertahankan penampilannya pada beban kerja tertentu. Latihan ini bertujuan untuk mengembangkan kekuatan bagi respon otot. Dalam latihan olah tubuh ketahanan ini difokuskan pada kekuatan otot perut, tangan, dan kaki.

Pedoman dalam melakukan latihan olah tubuh ketahanan adalah sebagai berikut.

- a. Coba untuk konsentrasi dan konsekuen dalam latihan ini.
- b. Ajaklah teman sebagai patner ataupun sebagai pengawas dalam latihan.
- c. Untuk latihan gerak tertentu, pergunakan matras sebagai pelindung maupun sebagai alas latihan.
- d. Lakukan dengan rileks dan jangan terburu-buru. Prinsip dari dasar dari latihan ini adalah pengulangan-pengulangan secara rutin.

#### 1.3.1.1 Otot Perut

- a. Posisi telungkup dan naikkan badan bagian atas, lakukan 8 hitungan
- b. Posisi telungkup dan naikkan badan bagian bawah, lakukan 8 hitungan
- c. Posisi terlentang dan lakukan kayang dengan topangan bahu dan kepala
- d. Posisi terlentang dan lakukan kayang dengan topangan kaki dan tangan, lakukan 8 hitungan
- e. Posisi terlentang dan lakukan kayang dengan topangan kaki dan tangan, angkat salah satu kaki, lakukan 8 hitungan secara bergantian.





Gb.98 Latihan otot perut

### 1.3.1.2 Otot Perut dan Pinggang

- Posisi terlentang dan lakukan sit-up, lakukan 8 hitungan
- Posisi terlentang dan angkat kaki tegak lurus, tangan terbuka di samping badan, turun kaki ke samping kanan dan kiri bergantian, lakukan 8 hitungan.
- Posisi terlentang dan cium lutut dalam-dalam, lakukan 8 hitungan
- Posisi terlentang dan cium lutut dalam-dalam dengan tungkai diangkat melampaui kepala, lakukan 8 hitungan
- Posisi terlentang dan tungkai diangkat terbuka melampaui kepala, lakukan 8 hitungan.



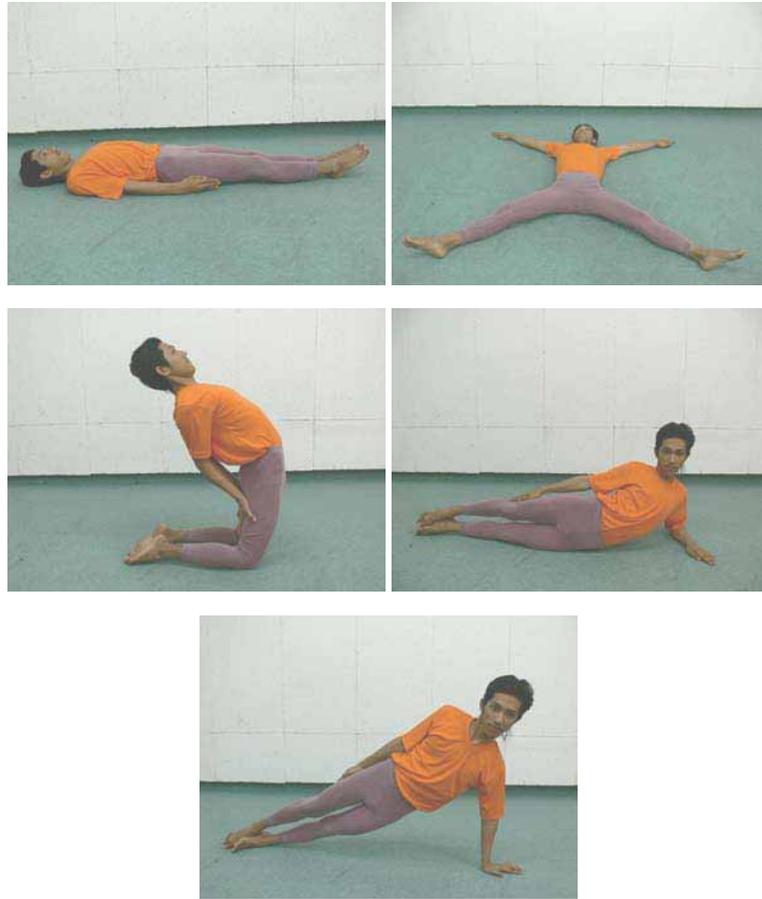


Gb.99 Latihan otot perut dan pinggang

### 1.3.1.3 Kaki, Lutut, dan Tangan

- Posisi duduk satu kaki diangkat tahan 2 detik, lakukan 8 hitungan dan kaki bergantian.
- Posisi duduk, kaki dan tangan dibuka dan ditutup, lakukan 8 hitungan dan bergantian.
- Posisi terlentang, kaki dan tangan dibuka dan ditutup, lakukan 8 hitungan dan bergantian.
- Posisi berdiri pada lutut, badan tegap dan condongkan ke belakang tahan 2 detik dan kembali tegap, lakukan 8 hitungan.
- Posisi tidur miring topang badan dengan satu tangan, angkat dan turunkan badan, lakukan 8 hitungan dan bergantian.

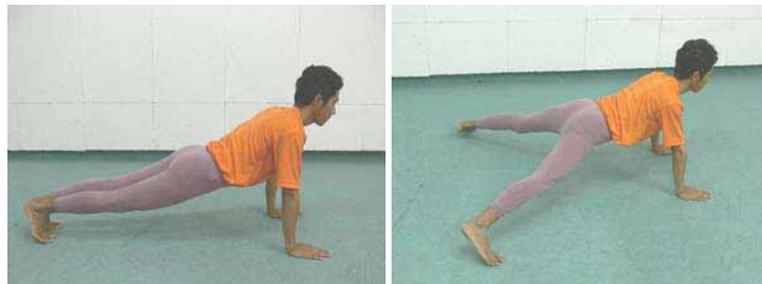




Gb.100 Latihan kaki, lutut, dan tangan

#### 1.3.1.4 Lengan, Bahu, dan Dada

- a. *Push up* dengan kaki rapat di lantai 8 hitungan
- b. *Push up* dengan kaki terbuka di lantai 8 hitungan
- c. *Push up* kedua lengan lurus ke atas dan kedua tungkai kaki jinjit.
- d. *Push up* kedua lengan lurus ke atas dan salah satu kaki ditekuk turun naik 8 hitungan





Gb.101 Latihan lengan, bahu, dan Dada

### 1.3.2 Kelenturan

Kelenturan adalah kelemahan-lembutan atau kekenyalan dari otot dan kemampuannya untuk meregang cukup jauh agar memungkinkan persendian dapat beraksi dengan lengkap dalam jarak normal dan dari gerakan ini tidak menyebabkan cedera. Kelenturan tubuh manusia sangat dipengaruhi oleh kelenturan tulang punggung, kaki dan tangan. Latihan ini difokuskan pada latihan tulang punggung, kaki, dan tangan.

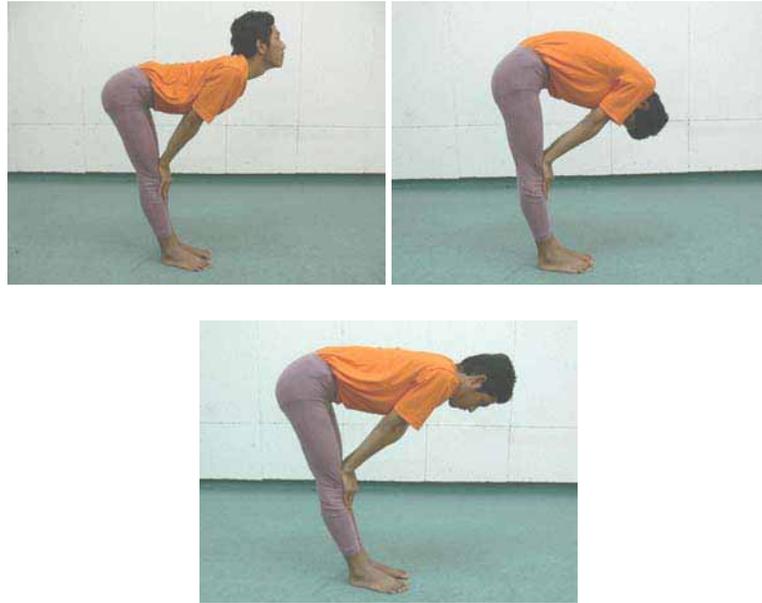
Pedoman dalam melakukan latihan olah tubuh kelenturan ini adalah sebagai berikut.

- a. Lakukan latihan ini dalam tempo yang lambat pada tahap permulaan, dan yang terpenting adalah dapat merasakan pergerakan ruas demi ruas tulang punggung. Setelah dapat merasakan dengan betul tingkatkan kecepatannya dan secara bertahap melambat kembali sampai diam.
- b. Latihan ini tidak ada patokan waktu dan hitungan, tetapi lebih pada pencapaian hasil.
- c. Latihlah setiap sesi latihan dengan benar, jangan terburu-buru pindah ke sesi selanjutnya.
- d. Bila anda melakukan gerakan menunduk, usahakan kepala lebih dahulu merendah. Sedangkan kalau gerakan menaik usahakan gerakkan itu berawal dari bagian dasar tulang punggung.

#### 1.3.2.1 Cembung, Cekung, dan Datar Tulang Punggung

- a. Posisi rukuk tangan di lutut dan bungkukkan punggung. Bengkokkan tulang ekor anda turun dan ke dalam, bulatkan tulang punggung dibagian dada dan bahu serta turunkan kepala dan leher. Bentuklah punggung anda ke dalam posisi secembung-cembungnya.
- b. Angkat bagian tulang ekor, kosongkan tulang punggung bagian dada dan bahu, dan tegakkan leher serta kepala anda. Bentuklah punggung ke dalam posisi secekung-cekungnya.
- c. Turunkan pinggul, luruskan tulang punggung bagian dada dan bahu sehingga membentuk garis lurus dan tulang ekor.

Turunkan leher secukupnya agar berada dalam satu garis lurus dengan tulang punggung di bagian bahu.



Gb.102 Latihan cembung, cekung, dan datar tulang punggung

#### 1.3.2.2 Membulat, Mencekung, dan Melurus

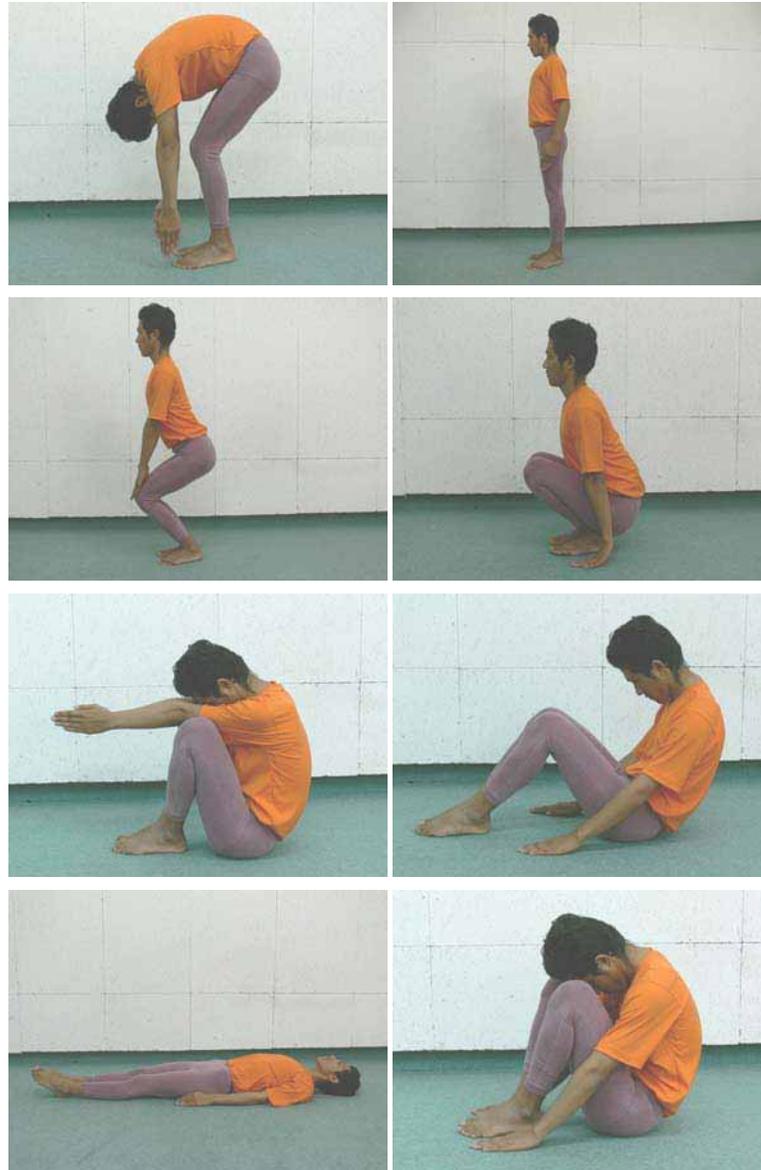
- Berdiri dengan dua kaki saling berjauhan  $\pm$  30 cm. Bengkokkan kaki pelan-pelan dan letakkan tangan di atas lutut. Tundukkan kepala, lengkungkan seluruh tulang punggung dan turunkan bagian ekor sehingga posisi tulang punggung membulat.
- Posisi badan masih sama, naikkan bagian ekor, kosongkan bagian tengah tulang punggung, dan tegakkan kepala.
- Ulangi gerakan di atas secara bergantian dari tempo yang lambat sampai cepat kemudian melambat lagi.
- Ulurkan ruas demi ruas tulang punggung sehingga terasa tulang punggung tegak dan lurus.
- Pinggul harus kembali pada posisi awal, leher harus berada dalam satu garis lurus dengan ekor dan tulang punggung. Arahkan pandangan mata lurus ke depan. Rasakan posisi telapak kaki dan lutut serta rasakan kemampuan berdiri tubuh anda mulai dari bawah hingga ke atas.



Gb.103 Latihan membulat, mencekung, dan melurus

### 1.3.2.3 Menggulung dan Melepas

- a. Berdiri dengan kedua kaki diregangkan, turunkan pinggul dan merendahlah sampai jongkok dengan bertumpukan kekuatan daya dukung lutut.
- b. Bungkukkan tubuh bagian atas, tarik tulang ekor masuk ke arah dalam lalu pelan-pelan duduklah dilantai.
- c. Luruskan kedua kaki dan gerakkan tulang punggung ke belakang sehingga seluruh punggung terletak di lantai dengan tenang.
- d. Gulung seluruh tulang punggung ke depan mulai dari kepala, leher, tulang punggung, dan ekor sehingga membungkuk di atas kaki dan regangkan ke depan.
- e. Pelan-pelan berdiri sampai tegak dan mulai jalan dalam gaya lamban.
- f. Ulangi latihan ini sampai dapat merasakan fungsi ruas-ruas tulang belakang.

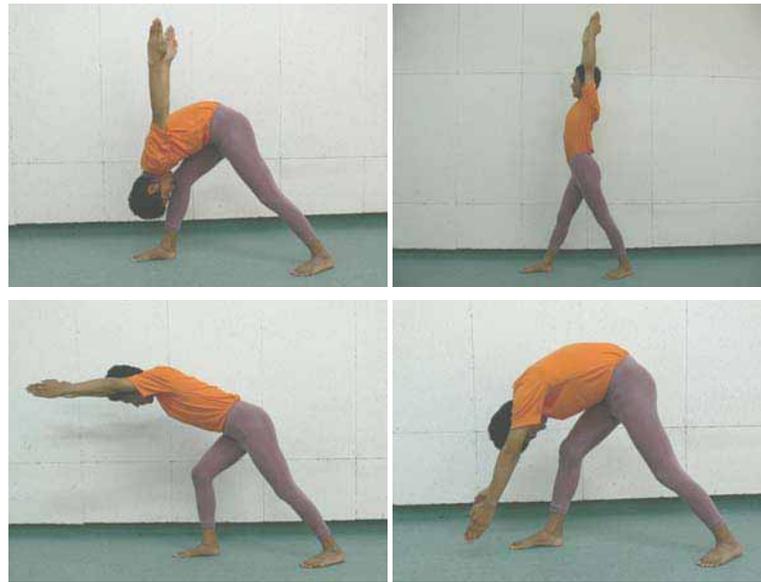


Gb.104 Latihan menggulung dan melepas

#### 1.3.2.4 Ayunan Bandul Tubuh Atas

- Berdiri dengan posisi melangkah dan angkatlah kedua lengan tinggi di atas kepala.
- Bengkokkan tubuh bagian atas yang lurus itu sehingga membentuk sudut yang tepat dengan kaki anda. Pertahankan posisi dan rasakan ketegangan yang terjadi.

- c. Lutut-lutut dibengkokkan sedikit, biarkan tubuh bagian atas terjatuh memberat dari bagian tengah tulang punggung dan kemudian hayunkan mendekati dan menjauhi kaki.
- d. Lengan-lengan harus mengikuti tubuh bagian atas dan ikut terayun maju dan mundur. Jangan naikkan tubuh bagian atas. Ayunan ini akan mampu menaikkan tulang punggung hanya sejauh sudut membengkoknya yang tepat dari ayunan itu bermula.
- e. Panjang ayunan harus tetap sama dan harus mampu membulat dan meluruskan tulang punggung. Membulat, ketika batang tubuh bagian atas menjauh, dan melurus, ketika tulang punggung mengayun ke depan dan menjauh kalau kedua lengan berada di belakang. Membulat lagi ketika batang tubuh bagian atas jatuh lagi, dan melurus, ketika tulang punggung mengayun ke luar dan menjauh lagi ketika kedua lengan berada di depan.



Gb.105 Latihan ayunan bandul tubuh atas

### 1.3.3 Ketangkasan

Ketangkasan merupakan suatu bentuk latihan olah tubuh yang difokuskan pada keterampilan, kecepatan, dan kegesitan. Ketangkasan sebenarnya hasil pertumbuhan alami dari latihan kelenturan dan ketahanan. Latihan ketangkasan banyak ragamnya, misalnya latihan bela diri, senam alat, dan permainan alat (tombak, pedang, toya, kipas, pisau, tali/rantai ). Latihan ini akan difokuskan pada konsentrasi gerak dan latihan bela diri, baik dengan tangan kosong maupun dengan pisau.

Pedoman sebelum melakukan latihan olah tubuh ketangkasan ini adalah sebagai berikut.

- a. Menemukan pasangan berlatih untuk melatih teknik-teknik yang ada dengan penuh ketelitian dan kesabaran, sehingga posisi-posisi dan gerak yang dilaksanakan benar-benar tepat.
- b. Latihlah pada tiap-tiap teknik dalam suatu rangkaian gerak mulai dari gerak lambat menuju gerak yang cepat
- c. Teknik yang dilatih harus dilakukan dari kanan maupun dari kiri, sehingga benar-benar dapat dikuasai dari semua sudut.
- d. Lakukan pergantian posisi antara penyerang dan yang diserang.
- e. Lakukan dengan tangan dan kaki yang sebaliknya.

#### 1.3.3.1 Latihan Cermin

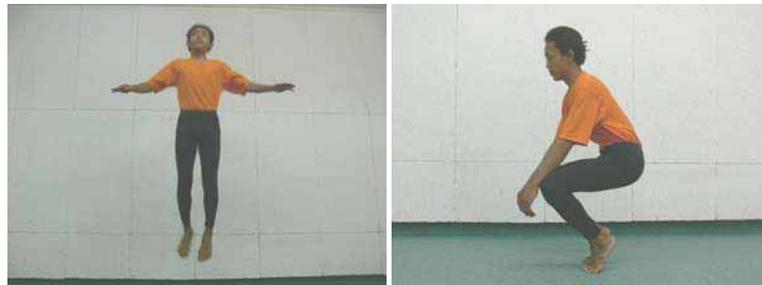
- a. Berpasangan dan berhadapan serta ditentukan siapa sebagai cermin dan siapa yang bercermin.
- b. Latihan dimulai dari gerak sederhana dan lambat, semakin lama semakin bervariasi dan cepat.
- c. Lakukan pergantian, antara cermin dan yang bercermin.



Gb.106 Latihan cermin

#### 1.3.3.2 Latihan Kuda-Kuda

- a. Lompat terus jongkok dan lakukan sebanyak 8 kali
- b. Lompat terus mengangkang dan lakukan sebanyak 8 kali.

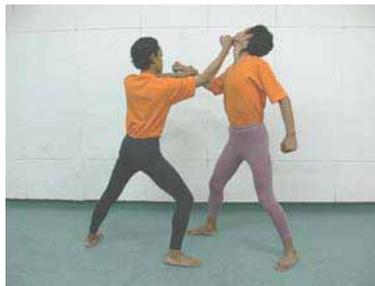
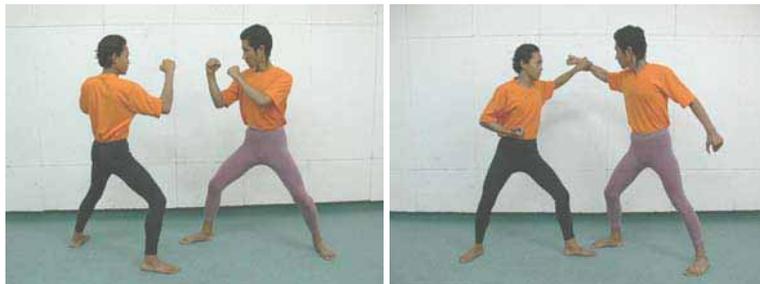




Gb.107 Latihan kuda-Kuda

### 1.3.3.3 Menangkis Pukulan

- a. Berhadapan posisi kuda-kuda dan lawan menyerang dari samping dengan tangan kanan, tangkis ke arah luar dengan tangan kiri pada pengelangan tangan lawan, kaki kiri maju dan tangan kanan memukul pada wajah lawan.
- b. Lakukan dengan tangan yang sebaliknya.
- c. Lawan memukul dengan tangan kiri, ditangkis dengan jari-jari tangan kanan dan langsung menangkapnya pada pergelangan tangannya. Majukan kaki kanan untuk memperpendek jarak lawan dan siapkan tangan kanan untuk memukul muka lawan dengan punggung kepalan tangan.





Gb.108 Latihan menangkis pukulan

#### 1.3.3.4 Membalas Serangan Dengan Tebangan

- a. Dorongan yang dilakukan oleh tangan kiri lawan, ditangkap dengan tangan kanan kita, terus tekan ke bawah dan diiringi dengan tebangan memakai sisi tangan kiri pada leher atau tulang pipi.



Gb.109 Latihan membalas serangan dengan tebangan

#### 1.3.3.5 Putaran Pergelangan Tangan Merusak Posisi Lawan

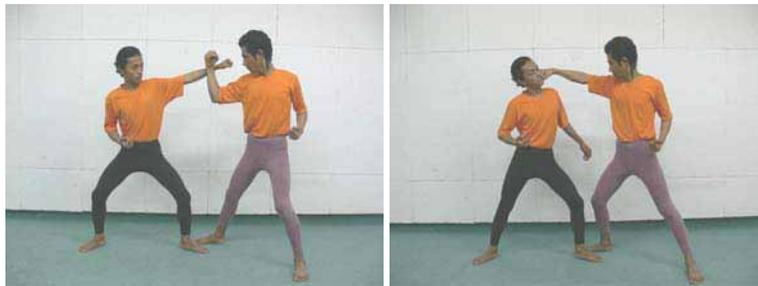
- a. Lawan melakukan pukulan memakai tangan kiri, tangkis dengan cepat menggunakan tangan kanan ke arah luar.
- b. Kaki kiri maju sambil memukul dengan tangan kiri, lawan melangkah mundur dengan kaki kiri sambil menangkis pergelangan tangan ke arah keluar. Dengan cepat pergelangan tangan kiri lawan ditangkap dan diturunkan.
- c. Kaki kanan maju menyamping kiri ke arah lawan sambil mendorong dagu ke atas.



Gb.110 Latihan putaran pergelangan tangan merusak posisi lawan

### 1.3.3.6 Pemakaian Satu Tangan

- a. Lawan memukul dengan tangan kiri, tangkis ke arah luar dengan tangan kanan. Selesai menangkis, tangan kanan langsung memukul ke arah dagu lawan.



Gb.111 Latihan pemakaian satu tangan

### 1.3.3.7 Tangkisan Dengan Kombinasi Tendangan Kaki

- a. Lawan menyerang dengan tangan kanan, tangkap dan tarik dengan tangan kiri serta lepaskan, selanjutnya tangan kiri mendorong pada dada lawan sehingga terlontar mundur.
- b. Tarik kaki kanan mendekat ke kaki kiri, selanjutnya kaki kiri diangkat untuk melakukan tendangan samping pada lawan.



Gb.112 Latihan tangkisan dengan kombinasi tendangan kaki

#### 1.3.3.8 Gerak Memotong Lawan

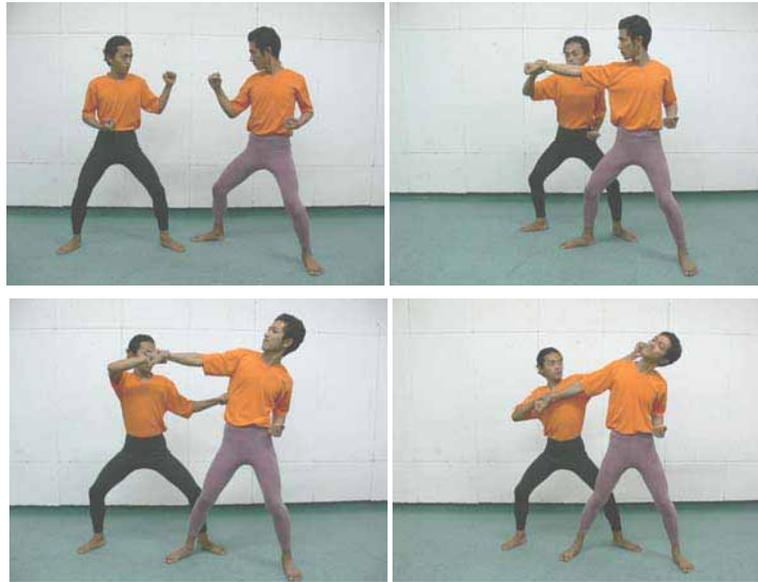
- a. Lawan melakukan gerakan mendorong dengan tangan kiri, tangkis dengan bagian sisi luar tangan kiri.
- b. Serang dengan tangan kiri mengepal, lawan mundur dan menangkis dengan tangan kanan. Melangkahlah maju tepat di depan lawan sambil menarik tangan kanan lawan dan pukullah dagu dari bawah.



Gb.113 Latihan Gerak Memotong Lawan

### 1.3.3.9 Pukulan Balasan Dari Luar

- a. Lawan memukul dengan tangan kanan, mengelaklah ke kanan lawan sambil menangkis dan menangkap pergelangan tangan lawan dengan tangan kiri, terus menarik searah serangan lawan.
- b. Ketika menarik tangan tersebut, lakukan pukulan pada rusuk atau mata lawan dengan tangan kiri.



Gb.114 Latihan pukulan balasan dari luar

### 1.3.3.10 Melutut Lawan

- a. Lawan mendorong, menghindarlah ke samping sambil menangkis pergelangan tangan, balaslah bagian tubuh lawan dengan lutut kaki kanan.



Gb.115 Latihan melutut lawan

### 1.3.3.11 Pukulan Balasan ke Dalam

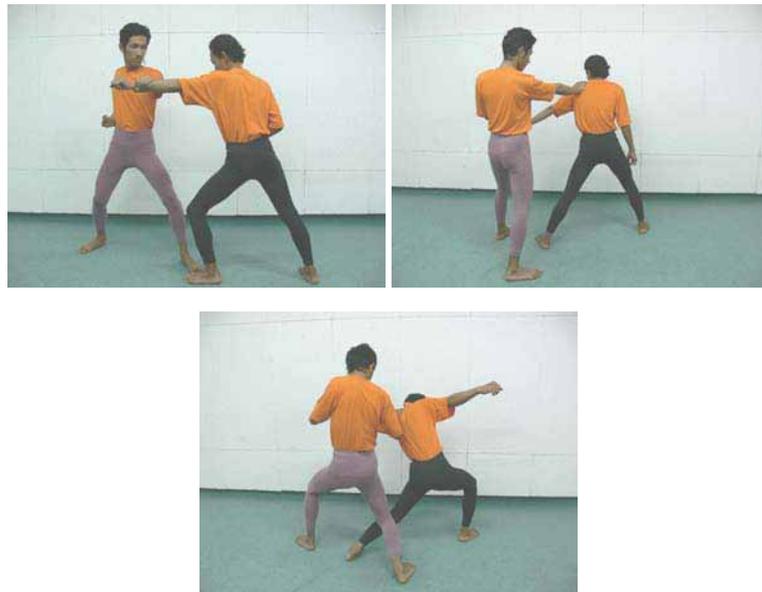
- Lawan memukul dengan tangan kanan, tangkis dengan tangan kiri dengan posisi tubuh menyamping.
- Berbaliklah arah sambil melakukan pukulan memutar dengan tangan kanan ke arah perut lawan.



Gb.116 Latihan pukulan balasan ke dalam

### 1.3.3.12 Gerak Dorongan ke Samping

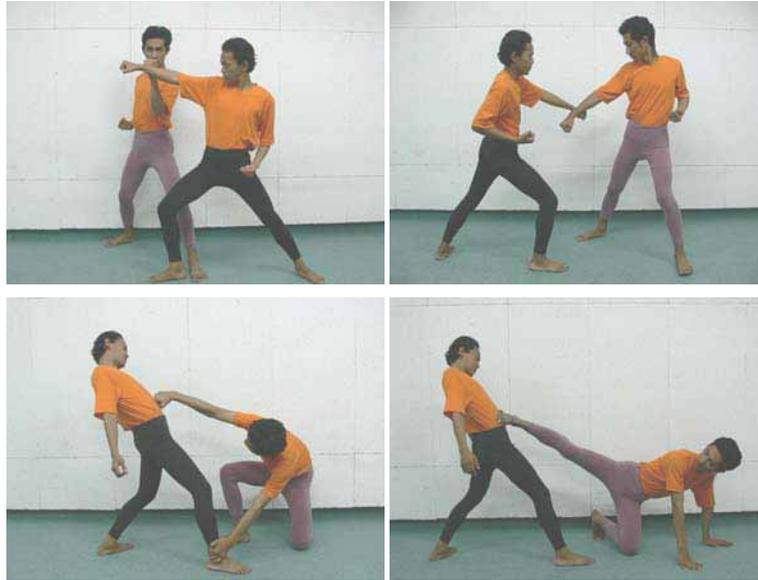
- Lawan menyerang dengan tangan kiri, tangkis dan tangkap pergelangan tangan lawan dan menghindarlah ke kiri lawan.
- Tangan kanan mendorong bahu lawan dan kaki kanan mendorong kaki kiri lawan dengan kuat.



Gb.117 Latihan gerak dorongan ke samping

### 1.3.3.13 Menangkis dan Menyerang Tendangan

- a. Lawan menyerang dengan tangan kanan dan melangkah maju, tangkis dengan tangan kanan dan kaki kiri mundur.
- b. Lawan melanjutkan serangan dengan tangan kiri dari arah bawah, tanpa mengubah posisi, tangkis dengan tangan kanan ke arah bawah. Setelah menangkis, ambil posisi jongkok, sambar dan angkat kaki kanan lawan dengan tangan kiri.
- c. Pada saat posisi lawan goyah, tendang dada lawan dengan kaki kanan.



Gb.118 Latihan menangkis dan menyerang tendangan

### 1.3.3.14 Melumpuhkan Lawan Dengan Kaki

- a. Lawan menyerang dengan pukulan tangan kanan, menghindarlah ke samping dan kaki kanan langsung di belakang kaki lawan yang maju, sedangkan tangan kanan di dada lawan serta tangan kiri menempel pada siku lawan.
- b. Tangan kanan mendorong dada lawan searah dengan arah hadap. Ganjalkan kaki ke kaki kanan lawan.



Gb.119 Latihan melumpuhkan lawan dengan kaki

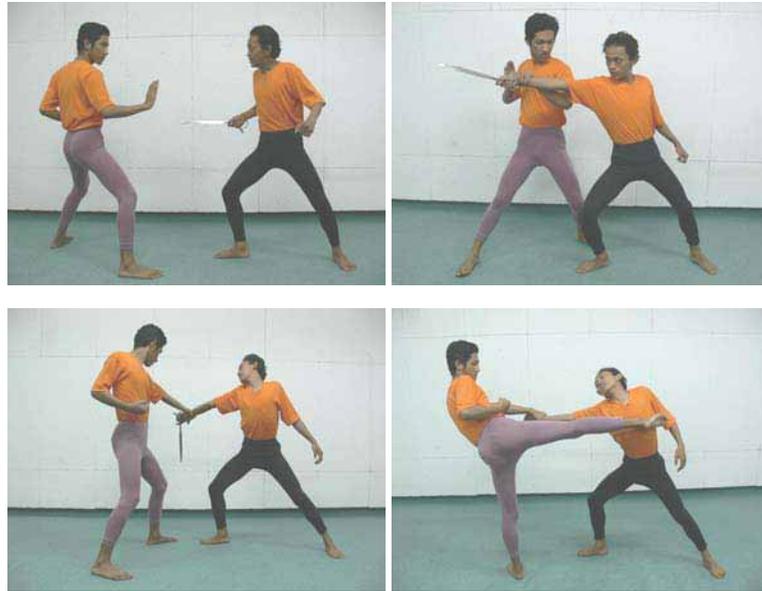
### 1.3.3.15 Bela Diri Terhadap Serangan Pisau

- a. Lawan menusuk dengan pisau di tangan kanan. Bersikaplah dengan tenang dan menghindar ke samping sambil menangkis pergelangan tangan lawan dengan tangan kanan, lanjutkan dengan tendangan kaki kanan pada tangan.



Gb.120 Latihan melumpuhkan serangan pisau

- b. Lawan menusuk dengan pisau di tangan kanan, menghindarlah ke samping kanan sambil menangkap punggung tangan lawan dengan tangan kiri. Gerak selanjutnya adalah memelintir tangan lawan dengan bantuan tangan kanan. Setelah terpelintir, tendanglah dada lawan.



Gb.121 Latihan melawan serangan pisau

- c. Lawan menyerang dengan pisau dari atas, menghindarlah ke kiri disertai tangkapan tangan lawan dengan tangan kanan sedangkan tangan kiri menyambar baju lawan dan kaki kanan menendang kaki kiri lawan. Pada saat lawan jatuh, tekanlah dengan lutut kaki kanan.



Gb.122 Latihan melumpuhkan serangan pisau

## 1.4 Pendinginan

Pendinginan atau peredaan (*warm-down*) yaitu serial pendek gerakan latihan yang bertujuan untuk menyegarkan kembali kondisi tubuh. Pengenduran otot-otot dilakukan untuk memperbaiki kelenturan tubuh yang menegang akibat latihan inti.

Sasaran dari latihan ini adalah sebagai berikut.

- a. Mengakhiri setiap latihan dalam suasana yang menyenangkan.
- b. Menetapkan suatu serial gerakan dengan maksud untuk mempertahankan penambahan sirkulasi yang ringan, meregangkan otot-otot dan melancarkan peredaran darah, serta menstabilkan pernafasan.
- c. Memperbaiki kesadaran diri dari kebutuhan-kebutuhan otot-otot.

Program latihan pendinginan atau peredaan itu adalah sebagai berikut.

- a. Berdiri tegak, kaki dibuka  $\pm$  60 cm, badan condong ke kiri, kaki kanan lurus dan kaki kiri agak ditekuk ke bawah, tangan kanan lurus ke atas di samping kepala dan tangan kiri ditempelkan pada paha kaki kiri, tahan sampai 8 hitungan. Ganti badan condong ke kanan.



Gb.123 Pendinginan kaki dan sisi luar badan

- b. Posisi berdiri masih sama tetapi badan tegak di tengah dan kedua lengan direntangkan ke kiri dan ke kanan lurus bahu, kaki agak ditekuk ke bawah dan lakukan gerakan mengeper ke atas dan bawah, lakukan selama 8 hitungan.



Gb.124 Pendinginan kaki dan tangan

- c. Posisi berdiri masih sama, kedua tangan lurus ke atas kepala dan condongkan badan ke kiri, tahan sampai 8 hitungan. Ganti badan condong ke kanan dengan hitungan yang sama.



Gb.125 Pendinginan tangan dan sisi luar badan

- d. Posisi berdiri masih sama, silangkan tangan kanan sejajar bahu di depan dada ke arah kiri dan tangan kiri membantu peregangan tepat pada siku, tahan sampai 8 hitungan. Ganti tangan kiri sejajar bahu di depan dada ke arah kanan dan tangan kanan membantu peregangan tepat pada siku, tahan sampai 8 hitungan.



Gb.126 Pendinginan tangan

- e. Posisi berdiri masih sama, tangan kanan lurus ke atas di samping kepala dan tangan kiri menekan kepala kearah kiri, tahan sampai 8 hitungan. Ganti tangan kiri lurus dan tangan kanan menekan kepala ke arah kanan dengan hitungan yang sama.



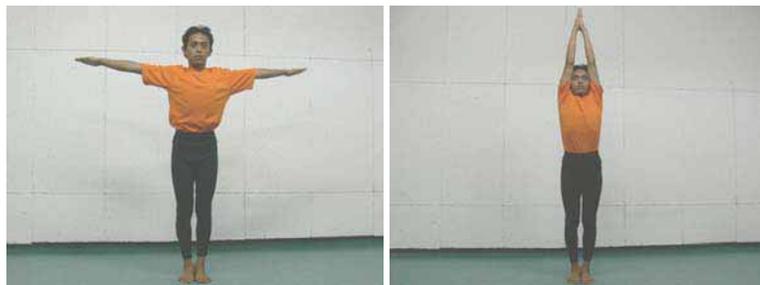
Gb.127 Pendinginan leher

- f. Posisi berdiri masih sama, langkahkan kaki kanan ke kanan, lutut kanan ditekuk serong kanan, kaki kiri bertumpu pada tumit, badan condong ke kanan, kedua telapak tangan menempel di atas kedua paha dan ayunkan ke bawah sampai 8 hitungan. Ganti dengan kaki kiri langkahkan ke kiri, lutut kiri ditekuk serong kiri, kaki kanan bertumpu pada tumit, badan condong ke kiri, kedua telapak tangan menempel di atas kedua paha dan ayunkan ke bawah sampai 8 hitungan.



Gb.128 Pendinginan lutut dan tumit

- g. Posisi berdiri masih sama, tangan di samping badan, mulai tangan diangkat lurus ke atas kepala sambil menghirup napas dalam 4 hitungan dan menurunkan tangan sambil menghembuskan napas dalam 4 hitungan. Lakukan gerakan ini 4 kali dan gerakan yang terakhir dibarengi dengan menutup kaki.



Gb.129 Pendinginan dengan pernafasan

## 1.5 Relaksasi

Relaksasi adalah memposisikan tubuh dalam kondisi yang rileks, tanpa tegangan. Akan tetapi, meskipun tubuh rileks bukan berarti berada dalam keadaan pasif (tanpa bergerak). Relaksasi melepaskan kekangan yang ada dalam tubuh melalui gerakan-gerakan lembut yang teratur. Keteraturan gerak seirama dengan nafas sehingga ketegangan otot-otot

tubuh kembali mengendur. Relaksasi merupakan hal yang penting bagi semua pemeran. Oto-otot tubuh yang menegang membawa dampak yang kurang baik bagi emosi sehingga mempengaruhi konsentrasi.

Pemeran pemula biasanya sulit bersikap rileks. Hal ini disebabkan ketidaksiapan fisik dan semosi saat berada di hadapan penonton. Dengan kata lain, dalam keadaan rileks, aktor akan menunggu dengan tenang dan sadar dalam mengambil tempat dan melakukan akting. Untuk mencapai relaksasi atau mencapai kondisi kontrol mental maupun fisik diatas panggung, konsentrasi adalah tujuan utama.

Ada bermacam-macam bentuk relaksasi, lakukan relaksasi yang sesuai dengan keadaan pikiran. Relaksasi bisa dilakukan dengan cara tai-chi, yoga. Pada sub bab ini akan dibahas relaksasi dalam bentuk yoga. Yoga sebenarnya adalah seni daya tubuh yang dilakukan melalui perpaduan antara pernafasan, pose tubuh dan konsentrasi sehingga jiwa atau pikiran kita menjadi relaks. Pose tubuh dalam yoga disebut dengan *asana*. Dasar-dasar dari yoga yang perlu diperhatikan, adalah cinta kasih, kejujuran, kesederhanaan, kesucian, dan tidak gila hormat. Yoga selain sebagai relaksasi juga dipercaya bisa menyembuhkan penyakit.

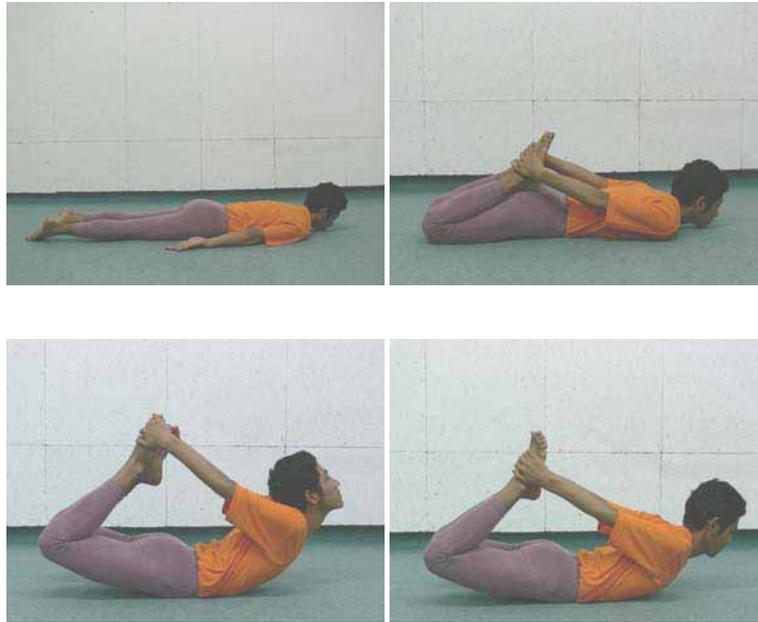
Pedoman melakukan relaksasi adalah sebagai berikut.

- a. Konsentrasi pada nafas, bila perlu rasakan perjalanan udara mulai dari hidung, tenggorokan, dan paru-paru.
- b. Santai dan kendorkan semua pikiran, otot-otot, dan jangan ada yang mengganggu atau terjadi ketegangan.
- c. Gunakan nafas segitiga, yaitu menghirup, menahan, dan menghembuskan nafas dengan hitungan yang sama.
- d. Pilihlah pose-pose yang sesuai dengan kemampuan, jangan memaksakan suatu pose tetapi tidak merasa nyaman.

Pose-pose yoga yang dapat digunakan untuk latihan relaksasi ini adalah sebagai berikut.

#### **1.5.1 Dhanurasana (Pose Busur)**

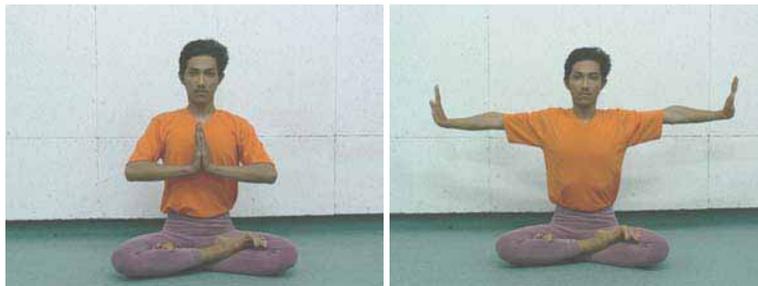
- a. Posisi badan telungkup kaki dilipat ke atas, nafas biasa.
- b. Tangan menarik kaki yang dilipat tadi sehingga posisi badan seperti busur, goyang-goyangkan pada perut.
- c. Ketika menarik dan mengoyangkan badan, nafas ditahan.
- d. Pergunakanlah nafas segitiga, yaitu ketika menarik, menahan, dan menghembuskan nafas hitungannya sama. Misalnya menarik nafas dengan 10 hitungan, berarti menahan dan menghembuskan 10 hitungan dan seterusnya.



Gb.130 Pose busur

### 1.5.2 *Garudasana* (Pose Garuda)

- a. Posisi duduk kaki dilipat saling menumpuk, tarik nafas diiringi dengan dengan posisi tangan membentang lurus di kanan dan kiri tubuh.
- b. Tahan nafas, terus menarik tangan dalam posisi menyembah sambil menghembuskan nafas. Lakukan paling sedikit 8 kali.

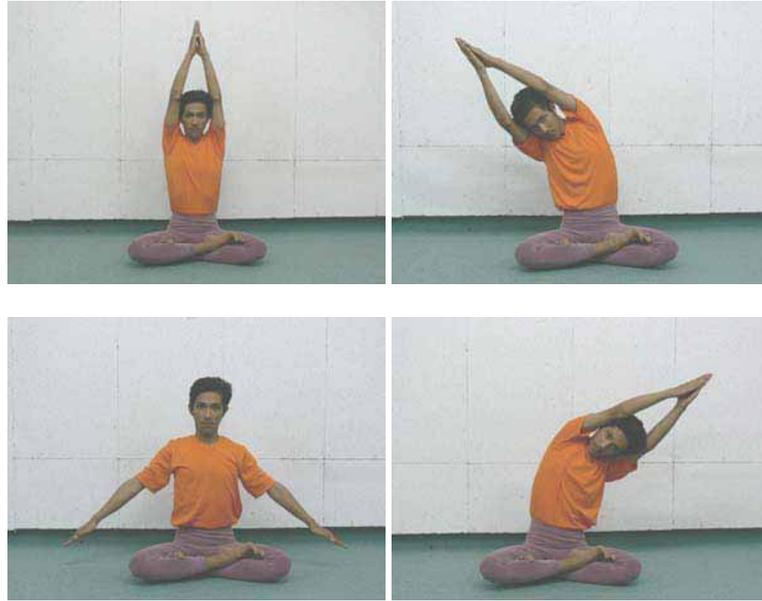


Gb.131 Pose garuda

### 1.5.3 *Pavartasana* (Pose Gunung)

- a. Posisi duduk kaki dilipat saling menumpuk, tangan diangkat lurus di atas kepala. Ketika mengangkat tangan diiringi dengan menarik nafas.
- b. Condongkan badan ke kanan sambil menahan nafas.

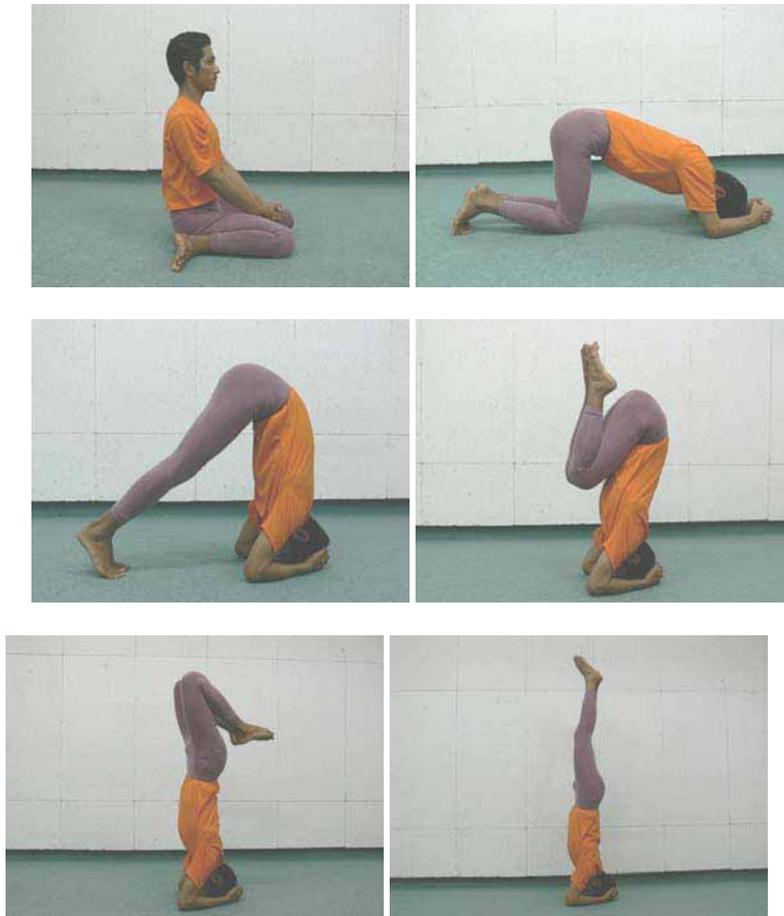
- c. Posisi tubuh lurus kembali dan menurunkan tangan sambil menghembuskan nafas.
- d. Ulangi lagi posisi dan gerak tersebut tetapi sekarang badan condong ke kiri. Lakukan secara bergantian sebanyak 8 kali ke kanan dan kiri.



Gb.132 Pose gunung

#### 1.5.4 *Sirshasana* (Rajanya Pose)

- a. Posisi duduk dengan kaki sebagai alas, tarik nafas, dan tahan.
- b. Posisi sujud dengan tangan membentuk segi tiga di samping kepala, pelan-pelan angkat badan dan kaki ke atas sampai lurus.
- c. Posisi terbalik (kepala di bawah dan kaki di atas) hembuskan nafas. Pada posisi ini kita bernafas segi tiga yaitu tarik, tahan, hembuskan.
- d. Pada awalnya lakukan hanya beberapa menit tetapi semakin sering dilakukan, hitungan waktunya semakin ditambah.
- e. Kalau belum ada keseimbangan minta bantuan teman untuk memegang kaki.



Gb.133 Pose sirshasana

### 1.5.5 Sarvangasana

- a. Posisi tidur terlentang dengan tangan di samping badan, terus angkat kaki ke atas sambil menghirup udara.
- b. Posisi berdiri pada pundak dan leher. Nafas ditahan dan hembuskan. Pernafasan menggunakan pernafasan segitiga.
- c. Lakukan yoga ini mulai dari waktu yang pendek sampai waktu yang panjang.

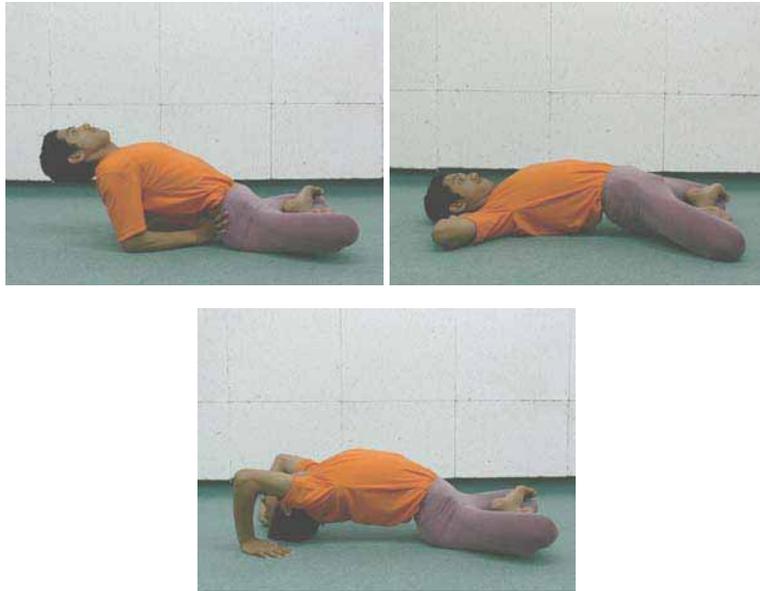


Gb.134 Pose sarvangasana

### 1.5.6 *Matyasana* (Pose Ikan)

- a. Posisi duduk dengan kaki dilipat saling menumpuk, tangan di samping badan, diteruskan merebahkan diri dengan kaki masih saling terkait.
- b. Tangan yang di samping badan terus mengangkat pinggang agar kedudukan dada lebih tinggi. Tangan setelah mengangkat kemudian dipakai sebagai alas kepala.
- c. Lakukan dengan pernafasan segitiga sebanyak 10 – 15 kali pernafasan.

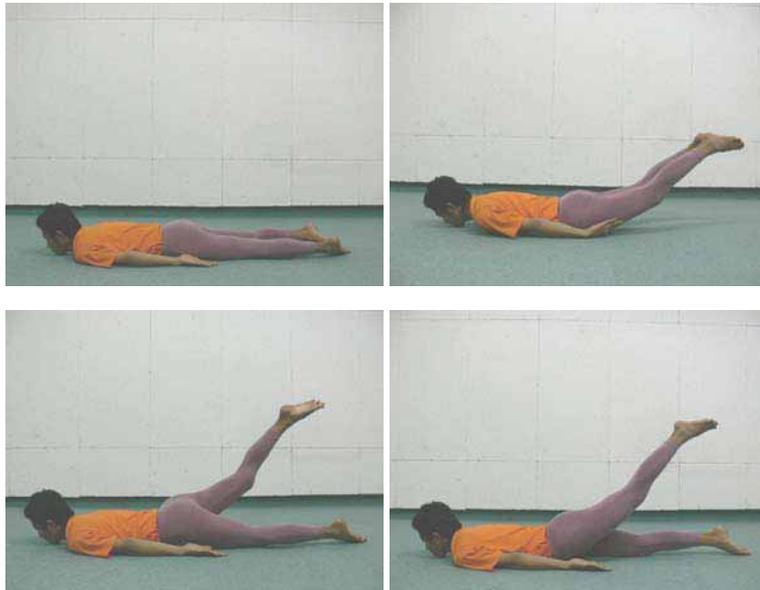




Gb.135 Pose ikan

### 1.5.7 *Salabhasana* (Pose Belalang)

- Posisi tubuh telungkup rata dengan lantai, kedua tangan santai di samping badan dan menghirup nafas.
- Angkat kaki kanan ke atas dan nafas ditahan. Ketika kaki diturunkan maka nafas dihembuskan
- Lakukan dengan kaki secara bergantian.



Gb.136 Pose belalang

### 1.5.8 *Bhujangasana* (Pose Cobra)

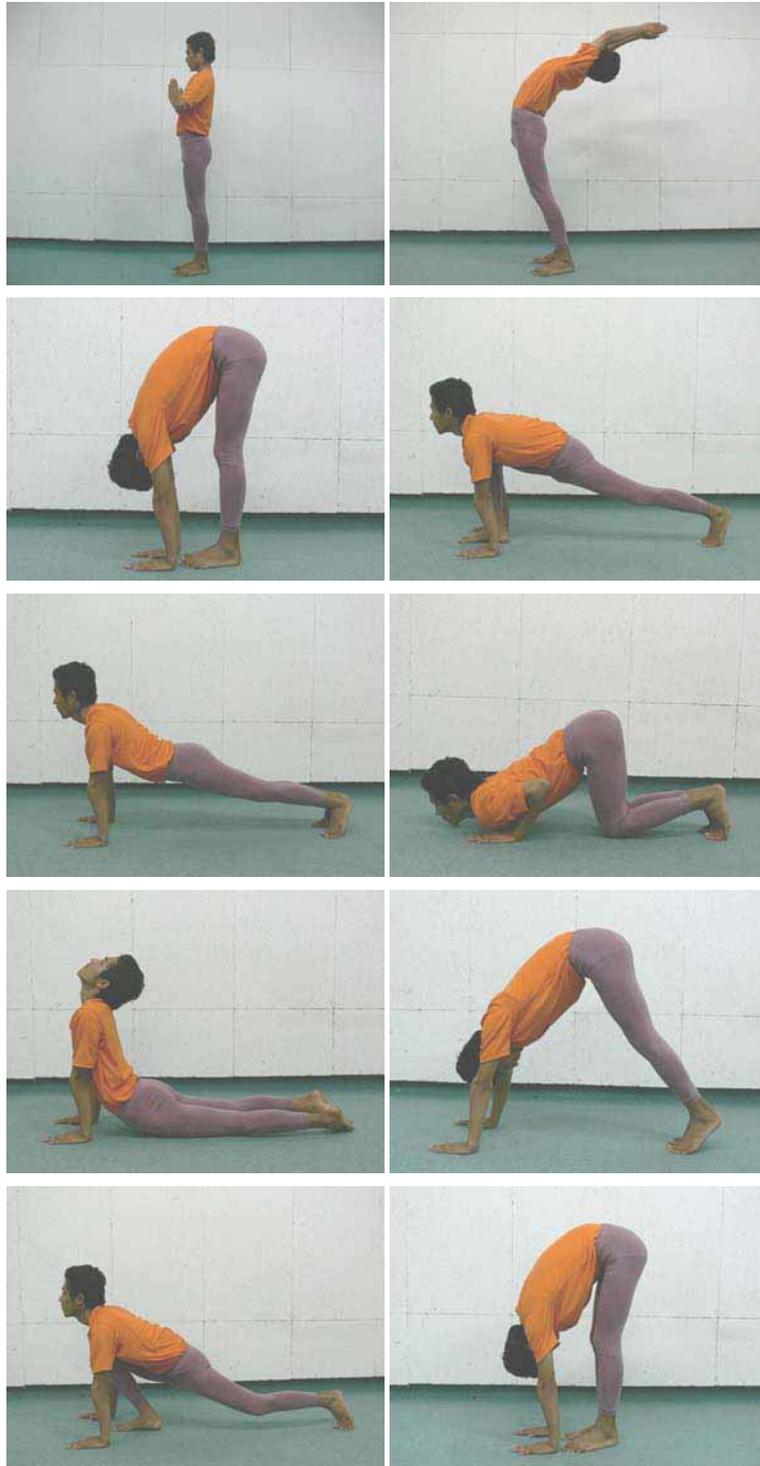
- Posisi tubuh telungkup rata dengan lantai, tangan dilipat di samping badan.
- Tangan mendorong dada dan kepala tegak. Dorongan ini diusahakan sampai tangan tegak lurus. Ketika tangan mendorong kita menghirup nafas terus ditahan. Ketika tangan diturunkan kita menghembuskan nafas.
- Lakukan sampai 10 – 15 kali nafas.

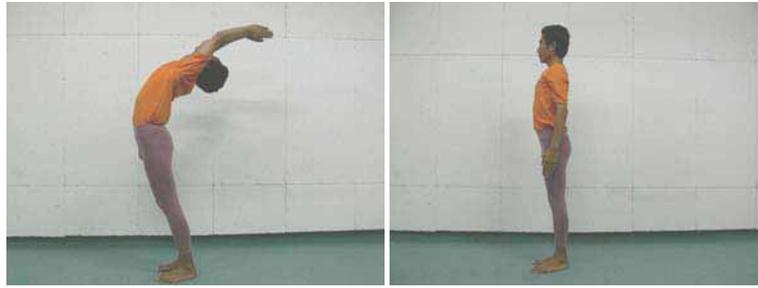


Gb.137 Pose cobra

### 1.5.9 *Suryanamaskar* (Pose Hormat pada Cahaya)

- Posisi berdiri, tangan posisi menyembah di dada, dan menghirup nafas panjang.
- Tangan dibuka dan ayunkan ke belakang sambil menahan nafas.
- Tangan diayunkan ke depan sampai menyentuh lantai sambil menghembuskan nafas.
- Posisi jongkok dan kaki kiri ditarik ke belakang sedangkan kedua tangan menahan berat tubuh sambil menghirup nafas panjang.
- Posisi *push-up* sambil menahan nafas.
- Posisi *push-up* yang diturunkan hanya pada tangan sambil menghembuskan nafas.
- Posisi tubuh diteruskan dengan pose kobra sambil menarik nafas panjang.
- Pose kobra dan menarik pinggul ke atas sehingga tangan dan kaki dalam keadaan lurus sambil menahan nafas.
- Kaki kanan dimajukan sampai tertekuk turun sambil menghembuskan nafas.
- Bangkit sampai seperti posisi ketiga sambil menghirup nafas.
- Posisi bangkit dan tangan diangkat ke atas sampai belakang sambil menahan nafas.
- Posisi berdiri dan menurunkan tangan sambil menghembuskan nafas. Lakukan latihan sebanyak 8 kali.





Gb.138 Pose suryanamaskar

## 2. OLAH SUARA

Suara adalah unsur penting dalam kegiatan seni teater yang menyangkut segi auditif atau sesuatu yang berhubungan dengan pendengaran. Dalam kenyataannya, suara dan bunyi itu sama, yaitu hasil getaran udara yang datang dan menyentuh selaput gendang telinga. Akan tetapi, dalam konvensi dunia teater kedua istilah tersebut dibedakan. Suara merupakan produk manusia untuk membentuk kata-kata, sedangkan bunyi merupakan produk benda-benda.

Suara dihasilkan oleh proses mengencang dan mengendornya pita suara sehingga udara yang lewat berubah menjadi bunyi. Dalam kegiatan teater, suara mempunyai peranan penting, karena digunakan sebagai bahan komunikasi yang berwujud dialog. Dialog merupakan salah satu daya tarik dalam membina konflik-konflik dramatik. Kegiatan mengucapkan dialog ini menjadi sifat teater yang khas.

Suara adalah lambang komunikasi yang dijadikan media untuk mengungkapkan rasa dan buah pikiran. Unsur dasar bahasa lisan adalah suara. Prosesnya, suara dijadikan kata dan kata-kata disusun menjadi frasa serta kalimat yang semuanya dimanfaatkan dengan aturan tertentu yang disebut gramatika atau paramasastra.

Pemilihan kata-kata memiliki peranan dalam aturan yang dikenal dengan istilah diksi. Selanjutnya, suara tidak hanya dilontarkan begitu saja tetapi dilihat dari keras lembutnya, tinggi rendahnya, dan cepat lambatnya sesuai dengan situasi dan kondisi emosi. Itulah yang disebut intonasi. Suara merupakan unsur yang harus diperhatikan oleh seseorang yang akan mempelajari teater.

Kata-kata yang membawa informasi yang bermakna. Makna kata-kata dipengaruhi oleh nada. Misalnya, kalimat, "Yah, memang, kamu sekarang sudah hebat....". Maka, nada suara yang terlontarkan, menunjukkan maksud memuji atau sebenarnya ingin mengatakan, "kamu belum bisa apa-apa". Banyak lagi contoh yang menunjukkan tentang makna suara. Misalnya, dalam situasi tertentu tidak mampu mengungkapkan maksud yang sebenarnya, sehingga secara tidak sadar mengungkapkan sesuatu yang sebenarnya tidak dikehendaki. Maksud tersembunyi seperti itu disebut *subtext*.

Seorang pemeran dalam pementasan teater menggunakan dua bahasa, yaitu bahasa tubuh dan bahasa verbal yang berupa dialog. Bahasa tubuh bisa berdiri sendiri, dalam arti tidak dibarengi dengan bahasa verbal. Akan tetapi, bisa juga bahasa tubuh sebagai penguat bahasa verbal.

Dialog yang diucapkan oleh seorang pemeran mempunyai peranan yang sangat penting dalam pementasan naskah drama atau teks lakon. Hal ini disebabkan karena dalam dialog banyak terdapat nilai-nilai yang bermakna. Jika lontaran dialog tidak sesuai sebagaimana mestinya, maka nilai yang terkandung tidak dapat dikomunikasikan kepada penonton. Hal ini merupakan kesalahan fatal bagi seorang pemeran.

Ada beberapa hal yang perlu diketahui oleh seorang pemeran tentang fungsi ucapan, yaitu sebagai berikut.

- a. Ucapan yang dilontarkan oleh pemeran bertujuan untuk menyalurkan kata dari teks lakon kepada penonton.
- b. Memberi arti khusus pada kata-kata tertentu melalui modulasi suara.
- c. Memuat informasi tentang sifat dan perasaan peran, misalnya: umur, kedudukan sosial, kekuatan, kegembiraan, putus asa, marah, dan sebagainya.
- d. Mengendalikan perasaan penonton seperti yang dilakukan oleh musik.
- e. Melengkapi variasi.

Ketika pemeran mengucapkan dialog harus mempertimbangkan pikiran-pikiran penulis. Jika pemeran melontarkan dialognya hanya sekedar hasil hafalan saja, maka dia mencabut makna yang ada dalam kata-kata. Ekspresi yang disampaikan melalui nada suara membentuk satu pemaknaan berkaitan dengan kalimat dialog. Proses pengucapan dialog mempengaruhi ketersampaian pesan yang hendak dikomunikasikan kepada penonton.

## 2.1 Persiapan

Sebelum melakukan latihan olah suara sebaiknya mempelajari organ produksi suara. Organ produksi suara pada manusia terbagi menjadi tiga, yaitu organ pernafasan, resonator, dan organ pembentuk kata. Organ pernafasan terdiri dari hidung, tekak atau *faring*, pangkal tenggorokan atau *laring*, batang tenggorokan atau *trakea*, cabang tenggorokan atau *bronkus*, paru-paru, serta pita suara. Resonator terdiri dari: rongga hidung, rongga mulut, dan rongga dada. Sedangkan organ pembentuk kata terdiri lidah, bibir, langit-langit mulut, dan gigi.

Hidung atau nasal adalah saluran udara yang pertama, mempunyai dua lubang, dipisahkan oleh sekat dan di dalamnya terdapat bulu-bulu yang berguna untuk menyaring udara, debu, kotoran-kotoran

yang masuk dalam rongga hidung. Fungsi dari hidung adalah bekerja sebagai saluran keluar masuknya udara. Tekak atau *faring* adalah tempat persimpangan antara jalan pernafasan dan jalan makanan. Letak tekak terdapat di bawah dasar tengkorak di belakang rongga hidung dan mulut pada bagian depan ruas tulang leher. Pangkal tenggorokan atau *laring* adalah saluran udara dan bertindak sebagai pembentuk suara, terletak di depan bagian *faring* sampai ketinggian vertebra servikalis dan masuk ke dalam trakea dibawahnya. Batang tenggorokan atau *trakea* adalah merupakan lanjutan dari *laring* yang dibentuk oleh enam belas sampai dengan dua puluh cincin tulang rawan dan berbentuk kuku kuda atau huruf "C". *Trakea* diliputi oleh selaput lendir yang berbulu getar dan hanya bergerak ke arah luar. Fungsi bulu getar ini adalah mengeluarkan benda asing yang masuk bersama-sama dengan udara. Cabang tenggorokan atau *bronkus* adalah lanjutan dari *trakea* yang terdiri dari dua buah cabang yang menuju paru-paru. Paru-paru adalah organ tubuh yang sebagian besar terdiri dari gelembung-gelembung dan berjumlah kurang lebih 700.000.000 (tujuh ratus juta) gelembung di paru-paru kanan dan kiri.

## 2.2 Pemanasan

Setelah mengetahui macam-macam, letak, dan fungsi dari organ produksi suara, maka latihan pemanasan siap dilakukan. Fungsi pemanasan ini adalah mengendorkan otot-otot organ produksi suara. Latihan pemanasan olah suara diawali dengan senam wajah, senam lidah, dan senam rahang. Pedoman latihan olah suara adalah sebagai berikut.

- a. Konsentrasi dan sadar pada pekerjaan. Kesadaran ini akan memicu kepada ingatan kita.
- b. Santai dan lakukan pengulangan-pengulangan dalam latihan ini karena otot-otot organ tubuh kita bukan suatu hal yang mekanis tetapi lebih bersifat ritmis.
- c. Hindari ketegangan dan lakukan segala sesuatu dengan wajar secara alami.
- d. Untuk mendapatkan hasil yang maksimal, jangan lakukan latihan secara terburu-buru. Beri kesempatan otot-otot dan persendian untuk menyesuaikan khendak kita.
- e. Lakukan semua latihan ini dimulai dari tempo lambat sampai dengan tempo cepat.

### 2.2.1 Senam Wajah

- a. Dahi dikerutkan ke atas, tahan, dan lepaskan. Lakukan latihan ini 8 kali.
- b. Arahkan otot-otot wajah ke kanan, tahan, dan lepaskan. Lakukan latihan ini 8 kali.
- c. Arahkan otot-otot wajah ke kiri, tahan, dan lepaskan. Lakukan latihan ini 8 kali.

- d. Arahkan otot-otot wajah ke bawah, tahan, dan lepaskan. Lakukan latihan ini 8 kali.
- e. Buka mulut selebar mungkin, tahan, dan lepaskan. Lakukan latihan ini 8 kali.
- f. Bibir dikatupkan dan arahkan ke depan sejauh mungkin, tahan, dan lepaskan. Lakukan latihan ini 8 kali.
- g. Bibir dikatupkan dan arahkan ke kanan sejauh mungkin, tahan, dan lepaskan. Lakukan latihan ini 8 kali.
- h. Bibir di katupkan dan arahkan ke kiri sejauh mungkin, tahan, dan lepaskan. Lakukan latihan ini 8 kali.
- i. Bibir ditarik ke belakang sejauh mungkin sampai kita meringis, tahan, dan lepaskan. Lakukan latihan ini 8 kali.
- j. Bibir dikatupkan dan putar searah jarum jam, lakukan 8 hitungan, terus kearah sebaliknya, 8 kali.
- k. Ucapkan *u...o...o...o...a...* (huruf *o* diucapkan seperti pada kata *soto*), kemudian diucapkan dengan sebaliknya. Posisi lidah tetap datar pada mulut, tenggorokan tetap terbuka lebar dan rahang rileks.
- l. Ucapkan *me...mo...me...mo...me...mo...me...mo...me* (*me* diucapkan seperti pada kata *medan*).





Gb.139 Senam wajah

### 2.2.2 Senam Lidah

- a. Lidah dijulurkan sejauh mungkin, tahan dan tarik sedalam mungkin, lakukan 8 kali.
- b. Lidah dijulurkan dan arahkan ke kanan dan ke kiri secara bergantian, lakukan 8 kali.
- c. Lidah dijulurkan dan putar searah jarum jam terus kebalikannya, lakukan 8 kali.
- d. Bibir dikatupkan, rahang diturunkan dan lidah diputar di dalam mulut searah jarum jam terus kebalikannya. Lakukan 8 kali.
- e. Lidah ditahan di gigi seri, terus hentakkan. Lakukan 8 kali.
- f. Membunyikan *errrrr.....*, *errrrrr.....* berulang - ulang. Latihan ini berfungsi untuk melemaskan lidah.
- g. ucapkan dengan cepat: *fud...fud...fud...fud...fud...dah* – *fud...fud...fud...fud...fud...dah*. lakukan latihan ini sesering mungkin.



Gb.140 Senam lidah

### 2.2.3 Senam Rahang Bawah

- a. Gerakkan rahang bawah dengan cara membuka dan menutup, lakukan 2 x 8 hitungan.
- b. Gerakkan rahang bawah ke kiri dan kanan secara bergantian, lakukan 2 x 8 hitungan.
- c. Gerakkan rahang bawah ke depan dan ke belakang secara bergantian. Lakukan 2 x 8 hitungan.
- d. Gerakkan rahang bawah melingkar sesuai dengan arah jarum jam dan ke arah sebaliknya, lakukan 8 hitungan searah jarum jam dan 8 hitungan kearah sebaliknya.
- e. Ucapkan dengan riang, ceria, gembira dan rileks: *da....da....da.... da..... da..... da....* kemudian *la....la....la....la.....la.....la....* Latihan ini bisa dengan huruf konsonan yang lain yang digabung dengan huruf vokal *a*.



Gb.141 Senam rahang bawah

#### 2.2.4 Latihan Tenggorokan

- a. Ucapkan *lo...la...le...la...lo...- lo...la...le...la...lo...- lo...la...le...la...lo...* Lakukan latihan ini dengan santai, semakin lama semakin keras tetapi tenggorokan jangan tegang.
- b. Nyanyikan dengan tenggorokan tetap terbuka *la...la...la...la...laf... - la...la...la...la...los... - la...la...la...la...lof...*

#### 2.2.5 Berbisik

- a. Lafalkan huruf vokal (*a...i...u...e...o...*) tanpa mengeluarkan suara. Dalam latihan ini yang diutamakan adalah kontraksi otot-otot bibir, wajah dan rahang.
- b. Lafalkan huruf *c... d... l... n... r... s... t...* tanpa mengeluarkan suara. Latihan ini juga berfungsi untuk melenturkan lidah.
- c. Lafalkan huruf konsonan dengan tanpa mengeluarkan suara.

- d. Lafalkan kata dan kalimat pendek tanpa mengeluarkan suara. Latihan ini diutamakan pengejaan tiap suku kata, baik dalam kata maupun dalam kalimat.

### 2.2.6 Bergumam

Fungsi bergumam adalah sebagai pemanasan organ produksi suara. Tahap latihan bergumam adalah sebagai berikut.

- a. Tarik nafas, tahan, dan hembuskan dengan cara bergumam., Fokus gumaman ini pada rongga dada. Rasakan getaran pada rongga dada pada waktu kita bergumam. Lakukan latihan ini 8 kali.
- b. Tarik nafas, tahan, dan hembuskan dengan cara bergumam., Fokus gumaman ini pada batang tenggorokan atau *trakea*. Rasakan getaran pada batang tenggorokan pada waktu kita bergumam. Lakukan latihan ini 8 kali.
- c. Tarik nafas, tahan, dan hembuskan dengan cara bergumam, fokus gumaman ini pada rongga hidung atau *nasal*. Rasakan getaran pada rongga hidung pada waktu kita bergumam, biasanya ujung hidung akan terasa gatal. Lakukan latihan ini 8 kali.

### 2.2.7 Bersenandung

Fungsi latihan bersenandung adalah untuk pemanasan organ produksi suara sekaligus untuk melatih penguasaan melodi.

- a. Tarik nafas, tahan, dan hembuskan sambil bersenandung. Lakukan latihan ini mulai dari nada rendah sampai nada yang tinggi. Misalnya dengan suku kata **NA** disenandungkan sesuai dengan tangga nada (*do, re, mi, fa, sol, la, si, do*). Lakukan 8 kali pengulangan.
- b. Tarik nafas, tahan, dan hembuskan sambil bersenandung dengan tidak sesuai tangga nada.

## 2.3 Latihan-latihan

### 2.3.1 Pernafasan

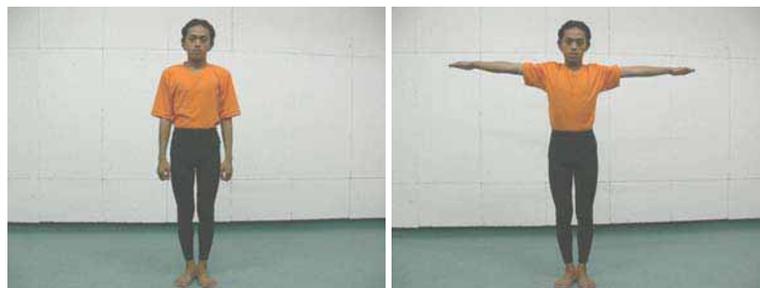
Pernafasan adalah peristiwa menghirup udara dari luar yang mengandung oksigen ke dalam tubuh serta menghembuskan udara yang mengandung karbondioksida. Proses menghirup udara disebut inspirasi dan proses menghembuskan udara ini disebut ekspirasi. Fungsi pernafasan secara fisiologi adalah mengambil oksigen yang kemudian dibawa oleh darah ke seluruh tubuh untuk pembakaran serta mengeluarkan karbondioksida sisa pembakaran, kemudian dibawa oleh darah ke paru-paru untuk dibuang. Di dalam seni teater, pernafasan berhubungan dengan produksi suara.

Terbentuknya suara merupakan hasil kerja sama antara rongga mulut, rongga hidung, *laring*, lidah dan bibir. Proses terbentuknya suara adalah sebagai berikut: antara kedua pita suara dimasuki aliran udara, maka tulang rawan gondok dan tulang rawan bentuk beker diputar. Akibatnya, pita suara menjadi kencang dan mengendor. Dengan demikian sela udara menjadi sempit atau luas. Pergerakan ini dibantu oleh otot-otot laring, kemudian udara dari paru-paru dihembuskan dan menggetarkan pita suara. Getaran diteruskan melalui udara yang keluar dan masuk.

Penguasaan suara dalam pemeranan pada dasarnya adalah penguasaan organ produksi suara, serta penguasaan diri secara utuh. Kedudukan suara sebagai salah satu alat ekspresi dan totalitas diri seorang pemeran. Pengertian 'penguasaan diri secara utuh' menuntut suatu keseimbangan seluruh aspek, baik yang menyangkut kegiatan indrawi, perasaan, atau pikiran. Sebelum latihan olah suara, perlu dilakukan latihan pernafasan sebagai berikut.

### 2.3.1.1 Latihan Pernafasan Dasar

- a. Posisi berdiri dan tarik nafas, tahan, hembuskan. Latihlah nafas segi tiga dengan santai dan lakukan 8 kali pengulangan.
- b. Posisi masih berdiri dan lakukan nafas segi tiga dengan menaikkan tangan sampai sebatas bahu dan menurunkannya. Pada saat menaikkan tangan kita menarik nafas dan pada saat tangan diturunkan nafas dihembuskan. Ketika menghembuskan nafas lakukan dengan cara mendesis, lakukan 8 kali.
- c. Posisi masih berdiri, tangan di samping badan, terus tangan diangkat sambil menghirup nafas panjang sampai tangan tegak lurus ke atas, tahan, hembuskan nafas sambil berdesis dibarengi dengan menurunkan tangan sampai telapak tangan menyentuh lantai lakukan 8 kali.





Gb.142 Pose latihan pernafasan

### 2.3.1.2 Latihan Pernafasan Perut

Ciri dari pernafasan perut adalah pada waktu menghirup udara, rongga perut mengembang untuk memberi ruang yang leluasa bagi paru-paru dalam menyimpan udara. Pernafasan ini juga ditandai dengan naik turunnya sekat diafragma yang terdapat di antara rongga dada dan rongga perut.

- a. Posisi berdiri tegak dan tarik nafas panjang sambil mengembungkan perut sampai optimal, tahan, hembuskan. Lakukan latihan ini 8 kali pengulangan.
- b. Posisi berdiri tegak dan tarik nafas panjang sambil mengembungkan perut sampai optimal, tahan, dan hembuskan sambil berdesis. Lakukan latihan ini 8 kali pengulangan.
- c. Posisi berdiri tegak dan tarik nafas panjang sambil mengembungkan perut sampai optimal, tahan, dan hembuskan sambil membunyikan huruf vokal. Lakukan latihan ini 8 kali pengulangan.
- d. Posisi berdiri tegak dan tarik nafas panjang sambil mengembungkan perut secara optimal dan hembuskan. Latihan ini dilakukan secara cepat antara menarik dan menghembuskan.
- e. Variasi latihan pernafasan perut ini bisa dilakukan dengan cara duduk maupun berbaring santai.
- f. Ketika menghirup nafas, rasakan dan hayati perjalanan udara seolah-olah mulai dari hidung ke paru-paru. Demikian pula sebaliknya ketika menghembuskan nafas.

### 2.3.1.3 Latihan Pernafasan Dada

Ciri dari pernafasan dada adalah pada waktu kita menghirup udara rangka dada mengembang untuk memberikan ruang leluasa bagi paru-paru dalam menyimpan udara. Latihlah sampai nafas dada ini terkuasai.

- a. Posisi berdiri tegak dan tarik nafas panjang sambil mengembangkan dada secara optimal, tahan, hembuskan. Lakukan latihan ini 8 kali pengulangan.
- b. Posisi berdiri tegak dan tarik nafas panjang sambil mengembangkan dada secara optimal, tahan, dan hembuskan sambil berdesis. Lakukan latihan ini 8 kali pengulangan.
- c. Posisi berdiri tegak dan tarik nafas panjang sambil mengembangkan dada secara optimal, tahan, dan hembuskan sambil membunyikan huruf vokal. Lakukan latihan ini 8 kali pengulangan.
- d. Posisi berdiri tegak dan tarik nafas panjang sambil mengembangkan dada secara optimal dan hembuskan. Latihan ini dilakukan secara cepat antara menarik dan menghembuskan.
- e. Variasi latihan pernafasan dada ini bisa dilakukan dengan cara duduk maupun berbaring santai.
- f. Ketika menghirup nafas, rasakan dan hayati perjalanan udara seolah-olah mulai dari hidung ke paru-paru. Demikian pula sebaliknya ketika menghembuskan nafas.

#### **2.3.1.4 Latihan Pernafasan Diafragma**

Fokus nafas diarahkan pada sekat antara rongga dada dan rongga perut yang disebut dengan sekat diafragma. Ciri dari pernafasan diafragma adalah otot-otot sekat diafragma akan mengembang dan mendatar ketika menghirup udara dan mencekung ketika menghembuskan nafas. Sekat diafragma terletak persis di bawah rongga dada dan di atas perut. Latihlah sampai nafas diafragma ini terkuasai.

- a. Posisi berdiri tegak dan tarik nafas panjang sambil mengembangkan sekat diafragma secara optimal, tahan, hembuskan. Lakukan latihan ini 8 kali pengulangan.
- b. Posisi berdiri tegak dan tarik nafas panjang sambil mengembangkan sekat diafragma secara optimal, tahan, dan hembuskan sambil berdesis. Lakukan latihan ini 8 kali pengulangan.
- c. Posisi berdiri tegak dan tarik nafas panjang sambil mengembangkan sekat diafragma secara optimal, tahan, dan hembuskan sambil membunyikan huruf vokal. Lakukan latihan ini 8 kali pengulangan.
- d. Posisi berdiri tegak dan tarik nafas panjang sambil mengembangkan sekat diafragma secara optimal dan hembuskan. Latihan ini dilakukan secara cepat antara menarik dan menghembuskan.
- e. Variasi latihan pernafasan diafragma ini bisa dilakukan dengan cara duduk maupun berbaring santai.

- f. Ketika menghirup nafas, rasakan dan hayati perjalanan udara seolah-olah mulai dari hidung ke paru-paru. Demikian pula sebaliknya ketika menghembuskan nafas.

### 2.3.2 Diksi

Diksi berasal dari kata *dictionary* (kamus), yaitu pemilihan kata untuk mengekspresikan ide-ide yang tepat dan selaras. Diksi dapat diartikan, kata-kata sebagai satu kesatuan arti. Dalam pelatihan ini, diksi (*diction*) dimaksudkan sebagai latihan mengeja atau berbicara dengan keras dan jelas. Latihan diksi berfungsi untuk memberi kejelasan kata yang diucapkan. Banyak pemeran yang menyangka bahwa untuk dapat didengar hanya perlu berbicara keras, padahal yang dibutuhkan tidak sekedar itu, tetapi pengucapan yang jelas. Dalam bahasa Indonesia huruf yang hampir sama pengucapannya adalah huruf **p** dengan **b**, **t** dengan **d**, dan **k** dengan **g**. Latihan diksi dimulai dari membedakan huruf, kemudian diaplikasikan pada kata dan kalimat.

#### 2.3.2.1. Latihan Membedakan Huruf

- a. Membedakan huruf **P** dan **B**, latihlah sesuai dengan ketukan.

p..... p..... p..... p.....  
 pp..... pp..... pp..... pp.....  
 ppp..... ppp..... ppp..... ppp.....  
 pppp..... pppp..... pppp..... pppp.....  
 ppppp.. ppppp.. ppppp.. ppppp..  
 b..... b..... b..... b.....  
 bb..... bb..... bb..... bb.....  
 bbb..... bbb..... bbb..... bbb.....  
 bbbb..... bbbb..... bbbb..... bbbb.....  
 bbbbb.. bbbbb.. bbbbb.. bbbbb..

- b. Membedakan huruf **T** dan **D**, latihlah sesuai dengan ketukan.

t..... t..... t..... t.....  
 tt..... tt..... tt..... tt.....  
 ttt..... ttt..... ttt..... ttt.....  
 tttt..... tttt..... tttt..... tttt.....  
 ttttt..... ttttt..... ttttt..... ttttt.....  
 d..... d..... d..... d.....  
 dd..... dd..... dd..... dd.....  
 ddd..... ddd..... ddd..... ddd.....  
 dddd..... dddd..... dddd..... dddd.....  
 ddddd.. ddddd.. ddddd.. ddddd..

c. Membedakan huruf **K** dan **G**, latihlah sesuai dengan ketukan.

k..... k..... k..... k.....  
kk..... kk..... kk..... kk.....  
kkk..... kkk..... kkk..... kkk.....  
kkkk.....kkkk.....kkkk.....kkkk.....  
kkkkk.. kkkkk .. kkkkk .. kkkkk ..  
g..... g..... g..... g.....  
gg..... gg..... gg..... gg.....  
ggg..... ggg..... ggg..... ggg.....  
gggg.....gggg.....gggg.....gggg....  
ggggg.. ggggg.. ggggg.. ggggg..

d. Kombinasikan latihan huruf-huruf tersebut.

p..... b..... p..... b.....  
pb..... pb..... bp..... bp.....  
pbp..... pbp..... pbp..... pbp.....  
pbbp....pbbp....pbbp....pbbp....  
ppbpb.. ppbpb.. ppbpb.. ppbpb..  
t..... d..... t..... b.....  
dt..... td..... dt..... td.....  
tdt..... dtd..... tdt..... dtd.....  
dtdt.....tddt.....dtdt.....tddt.....  
dtdtd.... ttdt.... dtdtd.... ttdt....  
k..... g..... k..... g.....  
kg..... gk..... kg..... gk.....  
kgk..... gkg..... kgk..... gkg.....  
gkkg....kkgk....gkkg....kkgk....  
ggkkg.. kkgkk.. ggkkg.. kkgkk..

### 2.3.2.2 Latihan Kata

- a. Latihan ini dilakukan dengan cara menggabungkan huruf-huruf tersebut di atas dengan huruf vokal. Misalnya **pa** dengan **ba** atau **ta** dengan **da**, **ki** dengan **gi** dan seterusnya.
- b. Latihan diteruskan sudah dalam bentuk kata, misalnya:
  - Apabila
  - Perpustakaan
  - Begitu
  - Kudengar
  - Menyambut
  - Luput
  - Dan seterusnya, serta cari kata yang dalam suku katanya terdapat huruf-huruf seperti di atas.

### 2.3.2.3 Latihan Kalimat

- a. Latihan ini dilakukan dengan cara mengeja dengan benar. bacalah dengan pelan-pelan dan rasakan gerak organ produksi suara yang terlibat serta rasakan posisi organ tersebut.

**Kakek :** Tengah malam nanti, apabila angin mendayu dan bulan luput dari mata. Akan datang sebuah kereta kencana untuk menyambut kita berdua. Waktu itu aku sedang mencari-cari buku harianku di kamar perpustakaan, lalu kudengar suara itu isinya kurang lebih begitu tapi aku tak tahu bagaimana persisnya.

( dikutip dari naskah *Kereta Kencana* karya Eugene Ionesco terjemahan W.S. Rendra )

- b. Setelah itu baca sekali lagi dan rekam untuk membedakan hasilnya, perhatikan huruf-huruf yang digaris bawahi dan dicetak tebal.

**Kakek :** Tengah malam nanti, apabila angin mendayu dan bulan luput dari mata. Akan datang sebuah kereta kencana untuk menyambut kita berdua. Waktu itu aku sedang mencari-cari buku harianku di kamar perpustakaan, lalu kudengar suara itu isinya kurang lebih begitu tapi aku tak tahu bagaimana persisnya.

( dikutip dari naskah *Kereta Kencana* karya Eugene Ionesco terjemahan W.S. Rendra )

### 2.3.3 Artikulasi

Artikulasi adalah hubungan antar otot, hubungan antara yang dikatakan dan cara mengatakannya. Artikulasi adalah satu ekspresi suara yang kompleks. Ekspresi suara dalam teater bersumber dari wicara tokoh atau dialog antartokoh. Dialog yang ditulis oleh penulis naskah seperti sebuah partitur musik yang penuh dengan irama, bunyi-bunyian, tanda-tanda yang dinamis, yang semuanya dibutuhkan untuk karakter peran.

Dalam latihan artikulasi yang perlu diperhatikan adalah bunyi suara yang keluar dari organ produksi suara. Bunyi suara meliputi bunyi suara nasal (di rongga hidung), dan bunyi suara oral (di rongga mulut). Bunyi nasal muncul ketika langit-langit lembut di rongga mulut diangkat dan diturunkan, dan membuka jalan untuk aliran udara lewat menuju rongga hidung. Di dalam tongga hidung udara beresonansi menghasilkan bunyi. Bunyi nasal meliputi huruf *m*, *n*, *ny*, dan *ng*.

Bunyi suara dibagi menjadi dua, yaitu bunyi suara vokal dan bunyi suara konsonan. Bunyi vokal atau huruf hidup diproduksi dari bentuk mulut yang terbuka, misalnya *a*, *i*, *u*, *e*, *o*, dan *diftong* (kombinasi dua

huruf hidup, misalnya au, ia, ai, ua dan lain-lain). Bunyi konsonan diproduksi ketika aliran nafas dirintangi atau tertahan di mulut.

Bunyi konsonan dipengaruhi posisi dimana aliran udara dirintangi dan seberapa besar rintangannya. Misalnya, *guttural* yaitu bagian belakang lidah menyentuh bagian belakang mulut akan menghasilkan bunyi yang berisik dan tidak jelas. *Palatal belakang*, yaitu bagian belakang lidah diangkat dan bersentuhan dengan langit-langit lembut akan menghasilkan huruf seperti **g**. *Palatal tengah*, yaitu bagian tengah lidah diangkat dan bersentuhan dengan langit-langit keras akan menghasilkan bunyi **k**. *Dental*, yaitu lidah digunakan bersama dengan bagian gusi belakang gigi depan di atas dan menghasilkan bunyi **t**. *Labial*, yaitu bibir bagian bawah bersatu dengan gigi bagian atas untuk membuat bunyi huruf **f** atau bibir dengan bibir bersatu untuk membuat bunyi huruf **b**.

Resonansi konsonan lebih kecil tetapi lebih tajam dibandingkan dengan bunyi resonansi huruf hidup. Konsonan berarti, “berbunyi dengan”. Hal ini mengindikasikan bahwa bunyi konsonan tidak bisa menciptakan satu suku kata tetapi harus dikombinasikan dengan huruf hidup atau vokal.

#### **2.3.3.1 Latihan Huruf**

- a. Lafalkan huruf-huruf konsonan dan rasakan organ produksi suara mana saja yang terpengaruh serta bagaimana posisi dari organ produksi suara tersebut. Lakukan latihan ini 8 kali ulangan.
- b. Lafalkan huruf-huruf vokal, dan rasakan organ produksi suara mana saja yang terpengaruh serta bagaimana posisi dari organ produksi suara tersebut. Lakukan latihan ini 8 kali ulangan.
- c. Lafalkan huruf-huruf nasal, dan rasakan organ produksi suara mana saja yang terpengaruh serta bagaimana posisi dari organ produksi suara tersebut. Lakukan latihan ini 8 kali ulangan.
- d. Lafalkan huruf-huruf diftong, dan rasakan organ produksi suara mana saja yang terpengaruh serta bagaimana posisi dari organ produksi suara tersebut. Lakukan latihan ini 8 kali ulangan.

#### **2.3.3.2 Latihan Kata**

- a. Lafalkan kata ini, dari tempo lambat ke tempo yang cepat.
  - *buru... babi... rubu... bara... babu... baru... raba... rusa... rubah*. Lakukan latihan ini sesering mungkin untuk melemas organ produksi suara serta cari kemungkinan-kemungkinan kata yang lain

- *burubabibaruruserubah... burubabibaruruserubah...*  
Lakukan latihan ini sesering mungkin dan cari kemungkinan-kemungkinan yang lain.
- b. Lafalkan kata-kata yang berakhiran huruf mati (konsonan). kecenderungan pemeran kurang jelas dalam mengucapkan kata-kata yang berakhiran huruf konsonan, misalnya
- *Badan*, sering terdengar sebagai *bada*
  - *Tegas*, sering terdengar sebagai *tega*
  - *Gatal*, sering terdengar sebagai *gata*
  - *Geram*, sering terdengar sebagai *gera*
- c. Lafalkan kata-kata yang berawal dan atau berakhir dengan bunyi nasal.
- *Nyanyi..... ngambek..... ngungsi..... nyiram..... nyuci..... nyulam*
  - *Makan..... malam..... nasi..... nangis..... masak..... makar..... uang..... sayang.....* lakukan latihan ini sesering mungkin dan cari kemungkinan-kemungkinan kata yang lain.
  - *Makanmalamnasinangis..... masakmakaruangsayang.....* lakukan latihan ini sesering mungkin dan cari kemungkinan-kemungkinan kata yang lain.
- d. Lafalkan kata-kata yang mengandung huruf diftong.
- *Tua..... dia..... engkau..... wahai..... dua..... siang..... saing.....* lakukan latihan ini sesering mungkin dan cari kemungkinan-kemungkinan kata yang lain.
  - *Tuadiaengkauwahaiduasiangsaing..... Tuadiaengkauwa..... haiduasiangsaing.....* lakukan latihan ini sesering mungkin dan cari kemungkinan-kemungkinan kata yang lain.

### 2.3.3.3 Latihan Kalimat

- a. Baca monolog dalam kutipan naskah ini secara pelan-pelan, perhatikan bunyi konsonan, bunyi nasal dan bunyi vokal serta bunyi diftongnya.

**Nenek :** Aku tahu, aku juga mendengarnya. Engkau dua orang tua yang selalu bergandengan tangan dan bercinta, sementara siang dan malam berkejaran dua abad lamanya.

Wahai.....wahai.... dengarlah aku memanggilmu, datanglah berdua bagai dua ekor burung dara. Akan kukirimkan kereta kencana untuk menjemput kau berdua. Bila bulan telah luput dari mata angin. Musim gugur menampari pepohonan dan daun-daunan yang berpusing.

Wahai..... wahai..... di tengah malam di hari ini akan kukirimkan kereta kencana. Kereta kencana sepuluh kuda satu warna.

( dikutip dari naskah *Kereta Kencana* karya Eugene Ionesco terjemahan W.S. Rendra )

- b. Coba latihan sekali lagi dengan fokus pada huruf diftong dan ucapkan dengan lambat untuk mengeksplorasi dan merasakan ayunan dari satu huruf ke huruf hidup lainnya, dan rasakan organ produksi suara yang menimbulkan dan dimana letaknya.

**Nenek :** Aku tahu, aku juga mendengarnya. Engkau dua orang tua yang selalu bergandengan tangan dan bercinta, sementara siang dan malam berkejaran dua abad lamanya.

Wahai.....wahai..... dengarlah aku memanggilmu, datanglah berdua bagai dua ekor burung dara. Akan kukirimkan kereta kencana untuk menjemput kau berdua. Bila bulan telah luput dari mata angin. Musim gugur menampari pepohonan dan daun-daunan yang berpusing.

Wahai..... wahai..... di tengah malam di hari ini akan kukirimkan kereta kencana. Kereta kencana sepuluh kuda satu warna.

( dikutip dari naskah *Kereta Kencana* karya Eugene Ionesco terjemahan W.S. Rendra )

- c. Coba latihan sekali lagi dengan fokus pada huruf konsonan *g*, *k*, *t*, *f*, *b*, bunyi *nasal* (*m*, *n*, *ng*), *c*, dan *j*, dan rasakan organ produksi suara yang menimbulkan dan dimana letaknya. Bedakan betul huruf-huruf tersebut dan rekam untuk mendengarkan ketidaktepatan pengucapan huruf-huruf yang dilatih tersebut.

**Nenek :** Aku tahu, aku juga mendengarnya. Engkau dua orang tua yang selalu bergandengan tangan dan bercinta, sementara siang dan malam berkejaran dua abad lamanya.

Wahai.....wahai..... dengarlah aku memanggilmu, datanglah berdua bagai dua ekor burung dara. Akan kukirimkan kereta kencana untuk menjemput kau berdua. Bila bulan telah luput dari mata angin. Musim gugur menampari pepohonan dan daun-daunan yang berpusing.

Wahai..... wahai..... di tengah malam di hari ini akan kukirimkan kereta kencana. Kereta kencana sepuluh kuda satu warna.

( dikutip dari naskah *Kereta Kencana* karya Eugene Ionesco terjemahan W.S. Rendra )

### 2.3.4 Intonasi

Intonasi (*intonation*) adalah nada suara, irama bicara, atau alunan nada dalam melafalkan kata-kata, sehingga tidak datar atau tidak monoton. Intonasi menentukan ada tidaknya antusiasme dan emosi dalam berbicara. Fungsi intonasi adalah membuat pembicaraan menjadi menarik, tidak membosankan, dan kalimat yang diucapkan lebih mempunyai makna. Intonasi berperan dalam pembentukan makna kata, bahkan bisa mengubah makna suatu kata.

Seorang pemeran harus menguasai intonasi dalam suara, karena dengan suara ia akan menyampaikan pesan-pesan yang terkandung dalam naskah lakon. Maka dari itu, latihan penguasaan penggunaan intonasi suara menjadi hal yang sangat penting bagi seorang pemeran. Kekurangan-kekurangan atau hambatan terhadap intonasi suara akan merugikan. Intonasi dapat dilatih melalui jeda, tempo, timbre, dan nada.

#### 2.3.4.1 Jeda

Jeda adalah pemenggalan kalimat dengan maksud untuk memberi tekanan pada kata dan berfungsi untuk memunculkan rasa ingin tahu lawan bicara, maupun penonton. Syarat penggunaan jeda adalah harus ada yang ditonjolkan atau dikesankan kepada lawan bicara maupun kepada penonton, baik penonjolan pada kata maupun nada bicara. Terlalu banyak penggunaan jeda akan berakibat terlalu banyak penonjolan. Jadi dalam penggunaan jeda kita harus hemat dan selektif.

Latihan Penggunaan Jeda.

- a. Baca kutipan dialog berikut tanpa penggunaan jeda dan rasakan efeknya.

**LEAR** : Kau kenal aku, sobat?

**KENT** : Tidak, tuan; tapi ada sifat tuan yang saya inginkan sebagai majikan saya

**LEAR** : Yaitu?

**KENT** : Kewibawaan.

( dikutip dari naskah *Raja Lear* karya Willilam Shakespeare  
terjemahan Trisno Sumardjo )

- b. Baca sekali lagi dan gunakan jeda pada bagian yang diberi keterangan.

**LEAR** : Kau kenal aku, sobat?

**KENT** : Tidak, tuan; tapi ada sifat tuan yang saya inginkan sebagai majikan saya

**LEAR** : Yaitu?

**KENT** : (*diberi jeda tiga hitungan*) Kewibawaan.

( dikutip dari naskah *Raja Lear* karya Willilam Shakespeare  
terjemahan Trisno Sumardjo )

#### 2.3.4.2. Tempo

Tempo adalah cepat lambatnya suatu ucapan. Fungsi tempo adalah untuk menekankan suatu kata yang kita harapkan masuk ke alam bawah sadar penonton maupun lawan bicara. Tempo dalam teater tidak seperti dalam musik yang bisa dihitung atau diberi tanda tertentu, misalnya empat perempat, tiga perempat, dua pertiga. Tempo dalam dialog adalah tempo yang tepat yaitu tempo yang tumbuh dari dalam jiwa pemeran yang diciptakan berdasarkan kebutuhan penggambaran situasi perasaan dan kejiwaan peran.

#### Latihan Penggunaan Tempo

- a. Bacalah kutipan dialog berikut secara datar tanpa penggunaan tempo. Rasakan kejanggalannya. Apakah pengucapan kalimat tersebut memiliki makna?

**EDMUND** : Ingat-ingatlah, karena apa kau mungkin menyakitkan hatinya; dan kuminta padamu, jangan dekati dia, sampai sedikit waktu lagi akan padam api kegusarannya yang kini bergolak dalam dirinya; tak dapat diredakan, juga tidak, andaikata orang menganiayamu.

( dikutip dari naskah *Raja Lear* karya Willilam Shakespeare  
terjemahan Trisno Sumardjo )

- b. Baca sekali lagi dan gunakan tempo yang tepat. Misalnya, kata atau kalimat yang digaris bawah. Baca dengan tempo yang lambat dan ditekan. Rasakan perbedaannya dengan cara pembacaan pada bagian **a**.

**EDMUND** : Ingat-ingatlah, karena apa kau mungkin menyakitkan hatinya; dan kuminta padamu, *jangan dekati dia*, sampai sedikit waktu lagi akan padam api kegusarannya yang kini bergolak dalam dirinya; tak dapat diredakan, juga tidak, andaikata orang menganiayamu.

( dikutip dari naskah *Raja Lear* karya Willilam Shakespeare terjemahan Trisno Sumardjo )

Latihan membaca di atas mengisyaratkan maksud dialog tersebut, yaitu Edmund melarang lawan bicaranya untuk tidak mendekati seseorang yang telah gusar padanya. Meskipun, kalau dibaca semuanya tersirat bahwa Edmund mempunyai tujuan khusus.

#### **2.3.4.3 Timbre**

Timbre adalah warna suara yang memberi kesan pada kata-kata yang diucapkan. Untuk memunculkan timbre ini dilakukan dengan cara memperberat atau memperingan tekanan suara kita. Penggunaan timbre dalam suara adalah untuk memperbesar gema suara kita. Semakin bergema dan berat suara, kesan yang ditangkap oleh penonton adalah suatu kewibawaan. Semakin kecil gema dan ringan suara, kesan yang ditangkap adalah suara yang tidak berwibawa.

**Contoh:** lafalkan kalimat berikut “*pergilah..... dan jangan melihat ke belakang lagi*”. Ucapkan kalimat tersebut dengan suara yang bergema dan berat. Kemudian ucapkan kalimat tersebut dengan ringan dan tidak bergema. Suruh teman anda untuk memberi penilaian dan merasakan kesan yang ditimbulkan oleh kata tersebut.

#### **2.3.4.4 Nada**

Nada adalah tinggi rendahnya suara. Nada sangat berpengaruh pada makna kata yang disampaikan kepada komunikan. Kata yang diucapkan bisa berubah makna ketika nada yang digunakan tidak tepat. Misalnya kata “pergi”, ketika nada yang digunakan pada kata tersebut tidak benar bisa bermakna tanya, menyuruh, mengusir, atau makna yang lain sesuai dengan nadanya.

Latihan penggunaan Nada

- a. Bacalah dialog di bawah ini pelan-pelan dengan cara yang monoton, tahan keinginan untuk membaca dengan

menggunakan nada. Beri tanda di mana ingin membaca dengan menggunakan nada.

- Nenek** : Jangan begitu! Ayolah! Bangkit dari lantai.  
**Kakek** : Aku orang hina, tempatku di tanah.  
**Nenek** : Tidak. Yang ditanah cuma cacing, pahlawanku selalu berdiri di atas kedua kaki. Engkau pahlawan Perancis, engkau pernah berjuang dan berperang untuk Perancis, engkau pernah mendapatkan Legion d'honour, engkau harus berdiri.  
**Kakek** : Hidupku hampa dan sia-sia.  
**Nenek** : Putra Perancis berdirilah!

( dikutip dari naskah *Kereta Kencana* karya Eugene Ionesco terjemahan W.S. Rendra )

- b. Bacalah sesuai tanda nada (dalam latihan ini, tanda yang digunakan adalah:  $\approx$  (nada mendatar),  $\downarrow$  (nada menurun), dan  $\uparrow$  (nada meninggi) yang ada dan rekam untuk membetulkan kalau ada ketidaktepatan supaya mudah untuk memperbaikinya.

- Nenek** :  $\approx$   $\uparrow$   $\uparrow$   $\uparrow$   $\downarrow$   
: Jangan begitu! Ayolah! Bangkit dari lantai.  
**Kakek** :  $\approx$   $\downarrow$   $\approx$   $\downarrow$   
: Aku orang hina, tempatku di tanah.  
**Nenek** :  $\uparrow$   $\approx$   $\downarrow$   $\uparrow$   $\uparrow$   
: Tidak. Yang ditanah cuma cacing, pahlawanku  
 $\approx$   $\uparrow$   $\approx$   $\uparrow$   $\approx$   
selalu berdiri di atas kedua kaki. Engkau pahlawan  
 $\uparrow$   $\uparrow$   $\approx$   $\uparrow$   $\approx$   $\uparrow$   
Perancis, engkau pernah berjuang dan berperang  
 $\approx$   $\uparrow$   $\approx$   
untuk Perancis, engkau pernah mendapatkan  
 $\approx$   $\uparrow$   $\approx$   $\uparrow$   
Legion d'honour, engkau harus berdiri.  
 $\approx$   $\downarrow$   $\approx$   $\downarrow$   
**Kakek** :  $\approx$   $\uparrow$   
: Hidupku hampa dan sia-sia.  
**Nenek** :  $\approx$   $\uparrow$   
: Putra Perancis berdirilah!

( dikutip dari naskah *Kereta Kencana* karya Eugene Ionesco terjemahan W.S. Rendra )

### 2.3.5. Wicara

Wicara adalah cara berbicara dan cara mengucapkan sebuah dialog dalam naskah lakon. Penggunaan diksi, artikulasi dan intonasi, diaplikasikan dalam wicara. Oleh karena suara adalah kendaraan imajinasi pemeran, maka wicara harus dilakukan dengan memperhatikan teknik olah suara. Dengan demikian, penonton menjadi jelas menangkap makna kalimat yang diucapkan. Dengan mengolah suara dan cara berbicara, maka peran yang dimainkan akan hidup dan memiliki ciri khas.

Rendra dalam bukunya *Tentang Bermain Drama* (1982) memberi catatan tentang teknik ucapan. Teknik ini sangat bagus untuk melatih cara mengucapkan dialog. Untuk mengecek bagaimana kualitas wicara, bisa dilakukan dengan cara melipat salah satu daun telinga dan menekankan pada kepala kemudian berbicara. Suara yang terdengar melewati getaran tulang kepala itu mendekati gambaran suara yang nyata. Cara ini membuat pemain terpisah dengan suaranya, sehingga bisa meneliti suara yang diucapkan.

Cara yang kedua adalah dengan menggiatkan bibir atas, bibir bawah, dan lidah. Seorang calon pemeran terkadang malas untuk menggerakkan bibirnya karena kebiasaan dalam berbicara sehari-hari. Untuk itu, seorang calon pemeran harus rajin melatih bibir dan lidahnya supaya lebih aktif. Caranya dengan membaca sambil berbisik. Jika seseorang tahu apa yang dibaca dengan berbisik, berarti bibir dan lidahnya sudah aktif. Cara ini dapat digunakan untuk melatih artikulasi. Artikulasi yang baik apabila mampu mengartikulasikan huruf hidup dan huruf mati dengan sempurna. Suara huruf hidup memberikan keindahan pada bunyinya sedang suara huruf mati memberikan kejelasan pada ucapan.

Cara yang ketiga adalah dengan menghindari kebiasaan bersuara melewati hidung. Suara yang melewati hidung tidak mendatangkan wibawa dan terkesan lucu dan menjemukan. Hidung adalah organ produksi suara dengan ruang resonansi yang kecil. Dengan ruang tersebut suara tidak cukup mendapatkan ruang gema. Suara yang tidak bergema adalah suara yang kehilangan kewibawaannya.

Cara yang keempat adalah menerapkan diksi dan intonasi dalam wicara. Penerapan diksi dan intonasi ini membuat kualitas bicara tidak menjemukan karena memunculkan irama. Selain itu juga akan memunculkan makna dalam kata-kata. Dengan bermaknanya kata yang diucapkan, maka proses komunikasi akan berjalan dengan lancar. Kalau diksi dan intonasinya lemah akan memunculkan kesalahan komunikasi.

Dalam naskah lakon, perjalanan cerita diungkap melalui tokohnya. Dari segenap pembicaraan ini dapat digali karakter dari masing-masing tokoh. Ada empat jenis pembicaraan dalam naskah lakon, yaitu dialog, monolog, solilokui, dan *aside*. Dialog adalah pembicaraan yang terjadi antara tokoh satu dengan yang lain. Dari hasil pembicaraan ini maka dapat diketahui sikap, perilaku, gaya, dan karakter yang terlibat. Dengan

dialog, cerita, alur, dan tangga dramatik akan bergulir. Perhatikan kutipan naskah di bawah ini.

- Nenek** : Jangan begitu! Ayolah! Bangkit dari lantai.  
**Kakek** : Aku orang hina, tempatku di tanah.  
**Nenek** : Tidak. Yang ditanah cuma cacing, pahlawanku selalu berdiri di atas kedua kaki. Engkau pahlawan Perancis, engkau pernah berjuang dan berperang untuk Perancis, engkau pernah mendapatkan Legion d'honour, engkau harus berdiri.  
**Kakek** : Hidupku hampa dan sia-sia.  
**Nenek** : Putra Perancis berdirilah!

( dikutip dari naskah *Kereta Kencana* karya Eugene Ionesco  
terjemahan W.S. Rendra )

Monolog adalah pembicaraan panjang seorang tokoh di hadapan tokoh lain, dan hanya ia sendiri yang berbicara. Dalam monolog, tokoh bisa mengungkapkan pendapatnya mengenai persoalan yang dihadapi, sikapnya dalam menerima persoalan atau pandangan-pandangan hidupnya. Monolog mampu mengungkap karakter tokoh. Di bawah ini adalah contoh sebuah monolog.

- 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; menjadidurjana, mencuri dan berkhianat karena suasanaalam; mabuk, dusta dan berjinah karena terpaksa tunduk pada pengaruh sesuatu planit; dan segala kejahatan kita karena paksaan dewata. Ayahku bertemu dengan ibuku di bawah ekor naga dan lahirku di bawah beruang besar, akibatnya aku menjadi kasar dan mesum. Uh! Aku punmenjadi seperti sekarang ini, karena bintang yang bersinar pada saat kelahiranku itu bintang yang paling suci! Edgar

*Masuk Edgar*

Itu dia datang sekonyong-konyong seperti malapetaka dari sandiwara kuno. Perananku adalah kemurungan jahat, dengan keluh seperti Tom dari rumah gila – O, gerhana itu meramalkan perceraian! Fa, Sol, La, Mi.

( dikutip dari naskah *Raja Lear* karya William Shakespeare  
terjemahan Trisno Sumardjo )

Jenis wicara lain yang menampilkan tokoh berbicara sendiri adalah solilokui. Perbedaannya, dalam solilokui tokoh hanya tampil sendirian di atas panggung sehingga ia bisa dengan bebas mengungkapkan isi hatinya, rahasia-rahasia hidupnya, harapan-harapannya, dan bahkan rencana jahatnya. Solilokui memang menghadirkan karakter tokoh secara detil dan personal sehingga sebagian besar wataknya dapat ditemukan. Di bawah ini contoh solilokui.

## ADEGAN II

*Sebuah bangsal dalam puri Gloucester.  
Masuk Edmund dengan surat di tangannya*

**EDMUND :** Alam, engkaulah dewaku, pada hukummulah  
Aku tunduk. Mengapa mau dirongrong adat kolot,  
Dan sabar saja kalau menurut istiadat.  
Aku tak dapat warisan, hanya karena lahirku  
Dua belas atau empat belas bulan kemudian  
Dari kakakku? Mengapa anak haram?  
Padahal sosok tubuhku sama padatnya, otakkua  
Sama sehatnya, dan ujudku  
Sama tulennya dengan anak orang terhormat!  
Mengapa  
Aku dicap sebagai haram? Anak jadah? Haram?  
Padahal akulah buah curian,  
Kokoh, bergelora, lebih dari  
Buah ranjang lemah, lesu, usang,  
Gerombolan mahluk pesolek, dibenihkan  
Antara bangun dan tidur – Nah, Edgar yang sah,  
tanahmu  
Mesti kumiliki! Edmun anak haram ini,  
Membagi cinta ayah kita bersama  
Anak yang sah. Kata hebat itu: “yang sah”!  
Nah, anak yang sah, jika surat ini berhasil  
Dan maksud tercapai, maka Edmund yang haram  
Akan mengatasi yang sah. Aku tumbuh. Aku subur.  
O, dewata, bantulah kaum yang haram!  
*Masuk Gloucester*

( diambil dari naskah *Raja Lear* karya Willilam Shakespeare  
terjemahan Trisno Sumardjo )

Jenis wicara yang unik dan dapat dijadikan pedoman untuk mengungkap karakter tokoh adalah *aside*. *Aside* secara harafiah dapat diartikan sebagai wicara menyamping. Pembicaraan dilakukan begitu saja oleh sang tokoh dalam menanggapi sebuah persoalan secara spontan baik kepada dirinya sendiri, kepada penonton, atau dibisikkan kepada karakter lain. *Aside* dapat dilakukan oleh seorang tokoh atau beberapa tokoh sekaligus dalam waktu yang terbatas. Dari *aside* dapat

diketahui karakter tokoh dari sudut pandangnya sendiri dalam menanggapi persoalan secara spontan dan jujur. Di bawah ini contoh *aside*.

**EDGAR :** Saya jauh, tuan; salam.

*Gloucester melompat dan jatuh*

Mungkinkah khayalan merampas mutu hidup, kalau hidup itu sendiri membiarkan dirinya dirampok? Kalau ia tiba di tempat yang disangkanya, maka inilah sangkanya yang terakhir. – Hidupkah atau ati dia? – hai tuan, kawan! Tak dengar.

*(Ke samping)*

Betulkah ia mati? – O, dia hidup. – bagaimana, tuan?

**EDGAR :** *(ke samping)* Pikiran sehat dan kacau berbauran, berakal dalam gilanya

( dikutip dari naskah *Raja Lear* karya Willilam shakespeare terjemahan Trisno Sumardjo )

## 2.4 Relaksasi

Relaksasi pada olah suara sebenarnya hampir sama dengan relaksasi pada olah tubuh, yaitu berfungsi melepaskan semua kekangan dan memfokuskan energi pada hal-hal yang telah dilatihkan. Relaksasi juga berfungsi memfokuskan peran yang akan dimainkan. Kunci dari relaksasi, adalah pertama senantiasa sadar terhadap aspek-aspek fisik dan mental. Kedua, adalah senantiasa menjaga ketenangan diri. Kalau kedua hal tersebut bisa dilaksanakan maka ketegangan otot-otot produksi suara akan bisa dikuasai dan ini sangat mendukung teknik permainan.

Pedoman melakukan relaksasi ini adalah sebagai berikut.

- a. Konsentrasi pada nafas, bila perlu rasakan perjalanan udara yang dihirup mulai dari hidung, tenggorokan, dan paru-paru.
- b. Santai dan kendorkan semua pikiran, otot-otot, dan jangan ada yang mengganggu atau ketegangan otot-otot produksi suara.
- c. Gunakan nafas segitiga yaitu menghirup, menahan, dan menghembuskan nafas dengan hitungan yang sama.

### 2.4.1 Relaksasi Pada Olah Vokal

- a. Posisi tubuh membungkuk dan goyang ke kiri dan kanan. Setelah itu perlahan-lahan rentang ke atas seraya menghirup udara. Rasakan setiap buku tulang punggung anda seakan terlepas dari kungkungannya. Lakukan latihan 8 kali.

- b. Posisi tubuh dibukukan kembali sambil membuang nafas, goyang-goyangkan atau ayun-ayunkan tangan ke depan dan kebelakang. Ketika mengayunkan tangan dibarengi dengan melepas dan menghirup uadara dengan cepat. Lakukan latihan 8 kali.
- c. Posisi perlahan berdiri tegak dan rentangkan kedua belah lengan ke atas, rileks dari mulai ujung jari-jari anda sampai ke pergelangan tangan, bahu, punggung, pinggul, terus sampai anda bungkuk kembali, lutut rileks, pada akhir hembusan nafas.
- d. Posisi berdiri dan tarik nafas panjang (gunakan nafas segitiga) tahan dan hembuskan. Rasakan bahu dan rongga dada anda rileks. Lakukan latihan ini 8 kali.
- e. Tarik nafas panjang. Hembuskan nafas seraya meneriakkan huruf-huruf hidup: a, e, i, o, u. Buka mulut lebar-lebar. Lakukan latihan ini 8 dan setiap kali lebih cepat dari sebelumnya.
- f. Tarik nafas panjang dan ucapkan abjad sebanyak kali dalam satu nafas. Lakukan latihan ini 8 kali dan setiap kali lebih cepat.
- g. Terakhir lakukan pemijatan pada muka, mula-mula pada daerah dahi, terus ke daerah pelipis, daerah pipi, daerah rahang, dan terakhirke daerah hidung dan bibir.

### 3. OLAH RASA

Pemeran teater membutuhkan kepekaan rasa. Dalam menghayatai karakter peran, semua emosi tokoh yang diperankan harus mampu diwujudkan. Oleh karena itu, latihan-latihan yang mendukung kepekaan rasa perlu dilakukan. Terlebih dalam konteks aksi dan reaksi. Seorang pemeran tidak hanya memikirkan ekspresi karakter tokoh yang diperankan saja, tetapi juga harus memberikan respon terhadap ekspresi tokoh lain.

Banyak pemeran yang hanya mementingkan ekspresi yang diperankan sehingga dalam benaknya hanya melakukan aksi. Padahal akting adalah kerja aksi dan reaksi. Seorang pemeran yang hanya melakukan aksi berarti baru mengerjakan separuh dari tugasnya. Tugas yang lain adalah memberikan reaksi (Mary Mc Tigue, 1992). Dengan demikian, latihan olah rasa tidak hanya berfungsi untuk meningkatkan kepekaan rasa dalam diri sendiri, tetapi juga perasaan terhadap karakter lawan main. Latihan olah rasa dimulai dari konsentrasi, mempelajari *gesture*, dan imajinasi.

#### 3.1 Konsentrasi

Pengertian konsentrasi secara harfiah adalah pemusatan pikiran atau perhatian. Makin menarik pusat perhatian, makin tinggi kesanggupan memusatkan perhatian. Pusat perhatian seorang pemeran

adalah sukma atau jiwa peran atau karakter yang akan dimainkan. Segala sesuatu yang mengalihkan perhatian seorang pemeran, cenderung dapat merusak proses pemeranan. Maka, konsentrasi menjadi sesuatu hal yang penting untuk pemeran.

Tujuan dari konsentrasi ini adalah untuk mencapai kondisi kontrol mental maupun fisik di atas panggung. Ada korelasi yang sangat dekat antara pikiran dan tubuh. Seorang pemeran harus dapat mengontrol tubuhnya setiap saat. Langkah awal yang perlu diperhatikan adalah mengasah kesadaran dan mampu menggunakan tubuhnya dengan efisien. Dengan konsentrasi pemeran akan dapat mengubah dirinya menjadi orang lain, yaitu peran yang dimainkan.

Dunia teater adalah dunia imajiner atau dunia rekaan. Dunia tidak nyata yang diciptakan seorang penulis lakon dan diwujudkan oleh pekerja teater. Dunia ini harus diwujudkan menjadi sesuatu yang seolah-olah nyata dan dapat dinikmati serta menyakinkan penonton. Kekuatan pemeran untuk mewujudkan dunia rekaan ini hanya bias dilakukan dengan kekuatan daya konsentrasi. Misalnya seorang pemeran melihat sesuatu yang menjijikan (meskipun sesuatu itu tidak ada di atas pentas) maka ia harus menyakinkan kepada penonton bahwa sesuatu yang dilihat benar-benar menjijikkan. Kalau pemeran dengan tingkat konsentrasi yang rendah maka dia tidak akan dapat menyakinkan penonton.

### **3.1.1 Konsentrasi dengan Panca Indera**

Latihan konsentrasi bisa dilakukan dengan melatih lima indra yang ada pada tubuh. Latihan ini dimaksudkan untuk mendapatkan pengalaman tentang berbagai suasana yang kemudian disimpan dalam ingatan sebagai sumber ilham.

#### **3.1.1.1 Indera Penglihat**

- a. Amati sebuah benda secara intensif, dan deskripsikan hasil pengamatan kepada peserta lain.
- b. Lakukan dengan suasana yang santai dan presentasikan sesuai dengan gaya.
- c. Latihan diteruskan dengan mengamati sekumpulan benda.
- d. Deskripsikan hasil pengamatan tersebut termasuk yang menjadi ciri khas dari objek pengamatan anda.
- e. Dalam latihan ini diusahakan dilakukan dengan pengamatan yang sangat jeli dan dalam suasana santai.

#### **3.1.1.2 Indera Pencium**

- a. Konsentrasi pada bau yang paling menyengat dan dekat dengan tubuh kita (latihan diusahakan betul-betul membaui bukan menghayalkan atau berimajinasi tentang bau).
- b. Kalau sudah mendapatkan bau tersebut, kemudian simpan dalam ingatan kita. Latihan dilanjutkan dengan menambahkan

- jarak dari sumber bau. Kemudian dipresentasikan sesuai dengan gaya dan cara masing-masing.
- c. Latihan indera penciuman juga bisa dilakukan membedakan bermacam-macam bau.

#### **3.1.1.3 Indera Pendengaran**

- a. konsentrasi pada sumber suara yang paling lemah dan dekat (latihan ini benar-benar mendengar bukan mengkhayal atau berimajinasi).
- b. Kalau sudah mendengar bunyi tersebut, kemudian simpan dalam ingatan. Latihan dilanjutkan dengan menambah jarak dari sumber bunyi. Pada sesi terakhir presentasikan kepada yang lain sesuai dengan gaya dan cara masing-masing.
- c. Latihan mendengar ini bisa dilakukan dengan membedakan bermacam-macam bunyi dan dari sumber apa bunyi tersebut. Misalnya berasal dari logam, kayu, batu, membran dan lain-lain.

#### **3.1.1.4 Indera Pengecap**

- a. Latihan menggunakan stimulus berbagai macam rasa, coba rasakan berbagai macam rasa yang ada dan ukur kadar rasa tersebut. Kalau rasa itu asin, rasakan rasa asin tersebut dan sampai seberapa kadar rasa tersebut.
- b. Latihan dititikberatkan pada sensasi tentang rasa individu bukan tentang rasa kolektif, karena kadar tentang rasa bersifat sangat individual.
- c. Simpan pengalaman tentang rasa tersebut dan jadikan pengalaman batin, karena dengan konsentrasi dan dibarengi dengan ingatan batin akan dapat diekspresikan tentang rasa tersebut meskipun tanpa ada yang dikecap.

#### **3.1.1.5 Indera Perasa Atau Peraba**

- a. Latihan difokuskan pada pembedaan rasa yang tersentuh oleh kulit. Latihan bisa dilakukan dengan cara membedakan rasa kasar dan halus, panas dan dingin, keras dan lembek dan lain-lain.
- b. Ambil sebuah benda dan raba permukaan benda tersebut dari beberapa sisi, bedakan antar permukaan tersebut. Rasakan betul perbedaan permukaan benda tersebut, kemudian diskripsikan dengan cara dan gaya masing-masing.
- c. Jalanlah pada berbagai macam permukaan jalan, konsentrasi pada telapak kaki dan bedakan permukaan jalan tersebut, simpan ingatan ini sebagai pengalaman batin.
- d. Lakukan latihan ini dengan santai dan jangan tergesa-gesa. Ingat, latihan ini tetap terfokus pada daya konsentrasi. Ketika melaksanakan latihan jangan berfikir yang macam-macam.

### **3.1.2 Latihan Konsentrasi Dengan Permainan**

#### **3.1.2.1 Hitung 20**

Semua peserta dalam lingkaran. Cobalah menghitung 1 sampai 20. siapa saja boleh memulai dengan menyebut angka '1', kemudian yang lain meneruskan secara acak (siapa saja boleh melanjutkan) menyebutkan '2' dan begitu seterusnya. Jika ada dua peserta menyebutkan angka berbarengan maka permainan dimulai dari awal lagi.

**CATATAN:** sebuah permainan yang baik untuk konsentrasi serta mengontrol emosi.

#### **3.1.2.2 Bebek, 2 Kaki, Kwek,.....**

Peserta duduk melingkar. Salah seorang peserta memulai dengan mengucapkan satu bebek dua kaki wek, peserta berikutnya mengucapkan dua bebek empat kaki kwek, peserta selanjutnya mengucapkan tiga bebek enam kaki kwek kwek kwek, demikian seterusnya sampai semua peserta mendapatkan gilirannya. Jika terjadi kesalahan, maka permainan dimulai dari awal. Permainan bisa dilakukan dengan bantuan instruktur untuk menunjuk peserta berikutnya.

**CATATAN:** Untuk membuat variasi dan meningkatkan konsentrasi jenis binatang bisa diganti dengan yang memiliki 4, 6, atau delapan kaki dengan aturan yang sama.

#### **3.1.2.3 Hitung Bilangan Prima**

Latihan ini dilakukan secara kelompok besar. Langkah pertama menjelaskan aturan main yaitu semua peserta berhitung mulai dari satu sampai tak terbatas. Setiap peserta yang berhitung dan mendapat giliran pada bilang prima, peserta tersebut tidak menyebutkan angka tetapi langsung teriak "PRIMA" terus dilanjutkan berhitung lagi. Misalnya 1, 2, prima, 4, prima, 6, prima dan seterusnya.

Latihan akan diulang mulai dari satu lagi, apabila ada peserta yang lupa menyebutkan bilang prima itu dengan angka tersebut bukan dengan teriak prima.

**CATATAN:** Latihan ini bisa dimulai dari siapa saja dan tidak harus yang mulai menyebutkan angka satu pada orang yang sama. Latihan ini dilakukan secara berurutan baik searah jarum jam maupun kebalikannya.

### 3.1.2.4 Boom

Latihan ini juga dilakukan secara kelompok besar. Aturan permainannya ialah setiap peserta yang mendapat giliran angka 3 dan kelipatan tiga harus berteriak BOOM. Latihan dimulai dari berhitung mulai dari 1 sampai tak terbatas. Misalnya 1, 2, boom, 4, 5, boom, 7, 8, boom, 10, 11, boom, boom dan seterusnya. Latihan akan diulang mulai dari satu lagi apabila ada peserta yang lupa.

**CATATAN:** Latihlah sampai angka tertinggi yang bisa dicapai dalam latihan tersebut. Semakin tinggi angka yang dicapai maka tingkat konsentrasi dari peserta latihan tersebut semakin baik.

## 3.2 Gesture

*Gesture* adalah sikap atau pose tubuh pemeran yang mengandung makna. Latihan *gesture* dapat digunakan untuk mempelajari dan melahirkan bahasa tubuh. Ada juga yang mengatakan bahwa *gesture* adalah bentuk komunikasi non verbal yang diciptakan oleh bagian-bagian tubuh yang dapat dikombinasikan dengan bahasa verbal. Bahasa tubuh dilakukan oleh seseorang terkadang tanpa disadari dan keluar mendahului bahasa verbal. Bahasa ini mendukung dan berpengaruh dalam proses komunikasi. Jika berlawanan dengan bahasa verbal akan mengurangi kekuatan komunikasi, sedangkan kalau selaras dengan bahasa verbal akan menguatkan proses komunikasi. Seorang pemeran harus memahami bahasa tubuh, baik bahasa tubuh budaya sendiri maupun bahasa tubuh budaya lainnya.

Pemakaian *gesture* ini mengajak seseorang untuk menampilkan variasi bahasa atau bermacam-macam cara mengungkapkan perasaan dan pemikiran. Akan tetapi, *gesture* tidak dapat menggantikan bahasa verbal sepenuhnya. Sedang beberapa orang menggunakan *gesture* sebagai tambahan dalam kata-kata ketika melakukan proses komunikasi.

Manfaat mempelajari dan melatih *gesture* adalah mengerti apa yang tidak terkatakan dan yang ada dalam pikiran lawan bicara. Selain itu, dengan mempelajari bahasa tubuh, akan diketahui tanda kebohongan atau tanda-tanda kebosanan pada proses komunikasi yang sedang berlangsung. Bahasa tubuh semacam respon atau impuls dalam batin seseorang yang keluar tanpa disadari. Sebagai seorang pemeran, *gesture* harus disadari dan diciptakan sebagai penguat komunikasi dengan bahasa verbal.

Sifat bahasa tubuh adalah tidak universal. Misalnya, orang India, mengangguk tandanya tidak setuju sedangkan menggeleng artinya setuju. Hal ini berlawanan dengan bangsa-bangsa lain. Tangan mengacung dengan jari telunjuk dan jempol membentuk lingkaran, bagi orang perancis artinya nol, bagi orang Yunani berarti penghinaan, tetapi bagi orang Amerika artinya bagus. Jadi bahasa tubuh harus dipahami oleh pemeran sebagai pendukung bahasa verbal.

Macam-macam *gesture* yang dapat dipahami orang lain adalah *gesture* dengan tangan, *gesture* dengan badan, *gesture* dengan kepala dan wajah, dan *gesture* dengan kaki. Bahasa tubuh atau *gesture* dengan tangan adalah bahasa tubuh yang tercipta oleh posisi maupun gerak kedua tangan. Bahasa tubuh yang tercipta oleh kedua tangan merupakan bahasa tubuh yang paling banyak jenisnya. Bahasa tubuh dengan tubuh adalah bahasa tubuh yang tercipta oleh pose atau sikap tubuh seseorang. Bahasa tubuh dengan kepala dan wajah adalah bahasa tubuh yang tercipta oleh posisi kepala maupun ekspresi wajah. Sedangkan bahasa tubuh dengan kaki adalah bahasa tubuh yang tercipta oleh posisi dan bagaimana meletakkan kaki.

### 3.2.1 *Gesture* Dengan Tangan

- a. Tangan membentuk Piramid menandakan sikap percaya diri, dan punya pendapat yang diyakini kebenarannya.
- b. Menggaruk belakang kepala atau leher menandakan kesan bohong atau ragu. Kesan ini akan lebih kuat jika dibarengi dengan memalingkan muka dari lawan bicara kita.
- c. Meletakkan tangan seperti bertopang dagu menandakan kondisi seseorang sedang menganalisis atau menimbang pembicaraan orang lain. Hindari meletakkan tangan seperti saat mendengarkan lawan bicara kalau itu tidak mendukung suasana permainan.
- d. Menjulurkan tangan kepada lawan bicara dengan telapak tangan di atas, menandakan kesan jujur dan terus terang. Saat mengatakan suatu fakta atau menanggapi tuduhan yang tidak benar, lakukan hal ini dengan disertai senyuman datar.
- e. *Touch* atau menyentuh, menandakan orang mulai merasa akrab. *Gesture* ini bisa dimanfaatkan untuk mempercepat keakraban dengan memberikan sentuhan berupa jabat tangan di awal pertemuan. Sentuhan akan dianggap netral bila dilakukan di punggung tangan dan dilakukan sealami mungkin serta tidak kelihatan bernafsu. Jika sentuhan dilakukan di lain tempat (leher, kepala, bahu, sepanjang lengan) menandakan suatu keintiman. Hal ini hanya boleh dilakukan bila keadaan dan suasana yang ingin diciptakan memang benar-benar suasana intim.
- f. Memukul anggota badan menandakan sedang lupa sesuatu. Misalnya, memukul kepala, dahi, atau paha.
- g. Penguasaan gerakan tangan yang sesuai dengan perkataan menandakan pembicara adalah orang berfikir visual. Manfaat dari penguasaan tangan ini adalah untuk meningkatkan impresi kata-kata serta pembicaraan lebih mudah untuk diingat.
- h. *Gesture* dengan tangan merupakan *gesture* yang paling banyak yang dapat diciptakan. Apalagi kalau dikombinasikan dengan jari-jari. Misalnya, gerakan tangan dengan jari-jari

yang dikepal menandakan ingin memukul, acungan ibu jari ke atas menandakan baik. Akan tetapi, kalau ke bawah menandakan meremehkan dan masih banyak lagi sesuai dengan budaya masing-masing.

### 3.2.2 *Gesture* Dengan Badan

- a. Posisi badan terbuka menandakan seseorang merasa terbuka dan percaya diri. Jika posisi ini dibarengi dengan menyilangkan kaki (kalau duduk), memasukkan tangan ke dalam saku atau ditaruh di belakang badan, dan memeluk barang secara defensif, maka berarti seseorang sedang tertutup dan sedang tidak ingin diganggu.
- b. *Forward Lean* atau tubuh condong ke depan ke arah lawan bicara menandakan kita tertarik dengan materi pembicaraan yang sedang berlangsung. Selain itu, posisi ini membuat lawan bicara merasa nyaman. *Gesture* ini bisa dilakukan dengan mencondongkan badan menghadap lawan bicara atau kalau kdi samping lawan bicara, berarti bisa dilakukan dengan agak memiringkan badan ke arah lawan bicara.
- c. *Gesture* ini termasuk jarak berdiri dalam berkomunikasi atau *personal space*. *Gesture* dengan jarak berdiri ini ada bermacam-macam dan harus menyesuaikan dengan budaya komunikasi tersebut. Misalnya, orang Amerika, Eropa, Australia, *personal spacenya* minimal dua meter jadi lebih berjarak tetapi bagi orang-orang Timur tengah dan Asia *personal space-nya* lebih dekat dan tidak terlalu berjarak untuk menandakan keakraban.

### 3.2.3 *Gesture* Dengan Kepala

- a. *Gesture* senyum menandakan perasaan seseorang sedang senang hati, nyaman, dan setuju dengan komunikasi tersebut. Penggunaan senyum ini adalah senyum lebih dahulu berarti merangsang orang untuk cocok dengan kita, gabungan senyum dengan anggukan kepala menandakan persetujuan.
- b. *Gesture* anggukan kepala menandakan persetujuan, afirmasi, akrab, dan suka.
- c. *Gesture* dengan kontak mata menandakan keterbukaan dan adanya keterusterangan. Manfaat *gesture* ini adalah meningkatkan kepercayaan lawan bicara pada kita dengan cara selalu bertatapan dengan mata lawan bicara secara hangat. Kontak mata ini harus dilakukan di daerah sekitar area mata dan hidung. Jangan memainkan mata atau tatapan mata di daerah erotis, karena akan bermakna lain.

### **3.2.4 Gesture Dengan Kaki**

- a. Posisi berdiri dengan arah telapak kaki terbuka menandakan keterbukaan dengan ide-ide dari orang lain. Sebaliknya, kalau arah telapak tertutup dan dibarengi dengan posisi tangan dilipat di dada menandakan sikap tertutup terhadap ide-ide dari luar.
- b. Posisi duduk dan mengangkat satu kaki dan kedua tangan di belakang kepala menandakan seseorang merasa dominan, menantang, dan seolah-olah berkuasa.

### **3.2.5 Latihan-Latihan Gesture**

#### **3.2.5.1 Latihan Gesture Dengan Pose**

- a. Latihlah *gesture-gesture* di atas. Proses latihan ini yang penting adalah kesadaran rasa, meskipun *gesture* biasanya muncul tanpa suatu kesadaran.
- b. Untuk kepentingan pemeran, *gesture* yang muncul tanpa kesadaran ini penggunaannya harus disadari untuk pencapaian nilai artistik. Misalnya, bagaimana cara menyentuh, berjabat tangan, berdiri, duduk, menoleh, menatap, tersenyum dan lain-lain. Lakukan latihan ini dengan santai dan jangan terburu-buru serta lakukan gerakan-gerakan ini betul-betul bermakna.

#### **3.2.5.2 Latihan Gesture Dengan Jalan**

- a. Latihlah bermacam-macam cara berjalan. Usahakan cara berjalan tersebut bermakna. Misalnya, berjalan dengan terburu-buru, berjalan dengan penuh wibawa, berjalan dengan kesakitan, berjalan dengan kebingungan, dan lain-lain.
- b. Ketika latihan ini dilakukan, minta pertimbangan dari guru pembimbing atau teman latihan. Cara berjalan seseorang akan mencerminkan tingkat emosi dan mengandung makna tertentu.

#### **3.2.5.3 Latihan Gesture Dengan Permainan**

- a. Jabat Tangan  
Semua peserta bergerak bebas mengitari ruangan. Pembimbing memerintahkan untuk saling berjabat tangan dengan setiap orang yang ditemui (berpapasan). Satu pemain berpapasan dengan yang lain, kemudian saling berjabat tangan, terus berjalan lagi, demikian seterusnya. Kemudian pembimbing memberikan panduan agar para pemain berjabat tangan dengan cara yang spesifik dengan berbagai kemungkinan.
  - Berjabat tangan dengan seorang sahabat yang sudah lama tak jumpa.
  - Berjabat tangan dengan orang yang dicurigai

- Berjabat tangan dengan pejabat tinggi negara atau bos besar
  - Berjabat tangan dengan bekas pacar
  - Berjabat tangan dengan orang yang memegang rahasia pribadi kita
  - Berjabat tangan dengan orang yang dibenci
  - Berjabat tangan dengan orang yang mulutnya bau, dsb.
- b. Saling Curiga

Latihan ini menuntut peserta untuk berperan, meskipun peran yang dimainkan adalah diri sendiri. Setiap manusia pasti mempunyai rasa curiga dalam dirinya. Rasa curiga inilah yang coba diperankan. Latihan ini juga bisa dikembangkan dengan rasa mencintai, rasa membenci, rasa mengasihani sesama. Proses latihannya sama dengan proses latihan saling curiga.

- Latihan ini dimulai dari satu orang. Bayangkan seseorang mencurigai anda.
- Masuk satu orang lain, dan saling mencurigai. Setiap orang menyembunyikan perasaan tak percaya, gelisah, khawatir, dan curiga.
- Masuk beberapa orang. Setiap orang saling mencurigai sesama yang terlibat dalam latihan ini.
- Pertahankan bayangan akan kecurigaan ini. Biarkan perasaan dan gerakan semakin menjadi-jadi, biarkan gerak terus berkembang.
- Ekspresikan kecurigaan kepada sesama. Saling curiga tetapi tidak ada kontak badan. Kecurigaan ini kemudian berkembang menjadi saling benci dan marah. Kebencian dan kemarahan tidak hanya pada seseorang tetapi kepada seluruh peserta lain bahkan pada dirinya sendiri.

### 3.3 Imajinasi

Imajinasi adalah proses pembentukan gambaran-gambaran baru dalam pikiran, dimana gambaran tersebut tidak pernah dialami sebelumnya. Belajar imajinasi dapat menggunakan fungsi "jika" atau dalam istilah metode pemeranan Stanislavski disebut *magic-if*. Latihan imajinasi bagi pemeran berfungsi mengidentifikasi peran yang akan dimainkan. Selain itu, seorang pemeran juga harus berimajinasi tentang pengalaman hidup peran yang akan dimainkan.

Hal-hal yang perlu diketahui ketika berlatih imajinasi.

- Imajinasi menciptakan hal-hal yang mungkin ada atau mungkin terjadi, sedangkan fantasi membuat hal-hal yang tidak ada, tidak pernah ada, dan tidak akan pernah ada.

- Imajinasi tidak bisa dipaksa, tetapi harus dibujuk untuk bisa digunakan. Imajinasi tidak akan muncul jika durenungkan tanpa suatu objek yang menarik. Objek berfungsi untuk menstimulasi atau merangsang pikiran. Baik hal yang logis maupun yang tidak logis. Dengan berpikir, maka akan terjadi proses imajinasi.
- Imajinasi tidak akan muncul dengan pikiran yang pasif, tetapi harus dengan pikiran yang aktif. Melatih imajinasi sama dengan memperkerjakan pikiran-pikiran untuk terus berpikir. Pikiran bisa disuruh untuk mempertanyakan segala sesuatu. Dengan stimulus pertanyaan-pertanyaan atau menggunakan stimulus "*seandainya*", maka akan memunculkan gambaran pengandaianya.
- Belajar imajinasi harus menggunakan plot yang logis, dan jangan menggambarkan suatu objek yang tidak pasti (perkiraan).
- Untuk membangkitkan imajinasi peran gunakan pertanyaan; *siapa*, *dimana*, dan *apa*. Misalnya, "siapakah Hamlet itu?", maka pikiran dipaksa untuk menjawab pertanyaan tersebut. Usaha menjawab pertanyaan itu akan membawa pikiran untuk mengimajinasikan sosok Hamlet.

### 3.3.1 Latihan Imajinasi Dengan Asosiasi

- a. *Malapropism* merupakan tahap awal dari latihan asosiasi, guna memancing ide atau imajinasi peserta berdasarkan benda yang dilihat. Latihan dimulai dengan berjalan pelan mengelilingi ruangan. Tunjukkan sembarang benda yang ada di ruang itu dan sebutlah dengan nama yang berlainan. Misalnya pembimbing menunjuk sebuah poster dan menyebutnya dengan "kertas".

**Catatan:** latihan ini sangat bermanfaat bagi peserta yang sama sekali tidak bisa berimajinasi atau berasosiasi. Pada tahap pertama peserta boleh dengan bebas mengganti nama benda yang ditunjuk tetapi pada akhirnya peserta akan dengan sendirinya menemukan asosiasi dari benda tersebut, karena sangat sulit pikiran manusia untuk lepas dari asosiasi.

### 3.3.2 Latihan Imajinasi Dengan Stimulus

- a. Latihan ini menggunakan benda untuk stimulus imajinasi. Masing-masing peserta memegang sebuah benda, dan benda tersebut diimajinasikan sebagai apa saja. Dalam latihan gunakan stimulus *seandainya*. Misalnya, sebuah bola, maka imajinasikan "*seandainya*" bola tersebut ingin memakan anda, atau bola tersebut mengajak anda untuk berdansa dan sebagainya.

- b. Ajaklah teman anda dalam latihan imajinasi ini, seandainya teman anda itu adalah sebuah tanah liat, atau sebatang kayu, buatlah sebuah patung dari teman anda tersebut. Lakukanlah secara bergantian.

### 3.3.3 Latihan Imajinasi Tanpa Stimulus

- a. Tiada Tempat Berlindung  
Ambil suatu posisi di tempat yang berbeda dalam sebuah ruangan. Semuanya membayangkan tidak punya tempat untuk berlindung. Rasakan akan kedatangan bahaya yang mengancam jiwa dan tidak ada tempat untuk berlindung. Mulailah bergerak dengan menyambar, berlari, kadang-kadang berhenti membeku. Biarkan ekspresi merasakan ketakutan tersebut. Kadang anda berkelompok, kadang anda sendiri dan usahakan agar bayangan dan perasaan itu tersebut menjadi jelas. Rasakan intensitas tersebut tumbuh dan berkembang ke berbagai arah.

- b. Jembatan Tali  
Latihan akan berhasil jika betul-betul menghayati dan seolah-olah merasakan serta dihadapkan pada kejadian yang menuntut seperti melewati jembatan tali. Latihan ini selain menuntut berimajinasi juga menuntut kepekaan.

Bayangkan seutas tali yang direntangkan tinggi di atas lantai, kemudian berdiri di atas panggung dan siap untuk mencoba melintasi tali itu. Jangan terburu-buru bila belum siap, tunggu sampai mendapatkan gambaran yang jelas tentang jembatan tali tersebut. Jika sudah siap, mulailah perjalanan tersebut. Untuk pertama kali mungkin menemukan kesulitan, tetapi jangan berhenti. Harus tetap dicoba dan coba dengan berbagai cara. Jangan tergesa dan tetaplah berkonsentrasi pada perasaan yang dirasakan. Ketika sudah siap biarkan perasaan yang membuat bergerak. Kalau dalam bayangan merasa kesulitan, ekspresikan kesulitan tersebut.

**Catatan.** Jika pengalaman ini dicoba dengan hati-hati, sehingga tidak menjadi sebuah kegiatan yang mekanik, kebanyakan orang akan bisa merasakan keterlibatan yang mendalam.

- c. Karet Elastis  
Latihan ini bisa dilakukan secara sendiri maupun secara kelompok. Posisi tubuh yang enak. Bayangkan sebuah karet elastis yang agak tipis. Peganglah masing-masing ujungnya dengan tangan. Sekarang mulai menarik karet itu ke berbagai arah, tetapi upayakan posisi karet tersebut dekat tubuh.

Cobalah dengan berbagai cara untuk menarik dan melepaskan karet tersebut. Berikan cukup waktu untuk penajagan ini. Ketika menarik karet tersebut usahakan se-ekspresif mungkin. Kemudian mulailah menarik dengan posisi yang menjauh dari badan dan masuk dalam ruang. Tarik karet tersebut ke berbagai arah secara ekspresif. Teruskan menjajagi sendiri gerakan ini ke berbagai arah. Sekarang bayangkan karet elastis yang sangat kuat, coba untuk menariknya ke segala arah. Biarkan gerakkan itu membuat gerakan jongkok dan berdiri, namun tidak usah tergesa-gesa. Biarkan gerakkan itu berkembang sendiri.

**Catatan.** Karet elastis adalah benda kongkrit, dan menariknya adalah sebuah pengalaman biasa. Penekanan kegiatan ini adalah pada kesadaran dan penghayatan terhadap gerakan menarik. Ini adalah sebuah aktivitas gerak arahan sendiri. Latihan sederhana ini akan memberikan pengalaman kepada peserta untuk terlibat dalam situasi permainan. Melakukan gerakan hingga berjongkok dan berdiri membutuhkan penghayatan yang cukup.

#### **3.3.4. Latihan Imajinasi Dengan Permainan**

##### **a. Voly Nama**

Permainan voly dengan nama sebagai bola. Pemain di bagi dalam grup, masing-masing grup terdiri dari 3 atau 6 orang. Dua grup kemudian dipertandingkan. Permainan voly ini dilakukan dengan pantomim dan bolanya adalah nama (aturan seperti permainan voly sungguhan). Grup pertama melakukan service dengan menyebut salah satu nama dari grup lawan, nama yang disebut kemudian mengoper bola dengan menyebut nama rekannya, nama rekan yang disebut kemudian melakukan smash dengan menyebut salah satu nama lawan, nama lawan yang disebut menerima bola dan mengoperkan dengan menyebut nama kawannya, demikian seterusnya. Permainan ini akan menarik jika temponya dipercepat.

##### **b. Mencari Selamat**

Permainan dilakukan secara kelompok misalnya lima atau enam orang. Tentukan dulu aba-aba yang digunakan, banjir, petir, hujan, panas, dan badai. Properti yang digunakan adalah level, kipas tangan dan payung, jumlahnya kurang satu dari jumlah peserta. Latihan dimulai dengan peserta berjalan dengan santai, dalam satu waktu pembimbing meneriakkan aba-aba yang telah disepakati. Misalnya, pembimbing berteriak “hujan”, maka peserta berebut mencari payung dan

memakainya. Bagi peserta yang tidak kebagian payung berarti dia akan kehujanan dan kedinginan. Bila pembimbing berteriak “banjir”, maka semua peserta berusaha menyelamatkan diri menuju ke tempat yang lebih tinggi yaitu level yang ada. Bagi peserta yang tidak kebagian level maka dia akan terbawa oleh banjir dan harus berenang, dan sebagainya.

#### **4. TEKNIK DASAR PEMERANAN**

Teknik dasar pemeran adalah teknik mendayagunakan peralatan ekspresi pemeran. Fungsi teknik dasar adalah untuk meningkatkan keluwesan dan ketahanan tubuh, serta keterampilan gerak, dan reaksi. Latihan teknik dasar pemeranan ini merupakan landasan kuat untuk bangunan penciptaan peran. Latihan harus dilakukan terus menerus, diresapi, dan dikuasai sampai menjadi hal yang bukan teknis. Suatu saat, kalau diperlukan kemampuan teknik muncul secara spontan, seakan-akan merupakan gambaran peran dan bukan hasil paksaan pemeran.

Seorang pemeran bekerja di teater dengan dasar ekspresi diri untuk menghidupkan karakter peran. Dalam usaha untuk menghidupkan ekspresi itu, maka pemeran berusaha menciptakan sistem reaksi yang beragam yang dapat memenuhi tuntutan teknis pementasan. Latihan-latihan yang dilakukan bisa berupa latihan non-teknis dan latihan yang bersifat teknis. Latihan non-teknis adalah latihan penguasaan tubuh dan jiwa pemeran itu sendiri seperti relaksasi, konsentrasi, kepekaan, kreativitas yang terpusat pada pikirannya. Sedangkan latihan yang bersifat teknis adalah latihan yang terfokus pada latihan penguasaan peran yang akan dimainkan.

Latihan teknik ini penting dilakukan oleh pemeran, karena dalam menjalankan tugasnya ia harus terampil menggunakan segala aspek yang diperlukan saat memainkan karakter. Semakin terampil ia memainkan karakter, maka penonton semakin mengerti dan mau menerima permainan itu. Latihan teknik ini harus dipelajari dan dikuasai, tetapi ketika teknik-teknik ini sudah terkuasai maka harus lebur menjadi milik pribadi pemeran. Teknik-teknik itu harus menjadi sesuatu yang spontan ketika digunakan.

Latihan teknik bermain ada dua macam yaitu latihan teknik yang bersifat individu dan latihan teknik yang bersifat umum. Teknik yang bersifat individual diciptakan oleh seorang pemeran dalam menghadapi peran yang akan dimainkan. Misalnya, teknik Yoyok Aryo (Alm.), Jim Carey, Butet Kertarajasa, Arifin C. Noor, Putu Wijaya, dan lain-lain. Teknik ini sangat unik, karena timbul dari pribadi-pribadi seniman. Orang lain bisa mempelajari teknik yang bersifat individual ini, tetapi kebanyakan akan terjebak dengan peniruan. Teknik latihan yang bersifat umum ini bisa dipelajari dan digunakan secara umum. Bila digunakan akan

menghasilkan sesuatu yang umum tetapi ini juga penting dipelajari calon pemeran. Latihan teknik bermain yang digunakan disini adalah latihan teknik yang bersifat umum yang diajarkan oleh W.S. Rendra, latihan-latihan ini terdiri dari teknik muncul, teknik memberi isi, teknik pengembangan, teknik membina puncak-puncak, teknik timing, teknik penonjolan, teknik pengulangan, dan teknik improvisasi.

#### **4.1 Teknik Muncul**

Teknik muncul (*the technique of entrance*) menurut Rendra dalam buku *Tentang Bermain Drama* (1982), adalah suatu teknik seorang pemeran dalam memainkan peran untuk pertama kali memasuki sebuah pentas lakon. Pemunculan pemeran ini bisa di awal pementasan, pada suatu babak lakon, pada adegan lakon. Pemunculan pemeran ini harus memberikan gambaran secara keseluruhan terhadap peran yang dimainkan. Gambaran itu bisa berupa suasana batin, tingkat emosi, tingkat intelektual, maupun segi fisik dari peran yang dibawakan. Gambaran inilah yang akan mempengaruhi kesan, penilaian, dan identifikasi penonton terhadap peran. Tanpa penggambaran peran yang jelas, penonton akan kesulitan untuk mengidentifikasi peran tersebut.

Pemunculan pemeran untuk pertama kali ketika memasuki sebuah pentas lakon harus memberikan hal-hal sebagai berikut.

- a. Memberi gambaran fisik karakter yang dimainkan.
- b. Menunjukkan tingkat emosi karakter yang dimainkan
- c. Kesenambungan hubungannya dengan jalan cerita yang sedang berjalan
- d. Memberikan atau mencerminkan kerja sama yang baik di antara sesama pemeran
- e. Memberikan suasana baru atau perubahan suasana dan perkembangan emosi dalam suatu adegan yang sedang berjalan (*Suyatna Anirun, 1989*).

##### **4.1.1 Latihan Teknik Muncul**

###### **a. Latihan Muncul Dengan Penggambaran**

- Lakukan latihan muncul dengan menggambarkan usia karakter
- Lakukan latihan muncul dengan menggambarkan kecacatan karakter yang dimainkan, baik cacat fisik maupun cacat psikis.
- Lakukan latihan muncul dengan menggambarkan status sosial karakter

###### **b. Latihan Muncul Dengan Sikap Rasa**

- Lakukan latihan muncul dengan rasa kegembiraan, kesedihan, kecapekan, kemarahan, kecurigaan, dan lain-lain.

- Lakukan latihan muncul dengan ketergesa-gesaan, kepanikan, santai, keseriusan dan lain-lain.
- c. Latihan Muncul Dengan Menyambung Emosi**
- Lakukan latihan secara kelompok. Lakukan improvisasi secara bergantian sebagai sumber atau stimulus. Misalnya, A sedang marah, kemudian dilanjutkan pemunculan B dengan marah-marah juga, dan seterusnya.
- d. Latihan Dengan Game**
- Emosi Berlanjut  
Sebuah adegan sederhana dimainkan, minimal oleh dua orang. Di tengah adegan cerita dihentikan oleh pembimbing. Kemudian cerita dilanjutkan dengan perubahan karakter dan emosi pemain sesuai permintaan audiens (partisipan lain). Jadi, audiens menentukan perubahan karakter dan emosi pemain secara mendadak begitu adegan dihentikan oleh pembimbing, sehingga para pemain dituntut kreativitas, imajinasi, dan penanganan masalah dengan cepat sesuai permintaan.

**Catatan:** Latihan ini bagus untuk teknik muncul ketika suasana pementasan sudah terbentuk, sehingga emosi adegan tersebut tidak mulai dari nol lagi.

## 4.2 Teknik Memberi Isi

Teknik memberi isi adalah teknik untuk memberi isi pengucapan dialog-dialog untuk menonjolkan emosi dan pikiran-pikiran yang terkandung dalam dialog tersebut. Menurut Rendra (1982), teknik memberi isi adalah cara untuk menonjolkan emosi dan pikiran di balik kalimat-kalimat yang diucapkan dan di balik perbuatan-perbuatan yang dilakukan di dalam sandiwara. Teknik ini bisa dilakukan dengan tiga cara, yaitu.

- a. Dengan tekanan dinamik adalah memberi tekanan ucapan pada salah satu kata pada kalimat. Fungsi dari tekanan ini adalah untuk membedakan antara kata yang dianggap penting dengan kata-kata yang kurang penting. Tekanan dinamik ini berguna untuk menjelaskan isi pikiran dari kata dan kalimat yang kita ucapkan.
- b. Dengan tekanan nada adalah pengucapan kalimat atau kata dengan menggunakan nada atau melodi. Kalimat atau kata yang kita ucapkan dengan bernada akan mencerminkan perasaan kita ketika mengucapkan kata katau kalimat tersebut.

- c. Dengan tekanan tempo adalah memberi tekanan terhadap kata dengan cara memperlambat pengucapan kata tersebut. Tekanan ini efeknya hampir sama dengan tekanan dinamik yaitu untuk menjelaskan isi pikiran dari kata yang diberi tekanan.

#### 4.2.1 Latihan-latihan Teknik Memberi Isi

##### a. Latihan Mengucapkan Kata Dengan Perasaan

- Pilih dan ucapkan kata apa saja sesuai dengan pilihan peserta, misalnya “Saya lapar“. Ucapkan kata tersebut dengan perasaan sedih, malu, manja, marah, gembira dan lain-lain. Latihan dapat dilanjut dengan mengucapkan kata-kata yang lain.
- Bacalah kalimat berikut ”Aku mau pergi merantau“. Ketika mengucapkan pilih salah satu kata yang ditekan. Misalnya; “**AKU** mau pergi merantau“. Teruskan latihan ini dengan mengganti pada salah satu kata yang lain.

##### b. Latihan Mengeja Kata

- Bacalah dengan cara dieja sesuai dengan suku kata atau sesuai dengan tanda-tanda yang ditetapkan. Setelah selesai, baca kembali dan rekam untuk mengetahui perbedaan hasilnya.

**Kakek** : Te-ngah ma-lam nan-ti, apa-bi-la a-ngin men-da-yu dan bu-lan lu-put da-ri ma-ta. A-kan da-tang se-buah ke-re-ta ken-ca-na un-tuk me-nyam-but ki-ta ber-dua. Wak-tu i-tu a-ku se-dang men-ca-ri-ca-ri bu-ku ha-ri-an-ku di ka-mar per-pus-ta-ka-an, la-lu ku-de-ngar sua-ra i-tu isi-nya ku-rang le-bih be-gi-tu ta-pi a-ku tak ta-hu ba-gai-ma-na per-sis-nya

(dikutip dari naskah *Kereta Kencana* karya Eugene Ionesco terjemahan W.S. Rendra)

##### c. Latihan Mengeja Kalimat

- Bacalah dengan cara dieja sesuai dengan kalimat, setelah selesai baca kembali dan rekam untuk mengetahui perbedaan hasilnya.

**Kakek** : Tengah malam nanti, apabila angin mendayu dan bulan luput dari mata. Akan datang sebuah kereta kencana untuk menyambut kita berdua. Waktu itu aku sedang mencari-cari buku harianku di kamar perpustakaan, lalu kudengar suara itu isinya

kurang lebih begitu tapi aku tak tahu bagaimana persisnya

(dikutip dari naskah *Kereta Kencana* karya Eugene Ionesco terjemahan W.S. Rendra)

### 4.3 Teknik Pengembangan

Teknik pengembangan hampir sama dengan teknik memberi isi tetapi metode yang berbeda. Teknik memberi isi dapat dilakukan dengan cara penekanan pada pengisian perasaan dan pikiran pada kalimat, sedangkan teknik pengembangan lebih menekankan pada pengembangan suasana cerita, perasaan dan pikiran dari peran yang ada dalam lakon tersebut.

Teknik pengembangan bisa dilakukan dengan teknik pengembangan pengucapan dan teknik pengembangan jasmani. Teknik pengembangan pengucapan dilakukan dengan menaikkan volume suara, menaikkan tinggi nada suara, menaikkan kecepatan tempo suara, dan menurunkan volume suara, nada suara, dan kecepatan tempo suara. Teknik pengembangan jasmani bisa dilakukan dengan menaikkan tingkat posisi jasmani, berpaling, berpindah tempat, melakukan gerak anggota badan, dan ekspresi muka.

#### 4.3.1 Latihan-Latihan Teknik Pengembangan

##### a. Latihan Dengan Kata

- Cari pasangan untuk latihan ini. Gunakan metode cermin. Sebelumnya, tentukan dulu siapa yang menjadi cermin dan siapa yang bercermin. Pilih satu kata kemudian ucapkan pada cermin dan cermin menirukan kata tersebut dengan lebih keras dari ucapan yang bercermin. Lakukan latihan secara bergantian dan setiap kata yang bercermin lebih keras, maka cermin yang menirukan harus lebih keras di atas yang bercermin.
- Latihan masih dengan metode cermin, tetapi sekarang kebalikannya yaitu setiap yang bercermin mengucapkan kata. Cermin harus menirukan dengan volume yang lebih rendah dan diberi tekanan. Lakukan latihan ini bergantian.
- Latihan masih sama yaitu berpasangan dan menggunakan metode cermin. Sekarang bukan pada kerasnya volume suara tetapi menggunakan nada dasar. Misalnya yang bercermin mengucapkan dengan nada dasar **do**, berarti cermin yang menirukan menggunakan nada dasar **re** dan seterusnya. Lakukan latihan ini secara bergantian dan kebalikannya, misalnya yang bercermin mengucapkan dengan nada dasar **sol** berarti yang menjadi cermin menirukan dengan nada dasar **fa**.

- Latihan dilanjutkan dengan menggunakan tempo ucapan, misalnya yang bercermin mengucapkan kata dengan cepat maka cermin harus menirukan dengan lebih cepat lagi. Lakukan juga latihan kebalikan dengan tempo ini, yaitu kalau yang bercermin dengan tempo cepat maka yang menjadi cermin menirukan dengan tempo lambat, kalau yang bercermin dengan tempo lambat maka yang menjadi cermin harus dengan dieja.

#### **b. Latihan Dengan Kalimat**

- Latihan ini masih sama dengan metode cermin, buat sebuah kalimat sederhana. Kalimat tersebut diucapkan yang bercermin, kemudian cermin menirukan kalimat tersebut lebih keras. Lakukan latihan ini secara kebalikannya.
- Latihan dilanjutkan dengan menggunakan nada, yang bercermin mengucapkan kalimat dengan nada **do** dan cermin menirukan dengan nada **re** dan seterusnya. Lakukan latihan ini secara kebalikannya, kalau yang bercermin dengan **si** maka cermin menirukan dengan nada **la** dan seterusnya.

#### **c. Latihan Dengan Pose Tubuh**

- Latihan ini dilakukan secara berkelompok maksimal empat orang. Buat sebuah pose tubuh yang sederhana, misalnya orang pertama dengan kepala tunduk maka ketiga orang lainnya membuat pose yang berbeda (berpaling, tengadah, muka diangkat sejajar). Orang pertama dengan pose berdiri, maka ketiga orang lainnya bisa duduk, sujud, tidur) dan lain-lain.

- **Lingkaran Suara**

Semua berada dalam lingkaran. Seseorang memulai permainan dengan membuat *gesture* dan suara yang ditujukan kepada orang disebelahnya. Orang yang disebelah segera menirukan *gesture* dan suara tersebut dan kemudian segera membuat *gesture* dan suara baru yang sangat berbeda dan ditujukan untuk orang di sebelahnya. Demikian seterusnya sampai semua orang mendapatkan giliran.

Para partisipan diharapkan tidak menyiapkan, merencanakan atau menyusun lebih dulu *gesture* dan suara yang akan ditunjukkan, semua dimulai secara spontan dan bebas.

**Variasi:**

- Permainan dapat dikembangkan dengan melempar *gesture* dan suara secara acak kepada partisipan lain.
- Cobalah permainan ini dengan tidak mencontoh dulu suara dan *gesture* yang dilakukan oleh partisipan sebelah tetapi cobalah untuk membuat *gesture* dan suara dengan cepat secara berurutan.

**d. Latihan Dengan Level Tubuh**

- Latihan ini dilakukan secara berpasangan dan menggunakan metode cermin tetapi terbalik. Misalnya, yang bercermin melakukan pose duduk maka cermin menirukan dengan pose berdiri atau sujud, dan sebagainya.
- Buatlah kelompok dengan anggota tiga orang. Permainan ini membutuhkan properti satu kursi atau kotak level. Permainan diawali dengan membuat aturan yaitu bila satu orang duduk di kursi atau kotak level maka yang lain harus berdiri dan tidur. Buat sebuah obrolan dan lakukan leveling seperti di atas. Kalau yang satu duduk maka yang lain berdiri dan tidur. Selama latihan obrolan tidak berhenti dan pergantian level tetap berjalan. Lakukan latihan dengan tempo lambat sampai cepat untuk pergantian levelnya.

**Catatan:** latihan ini bagus untuk membina kesadaran antar pemeran dan berfungsi untuk mengembangkan sebuah cerita.

**4.4 Teknik Membina Puncak-Puncak**

Teknik membina puncak-puncak adalah teknik yang dilakukan oleh pemeran terhadap jalannya pementasan lakon. Teknik ini dilakukan oleh pemeran untuk menuju klimaks permainan. Teknik ini bisa dilakukan dengan cara sebagai berikut.

- a. Menahan intensitas emosi, yaitu dengan cara melakukan tahap demi tahap penggunaan emosi pemeran pada suatu pementasan lakon. Misalnya ketika A marah, maka kemarahan itu bisa dilakukan mulai dari kemarahan yang paling rendah sampai pada puncak kemarahan tingkat yang paling tinggi. Kalau kemarahan itu pada awalnya sudah dimulai dari tingkat yang tinggi maka ketika sampai pada puncaknya sudah tidak bisa marah lagi.
- b. Menahan reaksi terhadap perkembangan alur yaitu menyesuaikan tingkat emosi yang terdapat pada alur yang sedang dimainkan. Misalnya, si A memainkan peran yang sangat ketakutan, dan ketakutan itu harus muncul pada klimaks. Maka reaksi ketakutan tersebut harus disesuaikan

- dengan adegan-adegan yang sedang berlangsung sampai pada puncak ketakutan pada klimaks.
- c. Gabungan, yaitu memadukan antara gerakan dan suara. Apabila pemeran menggunakan suara yang keras maka harus diimbangi dengan gerakan-gerakan yang ditahan, begitu juga sebaliknya apabila pemeran menggunakan gerakan-gerakan yang cepat maka suaranya yang ditahan. Apabila sudah sampai puncak semuanya digabung antara gerakan dan suara.
  - d. Kerjasama antara pemain, yaitu suatu kerjasama yang ditempuh oleh pemeran di panggung untuk membina puncak permainan. Usaha bisa dilakukan dengan cara kebalikan. Misalnya, **A** berbicara dengan intensitas tinggi maka **B** harus bicara dengan tempo yang lambat dengan penuh tekanan, **A** banyak bergerak atau berpindah-pindah maka **B** tidak terlalu banyak bergerak hanya mengawasi perpindahan **A**. Baru pada puncaknya antara **A** dan **B** bersama mencapai puncak suara dan gerakan.
  - e. Penempatan pemain yaitu dengan cara memindah-mindahkan di atas pentas. Secara teknis pemeran yang berada di panggung bagian belakang akan lebih kuat dibanding dengan pemeran yang berada di panggung bagian depan ketika pemeran itu berhadap-hadapan. Teknik ini berhubungan dengan penyutradaraan maka penggunaan teknik ini harus bekerja sama dengan sutradara.

#### **4.4.1 Latihan-Latihan Teknik Membina Puncak**

##### **a. Berbicara Dengan Tangga Nada**

- Buat sebuah kelompok terdiri dari tiga orang dan lakukan percakapan. Satu orang berbicara dengan nada dasar do, maka kedua orang lainnya berbicara dengan nada di atasnya.
- Lakukan latihan di atas dengan cara kebalikannya, yaitu semakin menurun.

##### **b. Bergerak Dengan Level**

- Lakukan latihan dengan cara bergerak dan berbicara. Satu orang bergerak dengan cepat, tetapi berbicara dengan tempo yang lambat. Satu orang berbicara cepat, tetapi bergerak dengan lambat. Sedangkan yang satu mengawasi perkembangan dua orang tersebut dan menghentikan dengan satu gerakan dan suara.
- Hal yang perlu diperhatikan dari latihan ini adalah bagaimana kita bisa menahan dan mengontrol perkembangan cerita dan kita harus menghentikannya.

## 4.5 Teknik Timing

Teknik timing adalah teknik ketepatan waktu antara aksi tubuh dan aksi ucapan atau ketepatan antara gerak tubuh dengan dialog yang diucapkan. Selain itu teknik ini juga bisa digunakan untuk menjelaskan alasan sebuah aksi pemeran. Teknik ini harus dilatih terus menerus, sehingga tidak menjadi sebuah teknik tetapi lebih menjadi sebuah ilham atau intuisi dalam diri pemeran. Teknik ini kalau tidak dilakukan dengan tepat akan dapat merusak permainan kelompok, sebab ada kemungkinan terjadi tabrakan dialog antar pemeran.

Teknik timing bisa dilakukan dengan tiga cara, yaitu gerakan dilakukan sebelum kata-kata diucapkan, gerakan dilakukan bersamaan kata-kata diucapkan, gerakan dilakukan sesudah kata-kata diucapkan.

### 4.5.1. Latihan-Latihan Teknik Timing

#### a. Latihan Bergerak Kemudian Berbicara

- Buat sebuah kalimat pendek, misalnya “aku sangat lelah hari ini”. Latihan dilakukan dengan dengan bergerak dulu ke kursi dan duduk baru ucapkan kalimat tersebut.
- Lakukan latihan ini dengan kalimat-kalimat yang lain dengan model yang sama, yaitu bergerak dulu kemudian berbicara.

#### b. Latihan Berbicara Kemudian Bergerak

- Lakukan latihan yang di atas tetapi sekarang diubah polanya yaitu berbicara dulu baru bergerak. Jadi ucapkan dulu “aku sangat lelah hari ini”, baru kemudian bergerak ke kursi untuk duduk.
- Lakukan latihan ini dengan kalimat-kalimat yang lain dengan model yang sama yaitu berbicara dulu kemudian bergerak.

#### c. Latihan Bergerak dan Berbicara

- Latihan masih sama tetapi, sekarang mengucapkan kalimat tersebut berbarengan dengan bergerak ke kursi untuk duduk.
- Lakukan latihan ini dengan kalimat-kalimat yang lain dengan model yang sama yaitu bergerak berbarengan dengan berbicara.

**Catatan:** latihan-latihan tadi akan menimbulkan efek-efek yang berbeda-beda. Sadari efek tersebut sebagai kekayaan batin dan pengalaman untuk dapat di aplikasikan pada pementasan.

#### **d. Latihan Dengan Permainan**

- **Hitung 20**  
Semua peserta dalam lingkaran. Cobalah menghitung 1 sampai 20. Siapa saja boleh memulai dengan menyebut angka '1'. Kemudian yang lain meneruskan secara acak (siapa saja boleh melanjutkannya) menyebut '2' dan begitu seterusnya. Jika ada dua peserta menyebutkan angka berbarengan maka permainan dimulai dari awal lagi.

**Catatan:** permainan ini baik untuk konsentrasi serta mengontrol emosi sehingga terbiasa dengan timing pengucapan.

### **4.6 Teknik Penonjolan**

Teknik penonjolan merupakan teknik memilih bagian-bagian yang perlu mendapat perhatian untuk ditonjolkan. Teknik ini berfungsi untuk menyampaikan pesan moral atau visi dan misi penulis lakon. Dalam satu kesatuan pementasan bagian-bagian yang perlu ditonjolkan (*point of interest*) merupakan tugas seorang sutradara. Akan tetapi, penonjolan yang berhubungan dengan isi kata-kata dan penggunaan gerak ekspresi merupakan tugas dan kewajiban seorang pemeran. Bagi seorang pemeran, teknik penonjolan bisa dilakukan dengan cara membedakan tekanan pada vokal dan pose tubuh.

Teknik penonjolan dengan vokal sudah dibahas pada teknik memberi isi, sedangkan teknik penonjolan dengan jasmani lebih dititik beratkan pada teknik ekspresi. Menurut Rendra, teknik penonjolan dengan jasmani dan ekspresi bersifat lebih dinamis dan lebih nyata karena berupa gambaran-gambaran tampak dengan mata. Teknik ini berupa perubahan-perubahan gerak, terutama perubahan tempat dan perubahan tingkat atau level. Tetapi perlu diingat bahwa penggunaan perubahan ini kalau sering dilakukan dan tanpa alasan akan mengesankan sebuah kemubaziran. Gerakan ini akan berarti kalau merupakan sebuah pengembangan dan dilakukan dengan kecukupan tempo untuk meresapkannya.

#### **4.6.1 Latihan-Latihan Teknik Penonjolan**

##### **a. Latihan Arah Hadap**

- Lakukan latihan ini dengan santai dan rasakan pergerakan-pergerakan anggota tubuh kita. Latihan dimulai dari menghadap ke arah penonton secara frontal, kemudian dilanjutkan 45 derajat ke samping kanan, dilanjutkan 90 derajat ke samping kanan, 135 derajat ke samping kanan sampai membelakangi penonton. Lakukan latihan ini ke arah sebaliknya.
- Lakukan latihan di atas tetapi dengan posisi jongkok.

### b. Latihan Komposisi

- Buatlah sebuah komposisi secara kelompok, mulai dari posisi bawah sampai posisi atas. Ketika membuat komposisi buatlah penonjolan pada salah satu peserta latihan.
- Seorang partisipan menawarkan sesuatu hal kepada yang lain dengan melompat ke tengah lingkaran, misalnya ia berkata: **aku adalah sepotong keju**. Partisipan kedua ikut melompat ke tengah lingkaran dan melengkapi penawaran tersebut dengan berkata **aku sepotong roti**. Partisipan ketiga menggenapi dengan berkata, **Aku selada**. Kemudian ketiga partisipan kembali ke lingkaran dan permainan diteruskan dari awal dengan satu orang menawarkan menjadi sesuatu sampai orang ketiga melengkapinya, demikian seterusnya.
- Buatlah komposisi potret keluarga. Partisipan dibagi dalam kelompok dan diminta untuk membuat pose potret keluarga. Keluarga yang dipilih idealnya adalah keluar yang spesifik.
  - Keluarga ekonom, akuntan
  - Keluarga yang beranggotakan orang-orang gemuk atau kurus
  - Keluarga artis atau selebritis
  - Keluarga ular, kucing, kelinci
  - Keluarga peralatan kantor, kebun, dan lain sebagainya

Sampaikan kepada partisipan bahwa orang lain harus tahu dari pose tersebut siapa sebagai apa dalam keluarga itu, siapa akrab dengan siapa, siapa yang paling dibenci oleh keluarga, siapa yang selalu dipuja, siapa yang selalu menjadi kambing hitam, dan lain sebagainya. Hal ini akan berjalan dengan baik jika masing-masing partisipan mengenal satu sama lain dalam kelompoknya dengan baik.

**Catatan:** gunakan imajinasi untuk membentuk satu potret keluarga dari yang riil sampai yang abstrak.

### c. Latihan Leveling

- Lakukan latihan leveling dimulai dari kepala, badan, kaki dan tangan. Misalnya, kepala tunduk, posisi normal menghadap ke depan, sampai kepala menegadah ke atas.

- Lakukan latihan di atas untuk badan, kaki dan tangan. Misalnya, tangan mulai menunjuk ke bawan, ke tengah sampai ke atas.

## 4.7 Teknik Pengulangan

Teknik pengulangan adalah teknik pemeranan dengan cara mengulangan-ulang latihan yang sedang dilakukan sampai menemukan suatu teknik yang pas. Teknik ini berfungsi untuk mencari bentuk yang sesuai dengan yang diharapkan dalam sebuah produksi. Pengulangan bisa dilakukan dengan pengulangan emosi, pengulangan cara bicara, pengulangan gerakan.

### 4.7.1 Latihan-Latihan Teknik Pengulangan

#### a. Latihan Dengan Teknik Cermin Suara

- Cari pasangan untuk latihan. Gunakan metode cermin. Sebelumnya, tentukan dulu siapa yang menjadi cermin dan siapa yang bercermin. Pilih satu kata kemudian ucapkan pada cermin dan cermin menirukan kata tersebut dari ucapan yang bercermin. Lakukan latihan secara bergantian.

#### b. Latihan Dengan Teknik Cermin Gerak

- Cari pasangan untuk latihan. Gunakan metode cermin. Sebelumnya tentukan dulu siapa yang menjadi cermin dan siapa yang bercermin. Buat sebuah pose atau gerakan kemudian cermin menirukan gerakan atau pose tersebut. Lakukan latihan secara bergantian.

#### c. Latihan Dengan *Game*

##### • Lingkaran Penerima

Semua partisipan berdiri melingkar. Seorang partisipan memulai dengan membuat sebuah gerakan dan pose (*gesture*) yang kemudian ditirukan oleh partisipan di sebelahnya. Demikian seterusnya sampai semua orang mendapatkan giliran.

**Catatan:** meskipun kita berharap bahwa *gesture* yang dilakukan tidak akan berubah tetapi perubahan pasti terjadi, karena partisipan lain ada kemungkinan menirukan dengan tidak tepat. Jika ini terjadi maka biarkan saja yang terpenting partisipan berikutnya berusaha menirukan *gesture* yang telah berubah tersebut dengan sungguh-sungguh.

**Gagasan dasar:** Partisipan mau dan mampu menirukan *gesturee* yang dibuat oleh temannya dengan memperhatikan detail gerakan dan posisi tangan, kaki, tubuh, dan anggota tubuh lain.

**Variasi:** *gesture* bisa ditambahkan dengan suara atau kata.

- **Lingkaran Suara**

Semua berada dalam lingkaran. Seseorang memulai permainan dengan membuat *gesture* dan suara yang ditujukan kepada orang disebelahnya. Orang yang di sebelah segera menirukan *gesture* dan suara tersebut, kemudian segera membuat *gesture* dan suara baru yang sangat berbeda dan ditujukan untuk orang di sebelahnya, demikian seterusnya sampai semua orang mendapatkan gilirannya.

Para partisipan diharapkan tidak menyiapkan, merencanakan atau menyusun lebih dulu *gesture*, dan suara yang akan ditunjukkan. Semua dimulai secara spontan dan bebas.

**Variasi:** Permainan dapat dikembangkan dengan melempar *gesturee* dan suara secara acak kepada partisipan lain.

Cobalah permainan ini dengan tidak mencontoh dulu suara dan *gesturee* yang dilakukan oleh partisipan sebelah tetapi cobalah untuk membuat *gesturee* dan suara dengan cepat secara berurutan.

## 4.8 Teknik Improvisasi

Teknik Improvisasi adalah teknik dasar permainan tanpa ada persiapan atau bersifat spontan. Teknik ini berguna untuk mengasah kepekaan seorang pemeran untuk mengatasi suatu masalah yang timbul pada saat pementasan. Dengan latihan improvisasi seorang calon pemeran juga terasah daya cipta dan daya khayalnya. Latihan ini berfungsi untuk melatih akting calon pemeran menjadi lebih jelas. Improvisasi juga berguna untuk menggambarkan karakter yang dimainkan agar mengandung daya khayal yang mampu mempesona penonton.

### 4.8.1 Latihan-Latihan Improvisasi

#### a. Improvisasi Dengan Benda

- Siapkan sebuah benda. Misalnya benda tersebut adalah kursi, maka kursi tersebut bisa dianggap sebagai teman,

ajak ngobrol kursi tersebut seperti mengajak ngobrol teman. Dengarkan masalah-masalahnya, beri masukan atau nasehat, kalau memang tidak sesuai, bisa membantahnya dan mungkin bisa memarahinya atau menghiburnya dan lain-lain.

**Catatan:** latihan awalnya mungkin dilakukan dengan satu orang dan satu benda tetapi kalau sudah terbiasa maka benda tersebut dapat diganti dengan teman anda.

## **b. Improvisasi Dengan Permainan**

- **Ngerumpi**

Semuanya berada dalam lingkaran. Seseorang mulai ngerumpi dengan berkata "Pernahkah kamu dengar bahwa....., dan seterusnya" dengan menunjuk seseorang. Orang yang ditunjuk meneruskan kalimat rumpian tersebut dan mempertajamnya. Jika ada partisipan lain yang tertawa atau geli mendengar rumpian tersebut, maka permainan diulangi lagi dari orang yang berada di sebelah kiri (boleh kanan) dari orang kedua yang diajak ngerumpi tadi

**Catatan:** Lebih menarik jika yang dibicarakan adalah topik yang sedang hangat, kawan dekat, persoalan sekkolah, dan atau kehidupan sehari-hari.

- **Presentasi Terusan**

Seorang maju mempresentasikan sesuatu (topik bisa ditentukan). Partisipan lain boleh menghentikan presentasi itu dengan cara maju ke depan. Ketika ada yang maju, maka presenter pertama berhenti, kemudian mengulangi kalimat terakhir yang diucapkan. Selanjutnya, orang yang maju tadi harus meneruskan atau mengganti topik presentasi dimulai dengan kalimat terakhir yang diucapkan presenter sebelumnya.

**Catatan:** Cobalah rileks dan bebas untuk meneruskan presentasi tersebut. Lebih baik meneruskan presentasi dari presenter sebelumnya dari pada membuat topik baru. Tanda untuk mengganti presenter bisa diganti tidak hanya dengan satu orang maju ke depan tetapi mungkin dengan kode lain yang lebih menarik misalnya berkata 'stop'.

- **Ganti Peran**

Buat adegan sederhana dan dimainkan oleh dua orang atau lebih. Ambillah cerita atau permasalahan yang sangat

sederhana sehingga semua pemain mampu memainkannya. Di saat adegan sedang berlangsung, pembimbing menghentikan cerita dan meminta para pemain bertukar peran, dan cerita terus dilanjutkan. Keadaan ini bisa dilakukan berulang, hingga para pemain bisa benar-benar saling bertukar peran.

**Catatan:** satu permainan kreatif dengan improvisasi untuk mengenal, mengobservai, serta melakukan karakter dengan cepat.

## **5. PENGHAYATAN KARAKTER**

Seni teater adalah seni yang dalam pementasannya menggunakan media pemeran untuk mengkomunikasikan ide-ide dan gagasan penulis lakon. Pemeran adalah orang yang memainkan peran yaitu gambaran-gambaran karakter tokoh. Seorang pemeran yang baik akan menggambarkan karakter itu sedetail mungkin agar tampak hidup. Untuk mencapai gambaran itu seorang pemeran harus berusaha menggali dan meneliti peran yang akan dimainkan. Dengan bantuan pikiran, perasaan, dan jasmaninya yang terlatih, seorang pemeran akan berhasil menggambarkan bahkan menghayati peran tersebut.

Karakter adalah gambaran tokoh peran yang diciptakan oleh penulis lakon melalui keseluruhan ciri-ciri jiwa dan raga seorang peran. Karakter-karakter ini akan diwujudkan oleh pemeran serta disajikan dalam suatu pementasan teater dalam wujud tokoh-tokoh. Proses penciptaan karakter ini menuntut seorang pemeran mempunyai daya cipta yang tinggi serta mencoba semaksimal mungkin menjadi karakter tersebut. Maksudnya, pemeran harus sanggup menjiwai peran yang dimainkan sehingga seperti benar-benar wujud dari karakter tersebut.

Pemeran adalah orang yang diberi kepercayaan oleh penulis lakon atau sutradara untuk mewujudkan imajinasinya. Pemeran yang baik akan berusaha mewujudkan hasil imajinasi tersebut menjadi hidup. Dengan bisa mewujudkan karakter-karakter yang ditulis oleh penulis lakon tersebut maka penonton akan lebih mudah terpengaruh dan menikmati pementasan tersebut. Seorang pemeran tidak bisa berpura-pura menjadi karakter tersebut, tetapi harus menghayatinya. Artinya pemeran harus bisa membuat pikiran, perasaan, watak dan jasmaninya untuk berubah sementara menjadi pikiran, perasaan, watak dan jasmani karakter. Untuk dapat menghayati karakter tersebut, diperlukan suatu langkah kerja mulai dari menganalisis karakter, observasi, interpretasi kemudian memerankan karakter tersebut.

### **5.1 Analisis Karakter**

Lakon ditulis oleh penulis lakon berdasarkan suatu pengalaman hidup, cita-cita atau ide yang disebut visi. Dengan dasar visi itulah maka

karakter yang ada dalam lakon tersebut hidup. Penulis lakon tidak pernah langsung menuliskan atau menjelaskan karakter tokoh yang diciptakannya, tetapi karakter itulah yang berbicara dan hidup sebagai suatu imajinasi. Kata-kata dan kalimat yang diucapkan oleh karakter akan mengekspresikan visi seorang penulis lakon. Tugas seorang pemeran adalah menghidupkan dan memainkan karakter-karakter yang menjadi visi penulis lakon. Untuk dapat memainkan dan menghidupkan karakter tersebut perlu adanya analisis.

Tugas seorang pemeran adalah membalikkan proses yang dilakukan oleh penulis ketika menulis lakon tersebut. Ketika menganalisis karakter, pemeran harus mampu melihat naskah itu sebagai satu kehidupan yang sedang terjadi dan tahu apa pesan yang disampaikan oleh penulis lakon. Seorang pemeran harus mampu melihat naskah dimana karakter-karakternya bukan diciptakan dengan maksud tertentu sebagai bagian dari keseluruhan struktur yang saling terkait. Pemeran tidak dapat mengerti siapa karakternya jika tidak mengenal bagaimana karakternya terkait dengan keseluruhan struktur naskah.

Langkah terpenting dalam menganalisis karakter adalah membaca dan mempelajari seluruh naskah. Hal ini berarti membaca dari halaman pertama sampai halaman terakhir. Walaupun kelihatannya mudah tetapi banyak pemeran yang tidak mempelajari kata perkata, adegan peradegan dari keseluruhan naskah. Jika pemeran hanya membaca adegan yang hendak dimainkan, maka ketika harus mementaskan seluruh naskah, ia hanya mampu memainkan peran sebuah karakter yang tidak jelas dan tidak mempunyai tujuan. Usaha seorang pemeran adalah menganalisis seluruh naskah untuk menemukan karakter-karakter yang dibuat oleh penulis lakon.

Karakter-karakter yang ada dalam naskah lakon menggambarkan manusia dan nilai kemanusiaannya atau fisik dan intelektual. Manusia terdiri dari raga atau jasmani, pikiran dan kualitas intelektual, hubungan masyarakat dan kualitas kemasyarakatannya. Tugas seorang pemeran sebelum memainkan karakter atau peran adalah menganalisisnya demi keberhasilan permainan tersebut. Metode dalam menganalisa karakter ini bermacam-macam, misalnya Yapi Tambayong (2000) ketika menganalisis karakter dengan membagi empat segi yaitu segi historis, segi sosiologis, segi psikologis, dan segi filosofis. Sedangkan Lajos Egri (Harymawan, 1993) mengemukakan karakter manusia dapat dikaji dengan tiga dimensi yaitu dimensi fisiologis, dimensi sosiologis dan dimensi psikologis.

### **5.1.1 Segi Historis**

Analisis karakter dari segi historis adalah analisis untuk mencari gambaran karakter dari segi kesejarahan karakter. Karakter diciptakan oleh penulis lakon sesuai dengan sejarah dimana karakter itu hidup. Ketika hendak memainkan karakter tersebut berarti harus mempelajari jaman dimana karakter berada. Jadi ketika hendak memainkan karakter,

kita akan menganalisis sejarah peran dan sejarah penulis lakon itu hidup. Ada yang menyebutkan bahwa seorang penulis adalah wakil dari jiwa jaman. Kalau ingin mengetahui keadaan jaman pada waktu itu, bacalah karya tulis penulis lakon jaman itu. Analisis ini juga termasuk menganalisis dekorasi, kostum, *make-up*, dan properti sebagai penunjang karakter.

**Contoh:** analisis segi historis karakter Raja Lear dalam lakon *Raja Lear* karya William Shakespeare terjemahan Trisno Sumardjo.

Raja Lear adalah seorang raja di kerajaan Britania (Inggris) dan mempunyai tiga orang anak, yaitu Gonerill, Regan, dan Cordelia. Hal ini dijelaskan oleh penulis lakon pada awal lakon, "Terjadi di Britania", dan keterangan pada adegan III, "Perkemahan tentara Britania dekat Dover. Masuk Edmund dan Lear serta Cordelia sebagai tawanan.....". Pada adegan III ini Raja Lear sudah tidak punya kerajaan, karena sudah dibagi-bagi pada anak-anaknya dengan harapan Raja Lear akan diurus oleh anak-anaknya tersebut. Dalam perjalanan lakon, Raja Lear disiasikan oleh anak-anaknya dan pergi mengembara keluar dari kerajaan tetapi masih di wilayah kerajaan Britania. Dalam lakon ini penulis lakon sudah memberi rambu-rambu tempat terjadinya peristiwa yaitu di kerajaan Britania. Akan tetapi, banyak penulis lakon tidak memberi rambu-rambu tempat terjadinya peristiwa, maka seorang pemeran bekerjasama dengan sutradara menganalisa dimana terjadinya peristiwa tersebut.

Suasana jaman dimana karakter itu hidup juga sangat mempengaruhi cara kita memainkan karakter tersebut. Analisis bisa dilakukan dengan mencermati dialog-dialog yang disampaikan oleh karakter-karakter dalam lakon.

Dari dialog-dialog dalam kutipan 74 dapat di simpulkan bahwa kerajaan Britania setelah dibagi-bagi oleh Raja Lear mengalami banyak intrik, perebutan kekuasaan, keserakahan yang merajalela, saling curiga, dan peperangan. Kisah Raja Lear ini menceritakan tragedi sebuah keluarga kerajaan yang penuh dengan fitnah, dengki, kekejaman dan kemesuman, tetapi di satu sisi juga menggambarkan keagungan jiwa, kesetiaan, pengabdian, pengorbanan dan kasih sayang yang tulus.

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

**KENT** : ..... antara Cornwall dan Albany ada sengketa, meskipun sampai sekarang tak nampak, tertutup oleh penyamaran dari kedua pihak..... Itulah mata-mata yang mengabarkan keadaan negeri kita pada raja Perancis; kenyataan tentang keserakahan dan muslihat para tumenggung, pun kebengisan mereka terhadap raja kita yang tua dan berbudi, atau yang lebih penting lagi; dan untuk itu hal-hal yang tadi hanyalah pembuka. Tapi pastilah akan datang tentara Perancis ke negara yang terpecah ini dengan menggunakan kelalaian kita, tentara itu telah mendarat. Di berbagai pelabuhan penting dan segera mengibarkan panji-panjinya.....

**EDGAR** : Tuanengar akan ada pertempuran?

William Shakespeare adalah seorang penulis puisi, soneta, aktor, dan penulis lakon yang lahir di Stratford-upon-Avon, Warwickshire Inggris pada tahun 1564 serta meninggal pada tahun 1616 di kota yang sama. Semasa hidupnya ia mendapat banyak pendidikan, bukan hanya Grammar School tetapi soal teater dan segala hal. Ia menulis 38 lakon (kebanyakan mengenai sejarah Inggris) 154 soneta, dan beberapa puisi. Ia hidup pada jaman pemerintahan ratu Elizabeth yang sangat gemar dengan teater. Tahun 1592 kerajaan Inggris terserang wabah yang sangat hebat, maka banyak teater-teater di Inggris yang ditutup. Lakon Raja Lear banyak terinspirasi oleh dongeng, sajak, balada tentang berdirinya kerajaan Britania. Selain itu Shakespeare juga menggambarkan bencana wabah yang menyerang kerajaan Inggris itu sebagai kiamat, dan lakon Raja Lear ini juga digambarkan sebagai kiamat kecil.

### 5.1.2 Segi Sosiologis

Manusia adalah makhluk sosial yang hidupnya dipengaruhi oleh struktur sosial masyarakat yang ada. Struktur sosial adalah perumusan dan susunan hubungan antar individu. Struktur sosial dari suatu masyarakat dapat dipelajari dari aktivitas-aktivitas individunya. Jadi kalau ingin mengetahui Analisis karakter dari segi sosiologis adalah analisis karakter untuk mencari gambaran sifat-sifat kemanusiaan secara sosial. Dalam analisis ini kita akan mencari gambaran status ekonominya bagaimana, kepercayaan apa, profesinya apa atau sebagai apa, hubungan keluarganya bagaimana, bangsa apa, pendidikannya apa, dan lain-lain yang mendudukan karakter itu dalam lingkungan atau kemasyarakatannya. Analisis ini penting karena karakter yang akan

dimainkan itu memiliki dunianya sendiri dan hidup sesuai dengan dunia tersebut. Tugas seorang pemeran adalah menghidupkan karakter sesuai dengan dunia karakter tersebut.

**Contoh:** analisis segi sosiologis karakter Raja Lear dalam lakon *Raja Lear* karya William Shakespeare terjemahan Trisno Sumardjo.

- LEAR** : Sementara itu baiklah kubuka rahasia rencana. Kemarikan peta itu – Kerajaan kami bagi jadi tiga, dan menurut rencana kami alihkan..... Anak-anakku kini kami lepaskan kuasa, pemerintahan dan penghasilan tanah.....
- CORDELIA** : Ayah termulia, dari ayahlah hamba mereguk hidup, pendidikan dan cinta.....
- KENT** : Baginda Lear, yang selalu saya hormati sebagai raja, hamba sayangi bagai ayah, hamba turuti sebagai yang dipertuan.....
- RAJA LEAR** : Wah, demi Apollo.....
- KENT** : Demi Apollo, tuan raja, sia-sialah tuan sebut para dewa...
- LEAR** : .....Jika pada hari kesepuluh tubuhmu terbangun itu terjumpai di neg'ri kami, saat itu matilah kau. Nyah! Demi Yupiter, ini tak bakal ditarik kembali.
- LEAR** : Aku tak bisa dituntut tentang pembikinan mata uang; akulah sang raja.

Dari dialog-dialog ini dapat dianalisis ciri-ciri sosial Raja Lear. Raja Lear adalah seorang raja yang membagi kerajaan dan pemerintahannya, seorang ayah dari tiga anak, dia percaya pada dewa-dewa (agama pada waktu itu percaya pada dewa-dewa), bangsa Britania.

### 5.1.3 Segi Psikologis

Analisis karakter dari segi psikologis adalah analisis untuk mencari gambaran tentang kebiasaan, moralitas, keinginan, nafsu, motivasi dan lain-lain. Analisis ini lebih mencari gambaran peran yang bersifat emosional batiniah dan tingkat intelektualitas peran. Analisis dapat dilakukan dengan menginterpretasi dialog-dialog peran. dan dialog karakter yang lain.

**Contoh:** analisis segi Psikologis karakter Raja Lear dalam lakon King Lear karya William Shakespeare terjemahan Trisno Sumardjo.

- LEAR** : .....Siapa diantaramu paling cinta pada kami, supaya anugerah terbesar kami sampaikan.....
- LEAR** : .....Kendalikan lidahmu sedikit; nanti kuhambat untungmu.
- KENT** : ..... tapi ada sifat tuan yang saya inginkan sebagai majikan saya
- LEAR** : yaitu?
- KENT** : Kewibawaan
- GONERILL** : Juga pada saatnya yang paling baik dan sehat ia suka naik darah; mudah dimengerti, dalam usia lanjut ini tak hanya ada cacat-cacat yang lama berakar, tapi ia juga keras kepala. Kekerasan dan kemarahan.
- BADUT** : Betul, tuan cukup pandai untuk jadi badut.
- LEAR** : Merampas dengan kekerasan! – keji! Tak tahu diri.
- REGAN** : O dewa suci! Begitu juga tuan kutuk saya nanti dalam amarah.
- GONERILL** : ..... Dosa bukan yang disebut dosa oleh si dungu atau kakek yang pikun.
- LEAR** : .....pada kamu berdua yang tidak insaniah ini akan kebalas dendam, hingga seluruh jagat – ya, pastilah dendamku berlaku.
- LEAR** : .....Bukan hujan, badai, guntur atau petir lah anak-anakku; unsur alam, dendamku tidak untukmu; kau tak pernah kuberi kerajaan dan kusebut anak.....
- CORDELIA** : Duhai, begitulah dia; orang melihatnya tadi galak bagai laut ganas dan menyanyi lantang.....
- LEAR** : Terkutuk kamu semua, pembunuh, pengkhianat!.....

Dari dialog-dialog ini dapat dianalisis ciri-ciri psikis (kejiwaan) Raja Lear adalah orang yang suka dipuji, tidak suka dibantah, berwibawa, pemarah, keras kepala, pandai, suka mengutuk, sudah pikun, pendendam, galak.

#### 5.1.4 Segi Fisiologis

Analisis karakter dari segi fisiologis adalah analisis untuk mencari gambaran tentang ciri-ciri fisik peran, termasuk jenis kelamin, usia, postur tubuh, warna kulit, warna rambut, bentuk mata dan lain-lain. Analisis ini mencari gambaran sosok raga tokoh secara utuh. Langkah menganalisis secara fisik adalah.

- a. Baca keterangan dari penulis lakon, sebab kadang-kadang penulis lakon sudah memberikan gambaran tentang fisik karakter yang dituliskannya tetapi bisa juga tidak dituliskan.
- b. Baca keterangan permainan (*stage direction*), kadang keterangan fisik karakter dituliskan pada keterangan permainan oleh penulis lakon.
- c. Cermati dialog-dialog karakter tersebut.
- d. Analisis dari dialog-dialog karakter yang lain, kadang ciri-ciri fisik karakter terdapat pada dialog karakter yang lain.
- e. analisis laku dari karakter tersebut.
- f. Kalau dari semua yang tersebut di atas tidak ada, berarti harus diinterpretasi dari keseluruhan naskah tersebut.

**Contoh:** analisis segi Fisiologis karakter Raja Lear dalam lakon *Raja Lear* karya William Shakespeare terjemahan Trisno Sumardjo.

**LEAR** : ..... Kerajaan kami bagi jadi tiga, dan menurut rencana kami alihkan seg'ra segala tanggungan dari pundak tua ini kepada tenaga muda, agar bebas dari beban untuk merayap ke kubur.....

**LEAR** : ..... Jahanam, aku malu. Bahwa jiwa jantanku tergonjang olehmu, hingga air mata panas yang mau tak mau keluar seolah sepadan denganmu!.....

**LEAR** : ..... Kau tak malu melihat janggut ini?.....

**LEAR** : .....Menyambar pohon, hanguskan rambutku putih!.....

**LEAR** : .....”Anak yang kusayang, kuakui aku sudah tua; umur tua tak berguna;.....

**GLOUCESTER** : Raja telah gila .....

- CORDELIA** : O dewa rahmani, pulihkan yang rusak redam di dalam otaknya yang teraniaya!.....
- LEAR** : Kuharap jangan berolok-olok. Aku kakek edan yang lusuh; dan umurku delapan puluh lebih, tak kurang satu jampun. Terus terang saja: pikiranku tiada mestinya.....
- CORDELIA** : ..... yang berkat maksud baik diganjar nasib buruk; beban baginda menindih hatiku.....
- LEAR** : Matakpu pudar - .....

Dari dialog-dialog di atas dapat di analisis ciri-ciri fisik Raja Lear adalah seorang laki-laki, sudah tua (berumur kurang lebih 80 tahun), berjanggut, rambut putih, sakit jiwa (setelah keluar dari kerajaan), kurus, mata sudah pudar.

#### 5.1.5 Segi Moral

Analisis karakter dari segi moral adalah analisis untuk mencari gambaran pandangan moralitas tokoh. Walaupun segi moral sudah dituliskan oleh penulis lakon dalam naskahnya, sering tidak menjadi bagian objek analisis. Analisis ini perlu dilakukan oleh seorang pemeran dengan tujuan untuk mencari motif-motif atau alasan-alasan tokoh yang akan dimainkan ketika dia membuat sebuah keputusan-keputusan yang bersifat moralitas.

Analisis ini berfungsi untuk mempersiapkan batin dan untuk mengetahui motif peran. Kalau tahu motif dan alasannya maka akan dapat memainkan secara logis. Misalnya, analisis segi moral pada peran Raja Lear dalam lakon *Raja Lear* karya William Shakespeare terjemahan Trisno Sumardjo. Kenapa Raja Lear ingin membagi kerajaannya kepada anak-anaknya? Kenapa raja Lear marah dan murka pada Cordelia? Kemudian marah pada Gonerill dan Regan sampai mengeluarkan sumpah dan mengutuk anaknya sendiri. Pertanyaan-pertanyaan tersebut akan membimbing akting pemain pada alasan-alasan yang jelas.

Seorang penulis biasanya menuliskan moralitas lakon tersebut, pada dialog tokoh. Misalnya, lakon *Raja Lear* karya William Shakespeare terjemahan Trisno Sumardjo.

- EDGAR** : Orang tunduk pada beban jaman serba berat; lidah tunduk pada rasa, bukan pada adat. Yang tertua paling berat bebannya; kita yang muda tak akan berpengalaman sebanyak mereka.

## 5.2 Observasi

Seorang pemeran seharusnya menjadi seorang observator atau pengamat yang baik. Observasi berarti menangkap atau merekam hal-hal yang terjadi dalam kehidupan. Tentang masyarakat, tempat, objek dan segala situasi yang menambah kedalaman tingkat kepekaan seorang pemeran. Ketika mengamati objek orang, pemeran seharusnya membuat catatan-catatan baik secara tertulis maupun dalam ingatan. Hal ini bisa menjadi dasar karakter yang akan ditemukannya dimasa datang. Proses ini dapat membantu untuk menciptakan sebuah karakter yang lengkap dalam sebuah struktur permainan.

Kekuatan pengamatan (*observasi*) adalah gabungan antara empati dan perhatian intelektual. Artinya seorang pemeran harus mengembangkan sensitifitas pada indera: melihat, menyentuh, mencium, mendengar, dan merasakan. Mengenal dan mengingat suatu perasaan dalam aktifitas keseharian adalah sangat penting. Untuk mengamati secara benar seseorang harus dapat merasakan dan mengkategorikan inderanya. Jadi, indera (*senses*), perasaan (*feelings*), dan pengamatan (*observation*) bergabung menjadi suatu mata rantai sebagai alat pembentuk sebuah karakter. Seorang pemeran harus menggunakan kekuatan observasi untuk tujuan-tujuan sebagai berikut.

- a. Untuk mempelajari karakter manusia. Hal ini berhubungan dengan karakter yang akan dimainkan. Dalam berjalan, *gesture*, berbicara dan duduk yang nantinya dapat ditiru saat berada di atas panggung.
- b. Untuk mempelajari suasana, bagaimana suasana yang digambarkan oleh penulis lakon dapat diwujudkan oleh pemeran lewat tingkah laku, ucapan, maupun hubungan secara keseluruhan.
- c. Untuk menggabungkan beberapa kualitas yang dapat dipelajari saat mengamati.
- d. Untuk memperkaya perbendaharaan gambar yang bersifat fisik atau realitas.
- e. Untuk mencari detail-detail objek secara spesifik dan diaplikasikan pada peran.

### Contoh:

Seandainya pemeran memainkan lakon *Kereta Kencana Karya Eugene Ionesco* terjemahan WS. Rendra. Langkah pertama adalah menganalisis lakon tersebut, kemudian menganalisis karakter yang akan dimainkan. Langkah selanjutnya adalah mengobservasi per-peran yang ada dalam lakon tersebut, yaitu pada tokoh kakek dan nenek berdasarkan analisis karakter. Kakek adalah seorang orang yang sangat renta, punya penyakit pada saluran pernafasan, sudah pasrah pada kematian, seperti

anak kecil, mantan profesor yang dilupakan tapi juga seorang gilyawan. Observasi difokuskan pada orang-orang yang mempunyai ciri-ciri tersebut. Tempat observasi bisa dimana saja, baik di jalanan, di rumahnya sendiri, di rumah jompo dan lain-lain. Hasil dari observasi akan dicoba pada tempat latihan. Latihan dilakukan secara berulang-ulang sampai menemukan gambaran yang pas baik dari sisi fisik maupun dari sisi psikisnya.

### 5.3 Interpretasi

Interpretasi pada karakter adalah usaha seorang pemeran untuk menilai karakter peran yang akan dimainkan. Hasil penilaian ini didapat sesuai tingkat kemampuan, pengalaman dan hasil analisis karakter pada lakon. Fungsi interpretasi adalah untuk menjadikan karakter peran menjadi bagian dari diri pemeran. Jadi, pemeran bisa memahami sebuah peranan dan bersimpati dengan tokoh yang hendak digambarkan. Kemudian pemeran berusaha menempatkan dirinya dalam diri karakter tokoh peran. Akhirnya laku pemeran menjadi laku karakter peran.

Setelah menganalisis karakter dan mendapatkan informasi lengkap, maka pemeran perlu melakukan tafsir atau interpretasi. Interpretasi ini berdasarkan data hasil analisa karakter, observasi, dan pengalaman pemeran untuk memberi sentuhan dan atau penyesuaian terhadap peran yang akan dimainkan. Proses ini bisa disebut sebagai proses asimilasi (perpaduan) antara gambaran peran yang diciptakan oleh pemeran dan gambaran peran yang diinginkan oleh penulis lakon. Seorang pemeran sebetulnya boleh tidak melakukan interpretasi terhadap karakter, artinya, ia hanya sekedar melakukan apa yang dikehendaki oleh karakter apa adanya sesuai dengan hasil analisis. Akan tetapi, sangat mungkin seorang pemeran memiliki gagasan tertentu yang akan ditampilkan dalam pementasan setelah menganalisa sebuah karakter.

Hasil dari interpretasi terhadap karakter ini juga harus dipadukan dengan interpretasi sutradara, karena sutradara adalah perangkai atau yang merajut semua unsur pementasan. Proses interpretasi biasanya menyangkut unsur gambaran fisik dan kejiwaan.

- **Gambaran Fisik.** Interpretasi terhadap gambaran fisik sangat perlu, karena merupakan sesuatu yang pertama dilihat oleh penonton. Fisik peran sangat dipengaruhi oleh sosio budaya dan letak geografis. Penulis lakon ketika menciptakan karakter terkadang mendapatkan bahan dari sekelilingnya. Penulis lakon terkadang memberi gambaran fisik peran secara samar dan tidak mendetail. Tugas seorang pemeran adalah mengadaptasi fisik peran tersebut menjadi menjadi fisik pemeran sehingga bisa dimainkan. Misalnya, hasil analisis karakter raja Lear adalah seorang raja Britania yang sudah tua (berusia 80 tahun), berjenggot putih dan berambut putih, kurus, dan mata sudah pudar. Kalau hendak memainkan

karakter tersebut berarti ada proses interpretasi, yaitu sosok fisik orang Inggris menjadi sosok orang Indonesia, tingkat kekurusan tubuh, warna kulit, tingkat warna putih pada rambut dan jenggotnya, meskipun ini bisa dibantu dengan make-up. Tetapi struktur tulang dan keseluruhan bentuk fisik ini yang agak susah, maka bisa dibuat raja Lear versi Indonesia.

- Kejiwaan. Kejiwaan seseorang sangat dipengaruhi oleh strata sosial, tingkat pendidikan, budaya, pengalaman hidup, dan pengendalian emosi. Kejiwaan ini mempengaruhi semua aspek tingkah laku bahkan cara berkomunikasi. Interpretasi kejiwaan peran dilakukan karena berhubungan dengan manusia yang hidup dan memiliki jiwa. Tugas seorang pemeran adalah menjadikan jiwa peran menjadi jiwanya sendiri. Proses ini perlu adanya penyesuaian-penyesuaian atau bila perlu jiwa peran tersebut diinterpretasikan secara lain karena proses adaptasi. Misalnya, kejiwaan Raja Lear diinterpretasikan bukan sebagai orang yang pemaarah atau tingkat kemarahan itu, tetapi disesuaikan dengan kemarahan orang yang berpengaruh pada budaya asal pemeran. Hal ini bisa dan diperbolehkan asal sesuai dengan konsep garap yang dibuat oleh sutradara dalam keseluruhan pementasan.

#### **5.4 Ingatan Emosi**

Emosi secara umum memiliki arti proses fisik dan psikis yang kompleks yang bisa muncul secara tiba-tiba dan spontan atau diluar kesadaran. Kemunculan emosi ini akan menimbulkan respon pada kejiwaan, baik respon positif maupun respon negatif. Emosi mempengaruhi ekspresi. Emosi sering dikaitkan dengan perasaan, persepsi atau kepercayaan terhadap objek-objek baik itu kenyataan maupun hasil imajinasi.

Ingatan emosi adalah salah satu perangkat pemeran untuk bisa mengungkapkan atau melakukan hal-hal yang berada diluar dirinya (Suyatna Anirun, 1989). Sumber dari ingatan emosi adalah kajian pada ingatan diri sendiri, dan kajian sumber motivasi atau lingkungan motivasi yang bisa diamati. Ingatan emosi berfungsi untuk mengisi emosi peran yang dimainkan. Seorang pemeran harus mengingat-ingat segala emosi yang terekam dalam sejarah hidupnya, baik itu merupakan pengalaman pribadi maupun pengalaman orang lain yang direkam. Dengan ingatan emosi akan mudah memanggil kembali jika perlukan ketika sedang memainkan peran tertentu.

Menurut Konstantin Stanislavsky ingatan emosi adalah ingatan yang membuat pemeran menghayati kembali perasaan yang pernah dirasakan ketika melihat suatu objek yang sama ketika menimbulkan perasaan tersebut. Ingatan ini hampir sama dengan ingatan visual yang dapat menggambarkan kembali secara batiniah sesuatu yang sudah dilupakan, baik tempat maupun orang. Ingatan emosi dapat mengem-

balikan perasaan yang pernah dirasakan. Mula-mula rasa itu mungkin tidak bisa diingat, tapi tiba-tiba sebuah kesan, sebuah pikiran, sebuah benda yang dikenal mengembalikannya dengan kekuatan penuh. Kadang-kadang emosi itu sama kuatnya dengan dulu, kadang-kadang agak kurang, kadang-kadang perasaan yang sama dalamnya kembali tetapi dalam bentuk yang agak berbeda (Stanislavsky, 1980).

Ingatan emosi dipengaruhi oleh waktu, karena waktu adalah penyaring yang bagus untuk perasaan dan kenangan. Waktu juga mengubah ingatan-ingatan yang realistis menjadi kesan. Misalnya, kita melihat kejadian yang sangat luar biasa, maka kita akan menyimpan ingatan kejadian tersebut tetapi hanya ciri-ciri yang menonjol dan yang meninggalkan kesan, bukan detail-detailnya. Dari kesan tersebut akan dibentuk suatu ingatan tentang sensasi yang mendalam. Sensasi-sensasi yang disimpan tersebut akan saling mengait dan saling mempengaruhi dan dijadikan sintesis ingatan. Sintesis ingatan inilah yang bisa dipanggil kembali untuk keperluan pemeranan, karena bersifat substansial dan lebih jelas dari kejadian yang sebenarnya.

Memainkan sebuah peran sebenarnya memainkan diri sendiri. Pemeran bekerja dengan tubuh dan jiwanya. Kalau pemeran sudah kehilangan dirinya maka tidak akan dapat menghayati peran yang dimainkan. Permainan yang tidak dilandasi oleh jiwa pemeran akan memunculkan permainan yang palsu dan berlebih-lebihan. Stanislavsky memberi sebuah rambu-rambu "bagaimanapun kau bermain, betapa banyak peranan yang kau mainkan, jangan sekalil-kali kau biarkan dirimu mengecualikan penggunaan perasaanmu sendiri. Melanggar peraturan ini sama saja artinya membunuh tokoh yang kau gambarkan, karena dengan berbuat demikian kau merenggutkan daripadanya jiwa yang berdebar, yang hidup, yang manusiawi, padahal ini merupakan sumber penghayatan dan penghidupan sebuah peran yang sejati". Jadi, ada anggapan yang salah selama ini bahwa untuk memerankan sebuah peran, pemeran harus menghilangkan diri dan jiwanya untuk diganti dengan diri dan jiwa peran.

Ingatan emosi dalam jiwa pemeran dapat dianalogikan dengan sebuah almari atau loker tempat penyimpanan. Makin banyak atau makin tajam ingatan emosi yang dimiliki maka semakin banyak bahan yang dapat digunakan untuk berkreaitivitas. Jika ingatan emosi lemah atau sedikit maka perasaan-perasaan yang dihasilkan tidak akan nyata dan tidak berkarakter. Jika ingatan emosi tajam dan mudah untuk diungkapkan, maka tidak akan kesulitan memindah-mindahkan ke panggung dan memainkannya. Kalau simpanan ingatan emosi penuh, maka untuk memainkan sebuah peran tidak membutuhkan teknik yang macam-macam karena alam bawah sadar akan mewujudkannya. Emosi adalah segala aktivitas yang mengekspresikan kondisi di sini dan sekarang dari organisme manusia dan ditujukan ke arah dunianya di luar. Emosi timbul secara otomatis dan terikat dengan aksi yang dihasilkan dari konfrontasi manusia dengan dunianya. Pemeran tidak

menciptakan emosi karena emosi akan muncul dengan sendirinya lantaran keterlibatannya dalam memainkan peran sesuai dengan naskah. Latihan Ingatan emosi ini akan difokuskan pada latihan terhadap rasa takut, marah, bahagia, sedih, malu, dan keinginan-keinginan serta latihan *achtungspiele* (menceritakan nukilan-nukilan peristiwa atau kegiatan yang telah lampau).

#### 5.4.1 Latihan-Latihan Ingatan Emosi

##### a. Latihan Dengan Rasa

- Duduk atau berdiri dengan santai, kemudian ingat emosi kesedihan yang mendalam yang pernah dialami. Latihan ini tidak menggambarkan kesedihan, tetapi mengingat-ingat kesedihan yang pernah dialami.
- Lakukan latihan ini dengan beragam emosi yang ada, misalnya marah, gembira, malu, takut, bahagian dan lain-lain.

##### b. Latihan Dengan *Achtungspiele*

- Peserta duduk melingkar kemudian salah seorang duduk di tengah untuk mempresentasikan atau menceritakan kejadian yang dialami satu hari sebelumnya. Ceritakan semua kegiatan sampai detil. Semakin detil cerita tersebut semakin baik.
- Lakukan latihan ini secara bergantian kemudian tingkatkan waktu yang harus diingat, misalnya dua hari sebelumnya, tiga hari sebelum. Semakin detail dan runtut cerita tersebut semakin baik. Latihan lebih baik kalau ditambah dengan ekspresi dan penghayatan yang dirasakan.

##### c. Latihan Dengan *Game*

###### • **Sesuatu Yang Anda Tidak Disukai**

Dalam posisi duduk yang nyaman, bayangkan sesuatu yang tidak disukai. Mungkin sesuatu itu ada di atas kepala, di atas pundak, punggung atau dia menekan ke bawah. Dapatkan bayangan yang jelas terhadap sesuatu (yang tidak disukai tersebut). Di mana sesuatu itu dirasakan? Adakan kontak dengannya, cobalah untuk melenyapkan. Biarkan gerakan yang terjadi.

**Catatan.** Bayangan semacam ini biasanya akan merangsang munculnya ingatan terhadap sebuah pengalaman yang bisa membangkitkan emosi pribadi yang kuat kepada seorang pemeran. Walaupun reaksi emosi pribadi bukan tujuan utama seorang pemeran, tetapi hal ini akan membantu anda untuk menemukan kesadaran batin yang mendalam berkaitan dengan perasaan.

- **Lintasan Emosi**  
Buat dua kelompok dan masing-masing kelompok saling berseberangan. Pembimbing menentukan emosi, misalnya sedih maka kelompok A mengungkapkan emosi sedih dan melintas menuju tempat kelompok B, sedangkan kelompok B melintas menuju tempat kelompok A dengan emosi sebaliknya. Lakukan latihan dengan emosi-emosi yang lain.  
Lakukan latihan ini dengan penghayatan dan ekspresif serta jangan terburu-buru.
- **Tergesa-Gesa Dan Berhenti**  
Duduk atau berdiri, bayangkan anda merasakan perasaan tergesa-gesa untuk menyelamatkan diri. Ekspresikan perasaan tersebut dan jangan ditahan. Ekspresikan perasaan ketakutan tersebut dan keinginan untuk menyelamatkan diri tersebut. Biarkan tangan dan kaki bergerak, kadang tergesa-gesa kemudian berhenti, atau bergerak dengan hati-hati.

## 5.5 Irama

Irama dapat dirumuskan sebagai perubahan-perubahan yang teratur dan dapat diukur dari segala macam unsur yang terkandung dalam sebuah hasil seni, dengan syarat bahwa semua perubahan secara berturut-turut merangsang perhatian penonton dan menuju ke tujuan akhir si seniman (Harymawan, 1993). Irama yang dimaksud disini adalah irama permainan dalam teater. Pemeran dalam sebuah pertunjukan harus menciptakan irama tersebut, karena pemeran adalah unsur utama dalam teater. Irama dasar dari permainan pemeranan adalah perkembangan watak dan cerita itu sendiri. Dengan adanya irama maka pertunjukan tersebut tidak menjadi monoton, dan dapat memikat perhatian penonton.

Latihan ini bertujuan untuk memberi variasi peran, variasi adegan dan lain-lain agar tidak membosankan. Latihan irama bagi seorang pemeran dapat dilakukan dengan melatih panjang atau pendek, keras atau lemah, tinggi rendahnya dialog serta variasi gerak sehubungan dengan *timing*, penonjolan bagian, pemberian isi, progresi dan pemberian variasi pentas.

Pelatihan irama banyak ragamnya, yaitu irama suara, irama gerak tubuh dan irama dari lakon. Irama dalam suara dapat ditempuh dengan latihan pernafasan, latihan intonasi, artikulasi dan emosi pada dialog. Tanpa persediaan udara yang cukup dan penggunaannya yang efisien, irama ucapan seorang aktor akan terbatas, susah menahan panjangnya

ucapan, dan tidak dapat mengatur nada ekspresi yang dituntut peran yang dimainkan. Ketegangan yang ada pada pita suara dan penggunaan yang tidak efisien ruang pengatur resonansi akan membuang persediaan napas yang ada dengan sia-sia. Ketegangan di area tenggorokan juga akan sangat mempengaruhi pita suara dan menghalangi proses pernafasan.

Latihan irama atau ritme bukan hanya sekedar latihan tempo (cepat atau lambat) atau *beat* dialog, tetapi juga variasi dari tempo atau *beat* sehingga memberi penekanan kata. *Beat* adalah kesatuan terkecil dari arti kalimat dalam dialog. Dalam latihan ini, penekanan kata dilakukan dengan cara membuat kontras ucapan. Variasi penekanan akan memberikan fokus dan penekanan pada kata-kata tertentu, gambaran-gambaran tertentu, atau pada elemen-elemen dialog tertentu sehingga arti yang dimaksud dapat sampai.

Latihan irama dalam gerak tubuh sangat dipengaruhi oleh irama batin seorang pemeran. Semakin emosional seorang pemeran semakin tidak terkontrol gerakan-gerakan tubuhnya. Untuk melatih irama batin seorang pemeran bisa ditempuh dengan yoga atau relaksasi. Kemudian sering mendengarkan irama-irama musik yang berlainan, bisa musik klasik, musik jass dan musik-musik yang lain. Dengan membiasakan didiri mendengarkan irama-irama tersebut, maka batin juga akan berirama dan ini mempengaruhi irama gerakan-gerakan tubuh.

Fungsi latihan ini adalah dapat membimbing calon pemeran untuk membentuk karakter peran. Penulis naskah biasanya memberikan ritme atau irama itu terkandung dalam dialog, sehingga cocok dengan kepribadian dan emosi peran. Emosi biasanya membuat perubahan pada ketegangan otot dan ini mempunyai efek langsung pada cara pemeran bicara. Dengan demikian ritme atau irama berhubungan langsung dengan keadaan emosional dan organ sumber suara pemeran. Ketika seorang pemeran mengerti ritme atau irama dan mengucapkan dialog yang ditulis oleh penulis naskah, maka pemeran dapat merasakan dan mengekspresikan kata-kata tersebut.

## **5.6 Pendekatan Karakter Peran**

Ketika seorang pemeran mendapatkan peran yang akan dimainkan, maka tugas pemeran adalah menciptakan dan memainkan peran tersebut. Bahan penciptaan peran adalah seluruh diri pemeran dan pendekatan memainkan peran tersebut sesuai dengan pendekatan yang di ajukan oleh Rendra yaitu pendekatan secara imajinatif dan pendekatan secara terperinci. Pendekatan imajinatif adalah pendekatan yang spontan dan otomatis. Seakan-akan dengan sekali membaca, pemeran sudah bisa menangkap peran yang akan dimainkan. Pendekatan ini bisa terjadi kalau perasaan pemeran peka, kecerdasanya tinggi dan intuisinya terhadap peran sangat tajam (Rendra; 1985).

Pendekatan secara terperinci adalah pendekatan yang dilakukan dengan mengumpulkan keterangan-keterangan mengenai peran, lalu meneliti dan menguraikan keterangan-keterangan kemudian menyimpulkannya. Pendekatan ini adalah pendekatan yang sangat dasar yang dilakukan oleh seorang pemeran. Pendekatan dan cara kerja ini oleh Rendra disebut dengan jembatan keledai. Urutan kerjanya adalah sebagai berikut.

#### **5.6.1 Mengumpulkan Tindakan Pokok Peran**

Langkah ini bertujuan untuk mengetahui tindakan apa saja yang dilakukan oleh peran terhadap perkembangan perannya sendiri maupun perkembangan lakon tersebut. Kalau dalam teater daerah tindakan pokok peran ini ditentukan oleh sutradara. Misalnya, peran adipati, tindakan pertama adalah memimpin pertemuan agung, kemudian dia mendapat laporan tentang kerusakan yang terjadi di wilayah kedipaten tersebut. Tindakan kedua adalah memimpin memberantas kerusakan tersebut dan mendapat rintangan-rintangan. Tindakan ketiga adalah mengatasi rintangan tersebut dengan berbagai cara. Tindakan keempat adalah menerima kenyataan tindakan tersebut baik berupa kekalahan maupun kemenangan.

Sedangkan pada teater yang berdasarkan pada naskah lakon maka tindakan pokok peran ini dasar analisis naskah tersebut. Misalnya: peran Raja Lear, tindakan pertama adalah membagi kerajaannya dan mengharapkan pujian dari anak-anaknya. Tindakan kedua adalah menghadapi kenyataan bahwa anak-anaknya tidak sesuai dengan harapannya. Tindakan ketiga adalah bagaimana Raja Lear keluar dari kerajaannya dan hidup menderita. Tindakan keempat adalah bagaimana dia menjadi gila dan ingin balas dendam terhadap putri-putri yang mengusirnya.

Tindakan kelima adalah bagaimana Raja Lear menghadapi kenyataan bahwa akan bertemu dengan putri tercintanya tetapi kemudian mati dipelukannya. Tindakan pokok peran ini akan mengarahkan pemeran tentang bagaimana cara memainkan peran tersebut sesuai dengan perkembangan peran dalam lakon.

#### **5.6.2 Mengumpulkan Sifat dan Watak Peran**

Langkah ini bisa ditempuh dengan menganalisis sifat dan watak peran dalam naskah lakon. Setelah mendapatkan semua bahan kemudian dihubungkan dengan tindakan-tindakan pokok yang harus dikerjakan, kemudian ditinjau mana yang memungkinkan ditonjolkan sebagai alasan untuk tindakan-tindakan peran. Misalnya, peran Raja Lear, mempunyai sifat yang suka dipuji, tidak suka dibantah, berwibawa, pemarah, keras kepala, pandai, suka mengutuk, sudah pikun, pendendam, dan galak.

Sifat-sifat ini kemudian dihubungkan dengan tindakan-tindakan pokoknya. Ketika raja Lear membagi kerajaannya berdasarkan dari pujian

dari putri-putrinya, dan salah satu putrinya tidak memuji, maka Raja Lear murka dan memutuskan hubungan keluarga. Paduan antara sifat peran dan tindakan pokok inilah yang harus dimainkan oleh pemeran dan seolah-olah itu adalah sifat dan tindakan pemeran.

### 5.6.3 Mencari Penonjolan Karakter

Mencari bagian-bagian dalam naskah yang memungkinkan untuk ditonjolkan dari peran tersebut. Langkah ini dilakukan untuk memberi gambaran sifat peran yang akan dimainkan. Misalnya, peran Raja Lear adalah gambaran dari orang yang suka dipuji, maka seorang pemeran harus menonjolkan sifat itu ketika ada kesempatan dalam suatu adegan. Penonjolan ini bisa digambarkan dengan pose tubuh, tingkah laku, cara berbicara, dan ekspresi muka.

### 5.6.4 Mencari Makna Dialog

Mencari makna dari dialog-dialog peran. Dialog-dialog peran terkadang menggunakan bahasa sastra atau kiasan yang mempunyai makna tersirat. Tugas seorang pemeran adalah mencari makna yang tersirat tersebut sehingga dimengerti. Kalau memahami makna kata tersebut, maka dapat mengekspresikan baik lewat bahasa verbal maupun bahasa tubuh.

Misalnya, dialog Raja Lear di bawah ini.

Begitu? Nah, kejujuranmu hendaknya  
Jadi maskawinmu ! Demi sinar suci surya'  
Demi hikmah Hecate yang gelap, demi  
Khasiat falak yang memangku hidup dan mati  
Sekarang kulempar tiap kewajiban orang tua,  
Tiap pertalian keluarga dan darah; mulai kini  
Sampai selamanya kaulah asing bagiku dan bagi  
Hatiku. Orang Scyth yang biadab,  
Orang yang melulur anaknya sendiri  
Agar puas laparnya, dia sama dekatnya  
Ke hatiku untuk belas dan bantuanku, dengan kau, bekas anakku.

(dikutip dari *Raja Lear* karya William Shakespeare, terjemahan Trisno Sumardjo)

Kutipan dialog di atas menunjukkan karakter Raja Lear yang keras, penuh nafsu, mudah naik darah, dan tidak bijaksana. Anak yang disayanginya menjadi tidak diakui lagi bahkan sangat asing baginya. Sampai Raja Lear mengibaratkan bagai orang *Scyth* yang tega memakan anaknya sendiri sebagai pemuas rasa laparnya.

### 5.6.5 Menciptakan Gerak Ekspresi

Menciptakan gerakan-gerakan dan ekspresi peran. Langkah ini bisa dilakukan ketika pemeran benar-benar merasakan gejolak batin atau emosi ketika mengucapkan dialog. Kalau pemeran tidak merasakan itu, maka gerak dan ekspresi yang timbul bersifat klise atau dibuat-buat.

Misalnya, dialog Raja Lear di bawah ini.

Begitu? Nah, kejujuranmu hendaknya  
Jadi maskawinmu ! Demi sinar suci surya'  
Demi hikmah Hecate yang gelap, demi  
Khasiat falak yang memangku hidup dan mati  
Sekarang kulempar tiap kewajiban orang tua,  
Tiap pertalian keluarga dan darah; mulai kini  
Sampai selamanya kaulah asing bagiku dan bagi  
Hatiku. Orang Scyth yang biadab,  
Orang yang melulur anaknya sendiri  
Agar puas laparnya, dia sama dekatnya  
Ke hatiku untuk belas dan bantuanku, dengan kau, bekas anakku.

(dikutip dari *Raja Lear* karya William Shakespeare, terjemahan Trisno Sumardjo)

Ketika mengucapkan, "Begitu? Nah, kejujuranmu hendaknya jadi mas kawinmu" posisi masih duduk, tetapi ditambah menoleh kearah Cordelia. Kemudian mulai berdiri dan menghadap ke depan agak menengadahkan kepala ketika mengucapkan, "Demi sinar suci surya" dan seterusnya. Terus melihat Cordelia ketika mengucapkan, "mulai kini sampai selamanya kaulah asing bagiku dan hatiku". Gerak-gerakan dan ekspresi yang diciptakan harus mendukung dialog-dialog yang diucapkan. Kalau gerak dan ekspresi itu tidak mendukung maka dialog yang diucapkan dan gerakan yang diciptakan tidak akan berkualitas. Jadi gerakan dan ekspresi yang diciptakan harus mendukung apa yang diucapkan, begitu juga sebaliknya ucapan yang dilontarkan harus mendukung gerak dan ekspresi.

### 5.6.6 Menemukan Timing

Menemukan timing yang tepat, baik timing gerakan maupun timing dialog. Langkah selanjutnya adalah mulai menganalisis dialog peran dengan cara membagi dialog tersebut menjadi bagian-bagian kecil yang disebut dengan *beat*. *Beat* adalah satuan terkecil dari dialog yang mengandung satu permasalahan. Fungsi dari langkah ini adalah untuk mengetahui makna yang sebenarnya dari dialog tersebut. Kalau sudah diketahui, maka bisa diucapkan dengan timing yang tepat serta dipertegas dengan gerakan.

Misalnya, dialog antara Regan dan Oswald pada lakon *Raja Lear* karya William Shakespeare.

- REGAN** : Tentara Iparku sudah di medan?  
**OSWALD** : Sudah, Nyonya.  
**REGAN** : Dia sendiri memimpin?  
**OSWALD** : Ya, Terpaksa, tapi Kakak nyonya lebih berjiwa prajurit.  
**REGAN** : Edmun tak berjumpa tuanmu di rumahnya?  
**OSWALD** : Memang tidak.

(dikutip dari *Raja Lear* karya William Shakespeare, terjemahan Trisno Sumardjo)

Dialog nomer 1 sampai dengan nomer 4 adalah satu *beat* karena mengandung satu permasalahan pembicaraan, sedang dialog di bawahnya sudah beda permasalahan. Kalau pemeran mengetahui *beat* ini maka dia bisa merancang kapan dialog tersebut diberi tekanan untuk mempertegas makna dan kapan bergerak. Jadi ucapan-ucapan yang disampaikan mengandung makna dan gerakan-gerakan dan ekspresi yang diciptakan bisa mendukung makna dari ucapan.

### **5.6.7 Mempertimbangkan Teknik Pengucapan**

Langkah ini dilakukan untuk memberikan tekanan dan penonjolan watak peran. Setelah dialog dalam *beat* dibagi-bagi, maka tinggal mempertimbangkan bagaimana cara mengucapkan dialog tersebut. Apakah mau diberi tekanan pada salah satu kata, diucapkan dengan dibarengi gerak, diucapkan dulu baru bergerak, atau bergerak dulu baru diucapkan. Harus diingat bahwa pemberian tekanan pada dialog atau gerak-gerak yang diciptakan harus mempunyai tujuan yaitu penggambaran watak peran yang dimainkan.

### **5.6.8 Merancang Garis Permainan**

Permainan teater dibangun berdasarkan hukum sebab akibat atau aksi dan reaksi. Aksi dan reaksi pemeran iakan menggerakkan plot. Dengan demikian lakon akan berjalan sesuai dengan rancangan yang dibuat oleh penulis lakon dan sutradara. Pemeran juga berkewajiban membuat rancangan garis permainan di atas pentas sehingga setiap peran mengalami perkembangan menuju titik klimaks. Garis permainan hampir sama dengan tangga dramatik lakon. Tindakan-tindakan peran yang kuat dihubungkan dengan gambaran watak peran yang kuat pula.

Misalnya, rancangan garis permainan dari peran Raja Lear pada lakon *Raja Lear* Karya William Shakespeare.

Pada awalnya Raja Lear sangat bijaksana dan tindakannya penuh dengan perhitungan, kemudian mulai ada kenaikan emosi dan tindakan yang menguat karena ada penentangan. Tingkat emosi dan tindakan Raja Lear kembali datar tetapi dengan bergulirnya lakon garis permainan mulai mengalami kenaikan dan terus naik sampai klimaks pada saat mengetahui bahwa anak yang paling disayang mati. Setelah sampai pada klimaks maka tingkat emosional dan tindakan-tindakan Raja Lear semakin menurun sampai akhirnya mengalami kematian.

#### **5.6.9 Mengkompromikan Rancangan Peran**

Rancangan peran yang telah ditentukan oleh pemeran selanjutnya dikompromikan dengan sutradara. Tugas utama seorang pemeran adalah merancang dan menciptakan peran yang akan dimainkan. Perancangan peran yang diciptakan dari hasil analisis peran, observasi, dan interpretasi harus dikompromikan dengan sutradara. Sedetail apapun rancangan peran yang diciptakan tetapi tetap harus kompromi dengan imajinasi dan rancangan sutradara sebagai perangkai dari keseluruhan artistik di atas pentas. Misalnya, merancang peran Raja Lear, secara fisik sesuai dengan penggambaran peran dalam naskah lakon, secara psikologis sesuai dengan analisis, cara bergerak dan bicara sesuai dengan imajinasi. Rancangan ini kemudian dipadukan dengan rancangan peran Raja Lear yang dibuat oleh sutradara. Hasil dari perpaduan ini memunculkan peran Raja Lear tetapi suaranya kurang berat dari rancangan, atau gerakannya kurang perkasa meskipun sudah tua dan lain-lain. Hasil perpaduan dengan sutradara inilah yang akan dimainkan.

#### **5.6.10 Menciptakan Bisnis Aktting dan *Blocking***

Bisnis aktting adalah gerakan-gerakan kecil yang diciptakan untuk mendukung gambaran peran yang dimainkan. Bisnis aktting ada yang dipengaruhi emosi bawah sadar, tetapi ada juga yang diciptakan dengan kesadaran. Gerakan bawah sadar dipengaruhi oleh keadaan emosi jiwa pemeran. Terkadang sangat merugikan tetapi bisa juga sangat menguntungkan kalau gerakannya tersebut sesuai dengan emosi peran. Misalnya, gerakan memasukan tangan dalam saku, bersedekap, menaruh kedua tangan di belakang tubuh. Bisnis aktting harus disadari dan diciptakan oleh pemeran agar gerakan ini bisa menjadi suatu ciri khas dari peran tersebut. Misalnya, peran yang dimainkan mempunyai kelainan pada mata, maka gerakan-gerakan yang mendukung pada kelainan mata tersebut harus diciptakan.

*Blocking* adalah pengaturan posisi pemeran di atas panggung. Dalam membuat *blocking* seorang pemeran harus sadar terhadap ruang karena posenya akan dinikmati oleh penonton. Pemeran juga harus mengetahui harga area panggung yang biasa dalam sembilan area atau

dua belas area permainan. Dalam pembuatan *blocking* ini seorang pemeran harus berkoordinasi dengan sutradara, karena dia juga berhak dan mempunyai tujuan tertentu atas penempatan posisi pemeran dalam pementasan.

#### **5.6.11 Menghidupkan Peran Dengan Imajinasi**

Setelah tahapan kerja dalam memerankan karakter di atas, maka tinggal memainkan karakter tersebut dalam sebuah latihan bersama. Dalam memainkan karakter ini akan terasa kering dan tidak hidup ketika tidak melibatkan imajinasi. Proses imajinasi bisa dilakukan dengan jalan memusatkan pikiran dan perasaan kepada pikiran dan perasaan peran yang dimainkan.

Setiap detail dari karakter peran yang akan dimainkan, diciptakan melalui imajinasi. Gambaran tokoh mulai dari penampilan fisik harus diciptakan dengan jelas. Semua gambaran imajinasi tentang tokoh benar-benar dibangun dan senantiasa dimasukkan dalam pikiran, sehingga seolah-olah tokoh tersebut dikenal dengan baik. Semakin sering imajinasi ini dibangun dengan konsisten maka semakin yakin bahwa pemeran adalah tokoh tersebut. Keyakinan ini akan membawa pengaruh besar dalam penampilan di atas panggung.

Setelah gambaran fisik tokoh lekat dalam pikiran maka kemudian gambaran kejiwaan tokoh tersebut harus diciptakan. Setiap detil watak atau sikap yang mungkin akan diambil oleh tokoh dalam satu persoalan benar-benar diangankan. Perubahan perasaan dan mental tokoh dalam setiap persoalan yang dihadapi harus benar-benar dirasakan. Dengan merasakan dan memikirkan jiwa peran, maka perasaan dan pikiran peran tersebut menjadi satu dengan jiwa dan muncullah sebuah permainan yang menyakinkan. Apabila penonton bisa dinyakinkan dengan permainan, maka komunikasi yang terjadi antara penonton dan tontonan menjadi lancar.

#### **5.6.12 Mengasah Faktor Ilham dan Imajinatif**

Langkah kerja dalam memerankan karakter yang telah disebutkan di atas adalah langkah kerja secara teknis dan permainan yang teknis adalah permainan yang tidak hidup. Untuk menghidupkan peran yang dimainkan dibutuhkan faktor ilham dan imajinasi. Kedua faktor ini berhubungan dengan bakat. Apabila kurang berbakat maka pemeran hanya sampai pada jembatan keledai tersebut. Faktor bakat ini hanya bisa di atasi dengan kerja keras. Dengan kerja keras dan latihan berulang-ulang akan memunculkan suatu insting. Insting inilah yang dibutuhkan untuk menggantikan bakat.

## **5.7 Melaksanakan Pemeranan**

Tahap terakhir yang harus dilalui seorang aktor adalah memainkan peran. Setelah melaksanakan latihan dasar, latihan teknik, dan memahami karakter peran yang dimaksud, seorang aktor kemudian mengaktualisasikan dirinya ke dalam peran yang dia mainkan. Tingkatan tertinggi seorang aktor dalam bermain peran adalah ketika sifat dan karakter pribadinya tidak bercampur atau mempengaruhi karakter peran yang dimainkan. Meskipun hal ini sangat sulit untuk dilakukan, akan tetapi seorang aktor harus memompa dirinya untuk mencapai tujuan tersebut. Pelaksanaan pemeranan karakter dalam teater selain dipengaruhi oleh karakter itu sendiri juga dipengaruhi oleh bentuk teater yang dimainkan. Eksplorasi dan aktualisasi diri yang dilakukan seorang aktor akan berbeda ketika ia memainkan pantomim dan monolog. Di bawah ini akan disampaikan wujud pelaksanaan pemeranan mulai dari pantomim, monolog, mendongeng, fragmen, drama pendek hingga drama panjang.

### **5.7.1 Pantomim**

Pantomim pada awalnya berfungsi untuk mengisi waktu luang atau waktu jeda pada waktu pementasan teater yang memakan waktu yang panjang. Nama pantomim ini diberikan oleh orang-orang Yunani dan Romawi untuk menyebutkan pertunjukan yang berisi tarian dan gerak-gerak tubuh yang lucu untuk menimbulkan gelak tawa penonton. Tetapi pada perkembangan selanjutnya, pantomim menjadi suatu seni tersendiri. Jadi, pantomim adalah seni menyatakan bermacam-macam gagasan dengan menggunakan bahasa gerak tubuh tanpa media kata-kata atau bahasa verbal. Para pemain pantomim mengekspresikan diri melalui isyarat gerak tubuh dan wajah yang ekspresif. Bagi seorang pemeran, pantomim mempunyai tujuan untuk mengembangkan gerak badaniah yang luwes dan ekspresif.

Selain latihan dasar olah tubuh, latihan dasar pantomim secara khusus harus dilakukan oleh calon pemeran. Latihan khusus ini mengacu pada ekspresi wajah, badan, dan gerak-gerak imajiner. Dalam latihan ekspresi wajah, pemeran dapat mengeksplorasi kemungkinan-kemungkinan yang dapat dilakukan oleh wajahnya. Melakukan berbagai macam ekspresi dengan mata, bibir, mulut, kerut dahi, gigi, alis dan seluruh bagian wajah yang bisa digerakkan.

Setiap seni pun harus dilatih. Seluruh anggota badan dieksplorasi sehingga gerak dan ekspresi melalui tubuh dapat dilakukan. Dengan menggunakan bahasa gerak, maka pantomim memiliki kemungkinan ungkap yang lebih menarik. Setiap gerak dan ekspresi manusia dapat ditirukan dan dijadikan stimulasi gagasan kreatif. Karena sifatnya yang imajinatif, maka seluruh aktifitas yang dilakukan harus mampu ditangkap maksudnya oleh penonton. Oleh karena itu latihan dengan benda imajiner dapat dilakukan, seperti di bawah ini:

- Latihan dimulai dengan benda-benda nyata, misalnya memegang sesuatu. Lakukan latihan memegang benda-benda tersebut sampai menemukan dan hafal dari bentuk benda tersebut. Mulailah dengan benda bulat terlebih dahulu. Hal ini akan memudahkan karena persendian juga memiliki bentuk bulat sehingga gerak melingkar lebih mudah dilakukan.
- Latihan gerakan menentukan ukuran benda, misalnya ukuran bola kecil, sedang, dan besar. Lakukanlah secara bertahap dengan benda yang lainnya. Semua masih dilakukan dengan benda yang nyata.
- Latihan kemudian dilanjutkan tanpa ada benda (benda imajiner). Ingat kembali benda nyata yang pernah dipakai untuk latihan, mulai dari bentuk dan ukurannya.
- Latihan dengan benda imajiner dan mempertimbangkan gaya gravitasi, misalnya berat benda tersebut. Mulailah dengan benda yang ringan.

Menirukan dan memperbesar atau memperkecil gerak manusia, binatang atau benda di sekeliling juga sangat penting:

- Tirukan gerakan-gerakan yang ada disekitar kita, misalnya gerakkan teman, orang-orang, kendaraan, hewan yang ada disekitar kita. Tirukan gerakan itu semirip mungkin.
- Perbesarlah gerak yang dilakukan, misalnya gerak orang mendorong sesuatu. Lakukanlah gerak tersebut seolah-olah mendorong sesuatu yang berat sekali. Kombinasikan dengan ekspresi wajah yang juga dlebih-lebihkan.
- Dalam satu kesempatan ubahlah benda berat tersebut menjadi sangat ringan.
- Latihan memperbesar dan memperkecil gerakan harus dilakukan berulang-ulang. Karena hanya menggunakan bahasa gerak dan ekspresi wajah maka kontras gerak dan ekspresi akan sangat menarik

Untuk mengetahui berhasil tidaknya latihan-latihan yang dilakukan perlu kiranya merancang sebuah cerita sederhana tentang aktivitas manusia. Lakukan cerita tersebut dengan pantomim di hadapan penonton. Jika maksud dari aktivitas yang dilakukan dapat dipahami oleh penonton, maka bisa dikatakan bahwa percobaan itu berhasil. Tetapi keberhasilan itu bukan sepenuhnya karena dalam pantomim pun juga mengenal penghayatan. Artinya gerak, ekspresi dan segala aktivitas yang dilakukan tidak hanya sekedar dipahami oleh penonton tetapi juga mampu membawa penonton larut. Untuk itu, percobaan atau *show case* perlu dilakukan berulang-ulang.

### 5.7.2 Monolog

Monolog adalah percakapan aktor seorang diri. Pada mulanya, monolog merupakan salah satu bentuk latihan bagi seorang aktor. Dalam sebuah naskah drama biasanya terdapat pembicaraan panjang seorang tokoh di hadapan tokoh lain, dan hanya ia sendiri yang berbicara. Cakupan tokoh inilah yang disebut monolog dan karena panjangnya cakupan, maka emosi perasaan dan karakter tokoh itu pun berubah-ubah sesuai dengan pokok pembicaraan. Perubahan emosi dan karakter inilah yang coba dilatihkan oleh aktor. Dinamika perbahan tersebut sangat menarik dan menantang untuk dimainkan.

Daya tarik permainan aktor dalam latihan monolog melahirkan permainan monolog secara mandiri. Pengarang menciptakan cerita monolog yang lepas dan bukan lagi merupakan bagian dari sebuah lakon. Permainan aktor seorang diri ini akhirnya berkembang menjadi satu bentuk pertunjukan teater. Kreasi monolog terus berkembang hingga munculnya soliloquy dan monoplay. Jika dalam monolog, aktor berpura-pura atau sedang berada di hadapan tokoh atau orang lain, maka dalam soliloquy tokoh tampil sendirian di atas panggung sehingga ia bisa dengan bebas mengungkapkan isi hatinya, rahasia-rahasia hidupnya, harapan-harapannya, dan bahkan rencana jahatnya. Sementara itu dalam monoplay, aktor harus bermain drama seorang diri. Kadang ia jadi tokoh tertentu tapi pada satu saat ia menjadi tokoh yang lain.

Dengan bermain seorang diri, aktor dituntut untuk bermain secara prima. Eksplorasi yang dilakukan tidak hanya tertuju pada satu karakter atau satu ekspresi tetapi semua karakter dan ekspresi yang ada dalam cerita harus ditampilkan secara proporsional. Perpindahan dan perbedaan antara karakter satu dan lainnya harus jelas. Oleh karena itu, aktor betul-betul harus mempersiapkan diri dan mengerahkan segala kemampuannya untuk bermain monolog.

### 5.7.3 Mendongeng

Mendongeng (*story telling*) adalah salah satu bentuk aplikasi dari melaksanakan pemeranan. Kegiatan mendongeng ini bisa disejajarkan dengan *monoplay*, yaitu bermain teater seorang diri. Perbedaannya, mendongeng tidak dilakukan secara teatrikal. Mendongeng dapat dilakukan tanpa media apapun. Hanya aktor dan cerita. Karena tidak ada media maka kekuatannya adalah pada imajinasi. Jika aktor mampu menghadirkan kenyataan imajiner secara meyakinkan maka penonton akan senang dan puas. Narasi yang disampaikan harus benar-benar nampak nyata bagi pikiran penonton. Oleh karena itu permainan irama, intonasi, dan kecakapan memberikan tekanan emosi pada suara perlu

diperhatikan. Perbedaan karakter suara tokoh-tokoh dalam dongengpun harus benar-benar nyata.

Untuk menambah menarik penampilan, pendongeng terkadang juga menggunakan media apakah itu boneka, gambar, atau yang lainnya. Dalam hal ini selain mengolah suaranya, pendongeng harus trampil menggunakan media yang ada. Jika ia menggunakan boneka maka boneka tersebut harus benar-benar nampak hidup, bertingkah laku dan berbicara sesuai karakternya. Media dapat menguatkan cerita yang dimaksud. Dapat menjelaskan gambaran karakter atau peristiwa yang dikehendaki. Akan tetapi, jika tidak digunakan dengan baik media justru akan membawa kesulitan tersendiri bagi pendongeng. Jadi, gunakan media sebaik mungkin.

#### **5.7.4 Memainkan Fragmen**

Secara harfiah fragmen berarti bagian dari cerita yang memperlihatkan satu kesatuan. Meskipun merupakan bagian dari sebuah cerita, fragmen tetap memiliki pesan tertentu yang hendak disampaikan serta mempunyai jalinan cerita yang utuh dan selesai. Artinya, fragmen dapat dijadikan sebuah pementasan tersendiri tanpa harus menunggu kelanjutan cerita berikutnya. Dengan pengertian bahwa fragmen dapat berdiri sendiri maka naskah-naskah fragmen sengaja diciptakan tanpa harus mengambil atau mencupliknya dari bagian sebuah cerita.

Biasanya, naskah fragmen diciptakan untuk tujuan tertentu, seperti studi kasus dari sebuah pelajaran atau untuk kepentingan latihan peran. Sebagai studi kasus, misalnya dalam pelajaran psikologi, maka fragmen diciptakan secara khusus untuk menjelaskan atau merekonstruksi satu kondisi tertentu yang sesuai dengan pokok permasalahan yang dihadapi. Dalam latihan peran, fragmen diciptakan untuk melatih teknik pemeranan tertentu kepada para pemeran.

Fragmen berdasar ceritanya hanya memiliki konflik tunggal dan perwatakan tokoh yang sederhana. Plot atau alurnya tidak bercabang serta durasi yang diperlukan tidaklah lama. Akan tetapi dalam kaitannya dengan latihan peran maka karakter pemain atau watak peran mendapatkan perhatian lebih.

Dengan demikian, fungsi fragmen dalam latihan peran lebih ditekankan sebagai studi (satu jenis) karakter. Pemahaman pemeran terhadap karakter tokoh yang diperankan serta teknik-teknik dasar yang mendukung pemeranan karakter dapat dilatihkan. Karena konflik yang tunggal serta sifat karakter yang datar (*flat character*) maka pemeran dapat mencobakan kemampuannya bermain dalam satu karakter tertentu. Segala macam bentuk ekspresi dari satu karakter dalam satu jalan cerita dapat dicobakan. Misalnya; karakter penyabar, maka pemeran dapat melakukan beragam ekspresi yang berkaitan dengan kesabaran selama hal itu tidak lepas dari alur cerita dan pesan yang

hendak disampaikan. Untuk itu, naskah yang akan diekspresikan sebisa mungkin dipahami serta dihapalkan dengan baik terlebih dahulu.

#### **5.7.5 Memainkan Drama Pendek**

Drama pendek adalah drama yang memiliki konflik tunggal dengan durasi yang tidak terlalu lama. Contoh drama pendek adalah lakon *Arwah-arwah* karya W.B Yeats, *Nyanyian Angsa*, *Penagih Hutang*, *Kisah Cinta Hari Rabu* karya Anton Chekov, dan *Pagi Bening* karya Serafin dan Joaquin Alvarez Quintero. Konflik yang disampaikan dalam naskah-naskah tersebut terbilang sederhana dan alurnya juga satu arah. Karakter yang ditampilkan juga tidak mengalami perubahan watak secara tajam.

Dengan kondisi seperti ini, aktor lebih fokus pada satu watak dari tokoh yang ia perankan. Jika terdapat perubahan watak dipastikan tidak terlalu berbeda dengan watak dasar karakter tokoh. Meskipun demikian, aktor juga harus memperhatikan lawan mainnya, karena dalam drama pendek pertemuan antara karakter satu dengan yang lainnya bisa berlangsung lama. Aksi dan reaksi antarkarakter inilah yang membuat drama lebih hidup. Jika aktor yang satu berperan sangat baik tetapi yang lain tidak maka permainan akan timpang dan makna pesan menjadi kabur. Proses persinggungan antarkarakter menjadi sangat penting. Oleh karena itu, tempo, dinamika, dan kontras harus bisa disajikan secara proporsional oleh aktor.

Waktu yang pendek bisa menjadi keuntungan di satu sisi tetapi juga bisa merugikan di sisi lain. Jika drama berjalan dalam tempo yang terlalu cepat maka persoalan yang disajikan akan mudah dilupakan. Akan tetapi jika drama berjalan dalam tempo yang terlalu lambat akan terasa mendatar karena tidak adanya perubahan watak yang tajam dari para tokoh peran. Aksi-reaksi yang wajar perlu diperhatikan. Reaksi yang baik dapat dicapai jika aktor benar-benar memperhatikan dan menghormati lawan mainnya. Aktor yang hanya memikirkan aksinya seorang diri tidak dapat memberikan reaksi yang wajar. Reaksi yang tidak wajar akan mempengaruhi aksi dan reaksi berikutnya. Drama pendek, merupakan materi yang paling baik bagi aktor untuk mempelajari aksi dan reaksi antarkarakter.

#### **5.7.6 Memainkan Drama Panjang**

Drama panjang atau *full play* seperti lakon-lakonnya Shakespeare dan Ibsen membutuhkan konsentrasi yang tinggi. Segala kemampuan aktor yang telah dilatihkan bisa diterapkan. Karakter peran utama dan peran pembantu utama dalam drama panjang biasanya memiliki perubahan watak. Perubahan ini harus bisa ditampilkan dengan baik dan wajar oleh aktor. Perubahan watak bisa saja terjadi secara graduatif tetapi bisa juga kontras. Dalam perjalanan lakon, perubahan graduatif ini

terjadi sebelum konflik mencapai klimaks dan kontras akan terjadi pada saat *turning point* dimana pihak tertindas mulai bangkit untuk melawan.

Aktor harus bisa memainkan perubahan ini dengan baik. Jika tidak cermat, maka perubahan watak tokoh yang berlangsung perlahan-lahan tidak nampak dan ketika terjadi perubahan tajam akan terlihat *over*. Selain itu, tingkat aksi dan reaksi dalam drama panjang juga bertambah baik jumlah maupun intensitasnya. Kemungkinan aktor utama untuk bertemu dengan banyak karakter lebih besar sehingga setiap aksi dan reaksi yang dilakukan terhadap karakter lain pun menjadi beragam. Dalam *Hamlet* karya Shakespeare, aksi dan reaksi Hamlet ketika berbicara dengan ibunya akan sangat berbeda dengan ketika berbicara dengan ayah angkatnya. Dalam hal ini, penonton akan diberitahu kedekatan dan perasaan Hamlet terhadap ayah dan ibunya.

Jika seorang aktor tidak dapat berperan dengan baik ketika menjadi Hamlet, maka perasaan-perasaan itu tidak akan terlihat. Semua akan tampak sama. Dan pada saatnya Hamlet berpura-pura gila, kondisi itu akan terlihat sangat kontras sehingga tampak *over*. Hal ini karena perubahan gradatif tidak diperlihatkan setiap saat, sehingga perubahan mendadak yang terjadi secara tiba-tiba akan membingungkan penonton. Dalam kasus Hamlet, banyak perubahan watak gradatif yang bisa ditampilkan. Saat ia sedih kehilangan ayahnya, saat ia muak melihat ayah tirinya yang tidak lain adalah pamannya sendiri, saat ia ditemui arwah ayah kandungnya dan saat ia mengetahui rencana jahat ayah angkatnya. Semua itu ditampilkan sebelum Hamlet berpura-pura gila. Jika perubahan-perubahan kecil dari sikap Hamlet itu bisa disajikan dengan apik maka pada saat ia berpura-pura gila akan terlihat pas dan wajar. Dengan drama panjang, aktor harus mampu mengendalikan energi dan emosinya. Setiap momen sangat berarti. Dinamika yang tersaji dalam jalinan peristiwa harus mampu ia tampilkan melalui karakter peran yang dimainkan.

# **BAB V**

## **TATA ARTISTIK**

### **1. TATA RIAS**

Tata rias secara umum dapat diartikan sebagai seni mengubah penampilan wajah menjadi lebih sempurna. Tata rias dalam teater mempunyai arti lebih spesifik, yaitu seni mengubah wajah untuk menggambarkan karakter tokoh.

Tata Rias dalam teater bermula dari pemakaian kedok atau topeng untuk menggambarkan karakter tokoh. Contohnya, teater Yunani yang memakai topeng lebih besar dari wajah pemain dengan garis tegas agar ekspresinya dapat dilihat oleh penonton. Beberapa teater primitif menggunakan bedak tebal yang biasa dibuat dari bahan-bahan alam, seperti tanah, tulang, tumbuhan, dan lemak binatang. Pemakaian tata rias akhirnya menjadi bagian yang tidak dapat dipisahkan dari peristiwa teater.

#### **1.1 Fungsi Tata Rias**

Tokoh dalam teater memiliki karakter berbeda-beda. Penampilan tokoh yang berbeda-beda membutuhkan penampilan yang berbeda sesuai karakternya. Tata rias merupakan salah satu cara menampilkan karakter tokoh yang berbeda-beda tersebut. Tata rias dalam teater memiliki fungsi sebagai berikut.

- Menyempurnakan penampilan wajah
- Menggambarkan karakter tokoh
- Memberi efek gerak pada ekspresi pemain
- Menegaskan dan menghasilkan garis-garis wajah sesuai dengan tokoh
- Menambah aspek dramatik.

##### **1.1.1 Menyempurnakan Penampilan Wajah**

Wajah seorang pemain memiliki kekurangan yang bisa disempurnakan dengan mengaplikasikan tata rias. Seorang pemain, misalnya, memiliki hidung yang kurang mancung, mata yang tidak ekspresif, bibir yang kurang tegas, dan sebagainya. Tata rias bisa menyempurnakan kekurangan tersebut sehingga muncul kesan hidung tampak mancung, mata menjadi lebih ekspresif, dan bibir bergaris tegas. Penyempurnaan wajah dilakukan pada pemain yang secara fisik telah sesuai dengan tokoh yang dimainkan. Misalnya, seorang remaja memerankan siswa sekolah. Tata rias tidak perlu mengubah usia, tetapi cukup menyempurnakan dengan mengoreksi kekurangan yang ada untuk disempurnakan. Pemain yang tidak menggunakan rias, wajahnya akan tampak datar, tidak memiliki dimensi.

### **1.1.2 Menggambarkan Karakter Tokoh**

Karakter berarti watak. Tata rias berfungsi melukiskan watak tokoh dengan mengubah wajah pemeran menyangkut aspek umur, ras, bentuk wajah dan tubuh. Karakter wajah merupakan cermin psikologis dan latar sosial tokoh yang hadir secara nyata. Misalnya, seorang yang optimis digambarkan dengan tarikan sudut mata cenderung ke atas. Sebaliknya, tokoh yang pesimistis cenderung memiliki karakter garis mata yang menurun. Tata rias memiliki kemampuan dalam mengubah sekaligus menampilkan karakter yang berbeda dari seorang pemeran.

### **1.1.3 Memberi Efek Gerak Pada Ekspresi Pemain**

Wajah seorang pemain di atas pentas, tampak datar ketika tertimpa cahaya lampu. Oleh karena itu dibutuhkan tata rias untuk menampilkan dimensi wajah pemain. Tata rias berfungsi menegaskan garis-garis wajah karakter, sehingga saat berekspresi muncul efek gerak yang tegas dan dapat ditangkap oleh penonton. Seorang penata rias harus mencermati gerak ekspresi wajah untuk menentukan garis yang akan dibuat.

### **1.1.4 Menghadirkan Garis Wajah Sesuai Dengan Tokoh**

Menampilkan wajah sesuai dengan tokoh membutuhkan garis baru yang membentuk wajah baru. Fungsi garis tidak sekedar menegaskan, tetapi juga menambahkan sehingga terbentuk tampilan yang berbeda dengan wajah asli pemain. Misalnya, seorang remaja yang memerankan seorang yang telah berumur 50 tahun. Wajah perlu ditambahkan garis-garis kerutan sesuai wajah seorang yang berusia 50 tahun. Seorang yang berperan menjadi tokoh binatang, maka perlu membuat garis-garis baru sesuai dengan karakter wajah binatang yang diperankan.

### **1.1.5 Menambah Aspek Dramatik**

Peristiwa teater selalu tumbuh dan berkembang. Tokoh-tokoh mengalami berbagai peristiwa sehingga terjadi perubahan dan penambahan tata rias. Misalnya, seorang tokoh tertusuk belati, tertembak, tersayat wajahnya, maka dibutuhkan tata rias yang memberikan efek sesuai dengan kebutuhan. Tata rias bisa memberikan efek dramatik dari peristiwa-peristiwa yang terjadi dengan menciptakan efek tertentu sesuai dengan kebutuhan.

## 1.2 Jenis Tata Rias

### 1.2.1 Tata Rias Korektif

Tata rias korektif (*corrective make-up*) merupakan suatu bentuk tata rias yang bersifat menyempurnakan (koreksi). Tata rias ini menyembunyikan kekurangan-kekurangan yang ada pada wajah dan menonjolkan hal-hal yang menarik dari wajah. Setiap wajah memiliki kekuarangan dan kelebihan. Seseorang yang memiliki bentuk wajah kurang sempurna, misalnya dahi terlalu lebar, hidung kurang mancung dan sebagainya, dapat disempurnakan dengan make up korektif. Seorang pemain membutuhkan tata rias korektif ketika tampilannya tidak membutuhkan perubahan usia, ras, dan perubahan bentuk wajah. Biasanya pemeran memiliki kesesuaian dengan tokoh yang diperankan. Wajah pemain cukup disempurnakan dengan menyamarkan, menegaskan, dan menonjolkan bagian-bagian wajah sesuai dengan tokoh yang dimainkan.

### 1.2.2 Tata Rias Fantasi

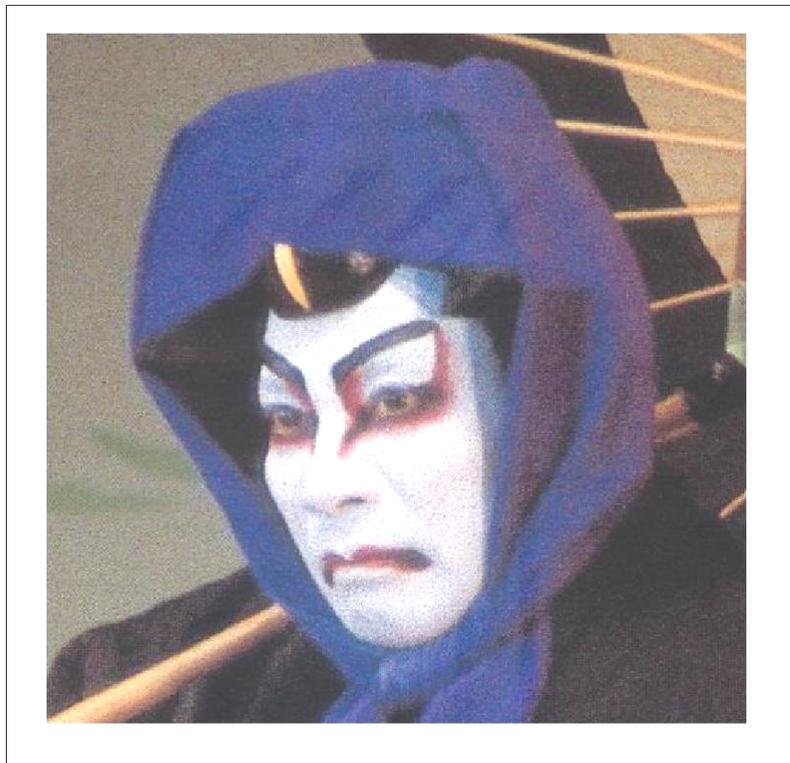
Tata rias fantasi dikenal juga dengan istilah tata rias karakter khusus. Disebut tata rias karakter khusus, karena menampilkan wujud rekaan dengan mengubah wajah tidak realistik. Tata rias fantasi menggambarkan tokoh-tokoh yang tidak riil keberadaannya dan lahir berdasarkan daya khayal semata. Tipe tata rias fantasi beragam, mulai dari badut, tokoh horor, sampai binatang. Beberapa teater di Asia, seperti Opera Cina dan Kabuki menggunakan jenis tata rias fantasi. Tata Rias *Opera Cina* menyerupai topeng. Wajah pemain yang sebenarnya tak tampak (Gb 143). Tata rias kabuki memiliki pola yang menggambarkan karakter yang berbeda (Gb.144). Pola tata rias pada kabuki ini diaplikasikan pada wajah pemain yang seluruhnya dibuat putih (Gb.145).



Gb.143 Tata rias opera Cina



Gb.144 Desain tata rias kabuki



Gb.145 Tata rias kabuki

### 1.2.3 Tata Rias karakter

Tata rias karakter adalah tata rias yang mengubah penampilan wajah seseorang dalam hal umur, watak, bangsa, sifat, dan ciri-ciri khusus yang melekat pada tokoh. Tata rias karakter dibutuhkan ketika karakter wajah pemeran tidak sesuai dengan karakter tokoh. Tata rias karakter tidak sekedar menyempurnakan, tetapi mengubah tampilan wajah. Contohnya, mengubah umur pemeran dari muda menjadi lebih tua (Gb.146). Mengubah anatomi wajah pemain untuk memenuhi tuntutan tokoh dapat juga digolongkan sebagai tata rias karakter, misalnya memanjangkan telinga (Gb.147). Tokoh tersebut memiliki latar Suku Dayak Kalimantan yang memiliki tradisi memanjangkan telinga.



Gb. 146 Tata rias karakter



Gb.147 Tata rias karakter etnik

### 1.3 Bahan dan Peralatan Tata Rias

Pengetahuan bahan dan peralatan tata rias sangat penting bagi seorang penata rias. Pengetahuan bahan dan peralatan menjadi dasar untuk memilih bahan dan alat yang sesuai dengan kebutuhan. Perkembangan zaman dan teknologi membawa konsekuensi pada teknologi bahan dan Peralatan tata rias. Hampir setiap tahun bahan-bahan kosmetik diproduksi dengan berbagai jenis dan kualitas yang cukup beragam.

#### 1.3.1. Bahan Tata Rias

Seorang penata rias harus mengerti bahan-bahan yang dapat dan tersedia untuk merias. Bahan-bahan ini biasanya tersedia di toko kosmetik. Masing-masing bahan digunakan secara berbeda sesuai pentahapan dan fungsi tata rias seperti dijelaskan dalam paparan berikut.

- **Cleanser**  
*Cleanser* sering disebut juga pembersih. *Cleanser* atau pembersih bentuknya macam-macam, seperti krim, *gel*, dan *lotion*. *Cleanser* fungsinya membersihkan wajah dari kotoran, sehingga wajah menjadi bersih dan bebas dari lemak. Ada pula jenis *cleanser* khusus yang digunakan untuk membersihkan bagian-bagian wajah yang sensitif, seperti bibir atau bagian kelopak mata.

- ***Astringent***  
*Astringent* disebut juga *toner*, *clarifying*, atau penyegar. Berbentuk cair dan berfungsi menyegarkan wajah. *Astringent* biasanya mengandung banyak alkohol. *Astringent* yang baik sebenarnya yang sedikit kandungan alkoholnya. Saat ini banyak produk penyegar yang mengandung sedikit alkohol atau tanpa alkohol. Jenis penyegar tanpa alkohol ini relatif lebih aman untuk kulit.
- ***Concealer***  
 Pada wajah manusia sering terdapat noda hitam atau coklat yang mengganggu penampilan. Capek dan kurang istirahat sering menimbulkan berkas hitam melingkar di sekitar mata. *Concealer* adalah sejenis bahan tata rias yang berfungsi untuk menyamarkan sekaligus menutup kekurangan tersebut. *Concealer* berbentuk krim, *compact*, dan stik. Pemakaiannya dioleskan pada bagian-bagian yang perlu disamarkan atau ditutup.
- ***Foundation***  
*Foundation* disebut juga sebagai alas bedak. Berfungsi memberikan efek mulus pada wajah. *Foundation* diaplikasikan sesudah *concealer*. *Foundation* memiliki berbagai bentuk, seperti krim, stik, atau *compact* (padat). *Foundation* tersedia dalam berbagai tingkatan warna, mulai dari netral, terang, sampai warna gelap sesuai dengan warna kulit manusia. Penggunaannya pada wajah bisa dilakukan dengan tangan atau spon.
- ***Loose Powder***  
*Loose Powder* biasa disebut juga bedak tabur. *Loose powder* bentuknya bubuk yang halus dan lembut. *Loose powder* juga tersedia dalam berbagai tingkatan warna sesuai dengan kulit manusia. Fungsinya untuk menyempurnakan pori-pori yang terbuka. Pori-pori akan tersamarkan dan kulit wajah tampak lebih sempurna. *Loose powder* juga berfungsi menyatukan *concealer* dengan *foundation*.
- ***Compact Powder***  
*Compact powder* disebut juga sebagai bedak padat. Bedak padat berfungsi untuk lebih menyempurnakan wajah. Wajah menjadi tambah mulus. Sebagaimana bedak tabur, bedak padat juga memiliki berbagai macam tingkatan warna.

- **Blush on**  
*Blush on* disebut juga sebagai pemerah pipi. Bahan ini untuk memberikan rona merah pada pipi sehingga tampil lebih segar dan berseri. *Blush on* tersedia dalam berbagai tingkatan warna, mulai dari merah muda sampai merah tua.

- **Kosmetik Bibir**  
Kosmetik bibir digunakan untuk membentuk dan memperindah bibir. Peralatan yang digunakan bermacam-macam tergantung dari pembentukan serta warna yang diinginkan. Setiap bibir manusia memiliki karakter yang berbeda dan terkadang menggambarkan watak pemiliknya. Untuk mengubah kesan asli tersebut, bentuk bibir perlu disesuaikan dengan karakter peran. Untuk membentuk dan memperindah bibir diperlukan.

*Lipstik*. Pemerah atau pewarna bibir. Lipstik pada umumnya tersedia dalam bentuk stik dan krim padat yang dikemas seperti kemasan bedak padat. Pemerah bibir ini tersedia dalam berbagai macam warna. Mulai dari merah dengan berbagai tingkatan warna, violet, coklat, sampai warna gelap yang cenderung hitam. *Lipstik* fungsinya memberi warna pada bibir. Setiap warna menghasilkan karakter yang berbeda.

*Lipliner*. Berbentuk pensil yang berfungsi memberi garis atau kontur pada bibir sesuai dengan yang dikehendaki. *Lipliner* berfungsi membentuk bibir untuk menghasilkan kesan tertentu. Misalnya bibir yang tipis dapat diubah kesannya menjadi bibir yang penuh dengan membentuk bibir menggunakan *lipliner*. *Lipliner* tersedia dalam berbagai warna.

*Lipgloss*. Adalah bahan yang membuat bibir tampil mengkilat dan memiliki efek bercahaya. *Lipgloss* ini akan membuat bibir tampil segar. *Lipgloss* pada umumnya berbentuk stik dan krim padat. Pengaplikasiannya sesudah lipstik dan *lipliner*.

- **Kosmetik Mata**  
Sama dengan kosmetika bibir, kosmetik untuk membentuk dan memperindah mata bermacam-macam. Dengan kosmetik ini mata seseorang pemain dapat dibuat sesuai dengan tuntutan karakter peran yang akan dimainkan. Beberapa kosmetik mata tersebut adalah sebagai berikut.

*Eye shadow* atau perona mata. Pada umumnya berbentuk compact atau padat. Diaplikasikan pada kelopak mata untuk menambah karakter. *Eye shadow* dapat difungsikan pula

untuk membentuk alis. Khususnya warna-warna yang gelap. Dalam pementasan teater, *eye shadow* ini biasa dimanfaatkan pula untuk membuat shadow dan highlight pada bagian wajah tertentu.

*Eyeliners*. Digunakan untuk memberi kontur atau garis pada mata sesuai yang dikehendaki. Tujuannya agar mata lebih tampak ekspresif. Biasanya berbentuk pencil. Ada juga *eyeliner* yang berbentuk cair.

*Maskara*. Berfungsi menebalkan bulu mata dan melentikkan bulu mata. Dikemas dalam tabung kecil yang sudah dilengkapi dengan aplikator khusus yang ujungnya seperti sikat lembut. Sikat ini difungsikan untuk membentuk bulu mata menjadi lentik.

*Pencil Alis*. Berfungsi untuk membentuk dan memberi tebal pada alis. Dalam pementasan teater, pencil alis juga dimanfaatkan untuk membuat garis-garis pembentuk pada wajah. Misalnya, untuk membuat garis kerutan pada wajah. Pencil alis biasanya tersedia dalam dua warna, yaitu hitam dan coklat.

- **Body Painting**

*Body painting* adalah bahan yang bersifat opak (menutup) berbentuk krim dan stik. Di Indonesia banyak tersedia dalam bentuk krim. Bahan ini biasa digunakan untuk tata rias fantasi. Tersedia dalam berbagai warna, mulai dari putih, hitam, merah, hijau, biru, dan kuning. *Body painting* berfungsi pula untuk melukis badan, seperti membuat tato atau memberi warna pada bagian badan tertentu yang dikehendaki.

### 1.3.2 Peralatan Tata Rias

Peralatan tata rias sangatlah beragam tergantung dari kegunaannya. Beberapa memiliki fungsi yang sangat khusus untuk merias bagian yang sangat khusus seperti alis, bulu mata, dan lain sebagainya. Dengan mengenal peralatan tata rias maka kesalahan penggunaan alat bisa diminimalisir. Sering terjadi pada penata rias amatir yang sekenanya saja mempergunakan peralatan tata rias. Hal ini menyebabkan alat tersebut mudah rusak atau tidak lagi dapat digunakan dengan baik.

- **Sikat Alis**

Sikat alis memiliki bentuk ganda. Pada satu sisi berbentuk sisir kecil dan sisi yang lain adalah sikat yang berbentuk seperti

sikat gigi. Fungsinya untuk merapikan alis, baik sebelum dan sesudah pemakaian pensil alis dan *shadow*.

- **Sikat Bulu Mata**  
Sikat dengan bulu-bulu yang ditata melingkar seperti spiral. Sikat ini memiliki karakter bulu sikat yang kasar. Fungsinya untuk membersihkan bulu mata dan menyempurnakan maskara yang tidak rata.
- **Kuas Alis**  
Kuas alis berbulu halus atau kasar. Ujung kuas dipotong menyerong atau diagonal. Kuas ini digunakan untuk membaurkan pensil alis atau *eye shadow* yang telah diaplikasikan sehingga terlihat rapi dan natural.
- **Kuas Eyeliner**  
Kuas *eyeliner* ada dua macam. Pertama, kuas dengan bulu-bulu yang halus, agak panjang dan ramping. Kuas *eyeliner* berfungsi untuk melukis garis mata. Melukis garis mata bisa memakai *eye shadow* atau *eyeliner* cair. Apabila menggunakan bahan *eyes hadow*, baiknya kuas dalam keadaan basah. Sebaliknya kalau menggunakan bahan *eyeliner* cair, kuas baiknya dalam keadaan kering. Kedua, kuas dengan bulu-bulu halus, ujungnya bulat dan bulunya agak tebal. Kuas ini berfungsi menyempurnakan dan memadukan *eyeliner* dengan pensil mata.
- **Kuas Bibir**  
Kuas bibir berukuran sedang dengan bulu lembut dan berujung lancip. Digunakan untuk mengaplikasikan pewarna bibir dan *lipgloss*.
- **Kuas Concealer**  
Kuas *concealer* memiliki ukuran bervariasi. Kuas ini digunakan untuk mengaplikasikan *concealer* pada noda-noda yang terdapat di wajah. Kuas yang berukuran kecil dipakai untuk menjangkau sudut-sudut wajah, seperti sudut mata.
- **Kuas Eye Shadow**  
Kuas *eye shadow* terdiri dari dua jenis. Pertama, berbentuk pipih, berujung tipis, dengan bulu-bulu lembut. Fungsinya untuk membentuk garis dan memadukan warna setelah diaplikasikan. Kedua, kuas berbulu tebal, lembut, dan ujungnya bulat. Kuas ini digunakan untuk membantu menyempurnakan sapuan gradasi warna *eye shadow*. Kuas

ini juga dapat difungsikan untuk membentuk serta menghaluskan bayangan hidung.

- **Kuas Kipas**  
Kuas kipas berbentuk pipih dan melebar seperti kipas. Terbuat dari bulu-bulu yang sangat halus. Kuas ini digunakan untuk membersihkan serpihan-serpihan kosmetik yang mengotori wajah.
- **Kuas *Shading***  
Kuas *shading* memiliki bulu-bulu yang lembut, tebal, dan ujungnya dibentuk serong. Digunakan untuk mengaplikasikan *shading* pada bagian-bagian wajah yang bersudut, seperti hidung atau rahang.
- **Kuas *Blush On***  
Kuas *blush on* memiliki gagang langsing dengan bulu lembut dan agak tebal. Berfungsi untuk mengaplikasikan *blush on* pada pipi atau bagian wajah lainnya.
- **Kuas *Powder***  
Kuas *powder* bergagang besar dengan bulu-bulu yang lembut dan gemuk. Kuas ini digunakan untuk mengaplikasikan *losse powder*. Bisa juga digunakan untuk finishing yaitu menyatukan bahan rias agar terpadu dengan lebih sempurna.
- ***Velour Powder Puff***  
*Velour powder puff* terbuat dari bahan sejenis beludru yang lembut. Berbentuk bundar dan tersedia dalam dua ukuran, yaitu besar dan kecil. Besar untuk mengaplikasikan bedak tabur dan kecil untuk bedak padat pada wajah.
- **Spon Wajik**  
Spon wajik berbentuk segi tiga. Terbuat dari bahan lateks. Digunakan untuk meratakan *concealer* atau *foundation* pada bagian-bagian wajah yang sulit dijangkau, seperti bagian bawah mata, sudut mata, dan hidung.
- **Spon Bundar**  
Spon bundar terbuat dari bahan lateks yang memiliki sifat tidak menyerap. Berfungsi untuk mengaplikasikan *foundation*.
- **Aplikator Berujung Spon**  
Aplikator dengan bagian ujung terbuat dari spon digunakan untuk mengaplikasikan *eye shadow*. Tata rias biasanya

menggunakan beberapa warna *eye shadow*. Idealnya setiap warna menggunakan satu aplikator, sehingga warnanya tidak kotor.

- **Pinset**  
Pinset terbuat dari logam dengan ujung pipih. Pinset berfungsi untuk mencabut bulu alis. Pinset juga bisa dimanfaatkan untuk mengaplikasikan bulu mata palsu.
- **Gunting**  
Gunting idealnya tersedia dalam berbagai ukuran. Setidaknya tersedia gunting dalam ukuran kecil. Baik gunting biasa, maupun gunting potong. Gunting potong rambut bisa dimanfaatkan untuk merapikan alis, kumis, dan jenggot. Gunting potong rambut bermanfaat pula untuk mengaplikasikan kumis dan jenggot palsu.
- **Pencukur Alis**  
Alat pencukur alis berupa pisau kecil yang bergerigi. Alat ini berguna untuk membentuk alis.
- **Penjepit Bulu Mata**  
Penjepit bulu mata biasanya terbuat dari logam. Bergagang seperti gunting dengan ujung melengkung seperti bulu mata. Fungsinya untuk melentikkan bulu mata.

## **1.4 Praktek Tata Rias**

Praktek tata rias memaparkan urutan kerja dalam merias pemain. Tata urutan kerja atau prosedur tata rias perlu diketahui agar proses berjalan secara efektif dengan hasil yang maksimal.

### **1.4.1 Persiapan**

Persiapan merupakan tahapan yang penting dalam praktek tata rias. Seorang penata rias perlu melakukan persiapan berupa perencanaan, persiapan tempat, bahan dan peralatan, serta persiapan pemain.

#### **1.4.1.1 Perencanaan**

Perencanaan dimulai dengan diskusi dengan sutradra, pemain, dan penata artistik yang lain. Penata rias mencatat masukan-masukan dari sutradara terkait dengan tata rias. Catatan sutradara sebagai masukan bagi penata rias untuk membuat desain atau rancangan.

#### **1.4.1.2 Persiapan Tempat**

Tempat merias memiliki pengaruh yang besar terhadap keberhasilan sebuah hasil kerja tata rias. Hal yang perlu diperhatikan terkait dengan tempat adalah perlengkapan tempat rias. Tempat rias idealnya memiliki cermin yang dilengkapi dengan penerangan yang cukup. Cermin yang dibutuhkan untuk tata rias setidaknya berukuran relatif besar sehingga mampu menangkap bagian tubuh dan wajah pemain secara utuh. Cermin idealnya juga terpasang di almari kabinet yang memiliki tempat untuk meletakkan bahan dan peralatan tata rias. Kursi yang dibutuhkan idealnya adalah kursi hidrolik yang bisa diputar dan dinaik-turunkan secara otomatis sehingga penata rias tidak perlu membungkuk atau berpindah tempat.

Perlengkapan lain yang harus dikontrol oleh penata rias adalah ketersediaan tata cahaya yang memadai. Idealnya terdapat lampu yang dipasang secara frontal pada sisi kanan dan kiri cermin. Lampu penerangan yang sifatnya umum, idealnya dipasang di langit-langit atas di belakang meja rias. Apabila penerangan kurang memadai, maka penata rias bisa minta pada bagian yang bertanggung jawab untuk memasang cahaya tambahan. Hal ini penting karena berpengaruh langsung pada warna tata rias.

#### **1.4.1.3 Persiapan Bahan dan Peralatan**

Seorang penata rias harus tahu bahan apa saja yang dibutuhkan untuk melakukan kerjanya. Bahan-bahan harus disiapkan dalam jumlah yang cukup sesuai kebutuhan. Misalnya, untuk suatu pementasan menangani 8 pemain, maka diperhitungkan kebutuhan kapas, pembersih, shadow, dan sebagainya. Demikian juga peralatan yang dibutuhkan. Bahan dan peralatan ditata sedemikian rupa dan harus diketahui secara persis tempatnya agar saat praktek tidak disibukkan dengan mencari bahan atau alat yang harus digunakan.

#### **1.4.1.4 Persiapan Pemain**

Seorang penata rias harus bisa mengukur berapa waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan pekerjaannya. Termasuk menghitung berapa waktu yang dibutuhkan untuk melakukan persiapan seorang pemain untuk siap dirias. Persiapan seorang pemain dapat dipaparkan sebagai berikut.

- **Melindungi kepala dan tubuh**

Pada prinsipnya, persiapan ini dilakukan untuk memudahkan penata rias dalam melakukan pekerjaan. Dibutuhkan penutup kepala agar rambut tidak mengganggu proses merias. Demikian juga tubuh perlu penutup agar rontokan bahan rias tidak membuat busana menjadi kotor.

- **Membersihkan wajah**  
Membersihkan wajah pemain merupakan persiapan yang dilakukan setelah bagian tubuh tertentu terlindungi. Membersihkan wajah dilakukan menggunakan pembersih untuk mengangkat kotoran dan lemak yang menempel pada wajah pemain. Setelah bersih, wajah perlu diberi penyegar agar terasa nyaman, segar, dan bersih. Teknik membersihkan wajah dimulai dari mengaplikasikan pembersih pada wajah. Berikutnya meratakan pembersih dengan tangan sambil ditekan. Setelah itu dibersihkan menggunakan kapas dengan arah gerakan ke atas. Apabila wajah telah bersih, maka tinggal mengaplikasikan penyegar.
- **Mengenal wajah pemain**  
Seorang penata rias, idealnya mengenal karakter pemain jauh sebelum proses merias dilakukan. Karakter wajah yang perlu dikenal seorang penata rias meliputi bentuk wajah, hidung, bibir, mata, serta jenis kulit. Apabila penata rias belum mengenal secara rinci, maka saat membersihkan wajah, bisa diamati hal-hal yang terkait dengan karakter wajah. Dengan demikian seorang penata rias tahu betul apa yang harus dilakukan.

#### **1.4.2 Desain**

Desain adalah rancangan berupa gambar atau sketsa sebagai dasar penciptaan. Membuat desain pada dasarnya adalah menuangkan gagasan dalam bentuk gambar atau sketsa. Proses tata rias memerlukan desain sebelum bahan-bahan kosmetik diaplikasikan pada wajah pemain. Desain mempermudah kerja penata rias dengan hasil yang maksimal. Membuat desain merupakan tata cara kerja yang perlu ditradisikan.

Desain dapat dibuat dalam bentuk kartu besar dengan kertas yang relatif tebal. Kartu dapat dimanfaatkan dua muka bolak-balik. Kartu tata rias memuat hal-hal sebagai berikut.

<b>Tempat gambar</b>	<b>Tempat gambar</b>																								
<b>CATATAN:</b>																									
<b>BAHAN:</b>																									
<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="padding: 2px;">a. Foundation</td><td style="padding: 2px;">:</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">b. Loose Powder</td><td style="padding: 2px;">:</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">c. Compact Powder</td><td style="padding: 2px;">:</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">d. Eye Shadow</td><td style="padding: 2px;">:</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">e. Lipstick</td><td style="padding: 2px;">:</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">f. Lipliner</td><td style="padding: 2px;">:</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">g. Lipgloss</td><td style="padding: 2px;">:</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">h. Pensil Alis</td><td style="padding: 2px;">:</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">i. Maskara</td><td style="padding: 2px;">:</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">j. Body Painting</td><td style="padding: 2px;">:</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">k. Kumis/jenggot</td><td style="padding: 2px;">:</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">l. Latex</td><td style="padding: 2px;">:</td></tr> </table>		a. Foundation	:	b. Loose Powder	:	c. Compact Powder	:	d. Eye Shadow	:	e. Lipstick	:	f. Lipliner	:	g. Lipgloss	:	h. Pensil Alis	:	i. Maskara	:	j. Body Painting	:	k. Kumis/jenggot	:	l. Latex	:
a. Foundation	:																								
b. Loose Powder	:																								
c. Compact Powder	:																								
d. Eye Shadow	:																								
e. Lipstick	:																								
f. Lipliner	:																								
g. Lipgloss	:																								
h. Pensil Alis	:																								
i. Maskara	:																								
j. Body Painting	:																								
k. Kumis/jenggot	:																								
l. Latex	:																								

Gb.148 Lembar desain bagian depan

#### BAGIAN DEPAN

- Gambar wajah dari muka dan samping.
- Gambar wajah dari muka dan samping dipakai untuk menuangkan konsep tata rias. Contohnya, penempatan *shading* dan *highlight* pada wajah, *eye shadow*, garis kerutan wajah, atau aplikasi lipstik.
- Tempat untuk catatan. Tempat catatan dipakai untuk membuat catatan khusus yang belum tervisualisasikan dalam gambar. Contohnya, teknik aplikasi, karakter garis, atau arah tarikan aplikasi *shadow* maupun *blush on*.
- Daftar bahan kosmetik. Kosmetik yang dipakai dalam tata rias didaftar lengkap dengan spesifikasinya. Pencatatan bahan kosmetik yang dibutuhkan ini membuat proses merias menjadi lebih efektif. Penata rias dapat menyiapkan sekaligus mengontrol kebutuhan bahan yang dipakai.

<b>Produksi</b>	:	
<b>Sutradara</b>	:	
<b>Tokoh</b>	:	
<b>Karakter</b>	:	
<b>Pemain</b>	:	
<b>Karakter</b>	:	
<b>Jenis Tata Ras</b>	:	
<b>CATATAN KHUSUS:</b>		

Gb.149 Lembar desain bagian belakang

#### BAGIAN BELAKANG

- **Produksi.** Mencantumkan judul pementasan.
- **Sutradara.** Mencantumkan nama sutradara
- **Tokoh.** Mencantumkan nama tokoh dalam naskah lakon
- **Karakter Tokoh.** Memuat deskripsi karakter tokoh
- **Pemain.** Mencantumkan nama pemain
- **Karakter Pemain.** Mendeskripsikan tipe dan ciri-ciri wajah pemain
- **Jenis Tata Rias.** Mencantumkan jenis tata rias
- **Catatan Khusus.** Memuat keterangan atau gambar yang belum terungkap di bagian depan.

### 1.4.3 Merias

Desain pada akhirnya diaplikasikan pada pemeran. Seorang penata rias bekerja berdasarkan desain yang telah dibuat. Seorang penata rias bisa menyerahkan sebagian pekerjaannya pada seorang asisten dengan tetap berpedoman pada desain. Penata rias melakukan kontrol dan penyempurnaan agar hasil sebagaimana yang diharapkan.

#### 1.4.3.1 Tata Rias Korektif

Fungsi tata rias korektif adalah untuk mengubah penampilan wajah menjadi lebih sempurna. Wajah manusia memiliki kekurangan yang membuat penampilan kurang sempurna. Tata rias korektif menyamarkan kekurangan yang ada sehingga wajah tampil lebih sempurna. Penata rias perlu memperhatikan hal-hal sebagai berikut.

- Kenali kekurangan dan kelebihan wajah
- Kenali karakter tokoh dengan baik.
- Koreksi wajah pemain sesuai karakter tokoh
- Perhatikan jarak pemain dengan penonton
- Kuasai bahan kosmetik dan peralatan

Penata rias perlu mempelajari kekurangan dan kelebihan wajah, sebelum membuat desain. Hal lain yang perlu dikuasai adalah teknik mengoreksi wajah untuk penyempurnaan.

##### ○ Teknik Tata Rias Korektif

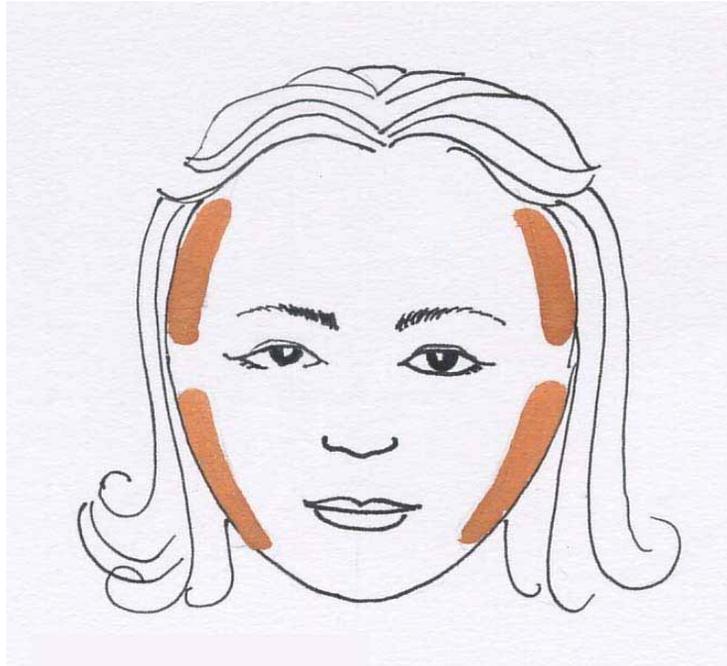
Teknik yang dipakai dalam menyempurnakan (koreksi) wajah, adalah teknik *shadow* dan *highlight*. *Shadow* adalah efek gelap yang memberi kesan cekung, kecil, sempit. *Highlight* adalah efek terang yang memberi kesan menonjol, besar, lebar. Kombinasi antara *shadow* dan *highlight* akan menghasilkan kesan tertentu sesuai yang diharapkan. Teknik lain yang bisa dilakukan adalah menambahkan unsur-unsur baru, baik dengan garis, warna atau bahan tiruan.

##### ○ Praktek Tata Rias Korektif

Sebelum merias wajah, perhatikan kelengkapan alat dan bahan. Karena jenis kulit setiap orang berbeda maka perlu diperhatikan bahan-bahan rias yang akan digunakan. Rias yang baik tidak menghasilkan efek negatif pada kulit seperti; gatal-gatal, kulit mengelupas, dan lain sebagainya. Jika semua sudah dipersiapkan maka praktek tata rias dapat dilakukan seperti di bawah ini.

- **Membersihkan wajah.** Langkah awal yang penting adalah membersihkan wajah dengan *cleanser* atau pembersih. Berikutnya, segarkan wajah dengan *astringent*. Pilihlah *cleanser* dan *astringent* sesuai jenis kulit.

- **Menyempurnakan bentuk wajah.** Wajah memiliki bentuk yang beragam. Wajah yang ideal, khususnya untuk kecantikan, adalah yang berbentuk oval dengan proporsi seimbang antara bagian-bagiannya. Bentuk-bentuk lain seperti bulat, persegi, panjang, buah pir, segitiga, dan *diamond* dianggap kurang sempurna dan perlu dikoreksi. Penyempurnaan bentuk wajah menggunakan teknik *shading* dan *highlight* dengan mengaplikasikan foundation. Gunakan *foundation* dengan tiga tingkatan warna yang berbeda, yaitu *foundation* sesuai warna kulit, *foundation* dengan warna satu tingkat lebih gelap dari warna kulit, dan *foundation* dengan warna satu tingkat lebih terang dari warna kulit. *Foundation* yang sesuai dengan warna kulit dipakai untuk bagian wajah yang ingin dipertahankan, *foundation* dengan warna satu tingkat lebih gelap dari warna kulit untuk menyamarkan, mempersempit, atau membuat cekung. Sedangkan *foundation* dengan warna satu tingkat lebih cerah dari warna kulit untuk memberi kesan lebar atau menonjol.



Gb.150 Bentuk wajah bulat

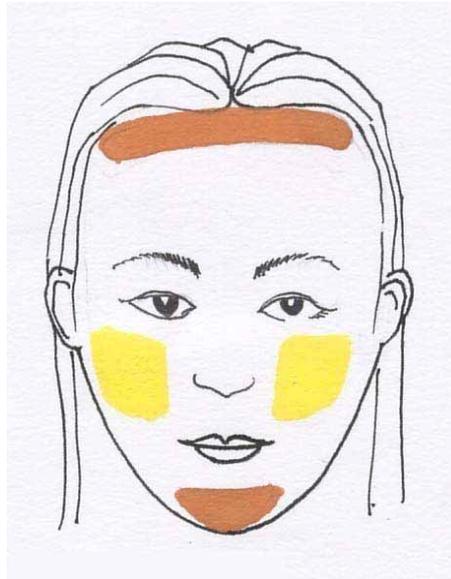
**Kasus :**

Pemeran memiliki bentuk wajah bulat. Bentuk bulat memiliki pipi dan garis rahang penuh dengan garis muka cenderung pendek.

*Solusi :*

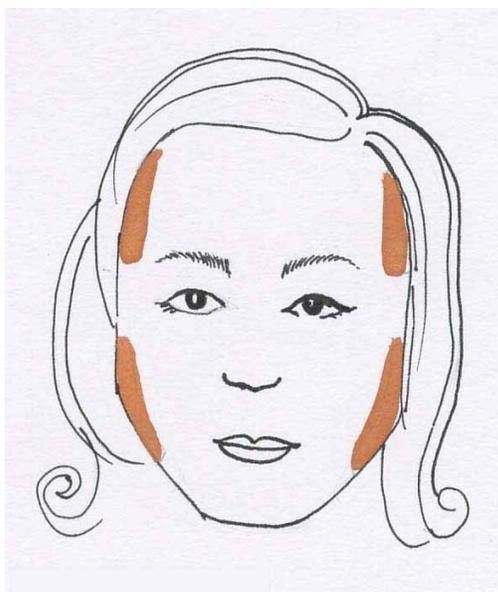
Gunakan teknik *shading*. Aplikasikan *foundation* warna gelap satu tingkat di bawah warna kulit sepanjang garis tepi dahi, pipi, rahang, dan rahang bagian bawah. Kesan bulat akan tersamarkan dengan teknik shading yang tepat.

Gambar-gambar di bawah ini memperlihatkan bagian-bagian yang perlu dikoreksi sehubungan dengan bentuk wajah. Untuk bentuk wajah panjang (Gb.151), bagian dahi dan dagu perlu diberi warna gelap untuk mengurangi kesan panjang. Sementara bagian pipi diberi warna terang.



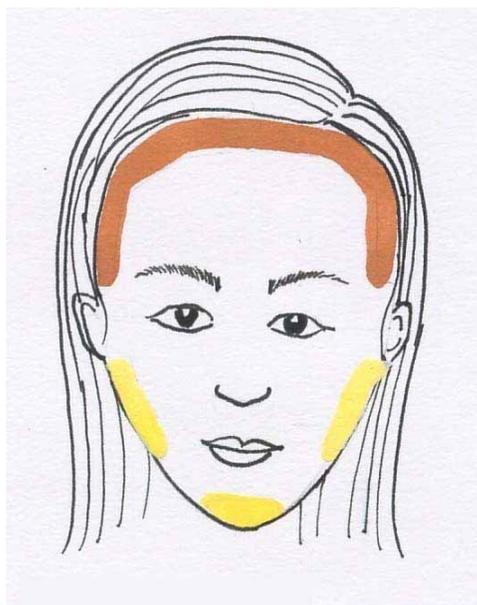
Gb.151 Bentuk wajah panjang

Untuk bentuk wajah persegi (Gb.152) daerah di sebelah atas pelipis kanan dan kiri serta tepi pipi sebelah kanan dan kiri diberi warna gelap untuk menghilangkan kesan kotak pada wajah. Kesan kotak akan menampakkan karakter yang kaku. Jika pemain berperan sebagai tokoh yang lemah lembut maka bentuk kotak pada wajah harus dihilangkan sehingga kesan kaku tersebut juga menjadi hilang.



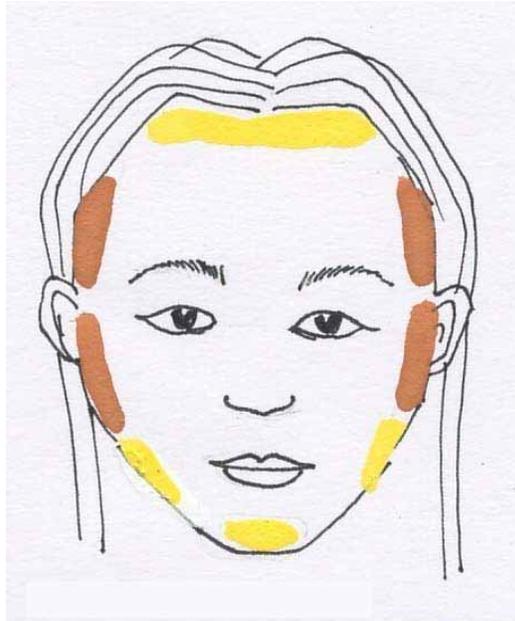
Gb.152 Bentuk wajah persegi

Untuk bentuk wajah *diamond* (Gb.153) maka daerah seputar dahi sampai pelipis diberi warna gelap dan pipi serta dagu diberi warna terang.



Gb.153 Bentuk wajah *diamond*

Untuk wajah segitiga (Gb.154) bagian atas pelipis kiri dan kanan serta bagian bawah pelipis kiri dan kanan diberi warna terang sedangkan pipi, dahi, dan dagu diberi warna terang.

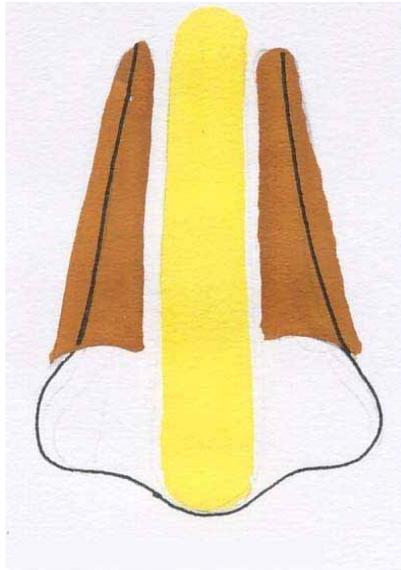


Gb.154 Bentuk wajah segitiga

- **Mengaplikasikan bedak** baik *losse powder* maupun *compact powder*, dapat dilakukan dengan teknik *shading* dan *highlight* mengikuti aplikasi *foundation*. Hal ini harus dilakukan lebih teliti dan hati-hati. *Losse powder* dapat dimanfaatkan untuk membaurkan dua warna *foundation* yang berbeda agar gradasi warnanya terjaga. *Compact powder* dipakai setelah *losse powder* untuk lebih menyempurnakan tampilan wajah.
- **Membentuk hidung** dapat menggunakan teknik *shading* dan *highlight* dengan bahan *compact powder*. Gunakan *compact powder* warna dua tingkat lebih terang dari warna kulit dan dua warna lebih gelap dari warna kulit.

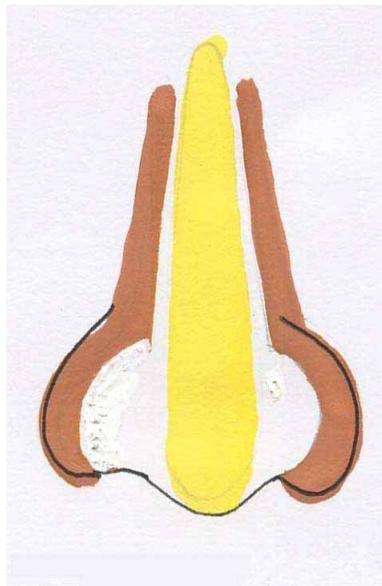
*Kasus dan Solusi :*

- a. Batang hidung besar. *Shadow* pada dua sisi hidung. *Highlight* pada garis tengah batang hidung dengan bentuk yang ramping (Gb.155).



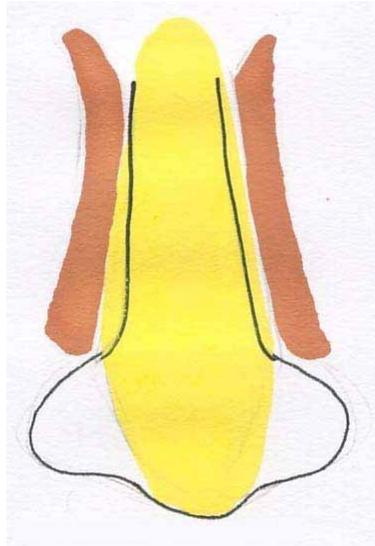
Gb.155 Batang hidung besar

- b. Cuping hidung besar. *Shadow* pada dua sisi cuping hidung yang harus disamarkan. *Highlight* pada garis tengah hidung untuk mengalihkan fokus (Gb.156).



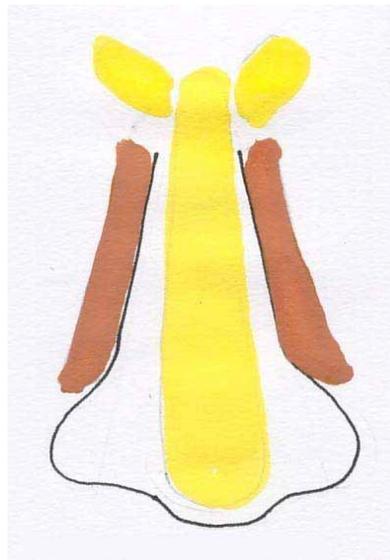
156.Cuping hidung besar

- c. Batang hidung kecil. *Shadow* pada kanan dan kiri batang hidung. *Highlight* pada batang hidung untuk menyamakan batang hidung yang kecil (Gb.157).



Gb.157 Batang hidung kecil

- d. Batang hidung pendek. *Highlight* dibuat tinggi mulai dari atas sampai ujung hidung. Ketinggian dapat memanipulasi dengan bagian atas ditinggikan dan ujung alis bagian dalam disesuaikan agar tidak berkesan janggal (Gb.158).

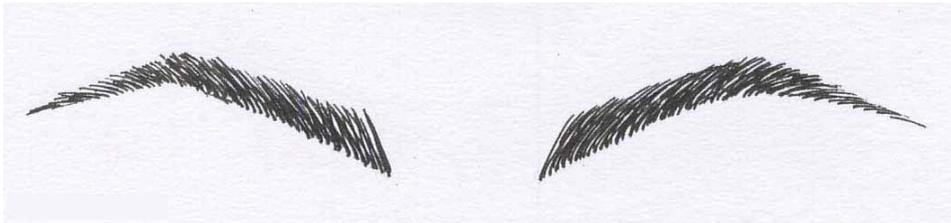


Gb.158 Batang hidung pendek

- e. Hidung tidak mancung. *Highlight* dengan goresan ramping pada batang hidung. *Shading* pada sisi kanan dan kiri untuk menciptakan efek kontras.
  - f. Batang hidung bengkok. *Shadow* pada bagian yang bengkok dengan tarikan garis lurus. *Highlight* pada batang hidung dengan garis mengikuti bentuk hidung yang dikehendaki.
- **Membentuk alis.** Alis memiliki bentuk yang beragam pula. Bentuk alis tidak selalu sesuai dengan bentuk wajah. Oleh karena itu, alis perlu dikoreksi dengan menyesuaikan bentuknya dengan bentuk wajah.

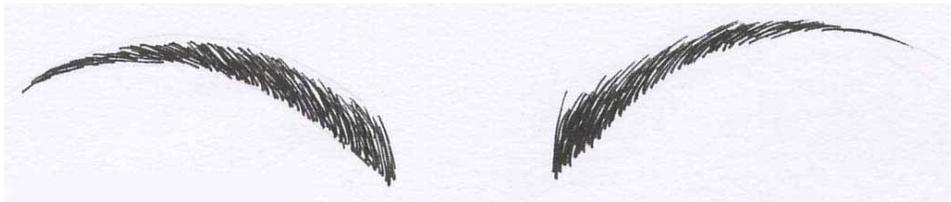
*Kasus dan solusi:*

- a. Pemeran memiliki bentuk wajah bulat. Buatlah alis tajam dan menyudut untuk menyamakan kesan wajah yang bulat (Gb.159).



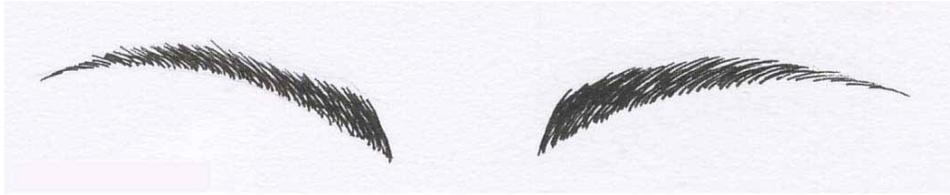
Gb.159 Alis tajam

- b. Pemeran memiliki bentuk wajah persegi. Buatlah alis melengkung lembut. Hindari bentuk alis yang tajam (Gb.160).



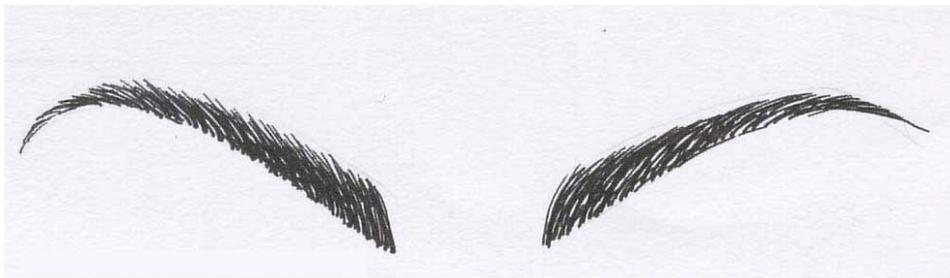
Gb.160 Alis melengkung lembut

- c. Pemeran memiliki bentuk wajah panjang. Buatlah alis cenderung mendatar. Hindari tarikan alis ke atas dan melengkung (Gb.161)



Gb.161 Alis mendatar

- d. Pemeran memiliki bentuk wajah diamond. Idealnya alis dibuat melengkung lembut pada ujung terluar alis (Gb.162).



Gb.162 Ujung luar alis melengkung

- e. Pemeran memiliki bentuk wajah segitiga. Alis yang ideal untuk bentuk segitiga adalah alis yang sedikit melengkung dengan membentuk sudut yang tidak terlalu tajam (Gb.163).

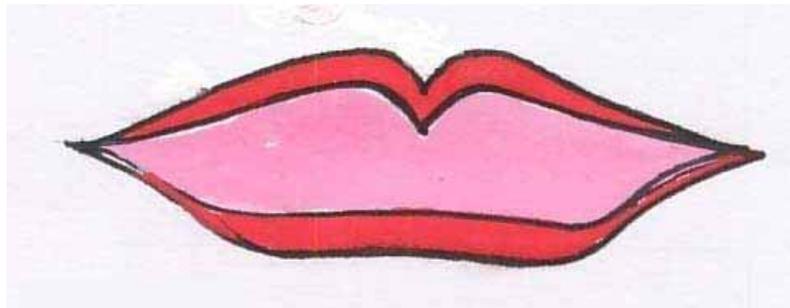


Gb.163 Ujung alis sedikit tajam

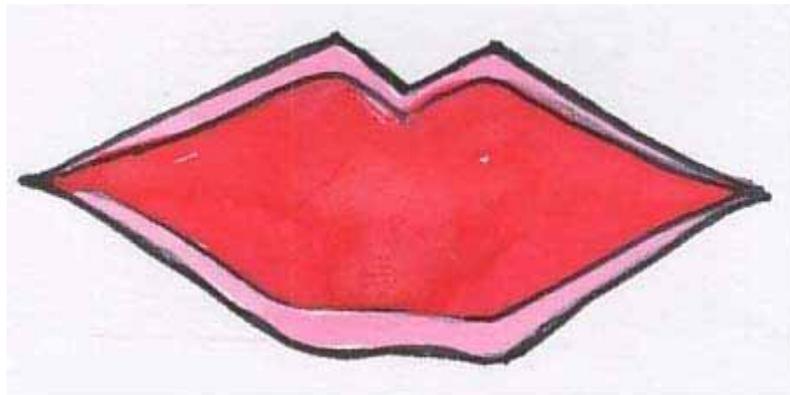
Apabila sudah memilih bentuk alis yang sesuai, maka perhatikan pertumbuhan alis. Apakah tumbuhnya teratur? Apakah rambut alis perlu dirapikan? Rambut alis yang tumbuh tidak teratur perlu dirapikan dengan cara dipotong. Sesuaikan alur alis dengan bentuk yang diinginkan. Merapikan pertumbuhan rambut alis idealnya dilakukan sebelum

mengaplikasikan foundation, sehingga bekas potongan dapat tertutup.

- **Membentuk bibir.** Pembentukan bibir dapat dilakukan dengan membingkai bibir menggunakan *eyeliner* dan mengisinya dengan warna. Langkah awal adalah dengan menyamarkan bentuk bibir menggunakan *foundation*. Penyamaran bibir dapat dilakukan pada saat mengaplikasikan *foundation*. Penyamaran disempurnakan menggunakan *compact powder*. Tahap berikutnya adalah menyempurnakan bentuk bibir dengan membuat bentuk yang dikehendaki. Gunakan *eyeliner* untuk membuat sketsa bibir. Setelah sketsa bibir dibuat, berikutnya adalah mengisi bibir dengan lipstick.



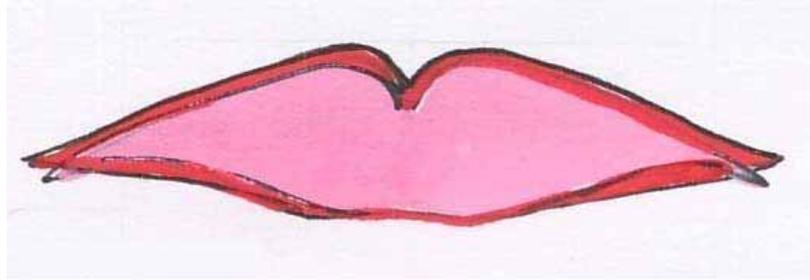
Gb.164 Bibir tipis



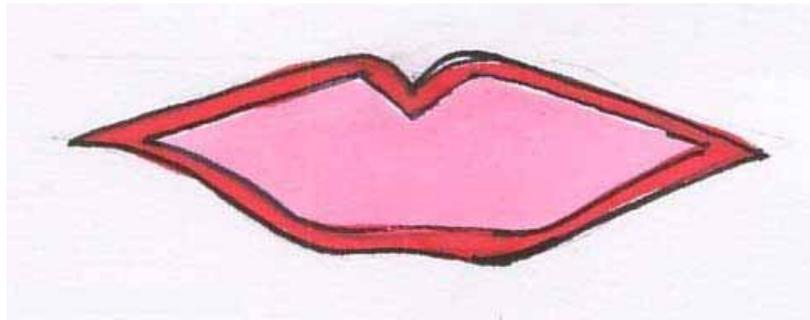
Gb.165 Bibir tebal

Bibir tipis dapat dibuat tampak tebal dengan menambah garis luar bibir (Gb.164). Sebaliknya, untuk bibir terlalu tebal dapat menyamarkan bagian terluar dan membentuk kembali pada bibir bagian dalam (Gb.165). Demikian juga bibir yang mempunyai kesan sedih dapat ditarik garis ke atas pada sudut terluar bibir (Gb.166). Bibir yang terlalu kecil dapat disamarkan

dengan menambah garis terluar sebagaimana bibir yang tipis (Gb.167).



Gb.166 Bibir pesimis



Gb.167 Bibir kecil

- **Mengaplikasikan *blush on*** (perona pipi). Mengaplikasikan *blush on* perlu mempertimbangkan bentuk wajah dengan teknik tarikan atau sapuan yang tepat. Tarikan naik untuk memberikan efek tajam pada wajah, tarikan mendatar untuk efek luas, dan tarikan naik untuk memberi kesan panjang pada wajah. *Blush on* sering pula difungsikan untuk sentuhan akhir (*finishing*) pada wajah dengan cara menyapukan tipis dan ringan pada bagian wajah. Sapuan *blush on* untuk *finishing* harus hati-hati agar tidak merusak riasan yang lain.

#### 1.4.3.2 Tata Rias Fantasi

Tata rias fantasi disebut juga tata rias karakter khusus. Tata rias fantasi menampilkan tokoh-tokoh yang secara riil tidak terdapat dalam kehidupan. Penggolongan bisa meliputi tokoh-tokoh horor, binatang, atau menampilkan riasan yang menggambarkan flora. Tata rias fantasi tidak terbatas tergantung dari fantasi manusia. Tata rias fantasi dapat mengubah anatomi wajah untuk memberi kesan tiga dimensi. Hidung dapat diubah anatominya dengan bahan kapas yang dicampur lateks (Gb.168). Penambahan kapas pada hidung disempurnakan dengan

mengaplikasikan *foundation* dan memberi garis serta *shadow* (Gb.169). Hasilnya, hidung berubah dan memiliki dimensi yang berbeda (Gb.170).



Gb.168 Pemasangan lateks



Gb.169 Pemberian *foundation*



Gb.170 Hasil akhir perubahan bentuk hidung

Praktek tata rias fantasi dapat pula memakai model atau berdasarkan khayalan perancang rias. Tokoh-tokoh macam badut, punakawan dapat digolongkan dalam jenis tata rias fantasi. Langkah-langkah Tata Rias Fantasi dapat dijelaskan sebagai berikut.

- **Persiapan.** Dalam hal ini adalah membersihkan wajah pemain dengan *cleanser* yang dilanjutkan mengaplikasikan penyegar.
- **Pembentukan dasar.** Merupakan tahap membuat bentuk-bentuk dasar pada wajah pemain sesuai dengan desain. Bentuk dasar dapat berupa garis-garis atau penambahan unsur lain pada bagian wajah (Gb.171). Apabila bentuk dasar berupa garis, maka *foundation* diaplikasikan sebelum membuat garis. Sebaliknya, apabila ada penambahan unsur lain pada wajah, maka *foundation* diaplikasikan sesudah penambahan unsur lain pada wajah.



Gb.171 Sketsa pada wajah

- **Dimensi wajah.** Tata rias memiliki kedalaman bentuk. Kedalaman bentuk dapat dibuat dengan perbedaan gelap terang, garis, warna, dan penambahan dimensi secara nyata. Membentuk dimensi wajah dengan mengisi bagian-bagian dengan gelap terang atau warna. Penambahan dimensi secara nyata berupa perubahan wajah dengan menambah latex, tissue, atau kapas. Apabila menggunakan teknik dua

dimensi cukup dibedakan dengan warna dan gelap terang (Gb.172).



Gb.172 Proses periasan

- **Penyempurnaan.** Tahap penyempurnaan adalah tahap finishing, dimana setiap unsur diselesaikan sesuai dengan desain.

#### 1.4.3.3 Tata Rias Karakter

Merias karakter berarti mengubah penampilan pemain dalam hal umur, watak, bentuk wajah agar sesuai tokoh. Pengubahan wajah dapat menyangkut aspek umur saja atau aspek lain secara bersama. Tata rias karakter membantu pemain dalam mengungkapkan karakter tokoh. Tata rias karakter dikenakan pada bagian wajah dan tubuh lain yang memungkinkan dapat dilihat oleh penonton. Bagian lain tubuh seperti leher, badan, tangan, atau kaki yang terlihat.

- **Umur**

Perkembangan usia manusia membawa perubahan-perubahan pada wajah. Mulai dari anak-anak sampai usia tua. Manusia mengalami perubahan pada wajah ketika menginjak usia 30-an. Khususnya pada usia 35 tahun, wajah manusia mengalami perubahan dengan beberapa tanda-tanda pada wajah, yaitu munculnya kerutan pada beberapa bagian bagian. Kerutan muncul pada bagian sekitar mata, mulut, dan hidung.

Perubahan lain yang terjadi adalah pada rambut yang mulai merubah warna menjadi abu-abu atau putih.

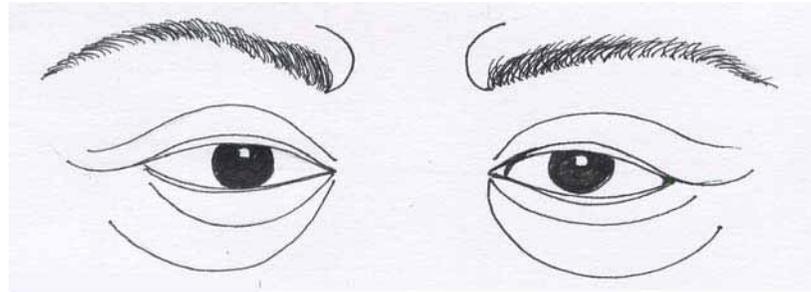
Pada usia 40 tahun, perubahan mulai tampak lebih nyata. Kerutan pada wajah mulai bertambah dan rambut berwarna putih mulai banyak. Usia 50 tahun, kulit mulai kendur dan kerutan semakin tajam dan bertambah. Usia 65 ke atas, kerutan-kerutan wajah semakin banyak, kulit pada wajah mulai mengendur, cekung, dan rambut semakin memutih.

- **Praktek Tata Rias Karakter**

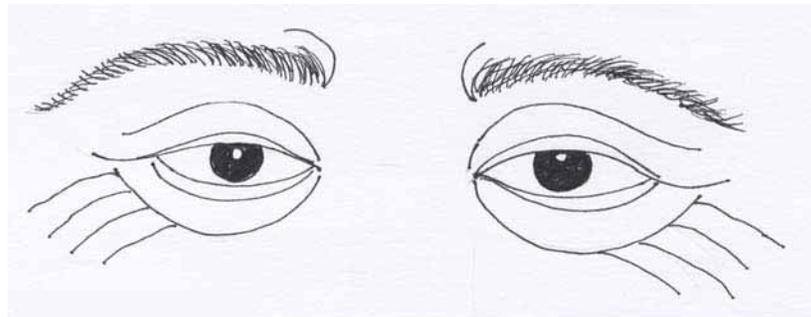
Tata rias karakter membutuhkan persiapan yang serius. Selain bahan-bahan dasar make-up, tata rias karakter juga memerlukan bahan tambahan lain, seperti rambut palsu, kumis, jenggot, dan lain sebagainya. Tahapan tata rias karakter dapat dijelaskan sebagai berikut.

- **Persiapan.** Tahap persiapan selalu dimulai dengan membersihkan wajah. Menghilangkan kotoran, bekas *make up* dan lemak yang menempel pada wajah. Berikutnya adalah mengaplikasikan penyegar.
- **Aplikasi *foundation*.** Pemakaian *foundation* dapat dilakukan sebagaimana dalam *make up* korektif, yaitu menggunakan teknik *shading* dan *shadow*. Penggunaan warna untuk menampilkan usia lebih efektif kalau menggunakan *foundation* warna dua tingkat lebih gelap dan dua tingkat lebih terang. Hal ini untuk menciptakan tingkat kekontrasan yang tajam. Mengingat tata rias panggung berhubungan dengan jarak yang jauh antara tempat pertunjukan dengan penonton.
- **Membuat garis kerutan.** Garis kerutan dibuat setelah aplikasi *foundation*. Garis kerutan wajah dibuat dengan pensil alis.
  - Kerutan pada kening* biasanya mulai tampak pada usia 40-an dengan jumlah sedikit. Garis kerutan pada kening mulai bertambah jumlahnya pada usia 50 tahun ke atas. Pada usia yang lebih tua lagi, kulit-kulit disekitar kerutan mulai tampak kendur. Garis kerutan pun cenderung turun. Tokoh dalam teater biasanya ada yang berusia sangat tua, sehingga kerut-kerut wajah makin banyak pada wajah.
  - Kerutan pada mata.* Mata memiliki kelopak yang dibagi menjadi dua, yaitu bagian atas dan bawah. Bagian yang perlu diperhatikan dalam membuat kerutan pada mata adalah bagian ujung dalam mata sampai bagian ujung luar mata. Tarikan ujung luar mata memiliki alur garis kerutan sampai bagian pelipis. Bagian bawah, untuk usia 80 tahun ke atas, kerutan bisa memiliki alur sampai pipi mengarah ke bawah. Pada usia menengah, sekitar 50-an tahun, kerutan biasanya

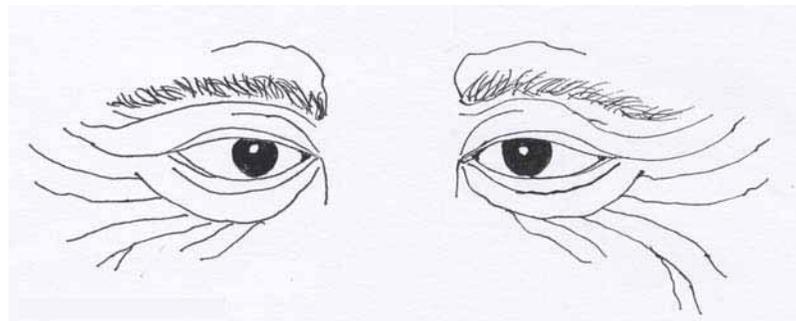
tajam dengan kulit masih relatif kencang (Gb.173). Pada usia 60 tahun ke atas, lapisan kulit sekitar mata mulai mengendur (Gb 174 dan 175).



Gb.173 Kerutan usia 50-an



Gb. 174 Kerutan usia 70-an



Gb.175 Kerutan usia 90-an

*Kerutan pada hidung dan mulut.* Kerutan pada hidung memiliki hubungan yang erat dengan bagian mulut. Kerutan ini akan membentuk lipatan yang disebut lipatan *nasolabial*. Lipatan *nasolabial* merupakan lipatan tajam yang muncul dari ujung atas cuping hidung sampai bagian ujung luar mulut. Kerutan yang membentuk lipatan ini bias muncul pada usia sekitar 30-an tahun. Bagian ini merupakan salah satu bagian penting untuk mengubah usia. Pada usia yang lebih tua

lipatan ini akan berlanjut pada bagian dagu pada sisi mulut sebelah luar.

*Kerutan pada pipi* akan muncul pada usia yang relatif lanjut sekitar 60 tahun ke atas. Kerutan ini dimulai dengan penonjolan pada tulang pipi yang mengakibatkan cekungan yang dalam. Khususnya pada orang-orang yang berwajah tirus dan kurus. Berikutnya baru menyusul kerutan pada bagian pipi. Kerutan ini memiliki bentuk cenderung turun ke bawah yang disebabkan kekendoran pada kulit.

*Kerutan pada leher* perlu diperhatikan karena bagian ini dapat dilihat oleh penonton. Kerutan pada leher terbentuk mulai dari rahang bawah mengarah ke bawah sampai pangkal leher.

- **Aplikasi teknik *shading* dan *highlight*.** Sesudah membuat garis dengan pensil, maka penyempurnaannya menggunakan *eye shadow*. Caranya adalah dengan menambah *shadow* pada bagian wajah yang akan dicekungkan dan memberi *highlight* pada bagian yang akan ditonjolkan. Dalam gambar 176 diperlihatkan garis kerut pada kening, wajah, dan leher pemain. Garis kerut ini menunjukkan ketuaan. Untuk memberi penekanan pada bagian mata yang mencekung maka *shadow* ditambahkan (Gb.177). Dengan mengolah *shadow* dan *highlight* maka akan diperoleh gambaran ketuaan wajah seperti yang dikehendaki (Gb.178).



Gb.176 Garis kerut kening



Gb.177 Bayangan pada mata



Gb. 178 Pemberian *shadow* dan *highlight*

- **Memutihkan rambut.** Rambut merupakan unsur penting yang dapat dijadikan tanda untuk usia seseorang. Rambut yang normal akan mengalami perubahan warna pada usia 30-an tahun. Perubahan warna rambut pada usia 30-an belum tampak secara menyeluruh. Pada usia 50-an tahun ke atas perubahan rambut baru merata. Hal ini sebenarnya bersifat relatif. Setiap manusia mengalami perubahan warna rambut yang berbeda. Walaupun begitu, pemutihan warna rambut untuk mengubah usia menjadi cara yang efektif. Pemutihan warna rambut dapat menggunakan *body painting* atau rambut yang sesungguhnya, baik dari *wool* atau bahan sintetis. Rambut tiruan yang ideal adalah yang terbuat dari *wool*. *Wool* relatif sulit didapatkan di Indonesia.



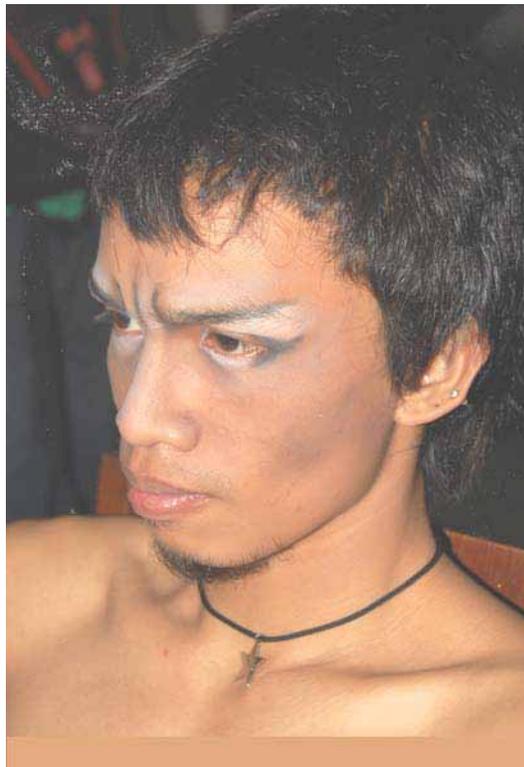
Gb.179 Pemutihan rambut

*Teknik:*

Memutihkan rambut dengan *body painting* relatif sederhana dan mudah. Alat yang digunakan adalah sikat dan sisir. *Body painting* warna putih dioleskan dengan rambut dengan sikat secara merata. Kemudian disisir agar *body painting* merata. Memutihkan rambut dengan rambut palsu, membutuhkan kecermatan dan waktu. Sebelum memutuskan untuk memutihkan rambut dengan rambut palsu, idealnya dilihat bentuk pertumbuhan rambut terlebih dahulu untuk memutuskan pengaplikasian. Pengaplikasian dilakukan

dengan penambahan pada bagian tertentu. Terutama pada bagian depan. Kemudian penambahan dilakukan dengan membagi rambut pada bagian tertentu. Penggunaan rambut pasangan ini akan menghasilkan rambut putih yang lebih natural.

- **Mengubah Ras.** Pementasan teater sering terdapat tokoh yang berbeda jenis ras. Dalam satu ras pun sering memiliki karakteristik yang berbeda. Orang-orang Asia yang digolongkan sebagai oriental memiliki karakter yang berbeda-beda pula. Mengubah ras bisa dilakukan dengan menyamarkan wajah asli dengan mengaplikasikan karakteristik lain. Pemain yang berasal dari rumpun Melayu diubah menjadi tokoh berbangsa Cina (Gb.180). Proses pengubahan dilakukan dengan mengaplikasikan karakteristik anatomi yang penting, seperti mata, alis, dan kumis (Gb.181). Gb.182, memperlihatkan hasil akhir pengubahan ras dengan beberapa perubahan pada kepala alis, tarikan mata, dan kumis.



Gb.180 Wajah asli pemain



Gb.181 Proses penataan rias



Gb.182. Hasil akhir tata rias perubahan ras

## 2. TATA BUSANA

Tata busana adalah seni pakaian dan segala perlengkapan yang menyertai untuk menggambarkan tokoh. Tata busana termasuk segala asesoris seperti topi, sepatu, syal, kalung, gelang, dan segala unsur yang melekat pada pakaian. Tata busana dalam teater memiliki peranan penting untuk menggambarkan tokoh. Pada era teater primitif, busana yang dipakai berasal dari bahan-bahan alami, seperti tumbuhan, kulit binatang, dan batu-batuan untuk asesoris. Ketika manusia menemukan tekstil dengan teknologi pengolahan yang tinggi, maka busana berkembang menjadi lebih baik.

Tata busana dapat dibuat berdasar budaya atau jaman tertentu. Untuk membuat tata busana sesuai dengan adat dan kebudayaan daerah tertentu maka diperlukan referensi khusus berkaitan dengan adat dan kebudayaan tersebut. Jenis busana ini tidak bisa disamakan antara daerah satu dengan daerah lain. Masing-masing memiliki ciri khasnya. Sementara itu tata busana menurut jamannya bisa digeneralisasi. Artinya, busana pada jaman atau dekade tertentu memiliki ciri yang sama.

Tidak ada periode tata busana secara khusus di teater, karena semua tergantung latar cerita yang ditampilkan. Periode busana teater dengan demikian mengikuti periode teater tersebut. Misalnya, dalam teater Romawi Kuno maka lakon yang ditampilkan berlatar jaman tersebut sehingga busananya pun seperti busana keseharian penduduk jaman Romawi Kuno. Demikian juga dengan teater pada jaman Yunani, Abad Pertengahan, Renaissance, Elizabethan, Restorasi, dan Abad 18. Busana teater mengalami perkembangan pesat seiring lahirnya teater modern pada akhir abad 19. Dalam masa ini, beragam aliran teater bermunculan. Masing-masing memiliki kospenya tersendiri dan lakon tidak harus berlatar jaman dimana lakon itu dibuat. Semua terserah pada gagasan seniman. Busana pun mengikuti konsep tersebut. Tata busana dengan demikian sudah tidak lagi terpaku pada jaman, tetapi lebih pada konsep yang melatarbelakangi penciptaan teater.

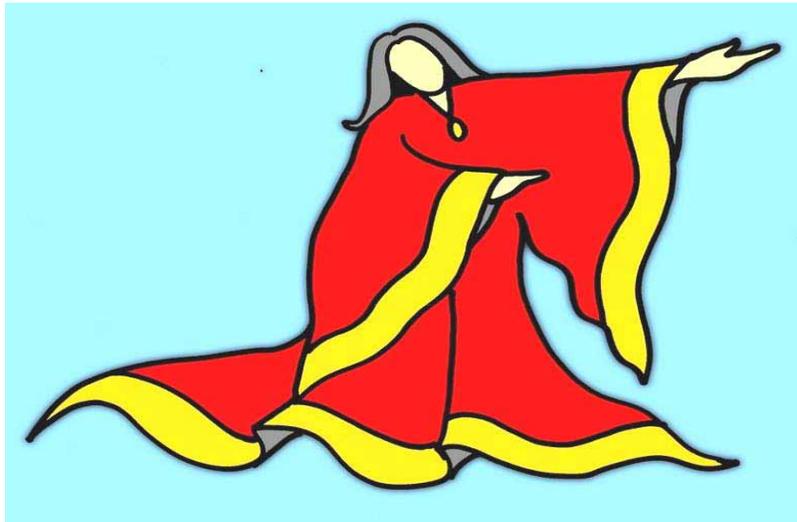
### 2.1 Fungsi Tata Busana

Busana yang dipakai manusia beraneka ragam bentuk dan fungsinya. Fungsi busana dalam kehidupan sehari-hari untuk melindungi tubuh, mencitrakan kesopanan, dan memenuhi hasrat manusia akan keindahan. Busana dalam teater memiliki fungsi yang lebih kompleks, yaitu.

- Mencitrakan keindahan penampilan
- Membedakan satu pemain dengan pemain yang lain
- Menggambarkan karakter tokoh
- Memberikan efek gerak pemain
- Memberikan efek dramatik

### 2.1.1 Mencitrakan Keindahan Penampilan

Manusia memiliki hasrat untuk mengungkapkan rasa keindahan dalam berbagai aspek kehidupan. Tata busana dalam teater berfungsi sebagai bentuk ekspresi untuk tampil lebih indah dari penampilan sehari-hari (Gb.183).



Gb.183 Busana mencitrakan keindahan penampilan

Pementasan teater adalah suatu tontonan yang mengandung aspek keindahan. Pada era teater primitif, hasrat untuk tampil berbeda dan lebih indah dari tampilan sehari-hari telah muncul. Busana pementasan teater dibuat secara khusus dan dilengkapi dengan asesoris sesuai kebutuhan pementasan. Teater di Inggris pada masa pemerintahan Ratu Elizabeth (1580 – 1640), memakai busana sehari-hari yang dibuat lebih indah dengan mengaplikasikan perhiasan dan penambahan bahan-bahan yang mahal dan mewah.

### 2.1.2 Membedakan Satu Pemain Dengan Pemain Yang Lain

Pementasan teater menampilkan tokoh yang bermacam-macam karakter dan latar belakang sosialnya. Penonton membutuhkan suatu penampilan yang berbeda-beda antara satu tokoh dengan tokoh yang lain. Busana menjadi salah satu tanda penting untuk membedakan satu tokoh dengan tokoh yang lain. Penampilan busana yang berbeda akan menunjukkan ciri khusus seorang tokoh, sehingga penonton mampu mengidentifikasi tokoh dengan mudah (Gb.184).



Gb.184 Tata busana membedakan pemain satu dengan yang lain

### 2.1.3 Menggambarkan Karakter Tokoh

Fungsi penting busana dalam teater adalah untuk menggambarkan karakter tokoh (Gb.185). Perbedaan karakter dalam busana dapat ditampilkan melalui model, bentuk, warna, motif, dan garis yang diciptakan. Melalui busana, penonton terbantu dalam menangkap karakter yang berbeda dari setiap tokoh. Contohnya, tokoh seorang pelajar yang pendiam, rajin, dan alim, busananya cenderung rapi, sederhana, dan tanpa asesoris yang berlebihan. Sebaliknya, tokoh seorang pelajar yang bandel, brutal, dan sering membuat onar, busananya dilengkapi asesoris dan cara pemakaiannya seandainya tidak sesuai dengan ketentuan yang ditetapkan sekolah.



Gb.185 Busana menggambarkan karakter peran

#### 2.1.4 Memberi Ruang Gerak Pemain

Tata busana memiliki fungsi memberikan ruang gerak kepada pemain untuk mengekspresikan karakternya (Gb.186). Busana diciptakan untuk memberikan ruang gerak pemain sehingga segala bentuk gerak dapat diekspresikan secara maksimal.



Gb.186 Busana memberikan ruang gerak pemain

Pemain memiliki bentuk dan karakteristik gerak yang berbeda dan membutuhkan bentuk dan gaya busana yang berbeda pula. Busana bukan sebagai penghalang bagi aktivitas pemain, sebaliknya memberi keluasan gerak pemain. Dalam Opera Cina, busana dirancang khusus untuk adegan-adegan perang yang akrobatik.

#### 2.1.5 Memberikan Efek Dramatik

Busana juga berfungsi memberikan efek dramatik. Busana mendukung dramatika sebuah adegan dalam lakon (Gb.187). Gerak pemain akan lebih ekspresif dan dramatik dengan adanya busana. Efek dramatik busana juga bisa muncul dari perkembangan tokoh, contohnya busana tokoh yang mengalami kejayaan pada babak awal kemudian berubah busananya ketika mengalami kejatuhan. Selain itu, saat busana dipakai untuk bermain bisa melahirkan bentuk dan efek gerak tertentu yang mampu memukau.



Gb.187 Busana mampu memberikan efek dramatik

## 2.2 Jenis Tata Busana

Busana sangat beragam jenis dan bentuknya. Busana teater secara garis besar dapat digolongkan dalam beberapa jenis, yaitu; busana sehari-hari, busana tradisional, busana sejarah, dan busana fantasi.

### 2.2.1 Busana Sehari-hari

Busana sehari-hari adalah busana yang dipakai dalam kehidupan keseharian masyarakat. Busana sehari-hari juga memiliki bentuk yang beragam, tergantung dari tingkat sosial masyarakat yang memakai. Misalnya, busana petani berbeda dengan busana seorang tuan tanah. Busana sehari-hari dapat menunjukkan tingkat sosial seseorang yang memakainya. Busana sehari-hari banyak dipakai dalam pementasan teater realis. Dimana teater realis merupakan gambaran kehidupan sehari-hari (*illusion of nature*).

### 2.2.2 Busana Tradisional

Setiap masyarakat memiliki busana tradisional sesuai dengan kebudayaannya. Busana tradisional mencerminkan karakteristik masyarakat yang membedakan dengan kelompok masyarakat lain. Setiap bangsa memiliki busana tradisionalnya sendiri. Gambar 188 dan 189 menunjukkan beragam busana tradisional. Indonesia sangat kaya dengan busana tradisional, misalnya Jawa memiliki busana tradisional yang disebut kebaya. Kebaya sendiri juga memiliki karakteristik berbeda, antara kebaya Jawa Tengah, Sunda, dan Bali. Masyarakat Minangkabau memiliki baju kurung.



Gb.188 Busana tradisional Suku Dayak



Gb.189 Busana tradisional Etnis India

Naskah-naskah teater memiliki latar sosial budaya yang beragam. Naskah *Panembahan Reso* karya Rendra memiliki latar sosial budaya Jawa, naskah *Puti Bungsu* karya Wisran Hadi memiliki latar sosial budaya Sumatera. Busana yang dibutuhkan naskah tersebut adalah busana tradisional sesuai dengan latar sosial budaya dimana peristiwa terjadi. Pementasan teater yang mengambil naskah asing sering juga diadaptasi ke latar sosial budaya tertentu, misalnya *Hamlet* dipentaskan dengan latar sosial budaya Jawa. Oleh karena itu, penata busana perlu mempelajari beragam busana tradisional.

### 2.2.3 Busana Sejarah

Busana yang mencerminkan zaman tertentu dari suatu masa (Gb.190). Dalam pementasan teater, busana ini sering dipakai ketika pertunjukan mengangkat lakon-lakon sejarah. Busana sejarah terikat dengan masa tertentu, sehingga penata busana perlu mempelajari konvensi busana pada masa dimana peristiwa dalam naskah terjadi. Contohnya, naskah *Domba-domba Revolusi* karya B. Sularto yang latar peristiwanya terjadi pada masa perjuangan, maka busana dirancang mengacu pada busana masa perjuangan. Oleh karena itu, penata busana perlu mengetahui model, warna, tekstur, dan corak busana pada masa perjuangan.

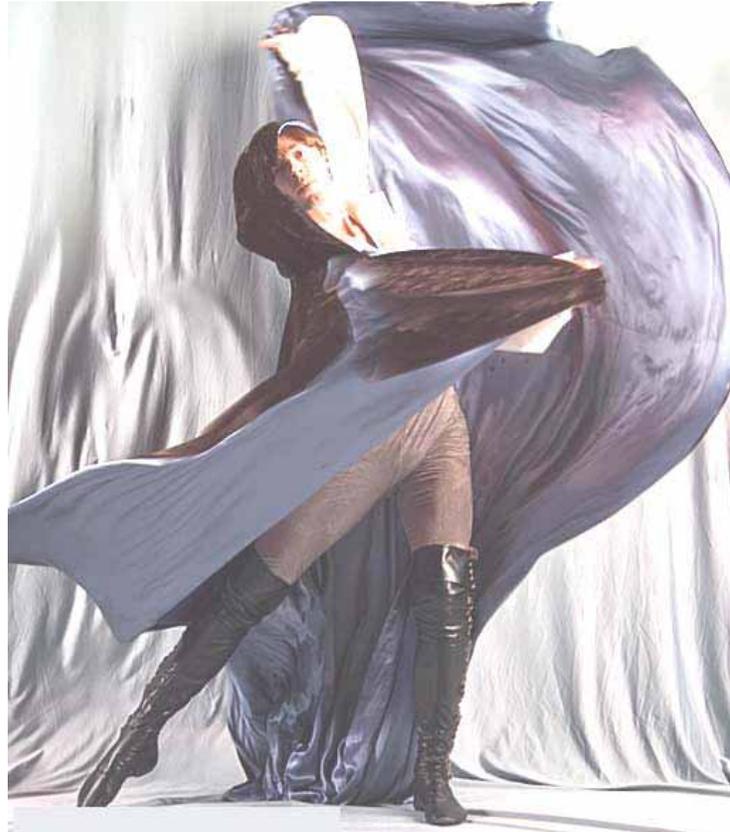


Gb.190 Contoh busana sejarah

### 2.2.4 Busana Fantasi

Istilah busana fantasi adalah untuk mengidentifikasi jenis-jenis busana yang lahir dari imajinasi dan fantasi perancang (Gb.191). Dalam hal ini, busana ini tidak lazim ditemui dan dipakai dalam kehidupan sehari-hari. Busana jenis ini juga dimaksudkan untuk busana tokoh-tokoh yang tidak riil dalam kehidupan sehari-hari, misalnya tokoh bidadari, malaikat, atau dewa. Busana-busana untuk tokoh semacam ini

membutuhkan rancangan khusus sehingga membedakan dengan tokoh yang riil.



Gb.191 Busana fantasi

## **2.3 Bahan dan Peralatan Tata busana**

Bahan busana yang dapat dimanfaatkan untuk pementasan teater sangat beragam. Bahan busana teater mencerminkan pencapaian teknologi pengolahan bahan di suatu zaman. Pada era teater primitif bahan busana diolah dari materi-materi yang ada di lingkungan dimana teater tersebut hidup. Secara garis besar, bahan busana untuk pementasan teater dapat digolongkan menjadi bahan alami, kain (tekstil), bahan sintetik, dan kulit.

### **2.3.1 Bahan Tata Busana**

Dalam pementasan teater bahan yang digunakan untuk membuat tata busana bermacam-macam. Karena pertunjukan teater berbeda dengan kehidupan nyata, maka busana dalam teater dapat dibuat dengan bahan yang awet atau dari bahan sintetis atau bahan lain

sekedar untuk kepentingan pementasan. Berbagai macam jenis bahan tersebut di antaranya adalah; bahan alami, tekstil, busa, spon, dan kulit.

### 2.3.1.1 Bahan Alami

Bahan alami yang berasal dari tumbuh-tumbuhan merupakan bahan yang sering dimanfaatkan manusia untuk busana (Gb.192).



Gb.192 Busana berbahan alami

Bagian yang biasa dipakai untuk bahan busana adalah daun, batang, dan kulit kayu. Orang-orang Mesir pada zaman dahulu mengolah serat rami menjadi bahan busana. Rami diolah dari tumbuhan sejenis rumput yang tumbuh di sekitar sungai Nil. Rami diolah menjadi lembaran-lembaran yang bisa dipakai untuk bahan busana. Bahan busana dari tumbuh-tumbuhan juga dimanfaatkan untuk seni pertunjukan. Beberapa bentuk teater tradisional memanfaatkan bahan alami untuk busana. Di Bali terdapat seni pertunjukan bernama Brutuk yang menggunakan daun pisang sebagai bahan busana. Di berbagai bangsa yang masih primitif sering menggunakan bahan-bahan alami ini untuk busana. Di Kalimantan, masyarakat Dayak Kalimantan juga mengolah kulit kayu untuk pakaian dengan diberi ornamen. Pakaian-pakaian tersebut juga dipakai untuk kepentingan-kepentingan pertunjukan.

### 2.3.1.2 Tekstil

Tekstil atau kain merupakan bahan utama pembuatan busana. Bahan tekstil merupakan bahan yang paling banyak dipakai untuk pementasan teater (Gb.193).



Gb.193 Busana berbahan tekstil

Tekstil sebenarnya juga bersumber dari bahan-bahan alami baik dari serat tumbuhan maupun serat binatang. Wol, misalnya, adalah sejenis tekstil yang diolah dari bulu domba. Pengolah wol menjadi tekstil diperkirakan sudah ada semenjak zaman Neolitikum (3000 Sebelum Masehi). Pada 3000 tahun SM di lembah Indus, India, kapas telah diolah menjadi kain. Bangsa Cina mengolah kain sutera yang berasal dari ulat sutera yang hidup di pohon murbai. Pada perkembangannya, kain memiliki berbagai jenis dengan karakter yang berbeda-beda.

Karakter tekstil meliputi tebal-tipis, kaku-lembut, kasar-halus, dan mengkilat- kusam. Karakter tekstil berpengaruh pada kualitas busana yang diciptakan. Setiap model busana membutuhkan karakter bahan tertentu. Satu busana bisa saja membutuhkan bahan yang memiliki karakter yang berbeda-beda. Perkembangan tekstil berpengaruh besar pada model busana dalam setiap periode.

### 2.3.1.3 Busa

Busa merupakan bahan yang penting dalam pembuatan busana teater. Busa juga memiliki jenis dan karakter yang berbeda-beda. Busa

dengan pori-pori yang lebar memiliki karakter lunak dan elastis sering dimanfaatkan untuk mengisi dan menebalkan bagian busana tertentu, misalnya bagian pundak untuk menyamarkan pundak yang sempit dan turun. Rancangan busana untuk tokoh binatang yang membutuhkan penambahan bentuk tubuh, bisa memanfaatkan busa.

#### **2.3.1.4 Spon**

Spon bertekstur padat dengan karakter yang liat seperti karet. Spon dimanfaatkan untuk pembuatan busana-busana perang. Spon bertekstur padat dan halus. Spon apabila dicat dengan teknik tertentu dapat memberikan karakter keras, misalnya seperti benda-benda yang terbuat dari logam.

#### **2.3.1.5 Kulit**

Kulit biasanya berbentuk lembaran seperti kain. Biasa dimanfaatkan untuk busana sejenis jaket.



Gb.194 Busana berbahan kulit

Kulit yang baik adalah yang diambil dari kulit binatang. Ada pula sejenis kulit sintetik yang memiliki karakter tidak jauh berbeda, dengan kualitas di bawah kulit binatang.

### 2.3.2 Peralatan Tata Busana

Peralatan dalam tata busana sangat beragam. Peralatan akan menyangkut teknik pemakaian dan produksi tata busana. Busana untuk pementasan teater terkadang tidak harus diproduksi, tetapi memanfaatkan busana yang ada. Sebaliknya, busana teater harus diproduksi, mulai dari desain, pencarian bahan, pembuatan pola, dan menjahit. Masing-masing membutuhkan peralatan yang berbeda-beda. Secara garis besar, peralatan pembuatan busana teater adalah sebagai berikut:

- **Gunting**

Gunting untuk produksi busana, terdapat beberapa jenis dengan fungsi yang berbeda-beda, yaitu:

*Gunting kain.* Adalah gunting khusus untuk memotong kain. Gunting kain memiliki dua pegangan yang berbeda. Pegangan besar untuk menempatkan empat jari, sedangkan pegangan kecil untuk menempatkan ibu jari. Gunting kain tidak boleh dipakai untuk menggunting bahan lain, karena mudah tumpul.

*Gunting benang,* berfungsi untuk menggunting benang bagian-bagian busana yang sulit dijangkau dengan gunting kain. Gunting ini hanya memiliki satu pegangan untuk menempatkan dua jari.

*Gunting listrik,* dipakai untuk memotong kain dalam jumlah yang banyak. Gunting listrik biasa dipakai dalam industri busana-busana jadi. Gunting jenis ini jarang dipakai untuk memproduksi busana teater di Indonesia, kecuali produksi yang besar dan membutuhkan busana dengan jumlah yang besar pula.

- **Penggaris**

Penggaris merupakan alat penting dalam memproduksi busana. Penggaris yang dibutuhkan juga beragam, mulai dari ukuran dan bentuknya. Termasuk penggaris khusus yang diproduksi untuk kepentingan pembuatan busana, misalnya penggaris *dressmaking* untuk membentuk bagian pinggul.

- **Rader**

*Rader* merupakan alat yang berfungsi untuk menekan karbon jahit saat memberi tanda pola pada bahan busana yang akan dijahit. *Rader* memiliki ujung yang beroda. Roda *rader* bermacam-macam, mulai dari yang polos, beroda tumpul, sampai roda bergerigi tajam.

- **Pencabut Benang**  
Pada busana sering terdapat jahitan yang tidak terpakai atau terjadi kekeliruan dalam proses menjahit. Oleh karena itu dibutuhkan alat pencabut benang. Alat ini berupa logam yang ujungnya bercabang.
- **Jarum**  
Jarum merupakan peralatan yang penting. Jarum juga bermacam-macam jenis dan fungsinya. Jarum tisik untuk memasang berbagai asesoris baik berupa kain atau manik-manik. Jarum jahit adalah jarum khusus yang terpasang pada mesin jahit. Jenis jarum yang lain adalah jarum pentul yang berfungsi untuk menyematkan asesoris atau mengaitkan satu unsur busana dengan unsur yang lain.
- **Mesin jahit**  
Mesin jahit terdapat berbagai jenis pula. Mesin jahit yang umum digunakan adalah mesin jahit manual yang dioperasikan dengan kayuhan kaki. Jenis mesin jahit lain adalah mesin jahit listrik. Mesin jahit ini dapat bekerja lebih cepat dengan hasil yang lebih baik.
- **Setrika**  
Setrika dibutuhkan pada saat produksi busana dan persiapan pementasan. Setrika yang paling sering dipakai adalah setrika listrik yang dapat diatur temperaturnya. Terdapat pula setrika dengan semprotan air. Setrika dengan semprotan air akan mempercepat proses dalam melicinkan busana.
- **Boneka Jahit**  
Boneka jahit berbentuk torso yang tersedia dalam berbagai ukuran standar, yaitu S, M, L, dan XL. Fungsinya untuk meletakkan busana agar dapat mengetahui jatuhnya jahitan.

## 2.4 Praktek Tata Busana

Membuat busana untuk pementasan teater membutuhkan persiapan yang matang dengan tata urutan kerja yang sistematis. Seorang perancang busana tidak bisa kerja sendiri, karena karyanya berhubungan dengan tata artistik lain. Dimensi dan warna busana tergantung pada pencahayaan yang dikerjakan penata cahaya. Rancangan busana juga harus mempertimbangkan masukan sutradara, karena sutradara yang mengetahui bentuk, pola, dan gaya permainan.

#### **2.4.1 Menganalisis Naskah**

Naskah adalah sumber gagasan dari sebuah pementasan teater. Gagasan kreatif seorang penata busana mengacu langsung pada naskah yang akan dipentaskan. Menganalisis naskah artinya adalah memahami naskah secara utuh. Bagi seorang aktor, memahami naskah adalah untuk mengetahui karakter tokoh dan bagaimana mewujudkan karakter itu dalam akting. Seorang penata busana menganalisis naskah untuk mengetahui jenis busana, model, warna, tektur, dan motif yang dibutuhkan.

Memahami naskah bermula dari mempelajari tokoh. Keutuhan tokoh yang menyangkut dimensi fisik, psikologis, serta latar sosial sangat menentukan arah rancangan busana. Seorang penata busana perlu juga mempelajari aktivitas tokoh yang menyangkut karakteristik akting. Seorang tokoh dalam naskah mungkin banyak melakukan adegan perkelahian dengan motif gerak silat, sehingga penata busana perlu membuat busana yang memiliki pola tertentu sehingga memberi ruang gerak secara maksimal. Dengan mempelajari naskah, seorang penata busana bisa mengetahui perubahan busana dalam setiap adegan atau babak. Semua aspek yang menyangkut fungsi busana dalam sebuah pementasan perlu dicermati oleh penata busana.

Memahami naskah akan memberikan ide-ide kreatif terhadap penata busana. Saat mempelajari naskah, seorang penata busana perlu membuat catatan-catatan penting terkait dengan gagasannya maupun hal-hal yang akan didiskusikan dengan tim artistik yang lain. Seorang penata busana juga perlu mencatat kesulitan-kesulitan, baik menyangkut model busana, maupun aspek teknik. Dengan mempelajari naskah dengan baik, seorang penata busana memperoleh gambaran yang utuh tentang rancangan busana yang dibutuhkan.

#### **2.4.2 Diskusi Dengan Sutradara dan Tim Artistik**

Penata busana perlu melakukan diskusi dengan sutradara untuk memperoleh pemahaman yang sama terhadap naskah. Gagasan sutradara tentang busana juga merupakan masukan yang penting bagi penata busana. Diskusi yang dilakukan dengan sutradara menyangkut model busana, bentuk, warna, motif, garis, serta kemungkinan-kemungkinan akting yang membawa konsekuensi pada rancangan busana. Masukan sutradara menjadi landasan untuk membuat desain.

Diskusi dengan tim artistik menjadi proses kerja yang penting bagi seorang penata busana. Khususnya dengan penata cahaya. Pencahayaan berpengaruh langsung pada dimensi dan warna busana. Penata busana perlu menyampaikan warna yang dipakai sehingga tidak memunculkan efek-efek lain yang tidak diinginkan. Dalam diskusi, semua gagasan artistik diungkapkan untuk mencapai kesepakatan pengolahan unsur-unsur estetikanya.

### **2.4.3 Mengenal Tubuh Pemain**

Membuat busana terkait langsung bentuk tubuh pemain. Tokoh dalam naskah mempunyai karakteristik tubuh yang tidak selalu sesuai dengan bentuk tubuh pemain. Bentuk tubuh pemain memiliki kelebihan dan kekurangan yang perlu dipertimbangkan dalam membuat rancangan busana. Oleh karena itu, penata busana perlu mencatat dengan cermat karakteristik tubuh pemain. Anatomi tubuh yang tidak sesuai perlu dicarikan solusinya sehingga sesuai dengan kebutuhan tokoh.

### **2.4.4 Persiapan Pengadaan dan produksi**

Desain busana menentukan pengadaan dan produksi. Pengadaan dan produksi akan terkait dengan waktu, biaya, serta tenaga yang terlibat. Pengadaan busana dengan cara memadukan busana yang sudah ada, membutuhkan waktu dan biaya yang relatif sedikit. Sebaliknya, busana yang harus diproduksi membutuhkan waktu, biaya, serta tenaga yang relatif banyak. Hal ini perlu dipertimbangkan agar busana dapat disediakan tepat pada waktu yang telah ditentukan.

### **2.4.5 Persiapan Pementasan**

Persiapan pementasan merupakan hal yang penting. Persiapan pementasan perlu pengelolaan tersendiri. Pengelolaan persiapan pementasan dapat dilakukan dengan cara mengelompokkan busana berdasarkan tokoh. Busana untuk masing-masing tokoh dikelompokkan tersendiri dengan catatan khusus terkait dengan jenis busana, asesoris, serta peralatan yang dibutuhkan. Busana-busana yang membutuhkan perlakuan khusus, seperti harus diseterika, dibuat kusut, dirancang untuk sobek saat dipakai akting, dan sebagainya, juga harus diperhatikan. Penata busana juga perlu memperhatikan pergantian busana tiap babak atau adegan. Semuanya harus ditata dalam alur kerja yang sistematis.

### **2.4.6 Desain**

Desain busana berarti rancangan tentang suatu bentuk dan model busana. Desain menjadi media untuk menggambarkan gagasan perancang busana. Fungsi lain dari desain adalah sebagai alat mengkomunikasikan gagasan kepada orang lain untuk dapat diwujudkan dalam bentuk busana yang sebenarnya. Secara garis besar, desain dibedakan menjadi dua, yaitu desain ilustrasi dan desain produksi.

#### **2.4.6.1 Desain Ilustrasi**

Desain ilustrasi busana merupakan desain dasar yang tidak memiliki keterangan spesifik tentang busana. Ilustrasi busana berupa gambar yang menjadi gagasan dasar dan membutuhkan penjabaran teknik apabila hendak diproduksi. Desain busana bisa dibuat dengan gambar detil realistik seperti yang terlihat dalam gambar 195 dan 196.

Akan tetapi juga bisa dibuat dalam bentuk sket yang memuat ide secara global.



Gb.195 Desain busana 1



Gb.196 Desain busana 2



Gb.197 Sketsa tata busana

Desain ilustrasi dengan gambar detil realistik akan memberikan kemudahan bagi sutradara dan tim tata artistik yang lain untuk

memahami. Tetapi karena desain ilustrasi masih merupakan tahap awal tentunya akan sedikit menyulitkan bagi penata busana untuk menggambar desain ulang setelah mendapatkan penyesuaian dari sutradara. Pada tahap awal, gambar desain berupa sketsa lebih dianjurkan karena masih adanya penyesuaian di sana-sini sehingga tidak terlalu menyulitkan dalam mengubah gambar desainnya.

#### **2.4.6.2 Desain Produksi**

Suatu desain yang dibuat dengan tujuan untuk diproduksi. Oleh karena itu mengandung keterangan-keterangan teknik yang rinci, dan jelas sehingga dapat dibaca dan diwujudkan ke dalam bentuk busana yang sesungguhnya.

#### **2.4.7 Mengerjakan Busana**

Pengerjaan busana untuk pementasan teater tergantung dari desain untuk menentukan teknik pengerjaan. Suatu busana mungkin tidak perlu dibuat, karena dapat memanfaatkan busana yang ada untuk ditata sedemikian rupa sesuai dengan rancangan. Akan tetapi, desain busana hanya bisa diwujudkan dengan memproduksi, mulai dari menyiapkan bahan sampai proses penjahitan.

##### **2.4.7.1 Teknik Draperi**

Teknik draperi adalah teknik pemakaian busana dari lembaran-lembaran kain yang diaplikasikan ke tubuh dengan mengaitkan dan mengikat untuk memperoleh bentuk tertentu. Biasanya pemain memakai busana dasar. Teknik draperi ini bertujuan memperoleh bentuk tertentu dari pengolahan lembaran kain. Teater Yunani memakai teknik draperi untuk busana bagian luar. Busana dasarnya semacam baju tanpa lengan dengan bentuk lurus yang disebut *tunik*.

##### **2.4.7.2 Teknik Padu Padan**

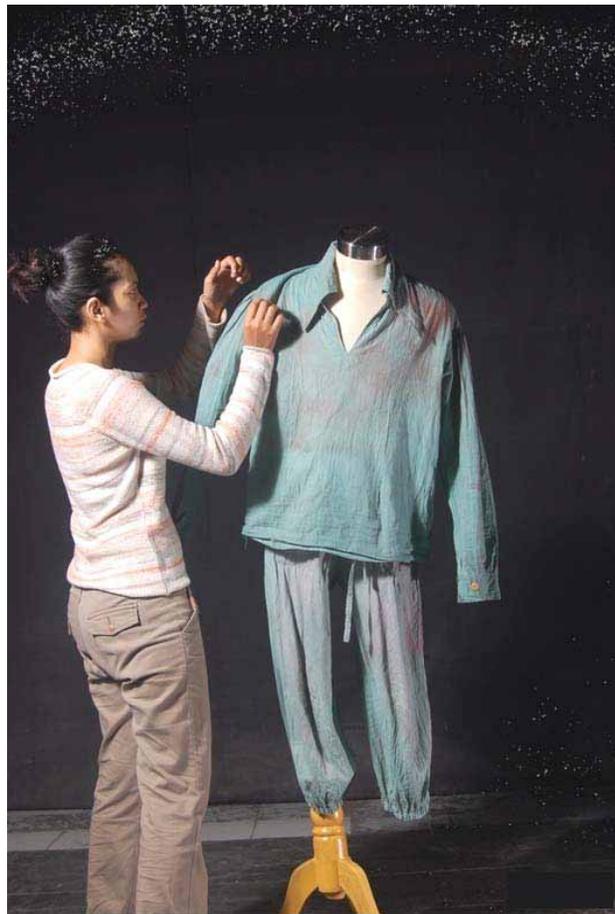
Teknik padu padan busana adalah suatu teknik memadukan busana, baik satu unsur busana atau lebih untuk mendapatkan model busana baru. Berbeda dengan teknik draperi, teknik padu padan mengolah busana yang sudah jadi. Teknik padu padan bertolak dari suatu karakter busana yang sama maupun berbeda model, warna, motif, tekstur dan bentuknya. Dalam pementasan teater, teknik padu padan bisa dipakai apabila kebutuhan busana untuk pementasan bisa diadakan berdasarkan busana yang tersedia.

##### **2.4.7.3 Teknik Produksi**

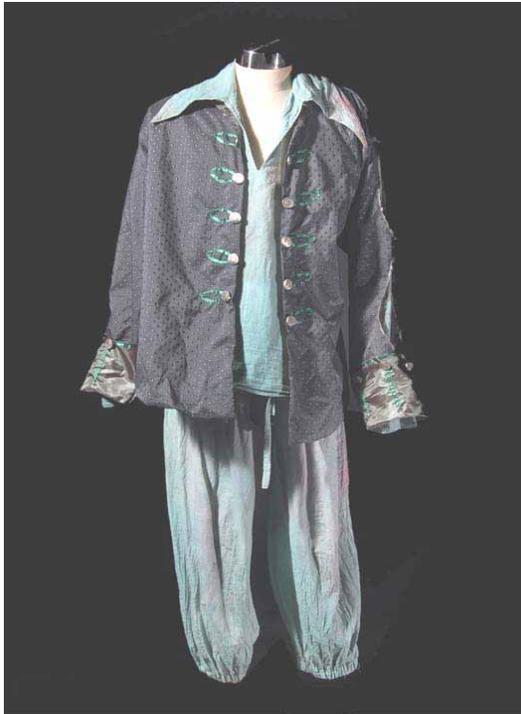
Busana yang dibutuhkan untuk sebuah pementasan teater tidak selalu bisa menggunakan teknik draperi maupun padu padan. Adakalanya busana yang dipakai harus diproduksi karena tuntutan desain tertentu. Memproduksi busana melalui tahapan-tahapan tertentu.

- Desain busana. Desain menjadi penuntun dalam hal model, motif, warna, bentuk, dan tekstur. Desain dalam produksi idealnya terwujud dalam bentuk desain produksi yang memuat petunjuk teknik, ukuran, dan detil sebuah busana.
- Mempertimbangkan bentuk tubuh. Setiap orang memiliki bentuk tubuh yang berbeda-beda. Bentuk tubuh setiap pemeran tidak selalu sama dengan tuntutan tokoh. Hal penting yang perlu diperhatikan adalah kekurangan dan kelebihan tubuh pemain.
- Pengukuran. Pengambilan pengukuran menjadi hal yang penting karena menyangkut kenyamanan serta bentuk busana. Pada saat pengukuran, semua kelebihan dan kekurangan tubuh pemain telah dicarikan solusinya sehingga pengambilan ukuran sesuai dengan tuntutan.
- Pembuatan pola busana. Pola adalah bentuk dasar busana menyangkut potongan tubuh dan ukuran yang diproyeksikan pada kain untuk dipotong sesuai rancangan. Semakin rumit rancangan busana, maka pembuatan pola juga semakin rumit. Pola memuat garis-garis perpotongan busana yang berpengaruh pada kenyamanan dan bentuk busana.
- Menjahit Busana. Pola yang dipindahkan atau diproyeksikan pada kain untuk dipotong. Pemotongan dilakukan berdasarkan garis proyeksi pola. Setelah kain dipotong, maka proses berikutnya adalah menjahit. Menjahit adalah proses perangkaian busana secara permanen untuk menyatukan unsur-unsur potongan.
- Finishing. Finishing busana menyangkut pemasangan kancing, aplikasi, dan asesoris busana sesuai dengan rancangan. Sebelumnya, busana diletakkan pada boneka jahit untuk memastikan bentuk dan jatuhnya kain. Setelah finishing selesai, busana baru siap difungsikan.
- Persiapan Pementasan. Ketika busana telah jadi, pekerjaan penata busana belum berakhir. Penata busana harus menyiapkan busana pada saat pementasan. Persiapan ini penting, karena akan berpengaruh langsung pada pencapaian akhir, yaitu saat busana dipakai untuk pementasan. Beberapa hal yang perlu dilakukan adalah mengontrol kesiapan busana. Seorang penata busana perlu melihat kembali apakah tidak terdapat kekurangan dalam setiap busana (Gb.198). Ketika setiap busana telah dikontrol, maka busana perlu dipadukan dengan pasangannya (Gb.199). Biasanya setiap busana terdiri dari beberapa unsur, seperti pakaian dasar, pakaian luar, serta asesoris. Perlengkapan lain yang perlu disiapkan adalah asesoris, seperti sepatu, ikat pinggang, ikat kepala, dan lain-lain sesuai rancangan. Asesoris juga perlu dikelompokkan

untuk memudahkan proses pemakaian (Gb.200). Semua busana dikelompokkan pada tempat khusus, sehingga mudah diaplikasikan saat pemakaian. Penata busana membutuhkan seorang asisten untuk proses pemakaian busana (Gb.201). Apabila busana telah dipakai oleh pemain, idealnya penata busana mengontrol tingkat kenyamanan ketika dipakai untuk bermain. Oleh karena itu, pemain diberi kesempatan untuk mencoba. Kesempatan untuk mencoba bisa dilakukan pada saat latihan terakhir, tetapi menjelang pementasan perlu dicoba kembali (Gb.202)



Gb.198 Pengecekan kelengkapan busana



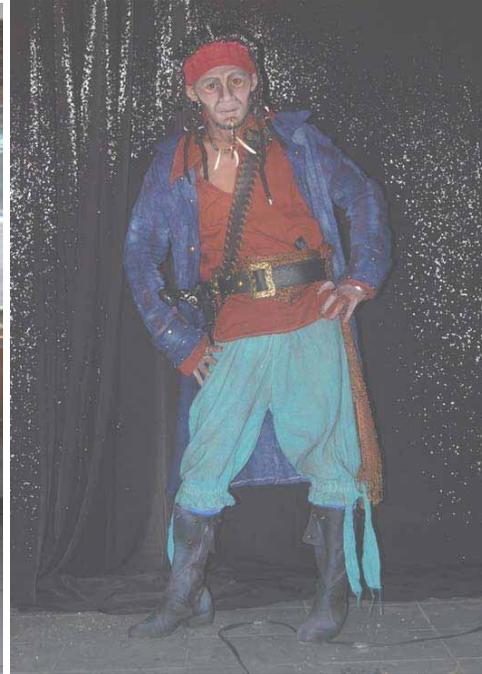
Gb.199 Pepaduan busana



Gb.200 Kelengkapan busana



Gb.201 Pemasangan kelengkapan



Gb.202 Hasil akhir penataan busana

- **Pementasan.** Pementasan merupakan saat yang penting untuk melihat hasil seluruh kerja tim artistik. Penata busana pada saat pentas masih memiliki tugas mengikuti pertunjukan. Mengikuti pertunjukan dalam hal ini untuk mengganti atau menambah busana yang dipakai oleh pemain. Dalam proses ini, seorang penata busana idealnya memiliki asisten yang disebut *dresser*. *Dresser* bertugas membantu penata busana dalam memasang atau menukar busana saat pementasan berlangsung.

### 3. TATA CAHAYA

Cahaya adalah unsur tata artistik yang paling penting dalam pertunjukan teater. Tanpa adanya cahaya maka penonton tidak akan dapat menyaksikan apa-apa. Dalam pertunjukan era primitif manusia hanya menggunakan cahaya matahari, bulan atau api untuk menerangi. Sejak ditemukannya lampu penerangan manusia menciptakan modifikasi dan menemukan hal-hal baru yang dapat digunakan untuk menerangi panggung pementasan. Seorang penata cahaya perlu mempelajari pengetahuan dasar dan penguasaan peralatan tata cahaya. Pengetahuan dasar ini selanjutnya dapat diterapkan dan dikembangkan dalam pelanataan cahaya untuk kepentingan artistik pemanggungan.

#### 3.1 Fungsi Tata Cahaya

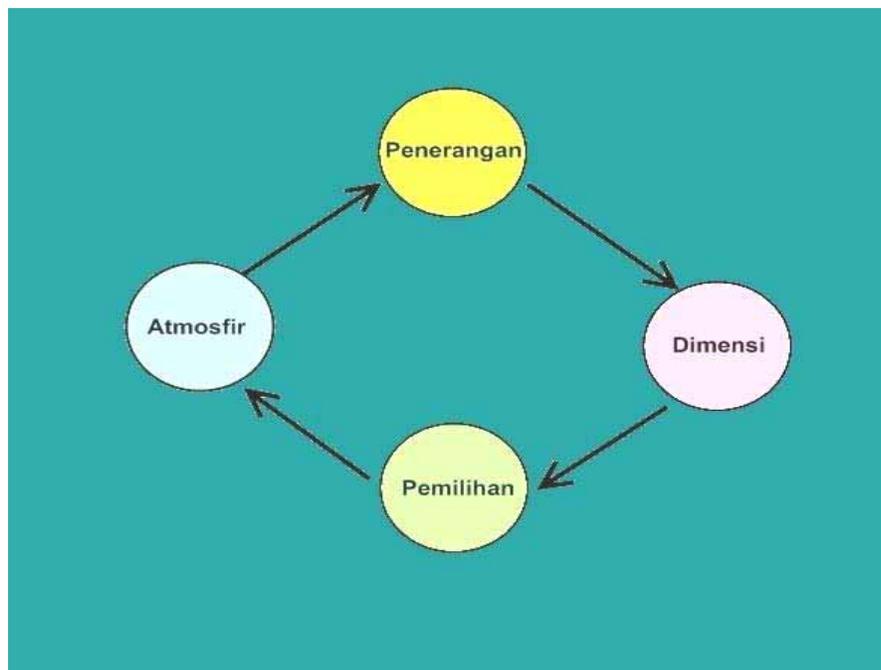
Tata cahaya yang hadir di atas panggung dan menyinari semua objek sesungguhnya menghadirkan kemungkinan bagi sutradara, aktor, dan penonton untuk saling melihat dan berkomunikasi. Semua objek yang disinari memberikan gambaran yang jelas kepada penonton tentang segala sesuatu yang akan dikomunikasikan. Dengan cahaya, sutradara dapat menghadirkan ilusi imajinatif. Banyak hal yang bisa dikerjakan berkaitan dengan peran tata cahaya tetapi fungsi dasar tata cahaya ada empat, yaitu penerangan, dimensi, pemilihan, dan atmosfer (Mark Carpenter, 1988).

- *Penerangan.* Inilah fungsi paling mendasar dari tata cahaya. Lampu memberi penerangan pada pemain dan setiap objek yang ada di atas panggung. Istilah penerangan dalam tata cahaya panggung bukan hanya sekedar memberi efek terang sehingga bisa dilihat tetapi memberi penerangan bagian tertentu dengan intensitas tertentu. Tidak semua area di atas panggung memiliki tingkat terang yang sama tetapi diatur dengan tujuan dan maksud tertentu sehingga menegaskan pesan yang hendak disampaikan melalui laku aktor di atas pentas.
- *Dimensi.* Dengan tata cahaya kedalaman sebuah objek dapat dicitrakan. Dimensi dapat diciptakan dengan membagi sisi gelap dan terang atas objek yang disinari sehingga membantu perspektif tata panggung. Jika semua objek diterangi dengan intensitas yang sama maka gambar yang akan tertangkap oleh mata penonton menjadi datar. Dengan pengaturan tingkat intensitas serta pemilahan sisi gelap dan terang maka dimensi objek akan muncul.
- *Pemilihan.* Tata cahaya dapat dimanfaatkan untuk menentukan objek dan area yang hendak disinari. Jika dalam film dan televisi sutradara dapat memilih adegan menggunakan kamera maka sutradara panggung melakukannya dengan cahaya. Dalam teater, penonton

secara normal dapat melihat seluruh area panggung, untuk memberikan fokus perhatian pada area atau aksi tertentu sutradara memanfaatkan cahaya. Pemilihan ini tidak hanya berpengaruh bagi perhatian penonton tetapi juga bagi para aktor di atas pentas serta keindahan tata panggung yang dihadirkan.

- *Atmosfir*. Yang paling menarik dari fungsi tata cahaya adalah kemampuannya menghadirkan suasana yang mempengaruhi emosi penonton. Kata “atmosfir” digunakan untuk menjelaskan suasana serta emosi yang terkandung dalam peristiwa lakon. Tata cahaya mampu menghadirkan suasana yang dikehendaki oleh lakon. Sejak ditemukannya teknologi pencahayaan panggung, efek lampu dapat diciptakan untuk menirukan cahaya bulan dan matahari pada waktu-waktu tertentu. Misalnya, warna cahaya matahari pagi berbeda dengan siang hari. Sinar mentari pagi membawa kehangatan sedangkan sinar mentari siang hari terasa panas. Inilah gambaran suasana dan emosi yang dapat dimunculkan oleh tata cahaya.

Keempat fungsi pokok tata cahaya di atas tidak berdiri sendiri. Artinya, masing-masing fungsi memiliki interaksi (saling mempengaruhi). Fungsi penerangan dilakukan dengan memilih area tertentu untuk memberikan gambaran dimensional objek, suasana, dan emosi peristiwa. Gambar 203 memperlihatkan interaksi fungsi pokok tata cahaya.



Gb.203 Interaksi fungsi tata cahaya

Selain keempat fungsi pokok di atas, tata cahaya memiliki fungsi pendukung yang dikembangkan secara berlainan oleh masing-masing ahli tata cahaya. Beberapa fungsi pendukung yang dapat ditemukan dalam tata cahaya adalah sebagai berikut.

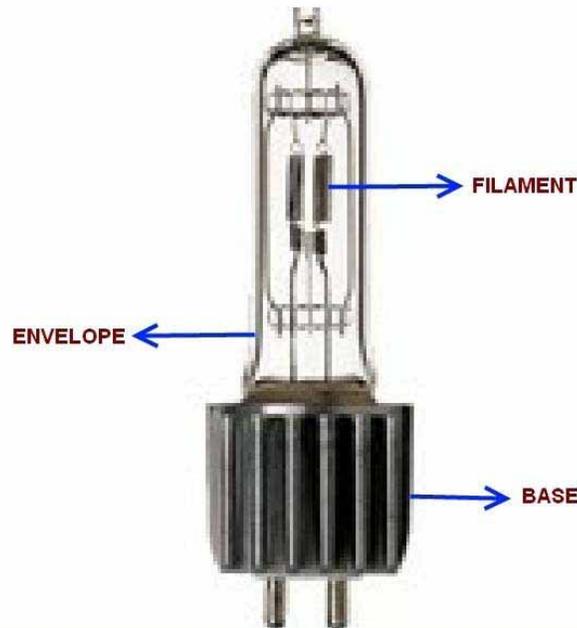
- *Gerak*. Tata cahaya tidaklah statis. Sepanjang pementasan, cahaya selalu bergerak dan berpindah dari area satu ke area lain, dari objek satu ke objek lain. Gerak perpindahan cahaya ini mengalir sehingga kadang-kadang perubahannya disadari oleh penonton dan kadang tidak. Jika perpindahan cahaya bergerak dari aktor satu ke aktor lain dalam area yang berbeda, penonton dapat melihatnya dengan jelas. Tetapi pergantian cahaya dalam satu area ketika adegan tengah berlangsung terkadang tidak secara langsung disadari. Tanpa sadar penonton dibawa ke dalam suasana yang berbeda melalui perubahan cahaya.
- *Gaya*. Cahaya dapat menunjukkan gaya pementasan yang sedang dilakukan. Gaya realis atau naturalis yang mensyaratkan detil kenyataan mengharuskan tata cahaya mengikuti cahaya alami seperti matahari, bulan atau lampu meja. Dalam gaya Surealis tata cahaya diproyeksikan untuk menyajikan imajinasi atau fantasi di luar kenyataan sehari-hari. Dalam pementasan komedi atau dagelan tata cahaya membutuhkan tingkat penerangan yang tinggi sehingga setiap gerak lucu yang dilakukan oleh aktor dapat tertangkap jelas oleh penonton.
- *Komposisi*. Cahaya dapat dimanfaatkan untuk menciptakan lukisan panggung melalui tatanan warna yang dihasilkannya.
- *Penekanan*. Tata cahaya dapat memberikan penekanan tertentu pada adegan atau objek yang diinginkan. Penggunaan warna serta intensitas dapat menarik perhatian penonton sehingga membantu pesan yang hendak disampaikan. Sebuah bagian bangunan yang tinggi yang senantiasa disinari cahaya sepanjang pertunjukan akan menarik perhatian penonton dan menimbulkan pertanyaan sehingga membuat penonton menyelidiki maksud dari hal tersebut.
- *Pemberian tanda*. Cahaya berfungsi untuk memberi tanda selama pertunjukan berlangsung. Misalnya, *fade out* untuk mengakhiri sebuah adegan, *fade in* untuk memulai adegan dan *black out* sebagai akhir dari cerita. Dalam pementasan teater tradisional, *black out* biasanya digunakan sebagai tanda ganti adegan diiringi dengan pergantian set.

### 3.2 Peralatan Tata Cahaya

Kerja tata cahaya adalah kerja pengaturan sinar di atas pentas. Kecakapan dalam mendistribusi cahaya ke atas pentas sangat dibutuhkan. Dengan peralatan tata cahaya, kontrol atau kendali atas distribusi cahaya itu dikerjakan. Penata cahaya perlu mengendalikan intensitas, warna, arah, bentuk, ukuran, dan kualitas cahaya serta gerak arus cahaya. Semua kendali itu bisa dimungkinkan karena adanya peralatan tata cahaya yang memang dirancang untuk tujuan tersebut. Penguasaan peralatan wajib dipelajari oleh penata cahaya.

#### 3.2.1 Bohlam

Bohlam (*bulb, lamp*) adalah sumber cahaya. Bagian-bagian dari bohlam terdiri atas *envelope*, *filament*, dan *base* (Gb.204). *Envelope* adalah cangkang yang terbuat dari gelas kaca atau kwarsa untuk melindungi komponen dari udara dan mencegahnya dari kebakaran.



Gb.204 Bohlam

*Filament* merupakan komponen yang mengubah panas listrik menjadi cahaya. Ukuran dan bentuknya bermacam-macam disesuaikan dengan ketahanan panas dan hasil cahaya yang diinginkan. Karena *filament* menghasilkan cahaya dari panas maka ia juga menjadi lemah karena panas sehingga mudah rusak. Oleh karena itu pemasangan dan

pelepasan bohlam hendaknya dilakukan dengan hati-hati apalagi ketika kondisinya sedang menyala. *Base*, adalah dasaran untuk meletakkan bohlam pada dudukan yang sesuai dan merupakan komponen yang menghubungkan *filament* dengan arus listrik. Jenis dan bentuk *base* berbeda-beda. Hal ini sesuai dengan dudukan yang disediakan pada masing-masing jenis dan merk lampu dari pabrikan tertentu.



Gb.205 Aneka bentuk bohlam

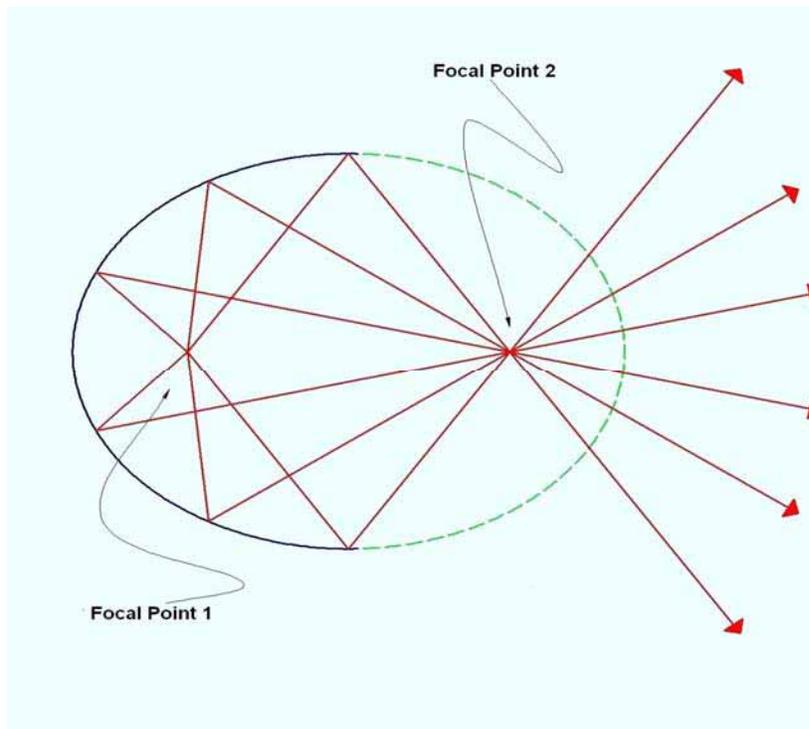
Gambar di atas memperlihatkan aneka ragam bentuk bohlam. Hampir semua bohlam dibuat terpisah dengan reflektornya tetapi pada lampu PAR bohlam dibuat satu unit dengan reflektor dan lensa sehingga jika bohlam mati maka semua unit komponennya harus diganti. Pada dasarnya jenis bohlam lampu panggung ada tiga yaitu; *tungsten*, *tungsten-halogen*, dan *discharge*. *Tungsten* digunakan untuk lampu di bawah 1000 watt. *Tungsten-halogen* untuk lampu 1000 watt ke atas. Sedangkan *discharge* adalah lampu yang hanya bisa dioperasikan secara manual seperti lampu *followspot*. Penggunaan jenis bohlam ini didasari pada ketahanan material menahan panas tinggi dalam kurun waktu yang lama. Karena bekerja dengan panas, maka kualitas bohlam menurun seiring penggunaan waktu dan batas waktu hidupnya (*lifetime*) telah ditentukan (terbatas).

### 3.2.2 Reflektor dan Refleksi

Untuk memancarkan cahaya dari bohlam ke objek yang disinari dibutuhkan reflektor. Cahaya yang hanya berasal dari bohlam sinarnya kurang kuat dan tidak terarah pancarannya. Dengan reflektor maka

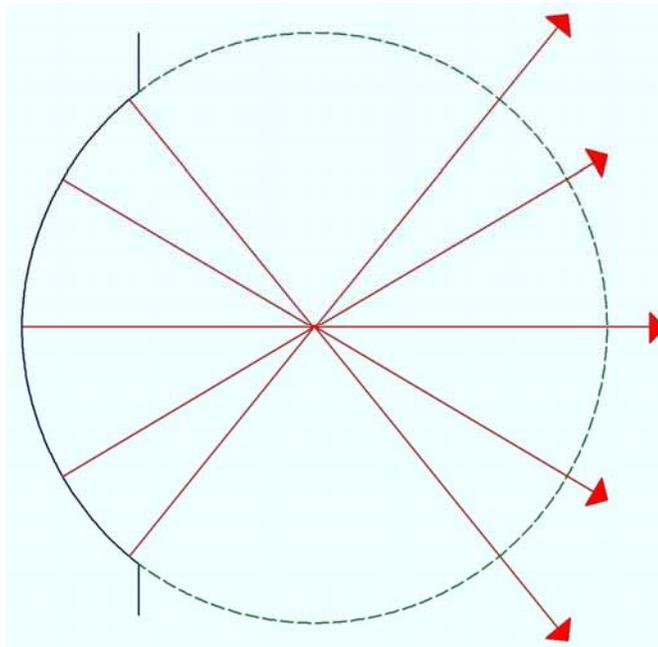
pancaran cahaya yang berasal dari bohlam dapat ditingkatkan, diatur, dan diarahkan. Lampu panggung menggunakan tiga jenis reflektor yaitu; *ellipsoidal*, *spherical*, dan *parabolic*.

Reflektor *ellipsoidal* berbentuk lengkungan setengah elips (lonjong) yang mengelilingi lampu sehingga menciptakan efek pancaran tiga dimensi. Jarak masing-masing sisinya terhadap sumber cahaya tetap. Karena bentuknya tersebut cahaya yang dihasilkan oleh reflektor *ellipsoidal* memiliki dua *focal point* (titik temu fokus cahaya). *Focal point* 1 berasal dari titik fokus sumber cahaya (bohlam) kemudian memantul kembali ke reflektor yang hasil refleksinya membentuk titik *focal point* 2 baru kemudian menyebar (Gb.206).



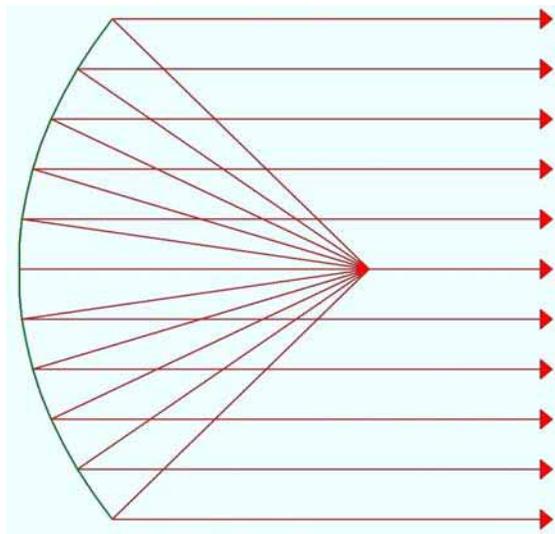
Gb.206 Reflektor elipsoidal

Reflektor *spherical* memiliki bentuk sisi yang membulat. Jenis reflektor ini memancarkan seluruh cahaya langsung dari titik *focal point* ke reflektor yang merefleksikannya kembali melalui *focal point* tersebut sebelum memancar. Jika dibuat garis lingkaran imajiner maka panjang cahaya yang ditempuh masing-masing garis cahaya adalah sama. Gambar 207 memperlihatkan refleksi cahaya melalui reflektor *spherical*.



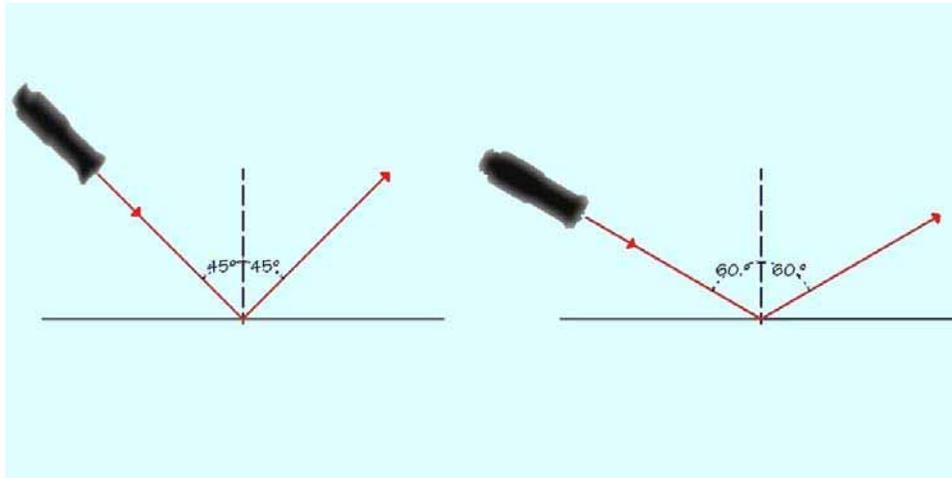
Gb.207 Reflektor *spherical*

Reflektor *parabolic* memiliki bentuk sisi parabola. Reflektor jenis ini merefleksikan cahaya langsung dari atau melalui *focal point* kemudian menyebar secara paralel membentuk cahaya yang diameternya hampir sama dengan diameter reflektor (Gb.208). Dengan demikian, diameter cahaya yang dihasilkan sangat tergantung dengan diameter reflektor. Contoh lampu sehari-hari yang menggunakan reflektor *parabolic* adalah lampu senter.



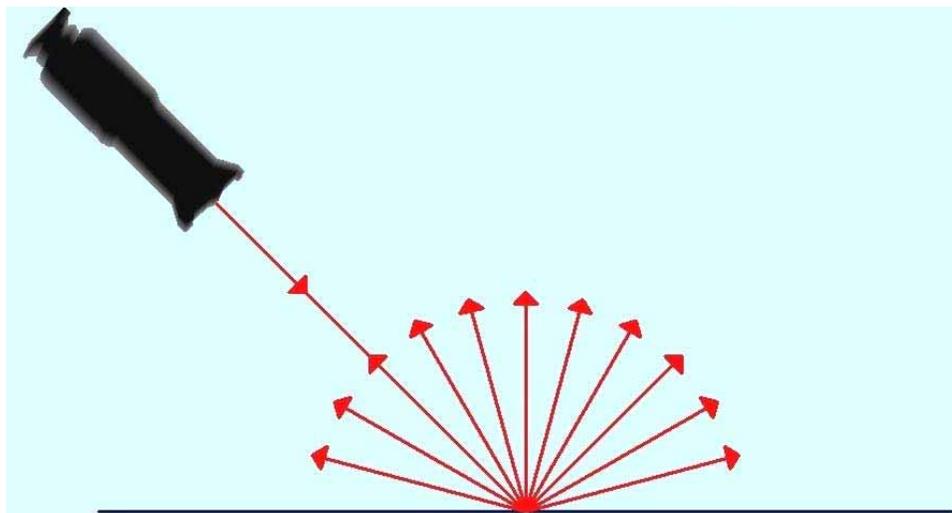
Gb.208 Refleksi *parabolic*

Selain refleksi yang dihasilkan melalui reflektor, cahaya juga akan mengalami refleksi setelah menyentuh objek penyinaran. Refleksi cahaya yang memantul setelah mengenai objek dapat dibedakan menjadi empat jenis, yaitu *specular*, *diffuse*, *spread*, dan *mixed*. Refleksi *specular* (seperti cermin) memantulkan arah cahaya tanpa mengubah besaran cahaya alami dari sumbernya (Gb.209).



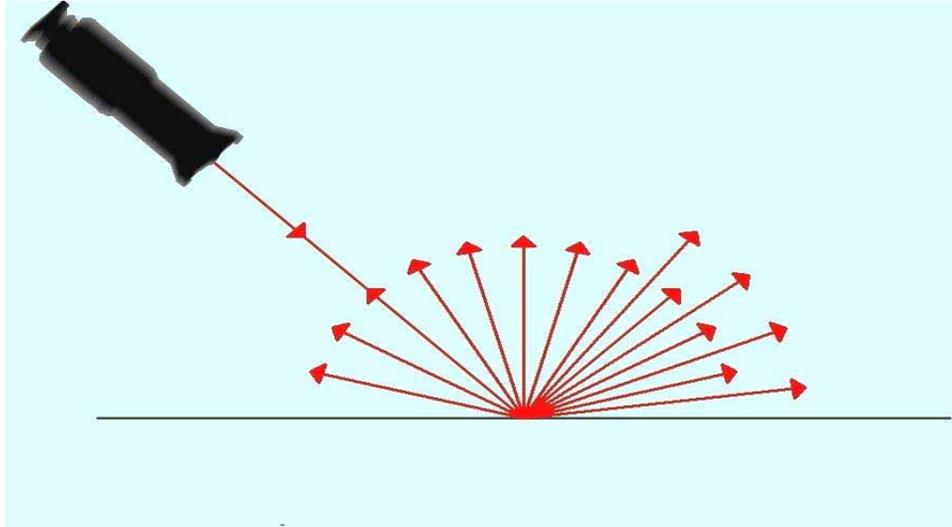
Gb.209 Refleksi *specular*

Refleksi *diffuse* terjadi ketika cahaya yang mengenai permukaan objek memantul dengan pendar yang merata ke segala arah (Gb.210). Contoh dari refleksi *diffuse* adalah ketika cahaya diarahkan ke sebuah lukisan dua dimensi.



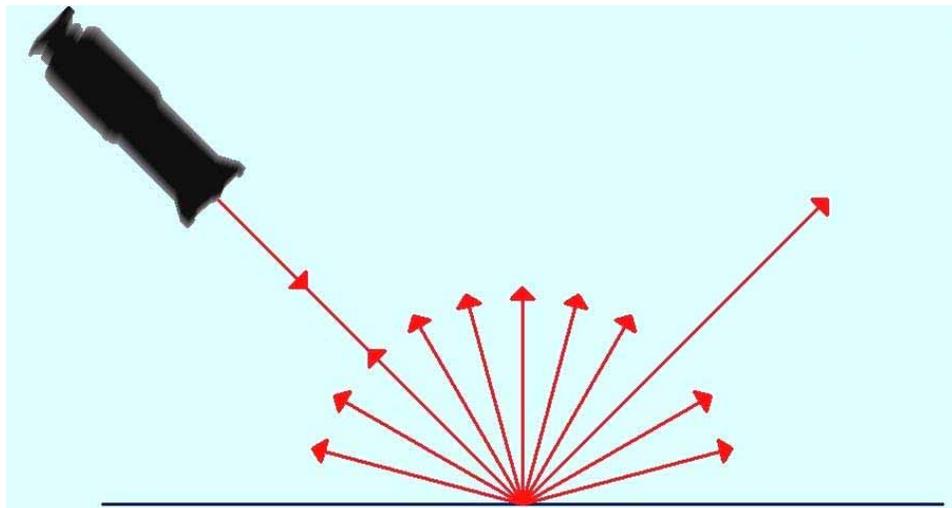
Gb.210 Refleksi *diffuse*

Refleksi *spread* sama seperti refleksi *diffuse* tetapi persentase masing-masing garis cahaya tidak sama. Cahaya yang mengenai objek dengan intensitas lebih tinggi garis cahayanya akan memendar dan direfleksikan lebih panjang dari yang lain (Gb.211). Contoh refleksi *spread* adalah ketika cahaya mengenai gumpalan aluminium foil.



Gb.211 Refleksi *spread*

Refleksi *mixed*, merupakan refleksi campuran dari *diffuse* dan *specular*. Beberapa garis cahaya dipendarkan secara merata ke segala penjuru arah tetapi sebagian garis cahaya dipantulkan seperti cermin (Gb.212). Contoh refleksi *mixed* adalah ketika cahaya menyinari gagang pintu dari logam, jam tangan emas, atau lantai kayu yang mengkilat.



Gb.212 Refleksi *mixed*

### 3.2.3 Lensa

Cahaya memerlukan pembiasan atau pembelokan sehingga besar kecilnya ukuran cahaya bisa diatur. Alat yang digunakan untuk membiaskan cahaya adalah lensa yang terbuat dari gelas kaca atau semacam plastik. Ada tiga jenis lensa yang digunakan dalam lampu panggung, yaitu lensa *plano convex*, *fresnel*, dan *pebble convex*. Lensa *plano concex* sisi luarnya berbentuk cembung (kurva) dan memiliki permukaan yang halus (Gb.213). Lensa yang biasa disebut sebagai PC ini digunakan untuk membentuk lingkaran cahaya yang garis tepinya jelas kelihatan (*hard edge*). Ukuran dan ketebalan lensa sangat tergantung dari ukuran dan intensitas hasil cahaya yang dikehendaki.

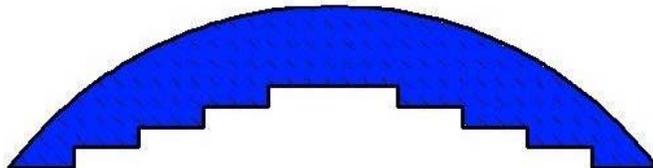


Gb.213 Lensa *planno convex*

Lensa *fresnel* adalah lensa yang permukaannya membentuk cetakan bergerigi (Gb.214). Lampu yang menggunakan lensa ini akan menghasilkan lingkaran cahaya yang garis tepinya lembut (*soft edge*). Ketebalan lensa *fresnel* lebih tipis dari lensa PC. Garis lembut lingkaran cahaya yang dihasilkan memungkinkan untuk pencampuran warna pada area penyinaran. Sedangkan lensa *pebble convex* memiliki permukaan luar sama dengan lensa PC tetapi sisi dalamnya bergerigi seperti *fresnel* (Gb.215). Lensa ini sering juga disebut sebagai *step lens*. Karakter Cahaya yang dihasilkannya berada di antara PC dan *fresnel*.



Gb.214 Lensa *fresnel*



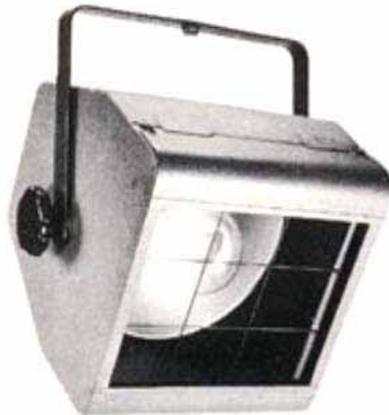
Gb.215 Lensa *pebble convex*

### 3.2.4 Lampu

Istilah lampu yang digunakan di sini tidak mengacu pada kata *lamp* tetapi *lantern*. Kata *lamp* diartikan sebagai bohlam dan *lantern* sebagai lampu dan seluruh perlengkapannya termasuk di dalamnya bohlam. Istilah *lantern* digunakan sebagai pembeda antara lampu panggung terhadap lampu rumahan. Dalam lampu panggung ada terdapat banyak jenis lampu. Akan tetapi, secara mendasar dikategorikan ke dalam dua jenis, yaitu *flood* dan *spot*. *Flood* memiliki cahaya dengan sinar yang menyebar sedangkan *spot* memiliki sinar yang menyorot terarah. Semua lampu memiliki keistimewaan tersendiri dalam menghasilkan cahaya. Perkembangan teknologi lampu panggung terkadang menghasilkan sesuatu yang baru dengan mengkombinasikan prinsip dan unsur yang ada di dalamnya. Tugas utama dari lampu panggung adalah menghadirkan cahaya, warna, dan bentuk yang dapat disesuaikan dan diarahkan menurut kebutuhan.

#### 3.2.4.1 Floodlight

Bentuk paling sederhana dalam khasanah lampu panggung adalah *floodlight* (Gb.216). Bohlam dan reflektor diletakkan dalam sebuah kotak yang dapat diarahkan ke kanan dan ke kiri serta ke atas dan ke bawah untuk mengatur jatuhnya cahaya. Tidak ada pengaturan khusus lain yang bisa dilakukan seperti pengaturan bentuk, ukuran sinar, dan fokus. Sifat menyebar dari sinar cahaya yang dihasilkan membuat besaran area yang disinari tergantung dari jarak lampu terhadap objek.



Gb.216 Lampu *floodlight*

Karena keterbatasannya, lampu *flood* tidak efektif digunakan untuk menyinari aktor. Sifatnya yang mengandalkan jarak membuat sinar cahaya mengabur pada objek yang jauh letaknya. Luas area penyinaran lampu *flood* sangat tergantung dari besarnya watt dan reflektor yang

digunakan. Jadi, lampu *flood* standar dengan kekuatan 1000 watt mampu menyinari area yang lebih luas dibandingkan yang berkekuatan 500 watt. Penggunaan lampu *flood* efektif untuk menyinari *backdrop* (siklorama) atau objek tertentu dengan jarak dekat. Lampu *flood* yang menggunakan watt besar dan dikhususkan untuk menyinari *backdrop* disebut *cyc-light* (Gb.217).



Gb.217 *Cyc-light*

Lampu *flood* dapat dikombinasikan dengan merangkai beberapa lampu dalam satu wadah (*compartment*). Warna diatur sedemikian rupa sehingga dalam satu kotak terdapat beberapa lampu yang memiliki warna sama. Beberapa lampu *flood* yang dirangkai dalam satu kotak dan digantung di atas panggung ini disebut dengan *batten* atau *striplight* (Gb.218).



Gb.218 *Batten* atau *striplight*

Fungsi lampu ini adalah untuk menyinari *backdrop* atau siklorama dari atas. Tetapi jika rangkaian tersebut diletakkan di bawah pada panggung depan dengan tujuan untuk menyinari aktor dari bawah disebut dengan

*footlight*. Jika rangkaian ini diletakkan di bawah tetapi tidak di bagian depan panggung dengan tujuan untuk menyinari *backdrop* atau objek tertentu dari bawah disebut dengan *groundrow*.

#### 3.2.4.2 Scoop

Lampu *scoop* adalah lampu *flood* yang menggunakan reflektor elipsoidal dan dapat digunakan untuk berbagai macam keperluan. Sinar cahaya yang dihasilkan memancar secara merata dengan lembut (Gb.219). Lampu *scoop* ada beberapa jenis yang dirancang khusus untuk bohlam tertentu. Ada yang menggunakan bohlam pijar biasa ada yang menggunakan bohlam tungsten. Tetapi secara umum, *scoop* dapat menggunakan bohlam pijar dan tungsten-halogen. Lampu ini sangat efisien untuk menerangi areal tertentu yang terbatas. Karakter cahayanya yang lembut membuat lampu *scoop* sangat ideal untuk memadukan warna cahaya. Selain digunakan untuk panggung teater dan teater boneka, *scoop* juga digunakan untuk televisi, studio fotografi, dan gedung yang membutuhkan penerangan khusus seperti museum.

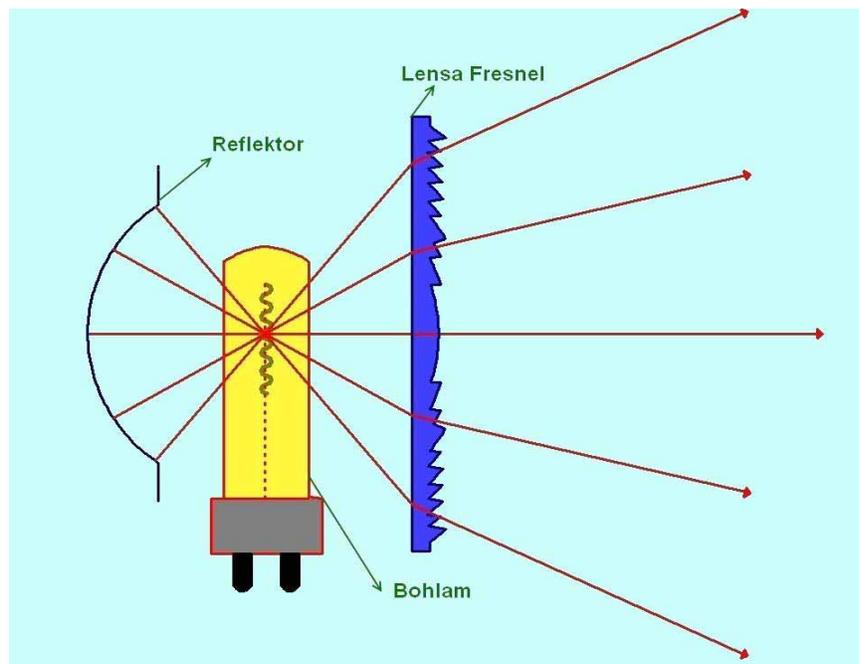


Gb.219 Lampu *scoop*

### 3.2.4.3 Fresnel

Fresnel merupakan lampu spot yang memiliki garis batas sinar cahaya yang lembut. Lampu ini menggunakan reflektor *spherical* dan lensa fresnel (Gb.220). Karena karakter lensa fresnel yang bergerigi pada sisi luarnya maka bagian tengah lingkaran cahaya yang dihasilkan lebih terang dan meredup ke arah garis tepi cahaya. Pengaturan ukuran sinar cahaya dilakukan dengan menggerakkan bohlam dan reflektor mendekati lensa. Semakin dekat bohlam dan reflektor ke lensa maka lingkaran sinar cahaya yang dihasilkan semakin besar. Sifat lingkaran cahaya yang lembut memungkinkan dua atau lebih lampu fresnel memadukan warna cahaya pada objek atau area yang disinari. Kekurangan dari lampu fresnel adalah intensitas cahaya tertinggi ada pada pusat lingkaran cahaya sehingga jika seorang aktor berdiri agak jauh dari pusat lingkaran cahaya maka ia kurang mendapat cukup cahaya.

Lampu fresnel dibuat dengan berbagai macam variasi ukuran lensa dan kekuatan (daya) seperti yang terlihat dalam gambar 221. Ukuran lensa dan kekuatan daya mempengaruhi hasil pencahayaan.



Gb.220 Bagan lampu fresnel

Diameter lensa dan daya yang kecil menghasilkan jarak penyinaran yang tidak jauh. Artinya, ia tidak bisa menyinari objek yang jauh. Setiap lampu memiliki jarak cahaya minimum dan maksimum. Jika pengaturan lampu melebihi jarak yang ditetapkan maka cahaya yang dihasilkan menjadi tidak fokus (buram) atau terlalu terang.



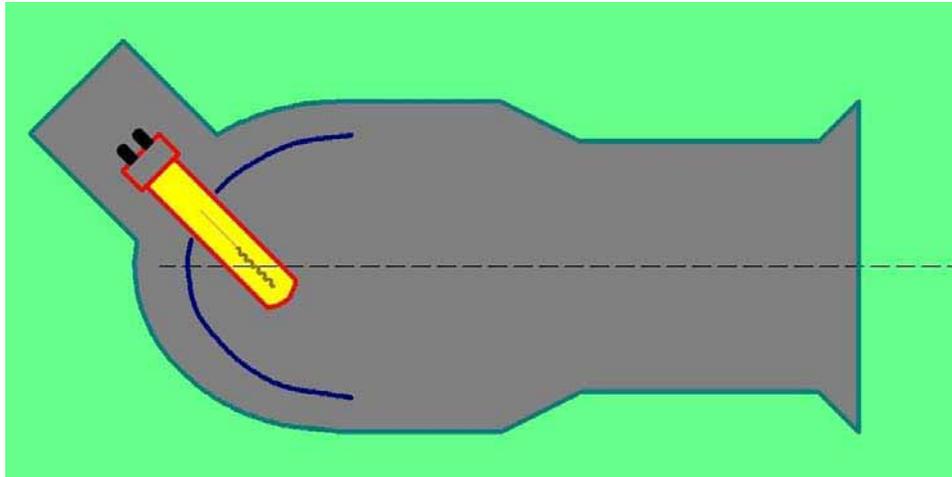
Gb.221 Berbagai macam lampu fresnel

Selain itu, karena sifatnya yang sedikit menyebar maka jika jarak lampu terlalu jauh dari objek sebaran cahayanya akan menerobos ke objek lain. Karena sifatnya ini, lampu fresnel tidak tepat jika dipasang di baris depan panggung *proscenium* (apron) karena sebaran cahayanya bisa menerangi bingkai panggung. Fresnel lebih efektif di pasang untuk menyinari panggung tengah.

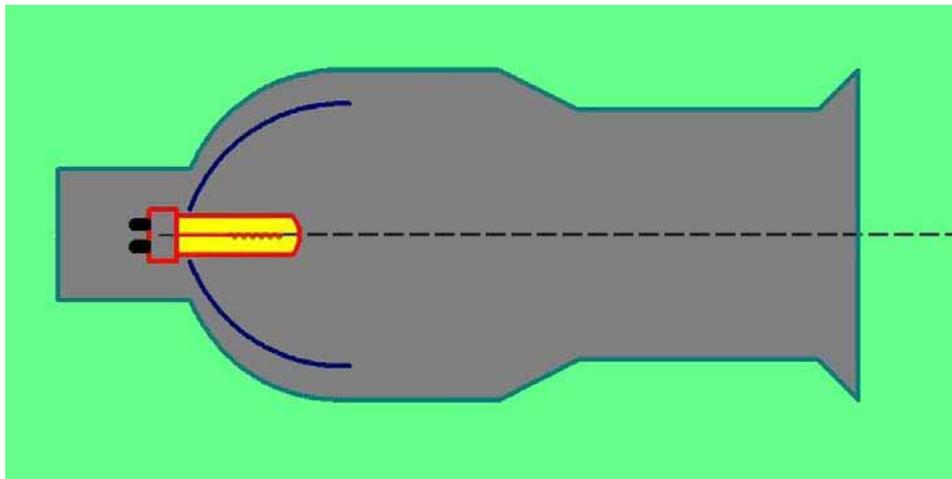
#### 3.2.4.4 Profile

Lampu *profile* termasuk lampu spot yang menggunakan lensa *plano convex* sehingga lingkaran sinar cahaya yang dihasilkan memiliki garis tepi yang tegas. Dengan mengatur posisi lensa, maka lingkaran sinar cahaya bisa disesuaikan. Jika lampu *profile* dalam keadaan fokus maka batas lingkaran cahaya akan jelas terlihat dan jika tidak fokus batas lingkaran cahayanya akan mengabur meskipun tidak selembut lampu fresnel. Lampu profile digunakan karena besaran lingkaran cahaya dan derajat penyinarannya bisa diatur sedemikian rupa. Selain bentuk sinar cahaya yang melingkar lampu *profile* dapat membentuk cahaya secara fleksibel dengan bantuan *shutter*. *Shutter* atau penutup cahaya ini terpasang di empat sisi (atas, bawah, kanan, dan kiri). Dengan mengatur posisi shutter ini maka bentuk cahaya yang diinginkan dapat dikreasikan.

Di Amerika lampu ini disebut ERS (*Ellipsoidal Reflector Spotlight*) atau lampu spot yang menggunakan reflektor elipsoidal. Dapat juga disebut *lekolite* atau *leko* (di Indonesia sering disebut lampu *elips* atau profil). Lampu ERS generasi pertama menempatkan bohlam 45 derajat dari garis axis (poros bumi), reflektor, dan posisi lensa (Gb.222). Lampu ini disebut ERS radial. Lampu ERS modern menempatkan bohlam sejajar dengan axis dan sistem optik. Lampu ini disebut ERS Axial (Gb.223). Jika penempatan bohlam tidak sejajar atau presisi antara focal point dan reflektor maka efisiensi dan keserasian cahayanya akan terganggu.



Gb.222 Bagan lampu ERS *radial*



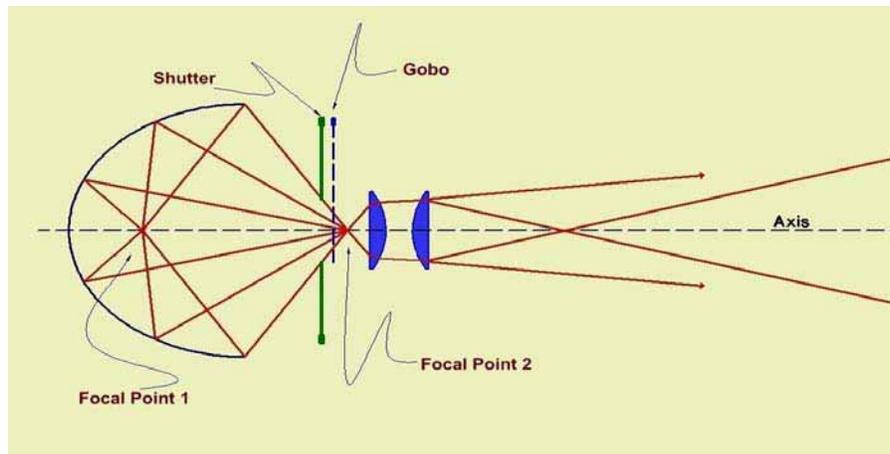
Gb.223 Bagan lampu ERS *axial*

Berbagai bentuk dan ukuran lampu profil dibuat untuk kepentingan pencahayaan panggung (Gb.224). Namun lampu profil atau ERS ini pada dasarnya hanya memiliki tiga jenis lampu, yaitu *standard*, *bifocal*, dan *zoom*. Lampu standar menggunakan satu lensa. Pengaturan fokusnya dengan mendekatkan lensa ke bohlam. Untuk mengatur bentuk cahaya terdapat *shutter* yang dapat mengatur bentuk cahaya secara fleksibel. Di depan *shutter* ada slot untuk iris yang dapat mengatur cahaya berbentuk melingkar. Slot untuk iris ini juga dapat digunakan untuk menempatkan gobo (plat metal bermotif yang dapat memproyeksikan cahaya sesuai gambar motif yang ada).



Gb.224 Berbagai jenis lampu profil (ERS)

Lampu *bifocal* adalah lampu profil standar yang ditambahi dengan shutter tambahan. *Shutter* tambahan ini diletakkan di luar fokus sehingga lampu dapat menghasilkan lingkaran cahaya yang tegas dan lembut sekaligus. Seiring perkembangan, lampu *bifocal* sudah tidak diterbitkan lagi. Sedangkan lampu *zoom* menggunakan dua lensa *plano convex* yang dipasang secara berhadapan (*belly to belly*). Lensa yang pertama mengatur fokus (seperti pada lampu profil standar) dan lensa yang kedua untuk mengatur ukuran lingkaran sinar cahaya (GB.225). Kombinasi lensa yang dilakukan pada lampu standard dan bifocal dapat mengubah ukuran lingkaran sinar cahaya tetapi bagaimanapun juga kemungkinannya terbatas.



Gb.225 Bagan lampu profil

Dengan lampu *zoom* ukuran lingkaran sinar cahaya dapat diatur pada sebarang titik (nilai) antara minimal dan maksimal hanya dengan menggeser tombol atau pegangan (*knob*) yang telah disediakan.



Gb.226 Bagan lampu profil *zoom*

Pada jenis standar dan *bifocal* hal ini harus dilakukan dengan mengganti atau mengkombinasi lensa yang membutuhkan beberapa peralatan tambahan serta memerlukan waktu pemasangan tersendiri. Dengan demikian penggunaan lampu ERS (*profile zoom*) sangatlah efektif.

#### 3.2.4.5 Pebble Convex

Struktur lampu ini sama dengan fresnel yaitu menggunakan reflektor *spherical*. Yang membedakan adalah digunakannya lensa *pebble convex*. Pada mulanya, terdapat pula lampu semacam ini dengan menggunakan lensa *plano convex* dan sering disebut dengan lampu PC. Lampu PC (*plano convex*) tidak lagi diproduksi di Amerika dan yang sampai sekarang masih digunakan (terutama di Eropa) adalah lampu *pebble convex* atau *prism convex* (Gb.227). Untuk mengatur ukuran lingkaran sinar cahaya lampu dan reflektor didekatkan ke lensa. Karena menggunakan lensa *pebble convex* maka garis sinar cahaya yang dihasilkan berada di antara fresnel yang berkarakter lembut dan *profile* yang berkarakter tegas. Lampu ini sangat bermanfaat ketika garis sinar

cahaya yang tegas tidak diperlukan sementara garis sinar cahaya yang lembut terlalu kabur.



Gb.227 Lampu *pebble convex*

#### 3.2.4.6 Follow Spot

Lampu *follow spot* sering juga disebut *lime* adalah lampu yang dapat dikendalikan secara langsung oleh operator untuk mengikuti gerak laku aktor di atas panggung.



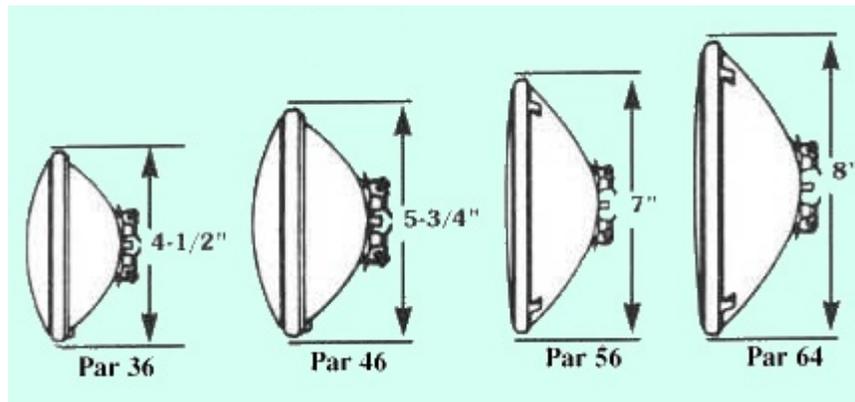
Gb.228 Lampu *follow spot*

Karena dikendalikan secara manual maka lampu ini memiliki struktur yang kuat baik secara optik maupun mekanik. Keseimbangan diatur sedemikian rupa sehingga gerak ke atas dan ke bawah, ke kanan dan ke kiri dapat mengalir dengan baik. Pengaturan besar kecilnya ukuran lingkaran sinar cahaya, fokus, dan warna diatur oleh pengendali. Untuk menempatkan lampu ini diperlukan dudukan (*stand*) khusus yang dapat diputar dan diatur tinggi rendahnya. Untuk lampu yang berukuran besar, *stand* yang digunakan biasanya memiliki roda sehingga memudahkan dalam memindahkan lampu dari tempat satu ke tempat lain.

Lampu *follow spot* menggunakan bohlam jenis *discharge* yang kuat menahan panas tinggi serta mampu menahan guncangan dan dapat menghasilkan intensitas cahaya yang tinggi. Penggunaan bohlam *discharge* tidak memungkinkan lampu dikontrol secara elektrik karena sifatnya hanya *on-off* dan tidak bisa diredupkan dengan *dimmer*. Garis lingkaran sinar cahaya sangatlah jelas terlihat. Lampu ini biasanya mengikuti atau menyorot seorang aktor secara khusus dalam areal yang khusus.

### 3.2.4.7 PAR

PAR atau dapat juga ditulis dengan par adalah lampu yang bohlam, reflektor, dan lensanya terintegrasi. Par merupakan singkatan dari *parabolic aluminized reflector*. Dengan demikian unit lampu par menggunakan lensa parabolik. Karena lampu par adalah berbentuk satu kesatuan (unit) maka ukuran sinar cahayanya tidak dapat disesuaikan kecuali dengan mengganti lampunya. Ukuran diameter dan watt lampu par bermacam-macam. Yang umum digunakan adalah par 36, 38, 46, 56, dan 64.



Gb.229 Berbagai ukuran lampu par

Daya yang digunakan berkisar antara 50 sampai dengan 1000 watt. Untuk mengukur diameter lampu par sangatlah mudah yaitu dengan membagi nomor par dengan 8 inchi. Misalnya, lampu par 56 memiliki

diameter 7 inchi ( $56:8 = 7$ ). Besaran sinar cahaya yang dihasilkan sangat tergantung dari ukuran diameter lampunya. Sedangkan intensitas dan jarak cahaya tergantung dari besaran dayanya. Meskipun lampu par memungkinkan penggunaan bohlam jenis *discharge* tetapi umumnya untuk keperluan panggung bohlam yang digunakan berjenis *tungsten halogen*.

Lampu par ditempatkan dalam wadah (*housing*) yang disebut *par can* atau kaleng par yang memungkinkan lampu untuk digerakkan, diarahkan, dan diberi warna. Ukuran wadah menyesuaikan dengan ukuran lampu yang dipasang di dalamnya (Gb.230). Sinar cahaya yang dihasilkan berkarakter lembut dan lebih berbentuk oval ketimbang *circular* (melingkar). Untuk mengetahui jenis karakter serta bentuk sinar yang dihasilkan maka lampu par menyediakan berbagai macam variasi dengan mengkombinasikan bentuk lensa yang digunakan. Misalnya, lampu par 64 menyediakan berbagai macam variasi yang bisa dipilih, yaitu VNSP, NSP, MFL, WFL. VSP atau *Very Narrow Spot* adalah lampu par yang mampu menghasilkan titik sinar yang sangat sempit. NSP (*Narrow Spot*) menghasilkan sinar yang sempit. MFL (*Medium Flood*) menghasilkan karakter sinar *flood* menengah. WFL (*Wide Flood*) menghasilkan karakter sinar *flood* yang melebar.

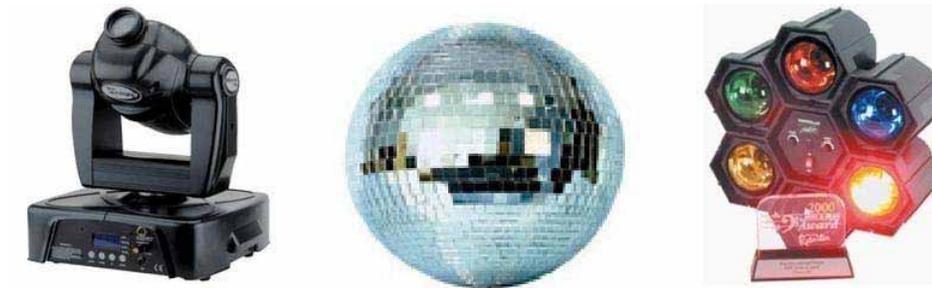


Gb.230 Lampu par dengan *housing* (*can*)

Par merupakan lampu yang efektif dalam menghasilkan sinar. Lampu ini sering digunakan dalam pentas pertunjukan musik *indoor* maupun *outdoor* dan mampu menghadirkan cahaya yang kuat. Karena ukurannya telah tertentu maka pemilihan lampu par sangat tergantung dari luas dan jarak area yang akan disinari.

#### 3.2.4.8 Efek

Lampu efek adalah lampu yang menghadirkan cahaya khusus untuk kepentingan tertentu. Misalnya dalam sebuah pertunjukan teater menghendaki lukisan cahaya yang penuh fantasi maka digunakanlah lampu efek yang dapat menciptakan lukisan cahaya tersebut. Terdapat aneka macam lampu efek tetapi semua sangat tergantung kebutuhan dan kepentingan artistik. Gambar 231 memperlihatkan beberapa lampu efek yang sering digunakan di atas panggung.



Gb.231 Beberapa jenis lampu efek

#### 3.2.4.9 Practical

Yang dimaksud dengan lampu *practical* adalah lampu yang digunakan sehari-hari tetapi diperlukan dalam sebuah pementasan. Misalnya lampu belajar, lampu gantung atau lampu hiasan dinding. Dalam pertunjukan teater yang menghadirkan latar cerita realis yang berdasar pada kenyataan, tata panggung dibuat menyerupai keadaan sebenarnya. Jika dalam cerita menghendaki adanya lampu gantung di satu rumah mewah maka lampu tersebut harus dihadirkan. Jika cerita terjadi malam hari dan lampu tersebut harus dinyalakan maka lampu gantung itupun dinyalakan. Karena keadaan di panggung berbeda dengan kenyataan, maka tugas penata lampu adalah mengatur teknik pencahayaan sehingga sumber cahaya seolah-olah hanya berasal dari lampu gantung.

### 3.2.5 Perlengkapan Pemasangan

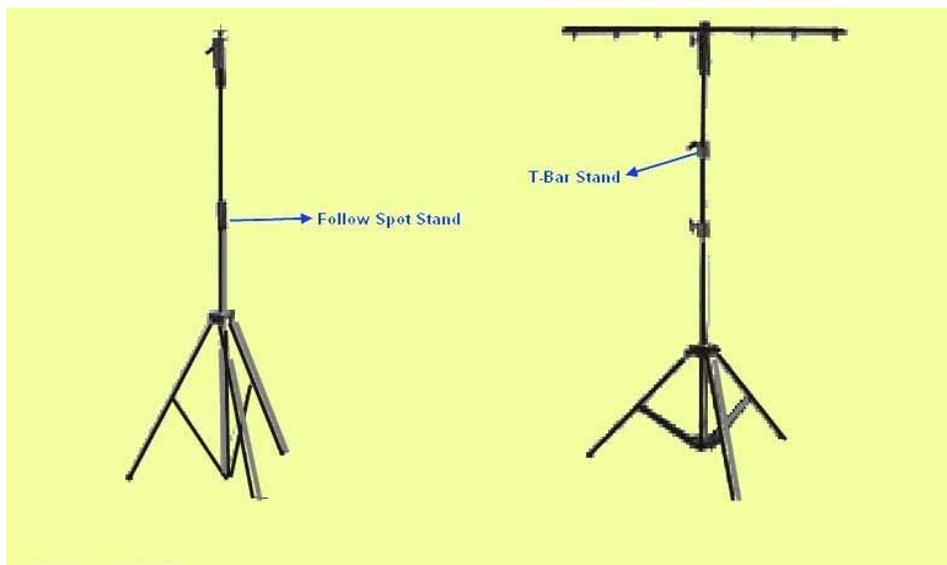
Untuk memasang lampu di atas pentas dibutuhkan berbagai macam perlengkapan pemasangan. Perlengkapan tersebut ada yang telah terpasang secara permanen dan ada yang dapat dipindah-pindahkan. Di bawah ini akan dijelaskan perlengkapan pemasangan lampu yang terdiri dari *bar* dan *boom*, *stand*, serta *clamp* dan *bracket*.

#### 3.2.5.1 Bar dan Boom

Perlengkapan pemasangan lampu harus dibuat dari bahan yang kuat sehingga mampu menahan berat sejumlah lampu yang dipasang. Dalam panggung biasanya terdapat baris untuk menggantung lampu yang dibuat dari pipa besi dan di ataur secara horisontal dan vertikal. Pipa besi yang dipasang secara horisontal ini disebut *bar* (di Amerika disebut *pipe*), dan yang dipasang secara vertikal disebut *boom*. *Bar* digunakan untuk menggantung lampu di atas panggung yang terdiri dari beberapa baris mulai dari atas siklorama sampai ke baris depan di atas penonton. Dalam panggung modern *bar* tidak dibuat statis melainkan bisa diturunkan dan dinaikkan sehingga jarak dan sudut lampu dapat disesuaikan dengan mudah. Berbeda dengan *boom* yang dipasang di sayap panggung secara vertikal dan permanen. Fungsi *boom* adalah untuk memasang lampu samping.

#### 3.2.5.2. Stand

Perlengkapan untuk menggantung lampu yang bisa berpindah-pindah adalah *stand*. Sebuah pipa yang terbuat dari logam kuat yang dapat berdiri dengan tegak dan kuat menahan berat lampu yang dipasang.



Gb.232 Stand untuk *follow spot* dan *stand* berbentuk T

*Stand* yang khusus dipakai untuk lampu *follow spot* dibuat sedemikian rupa sehingga lampu yang dipasang di atasnya bisa digerakkan ke kanan, ke kiri, ke atas, dan ke bawah secara manual. Tinggi rendah *stand* dapat diatur.

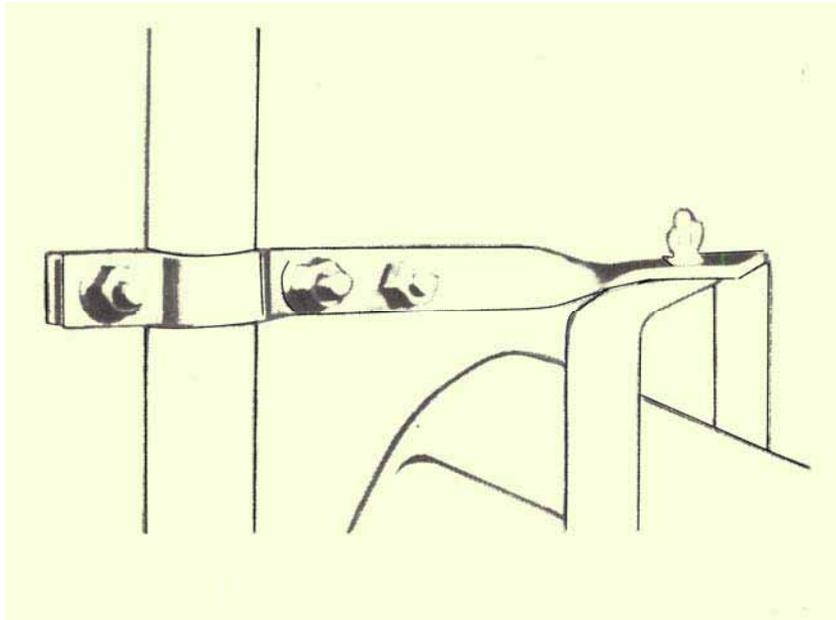
Selain untuk *follow spot* yang bentuknya berdiri secara vertikal ada juga *stand* yang di atasnya dipasang *bar* yang dapat digunakan untuk menggantung lampu. *Stand* jenis ini disebut *T-bar stand*. Dengan *stand* jenis ini maka lampu dapat dipasang pada tiang vertikal ataupun horisontal. Beberapa *stand* yang dibuat dari besi dan berukuran besar menggunakan roda pada kaki-kakinya agar mudah dipindahkan. *Stand* sangat bermanfaat ketika *boom* yang terpasang secara permanen kurang memadai atau jaraknya tidak tepat seperti yang diinginkan.

### 3.2.5.3 Clamp dan Bracket

Untuk menggantung lampu pada *bar* dibutuhkan klem (*clamp*) sedangkan untuk menggantung lampu pada *boom* dibutuhkan siku (*bracket*) yang disebut *boom arm*. Kelem yang umum digunakan berbentuk leter "C" dan sering disebut dengan *C-clamp* atau *hook clamp*. Untuk mengencangkan atau mengunci kelem ke *bar* digunakan sekrup. Bentuk dan ukuran *hook clamp* ini bervariasi tetapi fungsinya sama saja (Gb.31). *Boom arm* dipasang pada *boom* atau batang *stand* vertikal. Ujungnya digunakan untuk memasang lampu.



Gb.233 Aneka bentuk *clamp*



Gb.234 *Boom arm* model lama

Untuk mengencangkan dan mengendorkan menggunakan skrup. Pada *boom arm* generasi lama menggunakan dua plat besi yang berfungsi untuk menggapit *boom* dan menggunakan dua buah skrup untuk mengencangkannya. Hasilnya memang plat akan terkait dengan kuat pada boom tetapi sulit ketika hendak mengatur atau menggeser posisinya. *Boom arm* yang baru, menggunakan *hook clamp* dengan satu skrup untuk mengkait *boom* sehingga lebih mudah dalam penyesuaian.



Gb.235 *Clamp* yang difungsikan sebagai *boom arm*

### 3.2.6 Asesoris

Cahaya yang dihasilkan dari lampu dapat diatur sedemikian rupa. Selain karena faktor reflektor, bohlam, dan lensa pengaturan cahaya dapat diperkaya dengan menambah asesoris. Di bawah ini dijelaskan asesoris yang dapat dipergunakan untuk memperkaya pencahayaan.

#### 3.2.6.1 Filter

Filter atau *color* adalah plastik warna yang digunakan untuk memberi warna pada cahaya (Gb.236). Filter adalah asesoris yang paling penting untuk mengubah warna natural cahaya yang dihasilkan lampu sesuai keinginan dengan cara memasang filter di depan perangkat. Filter biasanya berbentuk lembaran. Jika hendak digunakan maka harus dipotong sesuai dengan ukuran.



Gb.236 Filter

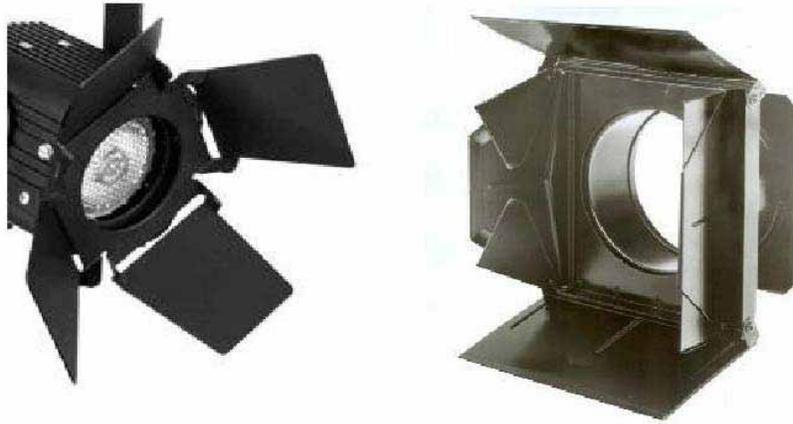


Gb.237 Filter *frame*

Untuk meletakkan filter warna ke dalam lampu diperlukan bingkai khusus yang disebut *filter frame* atau *color frame*. Ukuran bingkai ini bervariasi sesuai dengan ukuran jenis lampu. Jadi masing-masing merek dan jenis lampu memiliki bingkai filter tersendiri.

#### 3.2.6.2 Barndoor

*Barndoor* adalah sebuah alat yang memiliki sirip atau penutup yang dapat diatur dan disesuaikan (Gb.238). *Barndoor* digunakan untuk mengatur pendaran cahaya dalam artian mencegah cahaya bocor ke areal yang tidak diinginkan.



Gb.238 Berbagai bentuk *barndoor*

*Barndoor* memiliki empat sisi penutup yang dapat diputar dan disesuaikan posisinya pada dudukan. Biasanya *barndoor* dipasang pada lampu yang menghasilkan cahaya menyebar seperti par atau fresnel pada panggung yang berukuran kecil. Panggung kecil memiliki areal yang terbatas sehingga penyinaran yang dilakukan dengan menggunakan lampu berkekuatan besar menghasilkan cahaya melebihi area penyinaran. Untuk membatasi aliran cahaya tersebut *barndoor* sangat efektif difungsikan.

### 3.2.6.3 Iris

Iris adalah piranti untuk memperbesar atau memperkecil diameter lingkaran sinar cahaya yang dihasilkan oleh lampu. Dengan sebuah gagang kecil yang tersedia, ukuran lingkaran bisa disesuaikan (GB.239).

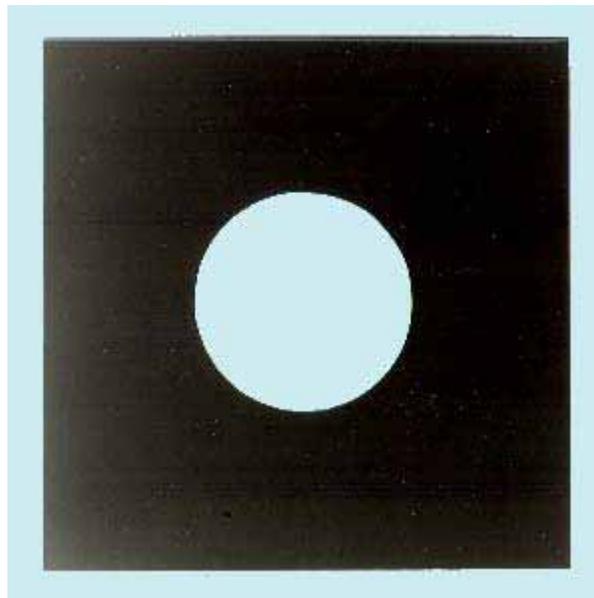


Gb.239 *Iris*

Piranti yang terbuat dari metal ini sangat mudah untuk dipasang dan dicopot. Dipasang di depan *shutter*. Iris biasanya dipasang pada lampu profile (ERS). Dengan bantuan iris, seorang penata lampu dapat menyesuaikan ukuran lingkaran area penyinaran yang tepat sehingga aliran cahaya tidak bocor ke area lain.

#### 3.2.6.4 Donut

*Donut* (donat) adalah pelat metal yang digunakan untuk meningkatkan ketazaman lingkaran sinar cahaya yang dihasilkan oleh lampu spot (Gb.240). Donat juga membantu memperjelas pola atau motif gambar cahaya yang hendak dihasilkan dengan menghilangkan pendar cahaya yang tidak diperlukan. Garis cahaya semakin jelas dan bentuk sinar cahaya benar-benar sirkuler.



Gb.240 *Donut*

#### 3.2.6.5 Gobo

*Gobo* adalah pelat metal yang dicetak membentuk pola atau motif tertentu (Gb.241). Jika pelat ini dipasang pada lampu dan diproyeksikan maka cahaya akan membentuk pola seperti yang tergambar pada *gobo* tersebut. Untuk memasang *gobo* diperlukan bingkai atau tempat khusus yang disebut *gobo holder* (Gb.242).



Gb.241 Salah satu motif *gobo*



Gb.242 *Gobo Holder*

Motif atau pola gambar pada *gobo* bermacam-macam. Piranti ini digunakan untuk memproyeksikan pola cahaya tertentu yang menimbulkan efek imajinasi darimana asal cahaya atau karena apa cahaya itu terbentuk. Misalnya pola dalam gambar 241 di atas jika disorotkan ke panggung maka akan memberikan imajinasi, bahwa cahaya tersebut berasal dari sebuah jendela. Pada pola tertentu lainnya jika diproyeksikan ke siklorama akan memberikan efek imajinasi yang mengagumkan, seperti awan berserakan, daun-daun, pepohonan, gambar bangunan, dan lain sebagainya. Penggunaan *gobo* sangat membantu untuk memberikan efek atau lukisan cahaya.

#### 3.2.6.6 Snoot

*Snoot* atau sering juga disebut *top hat* adalah piranti yang digunakan untuk mengurangi tumpahan cahaya (Gb.243). Dengan dipasang pada bagian depan lampu maka *snoot* akan memperpanjang ukuran lampu dan mempersempit sudut sinar cahaya yang dihasilkan.

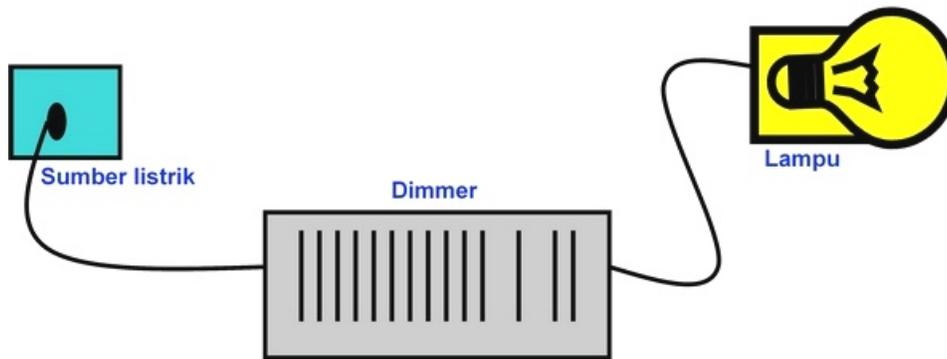


Gb.243 *Snoot*

*Shoot* sangat efektif digunakan untuk panggung berukuran kecil dimana sinar cahaya lampu seringkali melebar atau bocor ke area yang tidak diinginkan.

### 3.2.7 Dimmer dan Kontrol

Untuk mengontrol intensitas cahaya dan mengatur perubahan cahaya dalam intensitas tertentu dibutuhkan alat yang disebut *dimmer*. Secara sederhana sumber listrik dialirkan ke sebuah *dimmer* untuk mengalirkan arus listrik ke lampu (Gb.244). *Dimmer* dapat mengubah intensitas cahaya dari rendah ke tinggi atau sebaliknya dengan mengatur panas (temperatur) yang mengalir ke filamen bohlam.



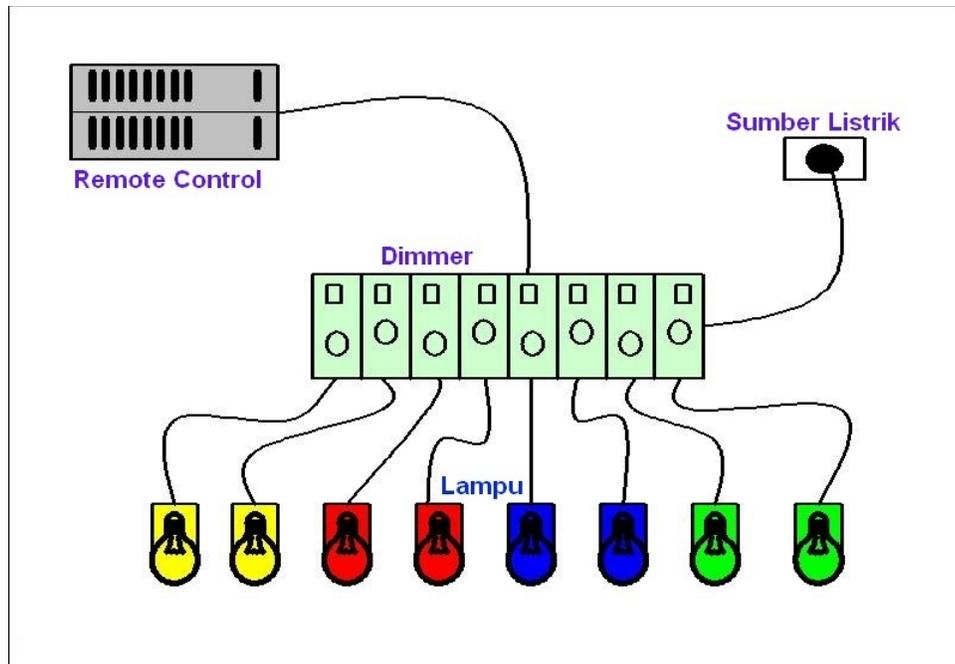
Gb.244 Bagan instalasi *dimmer*

Untuk kepentingan panggung tidak mungkin menggunakan satu *dimmer* untuk satu lampu. Hal ini akan memerlukan proses lama dalam pemasangannya. Oleh karena itu *dimmer* untuk lampu panggung dibuat satu unit yang dapat menampung banyak lampu dan disebut dengan *dimmer rack*. Terdapat banyak jenis, ukuran dan kekuatan *dimmer rack* (Gb.245). Ada *dimmer rack* berukuran besar dan berat yang dipasang secara permanen di dalam sebuah gedung pertunjukan tetapi ada juga *dimmer rack* yang dirancang khusus untuk pentas keliling sehingga mudah dibawa kemana-mana.



Gb.245 Berbagai jenis *dimmer rack*

Dengan bantuan *dimmer*, operasional dan pengendalian intensitas cahaya lampu menjadi mudah. Meskipun demikian dalam sebuah *dimmer rack* yang memiliki banyak *channel* tidak menyediakan tombol atau alat pengendali intensitas yang mudah diakses. Dalam *dimmer* generasi lama disediakan gagang pengendali intensitas, tetapi hal ini membuat ukuran *dimmer* menjadi besar. *Dimmer* modern tidak menyediakan pengendali tersebut selain sebuah tombol kecil pada masing-masing *channel*. Untuk membantu tugas pengendalian intensitas dibutuhkan *remote control* (pengendali jarak jauh). Kontrol jarak jauh ini berupa papan atau meja yang menyediakan tombol atau bilah pengendali intensitas atau *lever* yang dihubungkan ke *dimmer*. Jadi, ia mengambil alih fungsi pengendali pada *dimmer*. Dengan demikian, rangkaian sederhana jika digambarkan adalah sumber listrik menyediakan energi yang dialirkan ke *dimmer* (*power in*) kemudian dialirkan keluar ke lampu (*circuit out*) dan fungsi pengendali dialirkan ke *remote control* (Gb.246).



Gb.246 Bagan *dimmer* dengan *remote control*

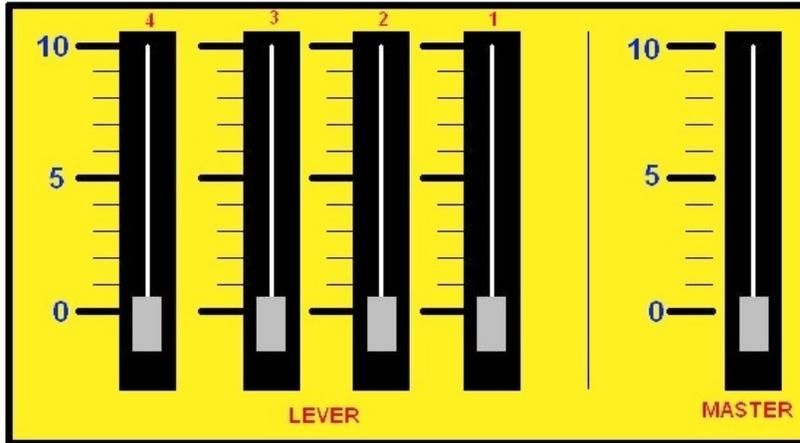
*Remote control* atau pengendali jarak jauh sering disebut dengan *control desk* (meja pengendali) karena harus diletakkan di atas meja untuk menggunakannya. Ukuran dan jenisnya bermacam-macam. Ada yang dioperasikan secara manual ada juga yang sudah menggunakan komputer sehingga bisa diprogram untuk mengendalikan intensitas secara otomatis (Gb.247).



Gb.247 *Remote control* manual dan *computerize*

Dalam satu *remote control* terdapat bilah pengendali (*lever*) dan *master lever* yang berfungsi sebagai pusat suplai besaran energi yang dikeluarkan. Masing-masing *lever* memiliki ukuran atau besaran yang

dapat dijadikan acuan untuk menaikkan atau menurunkan intensitas cahaya (GB.248). Jika *master lever* diatur pada posisi 50 persen (angka 5) maka intensitas cahaya yang dapat dikeluarkan oleh masing-masing lever maksimal hanya 50 persen. Jika *master lever* diatur pada posisi 0 maka lampu tidak akan menyala meskipun *lever* dinaikkan sampai 100 persen (angka 10).



Gb.248 Bagan *lever* pada *remote control*

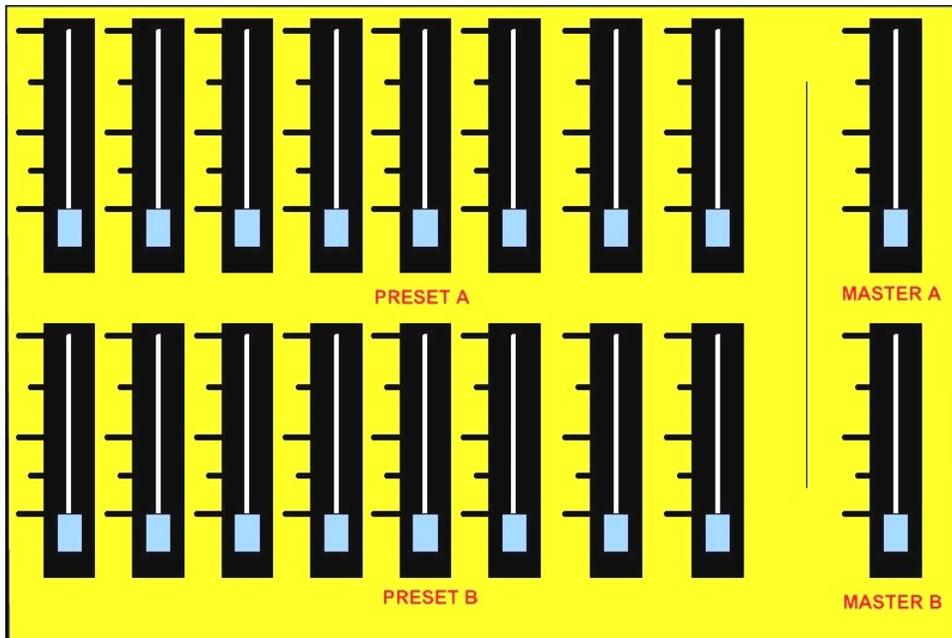
Dengan mengatur angka pada master dan *lever* maka akan didapatkan intensitas cahaya yang diinginkan. Tabel di bawah ini dapat digunakan sebagai patokan untuk mengatur intensitas cahaya.

LEVER	MASTER	INTENSITAS
75 %	100%	75%
100%	50%	50%
50%	50%	25%
100%	100%	100%
50%	0%	0%

Tabel4. Tabel intensitas cahaya

Ukuran intensitas yang dihasilkan dalam tabel ini hanyalah ukuran untuk satu atau beberapa lampu sejenis. Ukuran intensitas bisa berubah jika lampu menggunakan filter warna. Warna-warna yang gelap akan mengurangi intensitas cahaya yang dihasilkan. Dengan demikian, pengaturan intensitas cahaya untuk menghasilkan keseimbangan perlu memperhatikan jenis dan kekuatan lampu serta penggunaan filter warna.

Penjelasan di atas masih menyangkut *remote control* atau *control desk* yang menggunakan satu set *lever* dan satu master. Jika jumlah lampu yang digunakan sedikit tidaklah masalah tetapi lampu panggung biasanya jumlahnya puluhan bahkan ratusan. Satu meja kontrol dengan satu master dan satu set *lever* tidaklah cukup. Selain itu pemindahan intensitas lampu satu ke lampu lain sangatlah rumit jika hanya menggunakan satu set *lever* karena tangan pengendali harus menaikkan atau menurunkan masing-masing *lever* dalam waktu yang hampir bersamaan. Untuk mengatasi hal tersebut perangkat meja kontrol biasanya memiliki dua master atau lebih, lengkap dengan *lever*-nya. Dengan meja kontrol seperti ini, pengendalian lampu dapat dilakukan melalui proses *preset*.



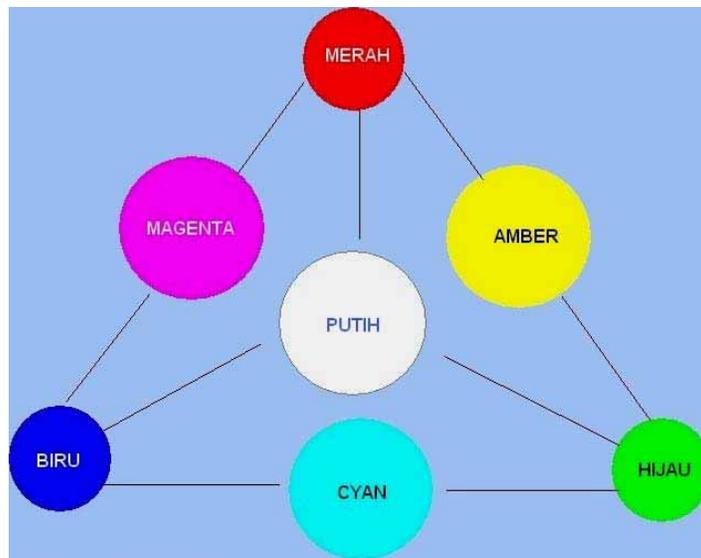
Gb.249 Bagan *preset*

*Preset* adalah mengatur posisi *lever* pada angka (intensitas) tertentu sementara master dalam keadaan 0. Sehingga ketika nanti dibutuhkan tinggal menaikkan angka master. Lampu yang berada dalam deret *lever* akan menyala dengan intensitas sesuai angka pada masing-masing *lever*. *Preset* ini bisa dilakukan jika master dan baris (set) *lever*

lebih dari satu. Dalam gambar di atas diperlihatkan dua set *lever* dan master, bagian atas “A” dan bagian bawah “B”. Ketika bagian “A” sedang dimainkan pada posisi tertentu, bagian “B” bisa digunakan untuk mengatur *preset*. Dengan menurunkan master “B” pada angka 0 maka *lever* dapat diatur pada angka tertentu sesuai kebutuhan. Hal ini tidak akan menyebabkan lampu menyala karena level master diturunkan ke angka 0. Ketika lampu pada deret *lever* “A” selesai dimainkan dan hendak diganti, maka master “B” yang *lever*-nya telah dipreset dinaikkan dan master “A” diturunkan ke angka 0. Ketika master “B” dimainkan maka *lever* pada “A” dapat dipreset untuk pencahayaan berikutnya. Dengan mengatur *preset* maka efisiensi pengendalian lampu dapat dioptimalkan.

### 3.3 Warna Cahaya

Setelah mengetahui secara teknis dasar pemasangan dan pengoperasian lampu maka langkah berikutnya adalah mengenai warna cahaya. Warna cahaya sangat berpengaruh pada suasana panggung. Dalam pertunjukan teater realis yang meniru warna cahaya matahari maka harus benar-benar dibedakan antara warna matahari di saat fajar, pagi, siang, dan sore hari. Kesalahan pemilihan warna dapat berakibat fatal berkaitan dengan latar waktu kejadian peristiwa. Misalnya, seorang pemain mengucapkan kalimat, “Pada saat fajar menyingsing ini, aku bulatkan tekadku!”, sementara warna cahaya yang ditampilkan adalah putih terang. Hal ini akan menimbulkan keanehan karena matahari pada fajar hari berwarna semburat kemerahan dan bukan putih terang.



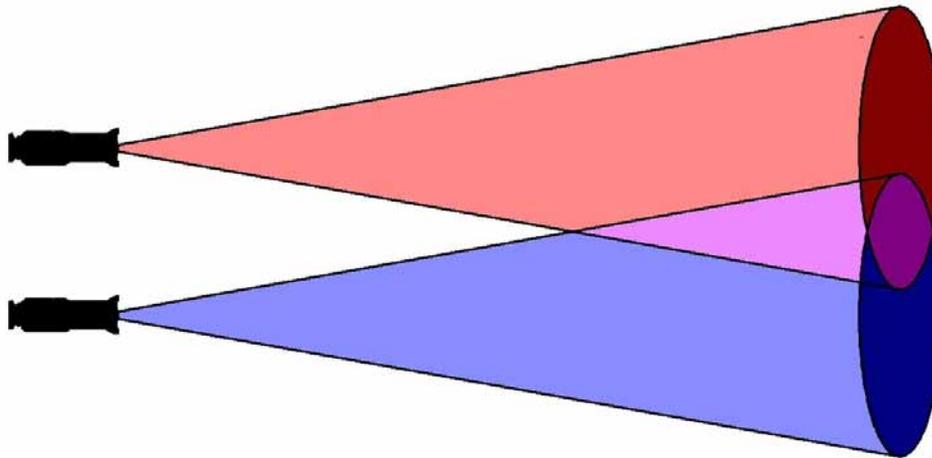
Gb.250 Warna cahaya

Untuk menghindari hal tersebut perlu diteliti pemilihan warna cahaya yang tepat sesuai dengan suasana yang dikehendaki. Warna dasar

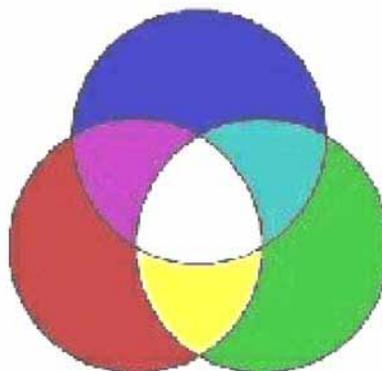
cahaya berbeda dengan warna dasar cat atau pewarna lain. Jika cat memiliki warna dasar merah, kuning, dan biru maka cahaya memiliki warna dasar merah, kuning, dan hijau (Gb.250). Warna sekunder yang dihasilkannya pun berbeda. Merah dicampur hijau akan menghasilkan warna kuning amber. Hijau bercampur biru menjadi biru cyan. Biru bercampur merah menjadi magenta. Jika semua warna dicampur maka akan berubah menjadi putih. Berbeda dengan cat, jika semua warna dicampur akan menjadi coklat tua. Prinsip dasar warna cahaya ini perlu diketahui untuk menghindari kesalah pepaduan warna.

### 3.3.1 Pencampuran Warna

Pencampuran warna cahaya dapat dilakukan dengan dua teknik, yaitu *additive mixing* dan *subtractive mixing*. Pencampuran warna *additive* adalah pecampuran warna dari dua lampu berwarna berbeda dalam satu area.



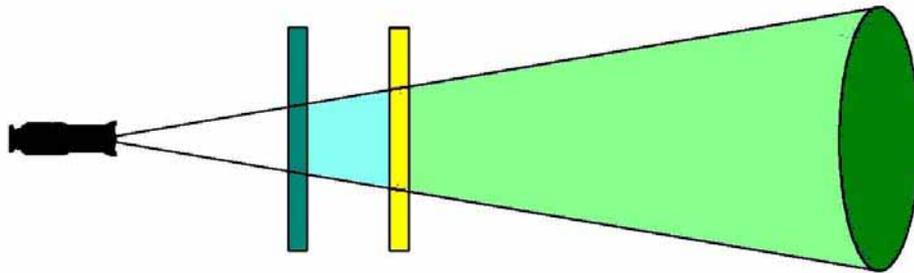
Gb.251 *Additive mixing*



Gb.252 Warna *additive*

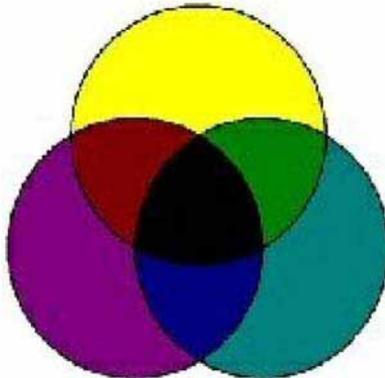
Proses pencampuran warna ini sangat efektif terutama untuk jenis lampu yang tidak memiliki garis lingkaran cahaya yang tegas seperti lampu fresnel. Pendar cahaya yang mengabur pada sisi luar lingkaran cahaya akan saling bertemu dan secara gradual membentuk warna kedua. Warna yang efektif dicampur dalam teknik *additive* adalah warna-warna primer yang akan menghasilkan warna sekunder (Gb.252).

Pencampuran warna menggunakan teknik *subtractive* adalah mencampur warna dari satu sumber cahaya (lampu) melalui dua filter warna yang berbeda (Gb.253.). Filter yang dipasang haruslah yang mampu merefleksikan sebagian warna cahaya dan menyerap warna lain.



Gb.253 *Subtractive mixing*

Dalam gambar di atas diperlihatkan, filter pertama yang dipasang berwarna cyan yang merefleksikan warna biru dan hijau serta menyerap warna merah sehingga menghasilkan warna cyan. Warna cyan ini kemudian melalui filter berwarna kuning sehingga hasil akhirnya adalah cahaya berwarna hijau.



Gb.254 Warna *subtractive*

Warna-warna primer kurang efektif digunakan untuk teknik *subtractive* karena karakternya yang terlalu kuat menyerap cahaya. Warna-warna sekunder lebih tepat untuk teknik *subtractive* (Gb.254). Teknik *subtractive*

ini biasanya digunakan untuk lampu otomatis yang memiliki palet warna yang dapat berputar sehingga memungkinkan dua warna bercampur.

### 3.3.2 Refleksi Warna Cahaya

Cahaya yang menyinari sebuah permukaan akan memantul atau menimbulkan refleksi. Di atas telah dijelaskan jenis refleksi yang dapat ditimbulkan oleh cahaya. Pada bahasan ini akan dijelaskan refleksi warna yang ditimbulkan setelah cahaya menyinari sebuah permukaan. Jika cahaya menyinari sebuah permukaan berwarna maka efek refleksinya sama dengan warna yang ada pada permukaan tersebut. Warna cahaya natural adalah putih atau biasa disebut netral. Jika warna cahaya netral menyinari permukaan berwarna merah maka akan menimbulkan refleksi cahaya berwarna merah.



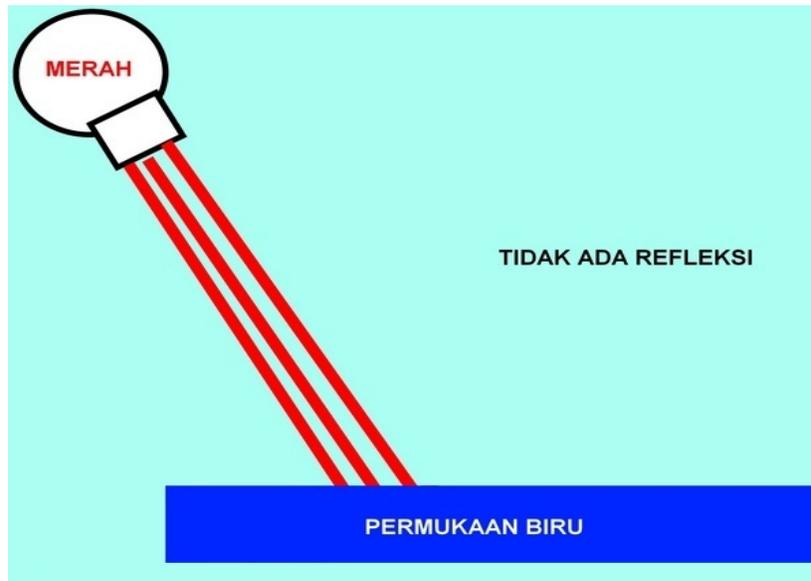
Gb.255 Cahaya putih yang menerpa permukaan berwarna merah akan memantulkan warna merah

Tetapi jika cahaya berwarna merah matang (setelah diberi filter warna) menyinari permukaan berwarna biru pirmer, maka tidak cahaya yang direfleksikan karena permukaan biru hanya akan merefleksikan cahaya berwarna biru (GB.256).

Prinsipnya adalah menggunakan warna cahaya. Cahaya putih atau netral menurut teori warna cahaya mengandung unsur warna merah, biru, dan hijau. Jika cahaya putih menyinari permukaan biru maka akan merfleksikan cahaya biru karena unsur warna merah dan hijau tidak terdapat pada permukaan yang disinari.

Dengan memahami prinsip dasar warna cahaya maka refleksi warna cahaya bisa diperhitungkan. Cahaya putih jika menyinari permukaan kuning amber akan memancarkan cahaya kuning amber.

Warna cahaya kuning amber adalah perpaduan antara warna merah dan hijau. Dengan demikian warna yang terpantulkan oleh cahaya adalah warna merah dan hijau, sedangkan warna biru terserap (Gb.257).



Gb.256 Cahaya berwarna merah tidak akan memantulkan warna pada permukaan berwarna biru



Gb.257 Cahaya berwarna putih akan memantulkan warna kuning amber jika menerpa permukaan yang berwarna sama

Jika cahaya berwarna kuning amber yang merupakan perpaduan merah dan hijau menyinari permukaan berwarna kuning amber maka refleksi warna cahayanya adalah kuning amber (Gb.258).



Gb.258 Cahaya kuning amber akan memantulkan warna kuning amber jika menerpa permukaan yang berwarna sama



Gb.259 Cahaya berwarna merah akan memantulkan warna merah pada permukaan berwarna kuning amber

Jika warna cahaya merah menyinari permukaan kuning amber maka refleksi warna cahaya yang dihasilkan adalah merah karena warna kuning amber pada permukaan mengandung warna merah (Gb.259). Jika warna cahaya biru menyinari permukaan berwarna kuning amber maka cahaya tidak akan merefleksikan karena warna kuning amber pada permukaan tidak mengandung warna biru (Gb.260).



Gb.260 Cahaya berwarna biru tidak menghasilkan pantulan warna pada permukaan berwarna kuning amber

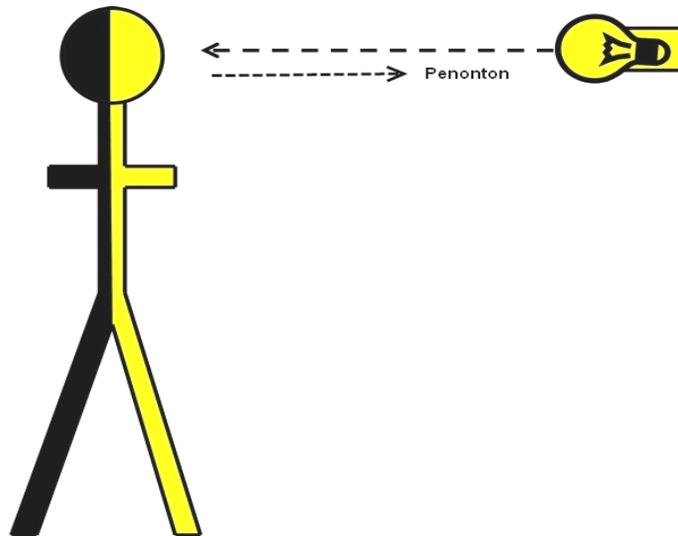
Karena warna cahaya dapat menghasilkan refleksi warna pada permukaan berwarna maka pemilihan filter warna haruslah benar-benar diperhitungkan. Jangan sampai ada objek yang menjadi nampak sangat terang sementara objek lain jadi kabur karena warna cahaya yang dipilih tidak tepat. Untuk mendapatkan hasil terbaik, ujicoba penyinaran warna cahaya terhadap permukaan berwarna harus sering dilakukan. Hal ini juga berkaitan dengan bahan dasar permukaan yang akan disinari. Ada bahan atau cat yang mampu menyerap cahaya tetapi ada juga bahan yang justru memantulkan cahaya berlebihan. Selalu mencoba adalah hal terbaik yang dapat dilakukan untuk mengetahui karakter warna cahaya, bahan dan warna permukaan, dan refleksi yang dihasilkan.

### 3.4 Penyinaran

Prinsip dasar penyinaran adalah membuat objek yang disinari jelas terlihat dan cahaya tidak bocor sampai ke penonton atau bagian panggung lainnya yang tidak memerlukan sinar. Tetapi karena karya

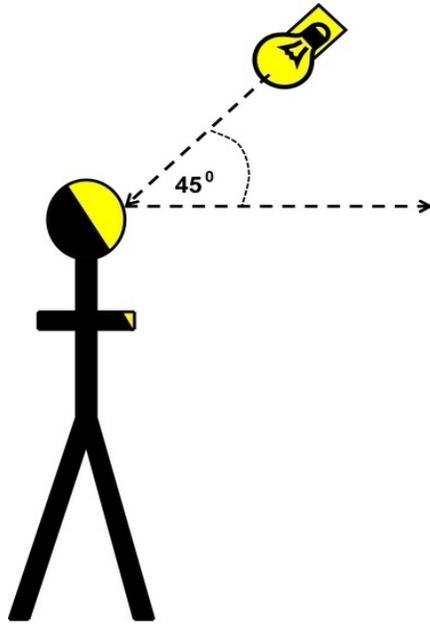
teater adalah karya artistik maka penyinaran dalam panggung teater juga harus mampu menghadirkan efek artistik yang dikehendaki. Dengan mengatur sudut penyinaran efek-efek artistik bisa dimunculkan. Dalam satu cerita atau adegan terkadang membutuhkan pencahayaan tertentu yang tidak hanya asal terang. Misalnya, untuk menghadirkan seorang tokoh misterius dibutuhkan penampakan siluet, maka lampu harus diatur sedemikian rupa sehingga menghasilkan siluet tokoh tersebut. Dengan mencoba pengaturan sudut datangnya cahaya, maka efek tertentu akan didapatkan.

Lampu yang diarahkan langsung ke wajah aktor akan menghasilkan efek *flat* atau datar (Gb.261). Lampu yang datang dari arah depan dengan intensitas tinggi akan menghapus bayangan pada bagian muka. Tidak ada bayangan pada cekung mata yang mengindikasikan kedalaman. Tidak ada bayangan pada bagian pipi yang memisahkannya dari leher. Tidak ada bayangan pada hidung yang menunjukkan volume. Oleh karena tidak ada bayangan sama sekali, maka wajah aktor nampak datar. Meski demikian, pengambilan dengan sudut seperti ini terkadang dibutuhkan untuk memberi efek cahaya berlebih sehingga orang tersebut nampak bersinar.



Gb.261 Penyinaran lampu dari arah depan

Lampu yang datang 45 derajat dari atas akan memberikan bayangan pada bagian wajah sehingga efek tiga dimensinya terlihat (Gb.262). Dengan sudut pengambilan seperti ini penonton paling tidak bisa menyaksikan lekuk-lekuk wajah sang aktor. Untuk penampakan karakter dengan ketegasan lekuk wajah pengambilan dari sudut ini bisa dimanfaatkan. Kedalaman cekung mata, penonjolan tulang pipi dan hidung bisa dimunculkan.



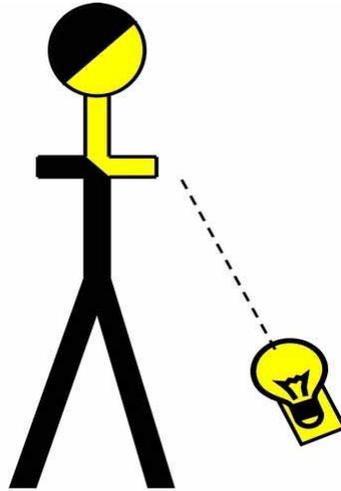
Gb.262 Penyinaran lampu 45 derajat dari atas

Lampu yang datang tepat dari arah atas akan menghasilkan cahaya yang mengalir lurus ke bawah. Wajah aktor mendapatkan sangat sedikit sinar yang memendar dari atas kepalanya (Gb.263). Meskipun wajah hanya sedikit tersinari tetapi efek dramatis bisa dimunculkan. Dengan lampu yang datang tepat dari arah atas maka tidak ada bayangan disekitar aktor.



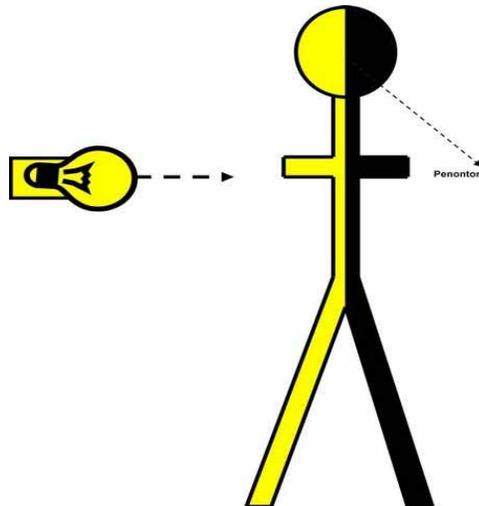
Gb.263 Penyinaran lampu dari atas

Lampu yang diletakkan di bagian bawah akan menimbulkan bayangan terbalik secara penuh pada bagian-bagian wajah (Gb.264). Bayangan pada mata akan berubah terang. Efek terang pada tulang pipi dan hidung akan berubah jadi gelap. Sudut pengambilan ini dapat menciptakan efek dramatik pada wajah aktor. Karena posisi bayangan yang terbalik tersebut membuat wajah aktor nampak lain bahkan nampak menyeramkan.

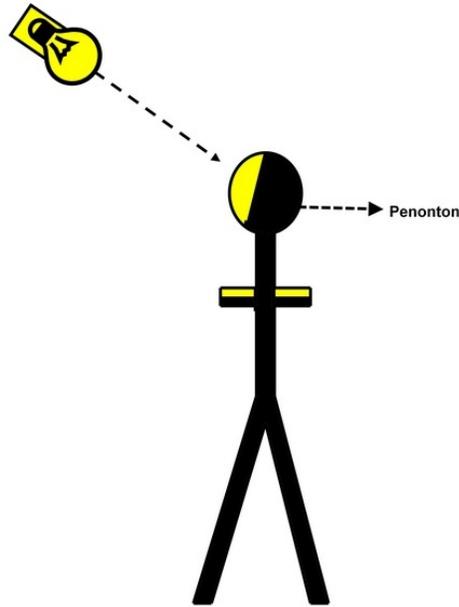


Gb.264 Penyinaran lampu dari bawah

Lampu yang datang dari arah samping baik kanan atau kiri akan menampakkan bagian samping tubuh dan menutupi samping tubuh yang lain (Gb.265). Dengan sudut pengambilan ini, garis tubuh aktor akan nampak jelas. Lampu samping sering digunakan untuk pertunjukan tari atau teater gerak yang memang menonjolkan lekuk garis tubuh pemainnya.



Gb.265 Penyinaran lampu dari samping



Gb.266 Penyinaran lampu dari belakang atas

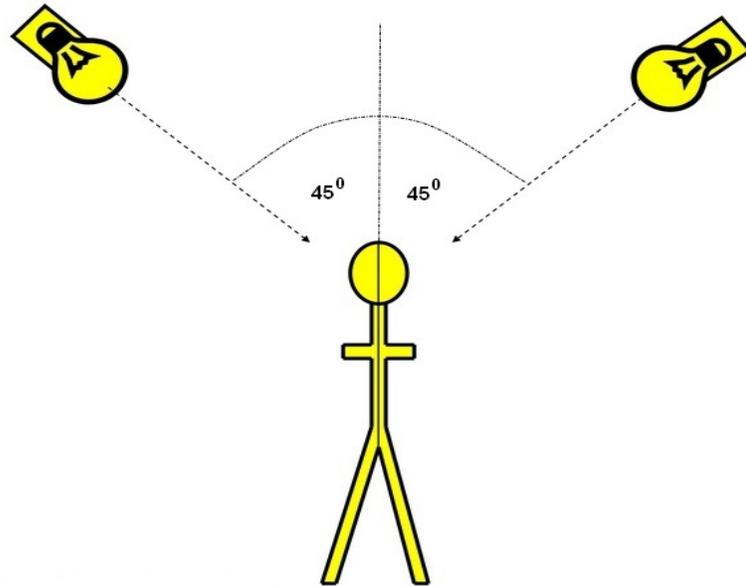
Lampu yang datang dari arah belakang atas akan memberikan hasil yang berlawanan dengan lampu atas 45 derajat (Gb.266). Selain akan menerangi bagian kepala, cahaya juga akan menyinari rambut dan bahu aktor. Pengambilan sudut ini akan memberikan efek pemisahan antara aktor dan background. Garis cahaya yang nampak pada rambut, dan bahu akan memberikan kesan tiga dimensi sehingga aktor terlihat tidak menempel pada *background*. Banyak sudut di antara sudut pengambilan di atas yang bisa dicobakan. Tetapi pengambilan sudut harus mempertimbangkannya efek yang ingin dicapai sehingga hasilnya benar-benar seperti apa yang diharapkan.

### 3.4.1 Penyinaran Aktor

Guna menyinari aktor yang menghadap ke penonton ada teknik dasar yang bisa diterapkan. Selain kejelasan pencahayaan juga harus mampu menampilkan dimensi. Untuk hasil termudah letakkan dua lampu dengan arah atas 45<sup>0</sup> (derajat) pada masing-masing sisi dimana aktor berdiri (Gb.267). Karena sinar cahaya lebih lebar daripada tubuh aktor maka ia bisa bergerak di seputar lingkaran cahaya dengan tetap tersinari. Kedua posisi lampu akan membentuk sudut 90<sup>0</sup> (derajat) sehingga lingkaran cahaya yang dihasilkan akan mampu menyinari area yang cukup bagi aktor untuk bergerak.

Luas ruang penyinaran yang diciptakan oleh dua lampu dan memberikan cukup cahaya untuk aktor ini disebut area. Ukuran area ini bisa disesuaikan dengan menggunakan lampu. Jika jarak pengambilan jauh maka area pun akan membesar demikian juga ketika lingkaran cahaya

pada lampu spot diperbesar maka cakupan sinarnya pun akan membesar. Penyinaran aktor dengan dua lampu ini menjadi teknik dasar yang dapat diterapkan secara umum pada panggung pertunjukan. Karena masing-masing panggung memiliki ukuran luas dan karakter yang berbeda maka peletakan lampu pun harus menyesuaikan. Oleh karena itu, sudut pengambilan dengan dua lampu ini pun perlu dicobakan.



Gb.267 Penyinaran aktor dengan lampu 45 derajat dari dua arah

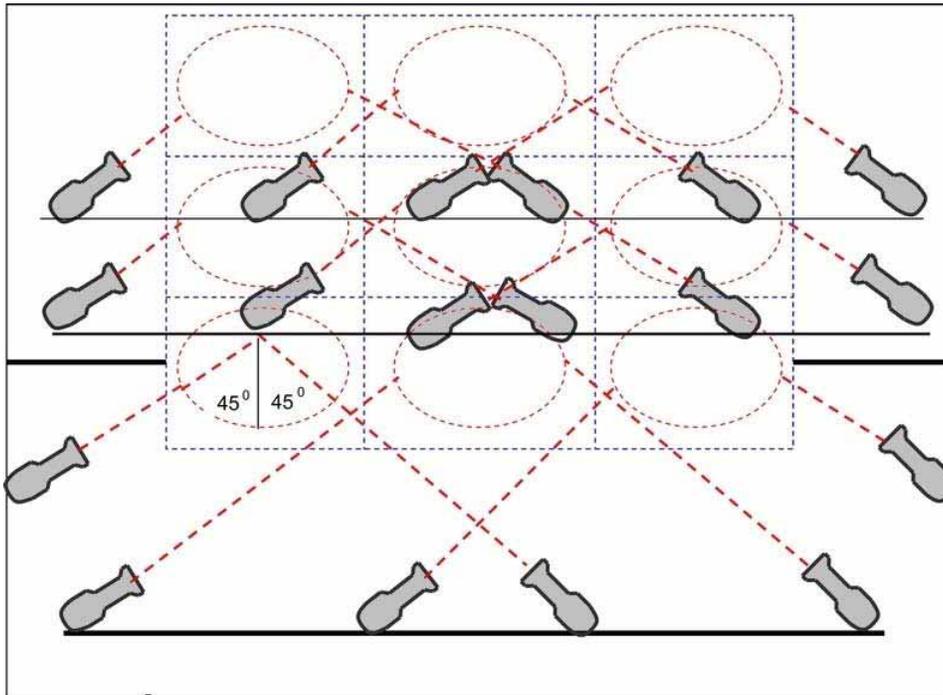
Ada panggung yang menyediakan baris bar yang memungkinkan pengambilan dengan sudut  $45^{\circ}$ , tetapi ada juga panggung yang tidak memiliki baris bar yang memungkinkan pengambilan sudut  $45^{\circ}$ . Jika terjadi hal semacam ini maka sudut pengambilan pun bisa berubah tetapi prinsip penyinaran aktor dengan dua lampu tetap dilaksanakan.

### 3.4.2 Penyinaran Area

Prinsip dasar penyinaran aktor dengan dua lampu bisa diterapkan untuk penyinaran area. Panggung pertunjukan secara umum dibagi menjadi 9 area permainan. Dengan menerapkan prinsip di atas maka masing-masing area disinari oleh minimal dua lampu yang diambil dari sudut  $45^{\circ}$  pada masing-masing sisinya (Gb.268). Karena ukuran panggung yang berbeda-beda maka jarak pengambilan antara lampu dan area yang akan disinari perlu dipertimbangkan.

Pertimbangan mendasar yang perlu diperhatikan adalah luas area yang hendak disinari. Hal ini berkaitan dengan luas lingkaran cahaya optimal yang bisa dipenuhi oleh masing-masing lampu. Jika sudut pengambilan dan jarak yang ditentukan kurang tepat atau berada di luar

jangkauan maksimal lampu maka pendar cahaya yang dihasilkan kabur sehingga tidak bisa memberikan kecukupan cahaya.



Gb.268 Penyinaran area

Gambar di atas memperlihatkan masing-masing area mendapat penyinaran dari dua lampu. Prinsip penyinaran ini adalah prinsip dasar. Artinya, dengan jumlah lampu minimal seluruh area panggung bisa disinari. Dengan sistem penyinaran semacam ini penonton dapat menangkap kejelasan objek yang ada di atas panggung. Detil pencahayaan bisa dilengkapi dengan menambah lampu yang diarahkan khusus ke tata panggung, aktor atau objek lain di atas pentas. Setelah dipenuhinya prinsip dasar penyinaran area maka penonjolan yang akan dilakukan melalui tata cahaya dapat dikerjakan dengan lebih mudah.

### 3.5 Praktek Tata Cahaya

Proses kerja penataan cahaya dalam pementasan teater membutuhkan waktu yang lama. Seorang penata cahaya tidak hanya bekerja sehari atau dua hari menjelang pementasan. Kejelian sangat diperlukan, karena fungsi tata cahaya tidak hanya sekedar menerangi panggung pertunjukan. Kehadiran tata cahaya sangat membantu dramatika lakon yang dipentaskan. Tidak jarang sebuah pertunjukan tampak sepektakuler karena kerja tata cahayanya yang hebat. Untuk hasil yang terbaik, penata cahaya perlu mengikuti prosedur kerja mulai dari menerima naskah sampai pementasan.



Gb.269 Prosedur kerja penata cahaya

Prosedur atau langkah kerja pada dasarnya dibuat untuk mempermudah kerja seseorang. Dari gambar di atas dapat diketahui bahwa kerja penata cahaya tidak hanya sekedar menata lampu, menghidupkan, dan mematikannya.

### 3.5.1 Mempelajari Naskah

Naskah lakon adalah bahan dasar ekspresi artistik pementasan teater. Semua kreativitas yang dihasilkan mengacu pada lakon yang dipilih. Tidak hanya sutradara dan aktor yang perlu mempelajari naskah lakon. Penata cahaya pun perlu mempelajari naskah lakon. Berbeda dengan aktor yang berfokus pada karakter tokoh peran, penata cahaya mempelajari lakon untuk menangkap maksud lakon serta mempelajari detail latar waktu, dan tempat kejadian peristiwa.

Mempelajari tempat kejadian peristiwa akan memberikan gambaran pada penata cahaya tempat cerita berlangsung, suasana dan piranti yang digunakan. Mungkin ada piranti yang menghasilkan cahaya seperti obor, lilin, lampu belajar, dan lain sebagainya yang digunakan dalam cerita tersebut. Ini semua menjadi catatan penata cahaya. Setiap sumber cahaya menghasilkan warna dan efek cahaya yang berbeda yang pada akhirnya akan memberikan gambaran suasana.

Tempat berlangsungnya cerita juga memberikan gambaran cahaya. Peristiwa yang terjadi di dalam ruang memiliki pencahayaan yang berbeda dengan di luar ruang. Jika dihubungkan dengan waktu kejadian maka gambaran detail cahaya secara keseluruhan akan didapatkan. Jika peristiwa terjadi di luar ruang pada siang hari berbeda dengan sore hari. Peristiwa yang terjadi di luar ruang memerlukan pencahayaan yang berbeda antara di sebuah taman kota dan di teras

sebuah rumah. Semua hal yang berkaitan dengan ruang dan waktu harus menjadi catatan penata cahaya.

### **3.5.2 Diskusi Dengan Sutradara**

Penata cahaya perlu meluangkan waktu khusus untuk berdiskusi dengan sutradara. Setelah mempelajari naskah dan mendapatkan gambaran keseluruhan kejadian peristiwa lakon, penata cahaya perlu mengetahui interpretasi dan keinginan sutradara mengenai lakon yang hendak dimainkan tersebut. Mungkin sutradara menghendaki penonjolan pada adegan tertentu atau bahkan menghendaki efek khusus dalam peristiwa tertentu. Catatan penata cahaya yang didapatkan setelah mempelajari naskah digabungkan dengan catatan dari sutradara sehingga gambaran keseluruhan pencahayaan yang diperlukan didapatkan.

### **3.5.3 Mempelajari Desain Tata Busana**

Berdiskusi dengan penata busana lebih khusus adalah untuk menyesuaikan warna dan bahan yang digunakan dalam tata busana. Seperti yang telah disebut di atas, bahan-bahan tertentu dapat menghasilkan refleksi tertentu serta warna tertentu dapat memantulkan warna cahaya atau menyerapnya. Untuk menghindari hal-hal yang tidak diinginkan maka kerjasama antara penata cahaya dan penata busana perlu dijalin.

Hal ini juga berkaitan juga dengan catatan sutradara. Misalnya, dalam satu peristiwa sutradara menghendaki cahaya berwarna kehijauan untuk menyimbolkan sebuah mimpi, penata busana juga membuat baju berwarna hijau untuk menegaskan suasana tersebut. Penata cahaya bisa memberikan saran penggunaan warna hijau pada busana karena warna hijau cahaya jika mengenai warna hijau tertentu pada busana bisa saling meniadakan. Artinya, warna hijau yang ingin ditampilkan justru hilang. Untuk itu, diskusi dan saling mempelajari desain perlu dilakukan.

### **3.5.4 Mempelajari Desain Tata Panggung**

Diskusi dengan penata panggung sangat diperlukan karena tugas tata cahaya selain menyinari aktor dan area juga menyediakan cahaya khusus untuk set dan properti yang ada di panggung. Selain bahan dan warna, penataan dekor di atas pentas penting untuk dipelajari. Jika desain tata panggung memperlihatkan sebuah konstruksi maka tata cahaya harus membantu memberikan dimensi pada konstruksi tersebut. Jika desain tata panggung menampilkan bangunan arsitektural gaya tertentu maka tata cahaya harus mampu membantu menampilkan keistimewaan gaya arsitektur yang ditampilkan.

Penyinaran pada set dekor tidak hanya berlaku untuk set dekor saja tetapi juga berlaku untuk lingkungan sekitarnya. Misalnya, di atas panggung menampakkan sebuah ruang yang di bagian belakangnya ada jendela. Ketika jendela itu dibuka dan lampu ruangan tersebut dinyalakan

maka pendar cahaya dalam ruangan harus sampai ke luar ruangan melalui jendela tersebut. Tugas tata cahaya adalah menyajikan efek sinar lampu ruangan yang menerobos ke luar ruangan. Intinya, setiap detil efek cahaya yang dihasilkan berkaitan dengan tata panggung harus diperhitungkan. Semua harus nampak logis bagi mata penonton.

### **3.5.5 Memeriksa Panggung dan Perlengkapan**

Memeriksa panggung dan perlengkapan adalah tugas berikutnya bagi penata cahaya. Dengan mempelajari ukuran panggung maka akan diketahui luas area yang perlu disinari. Penempatan baris bar lampu menentukan sudut pengambilan cahaya yang akan ditetapkan. Ketersediaan lampu yang ada dipanggung juga menentukan peletakkan lampu berdasar kepentingan penyinaran berkaitan dengan karakter dan kemampuan teknis lampu tersebut. Semua kelengkapan pernak-pernik yang ada di panggung harus diperiksa.

Ketersediaan peralatan seperti, tangga, tali, pengerek, rantai pengaman lampu, sabuk pengaman, sekrup, obeng, gunting, dan peralatan kecil lainnya harus diperiksa. Ketersediaan lampu baik jumlah, jenis, dan kekuatan dayanya harus dicatat. Asesoris yang dibutuhkan untuk lampu seperti; filter warna, kelem, pengait, barndoor, stand, iris, gobo, dan asesoris lain yang ada juga harus diperiksa. Ketersediaan *dimmer* dan kontrol serta kelistrikan yang menjadi sumber daya utama juga harus diteliti.

Semua yang ada di panggung yang berkaitan dengan kerja tata cahaya dicatat. Berikutnya adalah kalkulasi keperluan tata cahaya berdasar capaian artistik yang diinginkan dan dibandingkan dengan ketersediaan perlengkapan yang ada. Dengan mempelajari panggung dan segala perlengkapan yang disediakan penata cahaya akan menemukan kekurangan atau problem yang perlu diatasi. Misalnya, penataan *boom* pada panggung kurang sesuai dengan sudut pengambilan lampu samping untuk menyinari set dekor. Oleh karena itu diperlukan stand tambahan. Lampu yang tersedia masih kurang mencukupi untuk menerangi beberapa bagian arsitektur tata panggung, untuk itu diperlukan lampu tambahan.

Semua problem yang ditemui dan solusi yang bisa dilakukan kemudian dicatat dan diajukan ke sutradara atau tim produksi. Jika tim produksi tidak bisa menyediakan perlengkapan yang diperlukan maka penata cahaya harus mengoptimalkan ketersediaan perlengkapan tata cahaya yang ada. Misalnya, dengan menerapkan prinsip penerangan area dan memanfaatkan beberapa lampu sisa yang ada untuk efek tertentu.

### **3.5.6 Menghadiri Latihan**

Untuk mendapatkan gambaran lengkap dari situasi masing-masing adegan yang diinginkan penata cahaya wajib mendatangi sesi latihan aktor. Selain untuk memahami suasana adegan, penata cahaya juga mencatat hal-hal khusus yang menjadi fokus adegan. Hal ini sangat

penting bagi penata cahaya untuk merencanakan perpindahan cahaya dari adegan satu ke adegan lain. Perpindahan cahaya yang halus membuat penonton tidak sadar digiring ke suasana yang berbeda. Hasilnya, efek dramatis yang akan ditampilkan oleh cerita jadi semakin mengena.

Sesi latihan dengan aktor akan memberikan gambaran detail setiap pergerakan aktor di atas pentas. Setelah mencatat hal-hal yang berkaitan dengan suasana adegan maka proses pergerakan dan posisi aktor di atas pentas perlu diperhatikan. Penyinaran berdasar area memang memberi penerangan pada seluruh area permainan tetapi tidak pada aktor secara khusus. Dalam satu adegan tertentu mungkin saja aktor berada di luar jangkauan optimal lingkaran sinar cahaya. Oleh karena itu, aktor yang berdiri atau berpose pada area tertentu memerlukan pencahayaan tersendiri. Hal ini berlaku juga untuk tata panggung pada saat latihan teknik dijalankan. Penata cahaya perlu mendapatkan gambaran riil letak set dekor dan seluruh perabot di atas pentas. Dengan demikian, detail pencahayaan pada set dan perabot bisa dirancang dan diperhitungkan dengan baik.

### **3.5.7 Membuat Konsep**

Setelah mendapatkan keseluruhan gambaran dan pemahaman penata cahaya mulai membuat konsep pencahayaan. Konsep ini hanya berupa gambaran dasar penata cahaya terhadap lakon dan pencahayaan yang akan diterapkan untuk mendukung lakon tersebut. Warna, intensitas, dan makna cahaya dituangkan oleh penata cahaya pada konsepnya. Tidak hanya penggambaran suasana yang dituangkan tetapi bisa saja simbol-simbol tertentu yang hendak disampaikan untuk mendukung makna adegan. Misalnya, dalam satu adegan di ruang tamu ada foto besar seorang pejuang yang dipasang di dinding. Untuk memberi kesan bahwa pemilik rumah sangat mengagumi tokoh tersebut maka foto diberi pencahayaan khusus. Juga dalam setiap perubahan dan perjalanan adegan konsep pencahayaan digambarkan. Konsep bisa ditulis atau ditambahi dengan gambar rencana dasar. Intinya, konsep ini membicarakan gagasan pencahayaan lakon yang akan dimainkan menurut penata cahaya. Selanjutnya konsep didiskusikan dengan sutradara untuk mendapatkan kesesuaian dengan rencana artistik secara keseluruhan.

### **3.5.8 Plot Tata Cahaya**

Konsep yang sudah jadi dan disepakati selanjutnya dijabarkan secara teknis pertama kali dalam bentuk plot tata cahaya. Plot ini akan memberikan gambaran laku tata cahaya mulai dari awal sampai akhir pertunjukan. Seperti halnya sebuah sinopsis cerita, perjalanan tata cahaya digambarkan dengan jelas termasuk efek cahaya yang akan ditampilkan dalam adegan demi adegan. Plot ini juga merupakan *cue* atau penanda hidup matinya cahaya pada area tertentu dalam adegan

tertentu. Dengan membuat plot maka penata cahaya bisa memperhitungkan jenis lampu serta warna cahaya yang dibutuhkan, memperkirakan lamanya waktu penyinaran area atau aksi tertentu, merencanakan pemindahan aliran cahaya, dan suasana yang dikehendaki.

PLOT TATA CAHAYA				
Naskah: "Menanti Pagi."				
Adegan: satu				
Hal	Aksi	Cue	Waktu	Cahaya
1	Adegan pembuka	0	Preset	Cahaya bulan masuk melalui jendela sementara ruangan diterangi cahaya lampu gantung
1	Anton dan Amir masuk	1	1 mnt	Lampu di dekat kursi dinyalakan (suasana hangat)
2	Pintu terbuka	2	30 detik	Cahaya bulan masuk melalui pintu (suasana misterius)
2	Pintu tertutup	3	20 detik	Lampu practical (lampu gantung dan lampu kursi) mati, tinggal sinar bulan yang menerobos lewat jendela (Suasana mencekam)
3	Anton dan Amir lari Keluar	4	sekilas	Lampu practical berkedip lalu mati
3	Adegan berakhir	5	4 detik	Semua lampu padam perlahan

Gb .270 Contoh plot tata cahaya

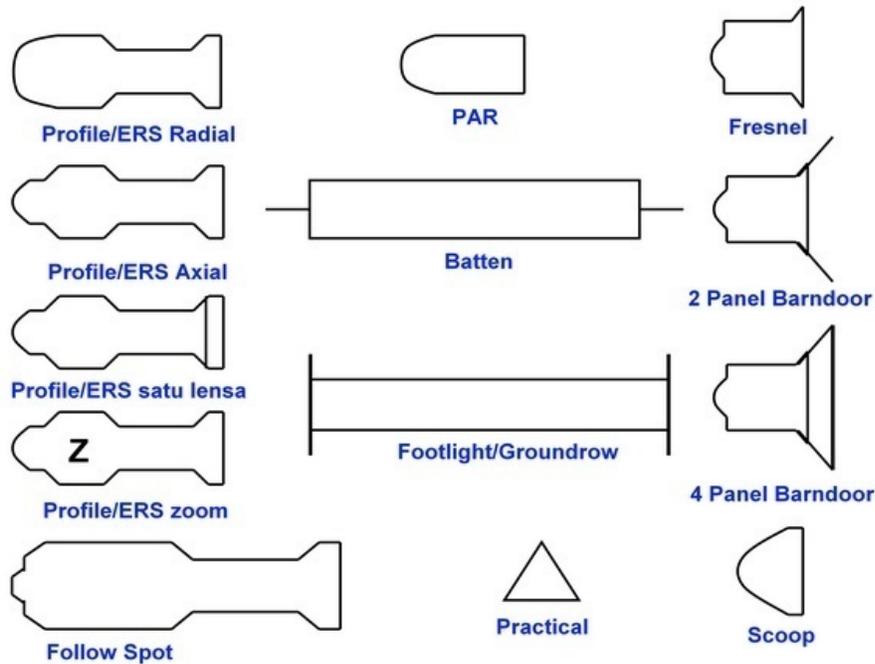
Gambar di atas menjelaskan plot tata cahaya pada adegan satu cerita *Menanti Pagi*. Kolom "Hal" menjelaskan adegan tersebut terjadi pada naskah di halaman tertentu. Kolom "Aksi" menjelaskan kejadian peristiwa atau adegan. Kolom "cue" menjelaskan tanda perubahan cahaya yang harus dilakukan. Kolom "waktu" menjelaskan lamanya waktu adegan dengan cahaya tertentu. Kolom "cahaya" menjelaskan hasil pencahayaan yang akan dicapai. Dengan membaca plot tersebut dapat diketahui bahwa cerita yang akan ditampilkan bernuansa horror di mana pada malam yang diterangi sinar bulan Anton dan Amir sedang duduk berbincang di kursi. Pintu tiba-tiba terbuka, kemudian tertutup dan lampu ruangan mati. Amir dan Anton lari keluar. Dari sekilas gambaran

adegan tersebut dapat diketahui lampu yang akan digunakan dan efek cahaya yang dihasilkan. Setiap perubahan pencahayaan menjadi catatan dan bisa dijadikan cue. Dalam gambar dijelaskan ada empat *cue* perubahan.

Pada saat adegan dimulai, lampu sudah dipreset sehingga tinggal dinaikkan intensitasnya. *Cue* perubahan tata cahaya pertama adalah ketika Anton dan Amir masuk ke ruangan, duduk di kursi dan menyalakan lampu yang ada di dekat kursi. Efek cahaya dari lampu yang dinyalakan ini menjadi penanda perubahan. *Cue* perubahan kedua terjadi ketika pintu terbuka dan efek cahaya bulan masuk melalui pintu. Demikian seterusnya sampai adegan tersebut berakhir dan lampu panggung dipadamkan (*black out*).

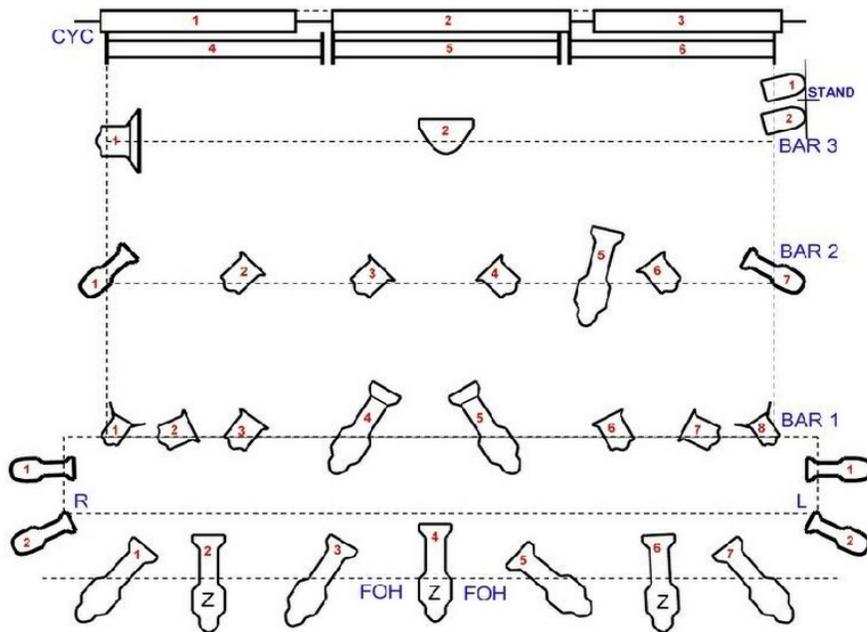
### 3.5.9 Gambar Desain Tata Cahaya

Untuk memberikan gambaran teknis yang lebih jelas, perlu digambarkan tata letak lampu. Berdasar pada plot tata cahaya yang dibuat maka rencana penataan lampu bisa digambarkan. Semua jenis dan ukuran lampu yang akan digunakan digambarkan tata letaknya. Sebelum menggambarkan tata letak lampu perlu diketahui dulu simbol-simbol lampu. Simbol gambar lampu mengalami perkembangan. Hal ini berkaitan dengan jenis lampu yang tersedia dan umum digunakan. Gambar di bawah memperlihatkan simbol-simbol lampu yang biasa digunakan.



Gb.271 Simbol-simbol lampu

Banyak sekali jenis dan ukuran lampu yang dikeluarkan oleh pabrikan. Masing-masing perusahaan memiliki gambar simbol yang berbeda menyangkut bentuk luar lampu produksinya. Dulu, perusahaan Strand mengeluarkan lampu yang diproduksi dan diberi kode “*pattern*” disingkat “*patt*” dan nomor serinya. Jadi ada lampu dengan kode patt 23, patt 247, patt 123, dan lain sebagainya. Untuk mengetahui jenis dan ukuran lampu harus mengingat patt dan nomornya. Cukup menyulitkan. Selain itu, lampu pada zaman ini memiliki bentuk yang berbeda dengan lampu sekarang sehingga ketika digambarkan simbolnya berbeda. Sekarang, meskipun bentuk lampu berbeda tetapi gambar simbolnya lebih mudah untuk diingat karena masing-masing jenis lampu memiliki kemiripan gambar. Penulisannya pun tidak lagi menggunakan “*patt*” tetapi langsung ke jenis lampu beserta besaran wattnya, misalnya fresnel 500 watt, ERS 1 KW, dan lain sebagainya. Gambar simbol lampu dalam gambar 70 sudah bisa digunakan dan dipahami oleh para penata lampu.



Gb.272 Contoh desain tata letak lampu

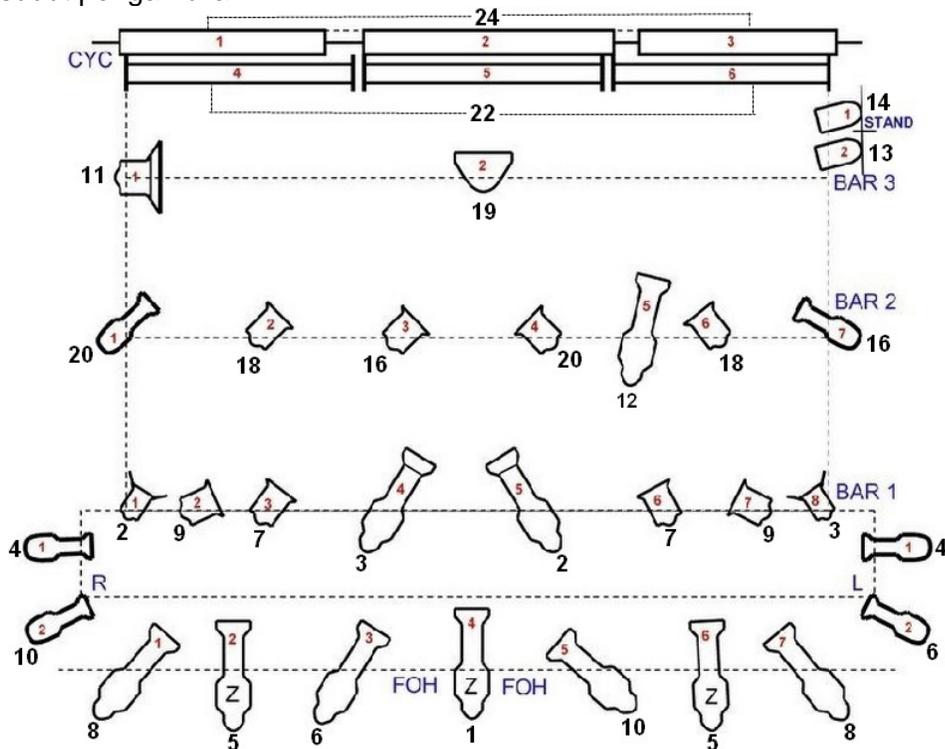
Selanjutnya, gambar tata lampu dibuat dengan menggunakan simbol lampu seperti tersebut di atas. Gambar pada tahap ini belum bisa menyertakan *channel dimmer* yang akan digunakan oleh masing-masing lampu. Gambar tata lampu lebih menitikberatkan pada peletakkan dan pengarahannya jenis lampu yang akan dipasang. Meskipun belum menyertakan *channel dimmer*, gambar desain tata letak lampu yang dibuat bisa dijadikan panduan pencahayaan.

Dari gambar di atas dapat dibaca, baris bar yang digunakan adalah FOH, Bar 1, 2, 3, dan bar siklorama. FOH singkatan dari *Front Of*

*House* adalah istilah untuk menyebut baris lampu yang ditata di atas penonton. *Cyc* singkatan dari *cyclorama* (siklorama) baris lampu paling belakang untuk menyinari layar. Nomor pada lampu hanya berfungsi untuk menghitung jumlah lampu yang dipasang pada masing-masing bar. Jenis lampu yang digunakan dapat dibaca dari gambar simbolnya.

### 3.5.10 Penataan dan Percobaan

Setelah memiliki gambar desain tata cahaya maka kerja berikutnya adalah memasang dan mengatur lampu sesuai desain. Proses pemasangan membutuhkan waktu yang lumayan lama terutama untuk penyesuaian dengan *channel dimmer* dan *control desk*. Satu channel bisa digunakan untuk lebih dari satu lampu. Setiap lampu yang telah dipasang dalam cahnnel tertentu coba dinyalakan dan diarahkan sesuai dengan area yang akan disinari. Pengaturan lampu ke *channel dimmer* atau *control desk* diusahakan agar mudah dalam pengoperasian. Artinya, jarak *lever* satu ke *lever* lain diusahakan berdekatan bagi lampu yang hendak dinyalakan secara bersamaan tanpa *preset*. Pengaturan sudut pengambilan juga memerlukan ketelitian. Di sinilah fungsi menghadiri latihan dengan aktor diterapkan. Segala catatan pergerakan laku dan posisi aktor di atas pentas dapat dijadikan acuan untuk menentukan sudut pengambilan.



Gb.273 Desain tata cahaya

Setelah semua lampu dipasang dan diarahkan kemudian dicoba dengan mengikuti plot tata cahaya dari awal sampai akhir. Hal ini untuk mengetahui intensitas maksimal yang diperlukan, kesesuaian warna cahaya yang dihasilkan serta kemudahan operasional pergantian cahaya dari adegan satu ke adegan lain. Penata cahaya mencatat semuanya dengan seksama sehingga ketika tahap ini selesai didapatkan gambaran lengkap tata cahaya. Gambar tata cahaya sudah bisa dilengkapi dengan *channel dimmer* atau nomor di *control desk* (Gb.273) sehingga tabel lampu yang terpasang pada masing-masing bar bisa dituliskan dengan lengkap pula.

Posisi	No.	Jenis Lampu	Watt	Channel
FOH	1.	Profile (ERS) Axial	650	8
	2.	Profile Axial Zoom	750	5
	3.	Profile Axial	650	3
	4.	Profile Axial Zoom	750	1
	5.	Profile Axial	650	10
	6.	Profile Axial Zoom	750	5
	7.	Profile Axial	650	8
FOH R	1.	Profile Radial	500	4
	2.	Profile Radial	500	10
FOH L	1.	Profile Radial	500	4
	2.	Profile Radial	500	6
BAR 1	1.	Fresnel 2 panel Barndoor	500	2
	2.	Fresnel	500	9
	3.	Fresnel	500	7
	4.	Profile Axial Lensa Tunggal	650	3
	5.	Profile Axial Lensa Tunggal	650	2
	6.	Fresnel	500	7
	7.	Fresnel	500	9
	8.	Fresnel 2 panel Barndoor	500	3
BAR 2	1.	Profile Radial	500	20
	2.	Fresnel	500	18
	3.	Fresnel	500	16
	4.	Fresnel	500	20
	5.	Profile Axial	750	12
	6.	Fresnel	500	18
	7.	Profile Radial	500	16
BAR 3	1.	Fresnel 4 panel Barndoor	1000	11
	2.	Scoop	1000	19
STAND	1.	Par 64	1000	14
	2.	Par 64	1000	13
CYC	1,2,3	Batten	1000	24
	4,5,6	Groundrow	1000	22

Tabel 5. Tabel tata cahaya

### 3.5.11 Pementasan

Tahap terakhir adalah pementasan. Seluruh kerja tata lampu dibuktikan pada saat malam pementasan. Kegagalan yang terjadi meskipun sedikit akan mempengaruhi hasil seluruh pertunjukan. Oleh karena itu, kecermatan dan ketelitian kerja penata cahaya sangat diperlukan. Penting untuk memeriksa semuanya sebelum jam pertunjukan dilangsungkan. Jika terdapat kesalahan teknis tertentu masih ada waktu untuk memperbaikinya. Semua sangat tergantung dari kesiapan tata cahaya karena tanpa cahaya pertunjukan tidak akan bisa disaksikan.

## 4. TATA PANGGUNG

Tata panggung disebut juga dengan istilah *scenery* (tata dekorasi). Gambaran tempat kejadian lakon diwujudkan oleh tata panggung dalam pementasan. Tidak hanya sekedar dekorasi (hiasan) semata, tetapi segala tata letak perabot atau piranti yang akan digunakan oleh aktor disediakan oleh penata panggung. Penataan panggung disesuaikan dengan tuntutan cerita, kehendak artistik sutradara, dan panggung tempat pementasan dilaksanakan. Oleh karena itu, sebelum melaksanakan penataan panggung seorang penata panggung perlu mempelajari panggung pertunjukan.

### 4.1 Mempelajari Panggung

Dalam sejarah perkembangannya, seni teater memiliki berbagai macam jenis panggung yang dijadikan tempat pementasan. Perbedaan jenis panggung ini dipengaruhi oleh tempat dan zaman dimana teater itu berada serta gaya pementasan yang dilakukan. Bentuk panggung yang berbeda memiliki prinsip artistik yang berbeda. Misalnya, dalam panggung yang penontonnya melingkar, membutuhkan tata letak perabot yang dapat enak dilihat dari setiap sisi. Berbeda dengan panggung yang penontonnya hanya satu arah dari depan. Untuk memperoleh hasil terbaik, penata panggung diharuskan memahami karakter jenis panggung yang akan digunakan serta bagian-bagian panggung tersebut.

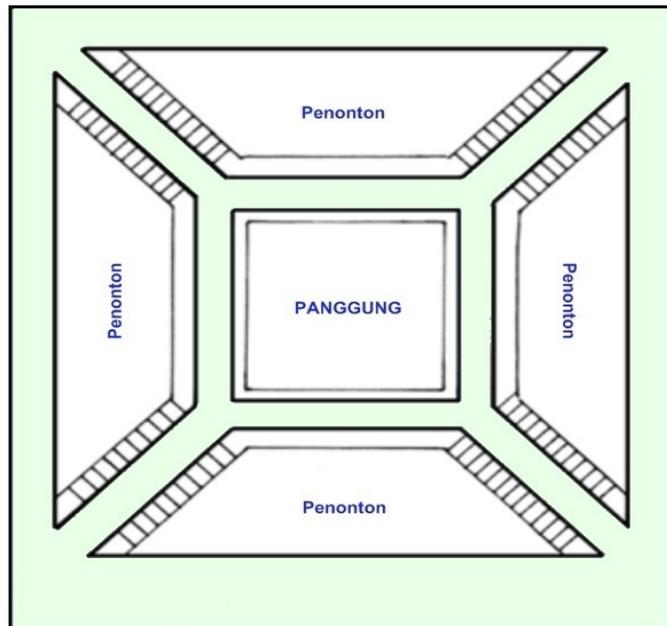
#### 4.1.1 Jenis-jenis Panggung

Panggung adalah tempat berlangsungnya sebuah pertunjukan dimana interaksi antara kerja penulis lakon, sutradara, dan aktor ditampilkan di hadapan penonton. Di atas panggung inilah semua laku lakon disajikan dengan maksud agar penonton menangkap maksud cerita yang ditampilkan. Untuk menyampaikan maksud tersebut pekerja teater mengolah dan menata panggung sedemikian rupa untuk mencapai maksud yang diinginkan. Seperti telah disebutkan di atas bahwa banyak sekali jenis panggung tetapi dewasa ini hanya tiga jenis panggung yang sering digunakan. Ketiganya adalah panggung *proscenium*, panggung *thrust*, dan panggung arena. Dengan memahami bentuk dari masing-masing panggung inilah, penata panggung dapat merancang karya berdasarkan lakon yang akan disajikan dengan baik.

##### 4.1.1.1 Arena

Panggung arena adalah panggung yang penontonnya melingkar atau duduk mengelilingi panggung (Gb.274). Penonton sangat dekat sekali dengan pemain. Agar semua pemain dapat terlihat dari setiap sisi maka penggunaan set dekor berupa bangunan tertutup vertikal tidak diperbolehkan karena dapat menghalangi pandangan penonton. Karena bentuknya yang dikelilingi oleh penonton, maka penata panggung dituntut kreativitasnya untuk mewujudkan set dekor. Segala perabot yang digunakan dalam panggung arena harus benar-benar dipertimbangkan

dan dicermati secara hati-hati baik bentuk, ukuran, dan penempatannya. Semua ditata agar enak dipandang dari berbagai sisi.

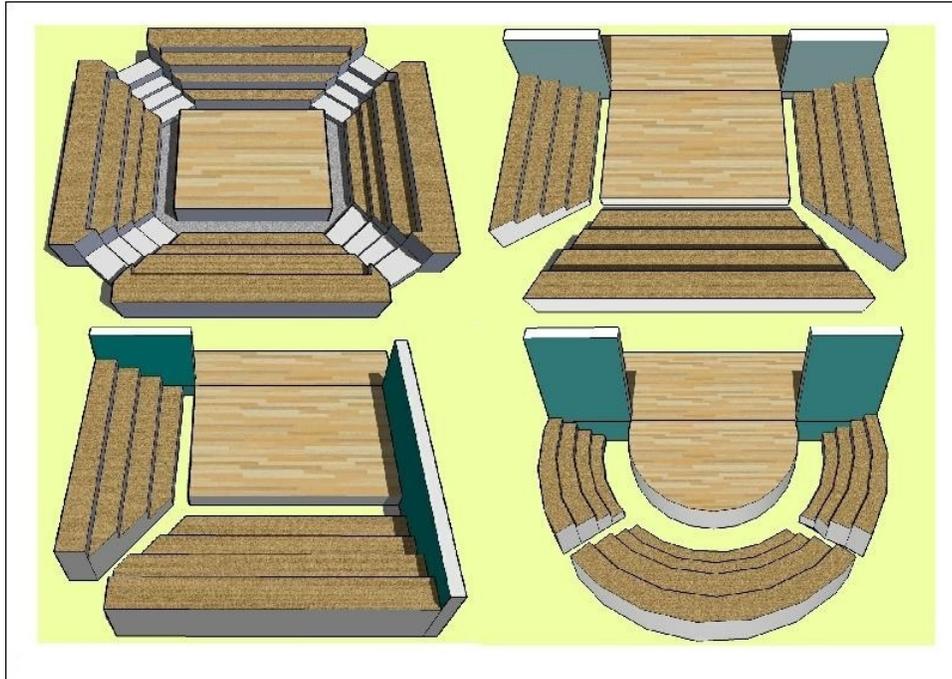


Gb.274 Denah panggung teater arena

Panggung arena biasanya dibuat secara terbuka (tanpa atap) dan tertutup. Inti dari panggung arena baik terbuka atau tertutup adalah mendekatkan penonton dengan pemain. Kedekatan jarak ini membawa konsekuensi artistik tersendiri baik bagi pemain dan (terutama) tata panggung. Karena jaraknya yang dekat, detil perabot yang diletakkan di atas panggung harus benar-benar sempurna sebab jika tidak maka cacat sedikit saja akan nampak. Misalnya, di atas panggung diletakkan kursi dan meja berukir. Jika bentuk ukiran yang ditampilkan tidak nampak sempurna - berbeda satu dengan yang lain - maka penonton akan dengan mudah melihatnya. Hal ini mempengaruhi nilai artistik pementasan.

Lepas dari kesulitan yang dihadapi, panggung arena sering menjadi pilihan utama bagi teater tradisional. Kedekatan jarak antara pemain dan penonton dimanfaatkan untuk melakukan komunikasi langsung di tengah-tengah pementasan yang menjadi ciri khas teater tersebut. Aspek kedekatan inilah yang dieksplorasi untuk menimbulkan daya tarik penonton. Kemungkinan berkomunikasi secara langsung atau bahkan bermain di tengah-tengah penonton ini menjadi tantangan kreatif bagi teater modern. Banyak usaha yang dilakukan untuk mendekatkan pertunjukan dengan penonton, salah satunya adalah penggunaan panggung arena. Beberapa pengembangan desain dari teater arena

melingkar dilakukan sehingga bentuk teater arena menjadi bermacam-macam.



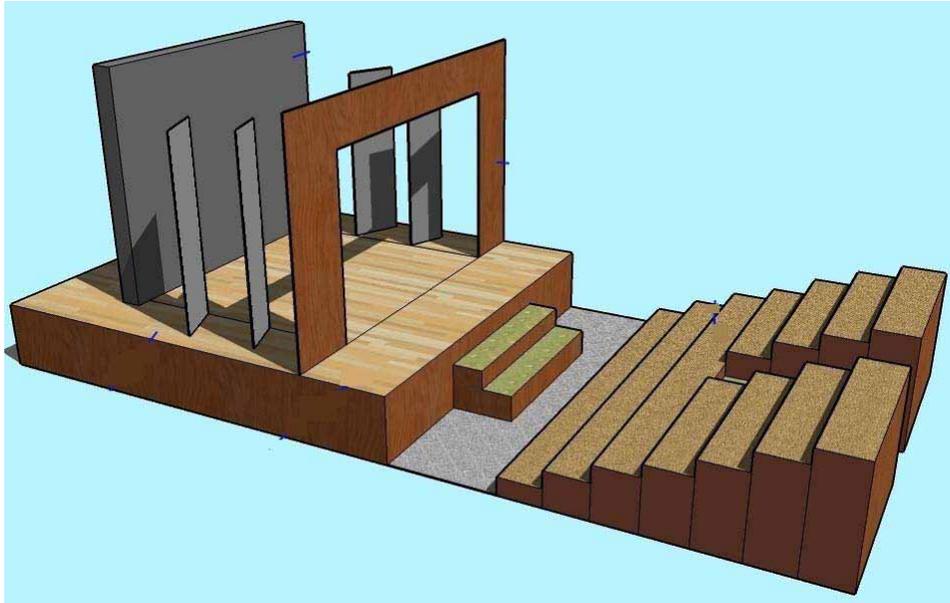
Gb.275 Berbagai macam model panggung teater arena

Masing-masing bentuk memiliki keunikannya tersendiri tetapi semuanya memiliki tujuan yang sama yaitu mendekatkan pemain dengan penonton.

#### 4.1.1.2 Proscenium

Panggung *proscenium* bisa juga disebut sebagai panggung bingkai karena penonton menyaksikan aksi aktor dalam lakon melalui sebuah bingkai atau lengkung *proscenium* (*proscenium arch*). Bingkai yang dipasang layar atau gorden inilah yang memisahkan wilayah akting pemain dengan penonton yang menyaksikan pertunjukan dari satu arah (Gb.276). Dengan pemisahan ini maka pergantian tata panggung dapat dilakukan tanpa sepengetahuan penonton.

Panggung *proscenium* sudah lama digunakan dalam dunia teater. Jarak yang sengaja diciptakan untuk memisahkan pemain dan penonton ini dapat digunakan untuk menyajikan cerita seperti apa adanya. Aktor dapat bermain dengan leluasa seolah-olah tidak ada penonton yang hadir melihatnya. Pemisahan ini dapat membantu efek artistik yang diinginkan terutama dalam gaya realisme yang menghendaki lakon seolah-olah benar-benar terjadi dalam kehidupan nyata.



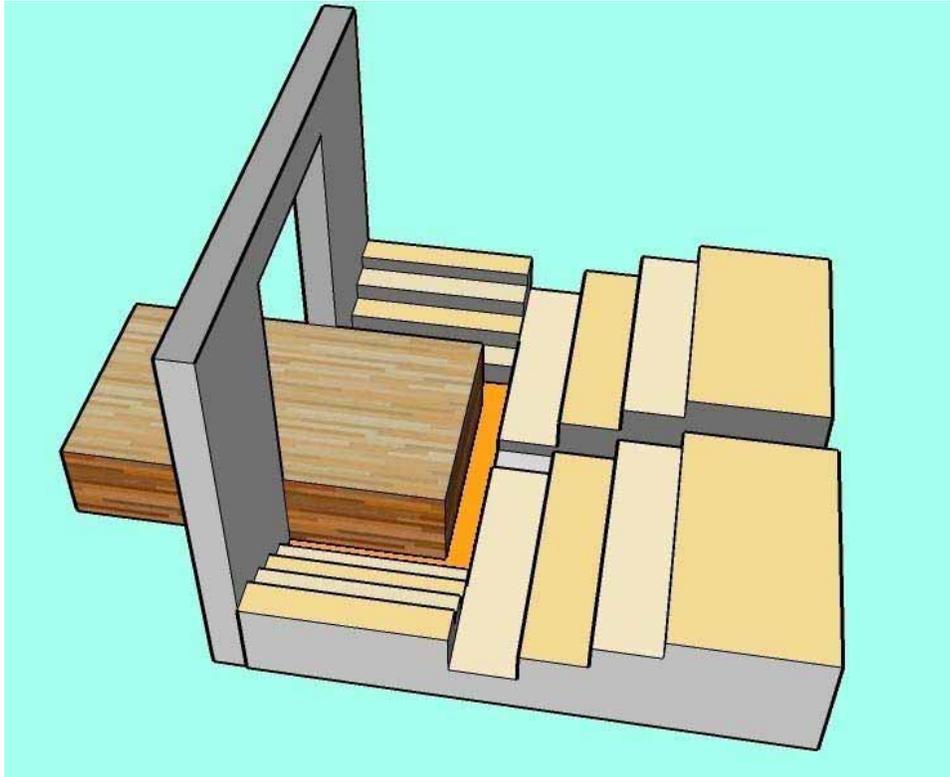
Gb.276 Panggung *proscenium*

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

Hampir semua sekolah teater memiliki jenis panggung *proscenium*. Pembelajaran tata panggung untuk menciptakan ilusi (tipuan) imajinatif sangat dimungkinkan dalam panggung *proscenium*. Jarak antara penonton dan panggung adalah jarak yang dapat dimanfaatkan untuk menciptakan gambaran kreatif pemangungan. Semua yang ada di atas panggung dapat disajikan secara sempurna seolah-olah gambar nyata. Tata cahaya yang memproduksi sinar dapat dihadirkan dengan tanpa terlihat oleh penonton dimana posisi lampu berada. Intinya semua yang di atas panggung dapat diciptakan untuk mengelabui pandangan penonton dan mengarahkan mereka pada pemikiran bahwa apa yang terjadi di atas pentas adalah kenyataan. Pesona inilah yang membuat penggunaan panggung *proscenium* bertahan sampai sekarang.

#### 4.1.1.3 Thrust

Panggung *thrust* seperti panggung *proscenium* tetapi dua per tiga bagian depannya menjorok ke arah penonton. Pada bagian depan yang menjorok ini penonton dapat duduk di sisi kanan dan kiri panggung (Gb.277). Panggung *thrust* nampak seperti gabungan antara panggung arena dan *proscenium*.



Gb.277 Panggung *thrust*

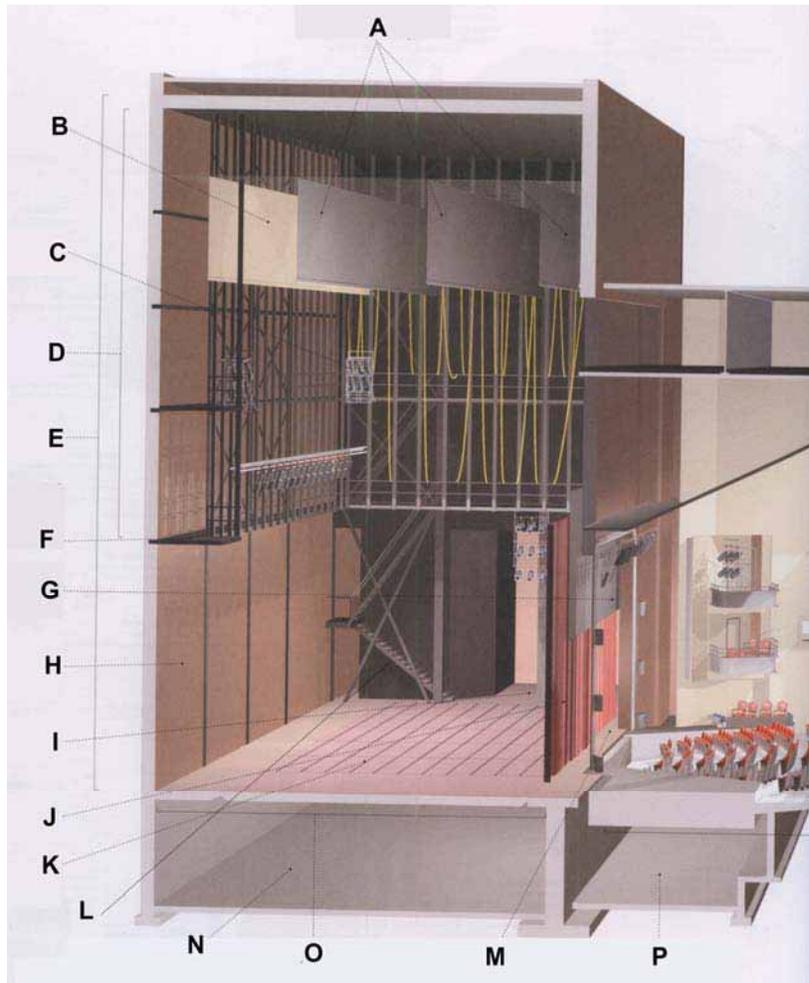
Untuk penataan panggung, bagian depan diperlakukan seolah panggung Arena sehingga tidak ada bangunan tertutup vertikal yang dipasang. Sedangkan panggung belakang diperlakukan seolah panggung *proscenium* yang dapat menampilkan kedalaman objek atau pemandangan secara perspektif.

Panggung *thrust* telah digunakan sejak Abad Pertengahan (Medieval) dalam bentuk panggung berjalan (*wagon stage*) pada suatu karnaval. Bentuk ini kemudian diadopsi oleh sutradara teater modern yang menghendaki lakon ditampilkan melalui akting para pemain secara lebih artifisial (dibuat-buat agar lebih menarik) kepada penonton. Bagian panggung yang dekat dengan penonton memungkinkan gaya akting teater presentasional yang mempersembahkan permainan kepada penonton secara langsung, sementara bagian belakang atau panggung

atas dapat digunakan untuk penataan panggung yang memberikan gambaran lokasi kejadian.

#### 4.1.2 Bagian-bagian Panggung

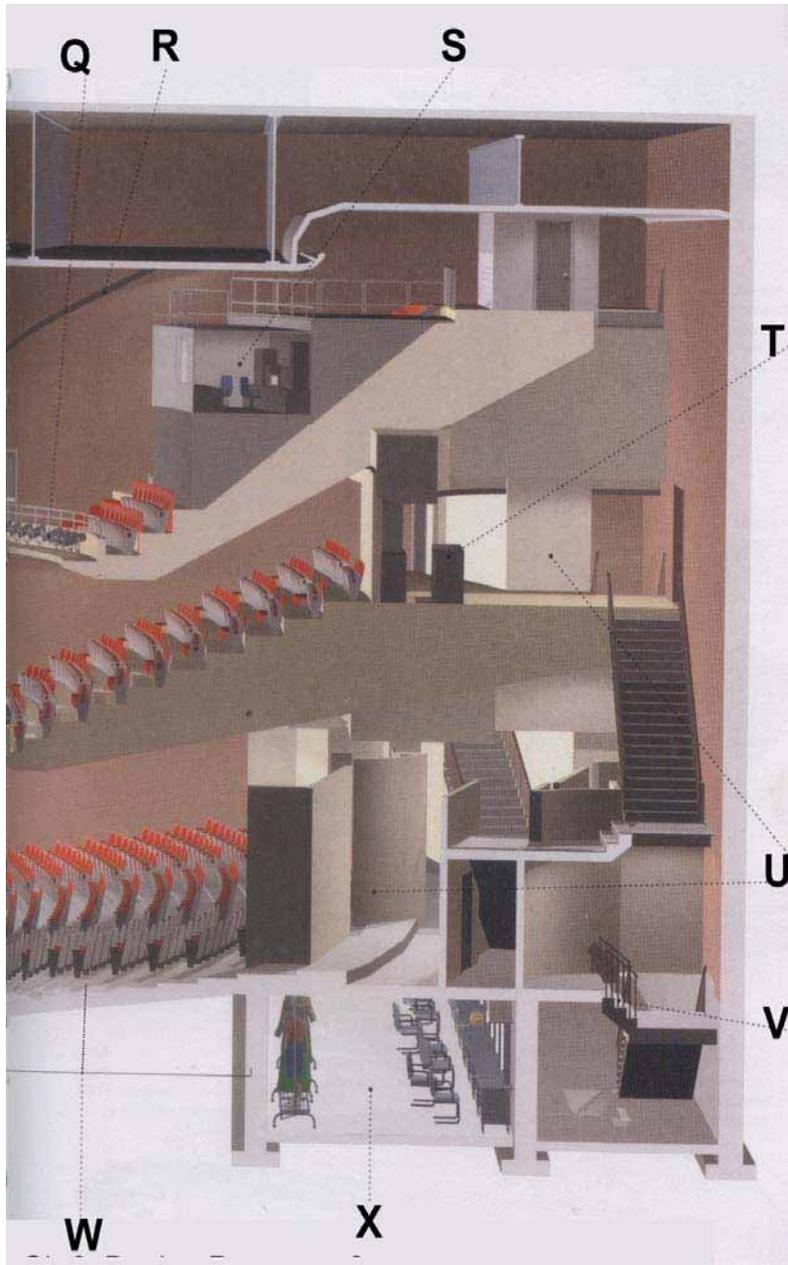
Panggung teater modern memiliki bagian-bagian atau ruang-ruang yang secara mendasar dibagi menjadi tiga, yaitu bagian panggung, auditorium (tempat penonton), dan ruang depan. Bagian yang paling kompleks dan memiliki fungsi artistik pendukung pertunjukan adalah bagian panggung. Masing-masing memiliki fungsinya sendiri. Seorang penata panggung harus mengenal bagian-bagian panggung secara mendetil. Gambar 278 dan 279 menerangkan bagian-bagian panggung.



Gb.278 Bagian panggung 1

- A *Border*. Pembatas yang terbuat dari kain. Dapat dinaikkan dan diturunkan. Fungsinya untuk memberikan batasan area permainan yang digunakan.

- B *Backdrop*. Layar paling belakang. Kain yang dapat digulung atau diturun-naikkan dan membentuk latar belakang panggung.
- C *Batten*. Disebut juga kakuan. Perlengkapan panggung yang dapat digunakan untuk meletakkan atau menggantung benda dan dapat dipindahkan secara fleksibel.
- D *Penutup/fliies*. Bagian atas rumah panggung yang dapat digunakan untuk menggantung set dekor serta menangani peralatan tata cahaya.
- E *Rumah panggung (stage house)*. Seluruh ruang panggung yang meliputi latar dan area untuk tampil
- F *Catwalk* (jalan sempit). Permukaan, papan atau jembatan yang dibuat di atas panggung yang dapat menghubungkan sisi satu ke sisi lain sehingga memudahkan pekerja dalam memasang dan menata peralatan.
- G *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.
- H *Latar panggung atas*. Bagian latar paling belakang yang biasanya digunakan untuk memperluas area pementasan dengan meletakkan gambar perspektif.
- I *Sayap (side wing)*. Bagian kanan dan kiri panggung yang tersembunyi dari penonton, biasanya digunakan para aktor menunggu giliran sesaat sebelum tampil.
- J *Layar panggung*. Tirai kain yang memisahkan panggung dan ruang penonton. Digunakan (dibuka) untuk menandai dimulainya pertunjukan. Ditutup untuk mengakhiri pertunjukan. Digunakan juga dalam waktu jeda penataan set dekor antara babak satu dengan lainnya.
- K *Trap jungkit*. Area permainan atau panggung yang biasanya bisa dibuka dan ditutup untuk keluar-masuk pemain dari bawah panggung.
- L *Tangga*. Digunakan untuk naik ke bagian atas panggung secara cepat. Tangga lain, biasanya diletakkan di belakang atau samping panggung sebelah luar.
- M *Apron*. Daerah yang terletak di depan layar atau persis di depan bingkai *proscenium*.
- N *Bawah panggung*. Digunakan untuk menyimpan peralatan set. Terkadang di bagian bawah ini juga terdapat kamar ganti pemain.
- O *Panggung*. Tempat pertunjukan dilangsungkan.
- P *Orchestra Pit*. Tempat para musisi orkestra bermain. Dalam beberapa panggung *proscenium*, orchestra pit tidak disediakan.



Gb.279 Bagian panggung2

- Q *FOH (Front Of House) Bar*. Baris lampu yang dipasang di atas penonton. Digunakan untuk lampu spot.
- R *Langit-langit akustik*. Terbuat dari bahan yang dapat memroyeksikan suara dan tidak menghasilkan gema.
- S *Ruang pengendali*. Ruang untuk mengendalikan cahaya dan suara (sound system).

- T *Bar*. Tempat menjual makan dan minum untuk penonton selama menunggu pertunjukan dimulai.
- U *Foyer*. Ruang tunggu penonton sebelum pertunjukan dimulai atau saat istirahat.
- V *Tangga*. Digunakan untuk naik dan turun dari ruang lantai satu ke ruang lantai lain.
- W *Auditorium (house)*. Ruang tempat duduk penonton di panggung *proscenium*. Istilah auditorium sering juga digunakan sebagai pengganti panggung *proscenium* itu sendiri.
- X *Ruang ganti pemain*. Ruang ini bisa juga terletak di bagian bawah belakang panggung.

## 4.2 Fungsi Tata Panggung

Dalam perancangan tata panggung selain mempertimbangkan jenis panggung yang akan digunakan ada beberapa elemen komposisi yang perlu diperhatikan. Sebelum menjelaskan semua itu, fungsi tata panggung perlu dibahas terlebih dahulu. Selain merencanakan gambar dekor, penata panggung juga bertanggungjawab terhadap segala perabot yang digunakan. Karena keseluruhan objek yang ada di atas panggung dan digunakan oleh aktor membentuk satu lukisan secara menyeluruh. Perabot dan piranti sangat penting dalam mencipta lukisan panggung, terutama pada panggung arena dimana lukisan dekor atau bentuk bangunan vertikal tertutup seperti dinding atau kamar (karena akan menghalangi pandangan sebagian penonton) tidak memungkinkan diletakkan di atas panggung. Tata perabot kemudian menjadi unsur pokok pada tata panggung arena. Unsur-unsur ini ditata sedemikian rupa sehingga bisa memberikan gambaran lengkap yang berfungsi untuk menjelaskan suasana dan semangat lakon, periode sejarah lakon, lokasi kejadian, status karakter peran, dan musim dalam tahun dimana lakon dilangsungkan.

### 4.2.1 Suasana dan Semangat Lakon

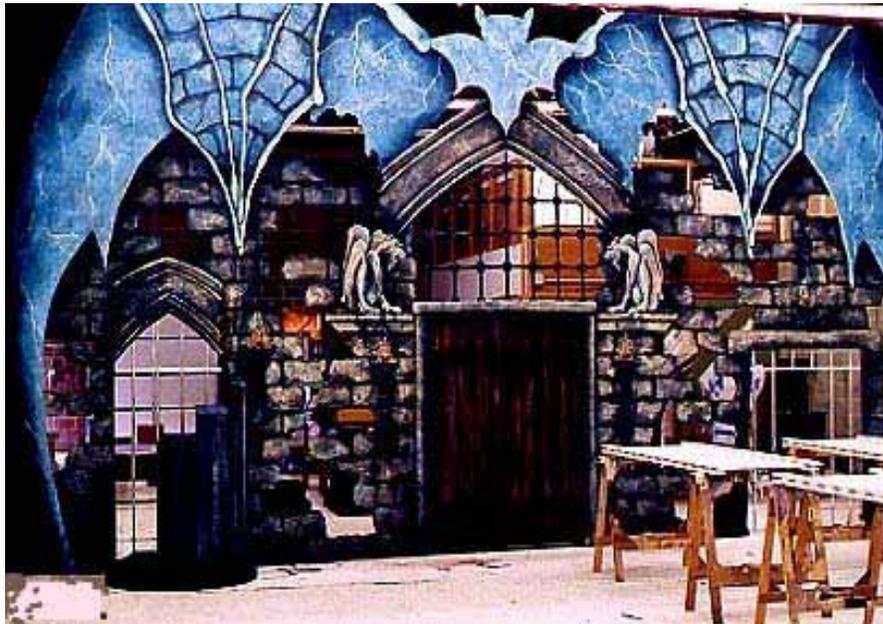
Tata panggung dapat memberi gambaran kepada penonton, suasana dan semangat lakon yang dimainkan. Suasana mengarah pada keadaan emosi yang ditampilkan oleh lakon secara dominan, sedangkan semangat mengarah pada konsep dasar pementasan yang menyampaikan pesan lakon dalam cara tertentu. Agar desain tata panggung dapat memperlihatkan kedua hal ini, penata panggung harus mampu menambahkan elemen pendukung yang mampu memberikan kesan suasana dan semangat lakon yang ditampilkan.

Jika cerita lakon berkisah tentang cinta kasih atau kebahagiaan maka tata panggung harus menggunakan elemen-elemen yang lembut, bentuk-bentuk benda yang memiliki sudut melingkar. Warna menggunakan warna pastel untuk menampakkan keceriaan suasana.



Gb.280 Tata panggung yang cerah menggambarkan suasana gembira

Jika lakon yang dimainkan menekankan suasana tragedi maka garis yang ditampilkan harus jelas, sudut-sudut yang tegas dan penggunaan warna gelap akan mengekspresikan suasana yang lebih dalam dan berat.

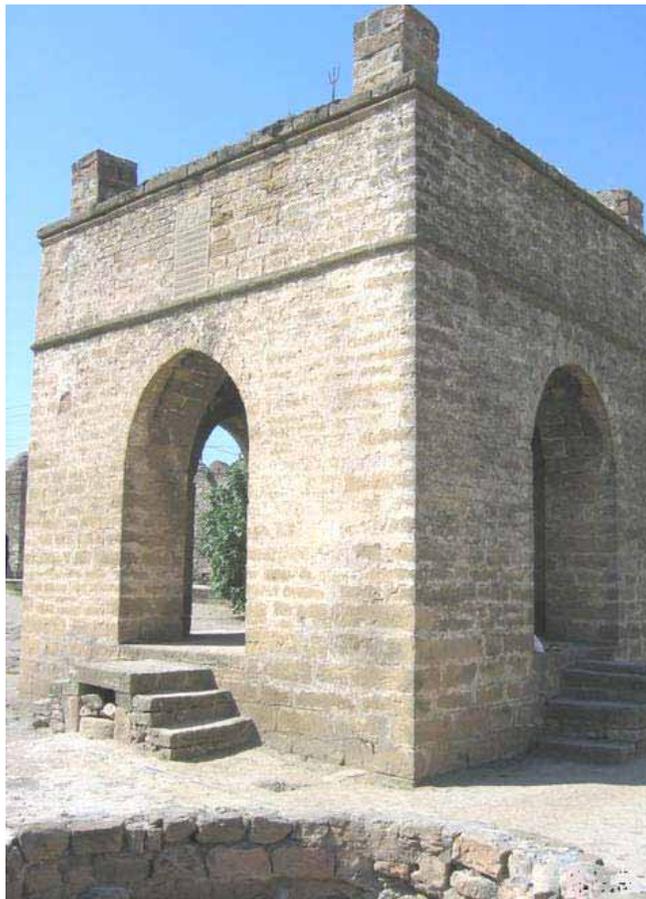


Gb.281 Tata panggung berwarna gelap menggambarkan suasana lakon yang dalam dan berat

Pemilihan bentuk, warna, dan komposisi objek di atas panggung sangat menentukan suasana dan semangat lakon. Jika tata panggung salah dalam memilih dan menata perabot, maka laku lakon yang dimainkan oleh para aktor akan terasa berat. Misalnya, tata panggung yang cerah seperti gambar di atas digunakan untuk lakon misterius. Ketepatan menata perabot sesuai dengan suasana dan semangat lakon akan membantu mempertegas makna lakon yang hendak disampaikan.

#### 4.2.2 Periode Sejarah Lakon

Tata panggung juga dapat memberikan gambaran periode sejarah lakon yang sedang dimainkan. Penata panggung perlu mempelajari atau mengadakan penelitian sejarah berdasar lakon yang akan dimainkan. Penelitian ini untuk mendapatkan gambaran selengkapnya tentang bentuk arsitektur, perabot rumah tangga, peralatan, dan segala keperluan yang dibutuhkan lakon untuk ditampilkan di atas pentas. Penelitian ini sangat penting karena gaya bangunan, furnitur, dan tata peletakkannya sangat berbeda dari zaman ke zaman.



Gb.282 Tata panggung dapat menggambarkan periode sejarah lakon

Meskipun penelitian sejarah sangat penting tetapi penata panggung tidak bisa meniru secara total setiap detil gaya arsitektur satu zaman tertentu. Peniruan total menandakan tidak adanya kreatifitas artistik. Yang perlu ditangkap dan dipelajari adalah motif secara umum dan ciri-ciri khusus yang digunakan pada zaman itu. Melalui proses kreatif, ciri dan motif ini diwujudkan dalam bentuk baru yang dapat memberikan gambaran periode sejarah lakon kepada penonton. Tata panggung berbeda dengan reproduksi. Tata panggung adalah kreasi artistik yang mencerminkan esensi sebuah periode sejarah tertentu beserta lingkungannya untuk mempertegas suasana dan semangat lakon yang ditampilkan.

#### **4.2.3 Lokasi Kejadian**

Letak geografi sangat mempengaruhi desain sebuah bangunan dan perkakas yang melengkapinya. Bentuk bangunan dan perkakas rumah tangga sangatlah berbeda antara daerah tandus dan daerah subur. Hal ini pulalah yang menjadikan bentuk bangunan setiap suku bangsa berbeda. Dengan memanfaatkan ciri-ciri tradisi atau lokal tertentu dalam mendirikan sebuah bangunan penata panggung dapat memberikan gambaran lokasi kejadian peristiwa lakon kepada penonton.

Bahkan dalam satu daerah bentuk bangunan area tertentu berbeda dengan area lain. Misalnya dalam masa sekarang ini, bangunan perumahan berbeda dengan bangunan rumah penduduk kampung meskipun mereka tinggal dalam satu wilayah. Dengan mencermati setiap sisi bangunan mulai dari bentuk, bahan sampai penataan interior, penata panggung akan mendapatkan gambaran komplit untuk diwujudkan di atas panggung.

Lokasi kejadian tidak hanya sekedar tempat kejadian secara umum tetapi juga di tempat-tempat khusus dalam satu ruang atau bangunan. Misalnya, sebuah bentuk bangunan yang ditampilkan memberi gambaran lokasi kejadian peristiwa terjadi di sebuah gedung tua di salah satu kota pada masa tertentu. Lokasi ini tidak hanya berhenti di sini. Mungkin saja salah satu peristiwa terjadi di ruang dapur gedung tersebut. Peristiwa lain terjadi di ruang tamu. Dengan demikian tata letak perabot serta perkakas yang digunakan harus ditata sedemikian rupa untuk memberi kejelasan lokasi kejadian peristiwa.

#### **4.2.4 Status dan Karakter Peran**

Tata panggung dapat pula memberikan gambaran status dan karakter peran dalam lakon. Penata panggung biasanya menggunakan perabot dan atau piranti tangan untuk menunjukkan hal ini. Sebuah karakter yang memiliki status sosial tinggi ditampilkan sebagai sosok yang mengenakan kacamata, mengisap pipa, berjalan memakai tongkat dan tinggal dirumah yang mewah. Sementara peran yang bestatus sosial rendah menempati rumah sederhana dengan perabot sederhana.

Gambaran status inipun dapat memberikan indikasi karakter peran. Misalnya, sosok yang berstatus sosial tinggi itu jika karakternya baik maka ia akan ditampilkan sebagai pribadi terpelajar, bijaksana, dan berwawasan keadilan. Tetapi jika ia memiliki karakter jahat maka ia akan tampil cerdas, penuh kelicikan, dan tetap menggunakan bahasa yang halus seolah-olah ia orang baik. Jika sosok berstatus rendah digambarkan sebagai orang baik maka ia nampak jujur, lugu, dan mudah ditipu tetapi tetap sabar. Jika memiliki karakter jahat maka ia akan berbicara kasar, suka memaki atau memukul, melakukan kejahatan secara terbuka.

Dari gambaran status yang diperlihatkan dapat diidentifikasi gambaran karakter peran yang dimainkan oleh aktor. Perbedaan status seperti yang disebutkan di atas memberikan konsekuensi perbedaan gaya karakter. Meskipun sama-sama berkarakter jahat tetapi gaya yang ditampilkan antara peran berstatus tinggi berbeda dengan yang berstatus rendah. Memang untuk menampilkan karakter secara utuh diperlukan unsur artistik lain seperti tata rias dan busana, tetapi tata panggung atau set dekorasi yang dihadirkan dapat memberikan identifikasi umum karakter peran yang ada di dalamnya.

#### **4.2.5 Musim**

Suasana dalam satu musim berbeda dengan musim lain. Suasana rumah petani pada musim tanam dan musim panen sangatlah berbeda. Suasana musim hujan di satu daerah dan musim kemarau sangatlah berbeda. Tata panggung dapat memberikan gambaran jelas mengenai musim yang sedang dilalui dalam lakon. Penggunaan warna, perabot sehari-hari serta piranti lain dapat dijadikan pedoman untuk mengetahui musim yang sedang berjalan. Petani yang digambarkan membawa cangkul atau peralatan menanam dengan latar belakang sawah berair memberikan gambaran suasana musim tanam sedangkan petani yang mengangkut padi memberikan gambaran suasana musim panen. Seorang yang berdiri di bawah payung di sebuah teras gedung memberikan gambaran musim hujan sementara seorang yang duduk di serambi rumah dengan hanya mengenakan kaos, mengipas-kipaskan tangannya menggambarkan musim panas. Demikianlah, tata panggung dapat memberikan gambaran musim yang sedang terjadi dalam lakon yang dimainkan.

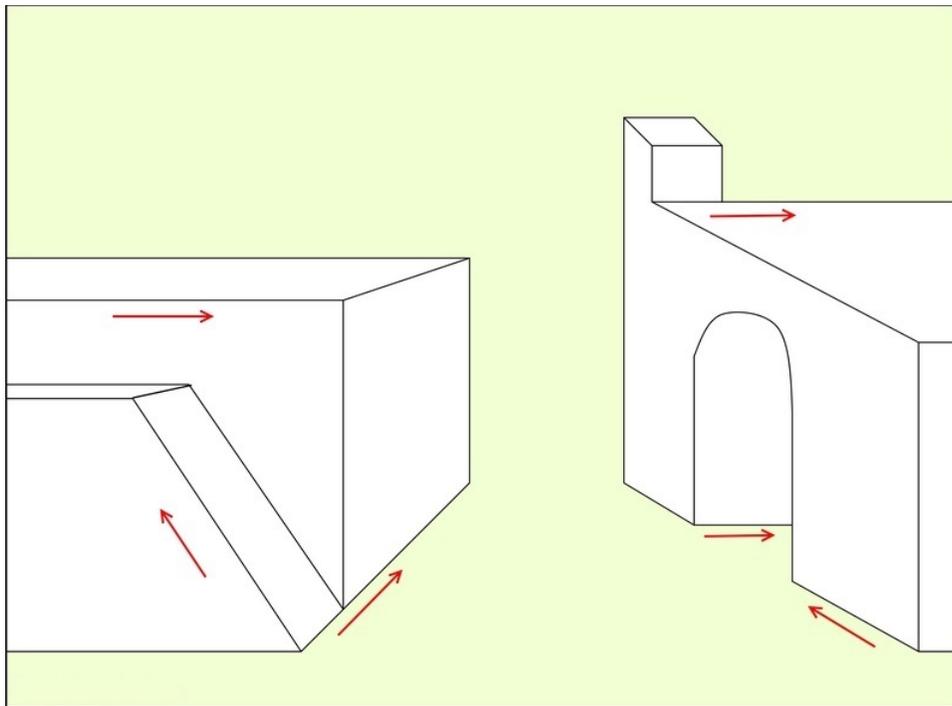
#### **4.3 Elemen Komposisi**

Desain tata panggung sebaiknya dibuat dengan mudah dan bebas. Artinya, imajinasi dapat dituangkan sepenuhnya ke dalam gambar desain tanpa lebih dulu berpikir tentang kemungkinan visualisasinya. Pemikiran lain di luar desain akan menghambat imajinasi dan akhirnya memberikan batasan. Penyuntingan atau pengolahan bisa dilakukan setelah gagasan tertuang. Dalam pembuatan desain gambar tata

panggung yang terpenting adalah cara mengatur, menata, dan memanipulasi elemen komposisi yang menjadi dasar dari seluruh kerja desain.

#### 4.3.1 Garis

Garis menunjukkan bentuk. Setiap goresan garis yang dibuat memiliki karakter tersendiri. Tebal tipisnya garis dapat memberikan gambaran dimensi, kualitas, dan karakter satu benda atau bentuk yang dihasilkan. Gambar yang dibuat dengan garis tegas akan menampilkan nuansa emosi atau sikap yang tegas dan kuat dibandingkan dengan gambar dengan garis lembut. Permainan tegas dan lembut inilah yang akan menampilkan dimensi objek. Dalam desain tata panggung, arah garis mewakili arah penonton. Artinya, garis menuntun pandangan penonton menuju area permainan.

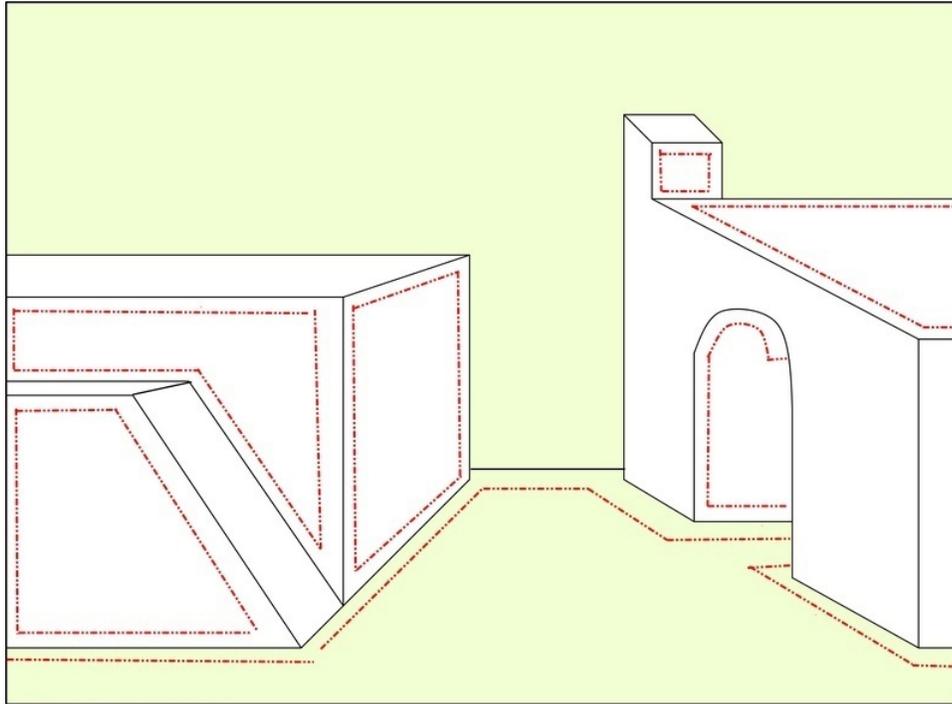


Gb.283 Elemen garis menunjukkan bentuk benda

#### 4.3.2 Bentuk

Bentuk adalah ruang yang dikelilingi oleh garis. Karakteristik bentuk sangat tergantung dari karakter garis yang membentuknya. Suasana ruang tampak kuat, kaku, dan bertenaga dengan garis tegas yang mengelilinginya. Garis tersebut membentuk ruang kotak tanpa lengkung. Sebaliknya, ruang yang dibentuk dari garis lengkung akan menampilkan keluasaan, kesegaran, kedamaian, dan ketenangan. Kombinasi antara garis lengkung dan lurus ini akan menciptakan

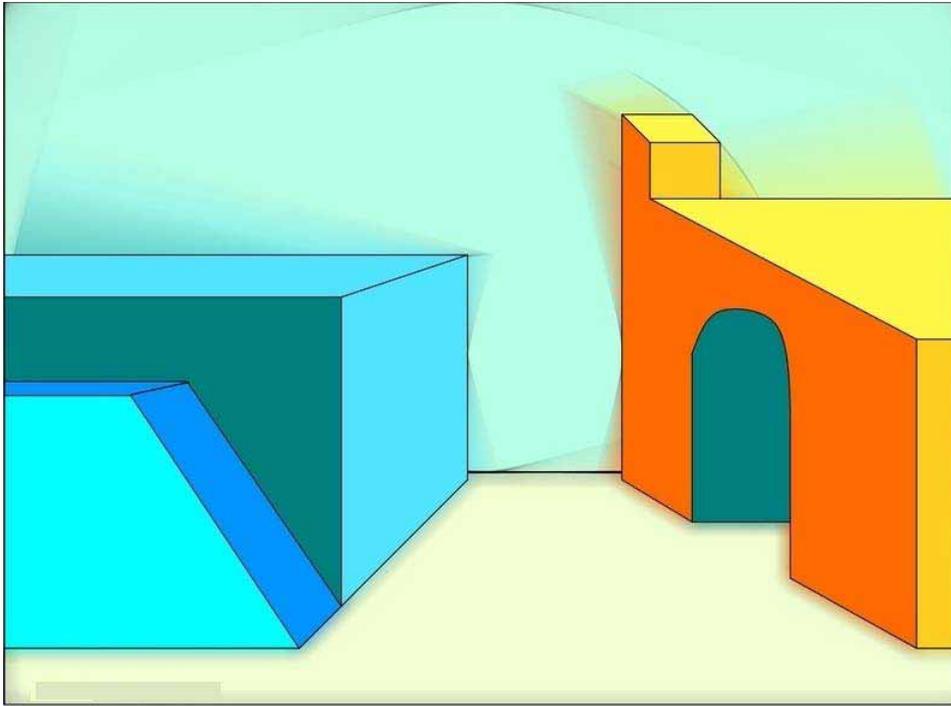
beragam bentuk di mana di dalamnya terdapat ruang tempat aktor bermain atau ruang suasana untuk mendukung adegan lakon.



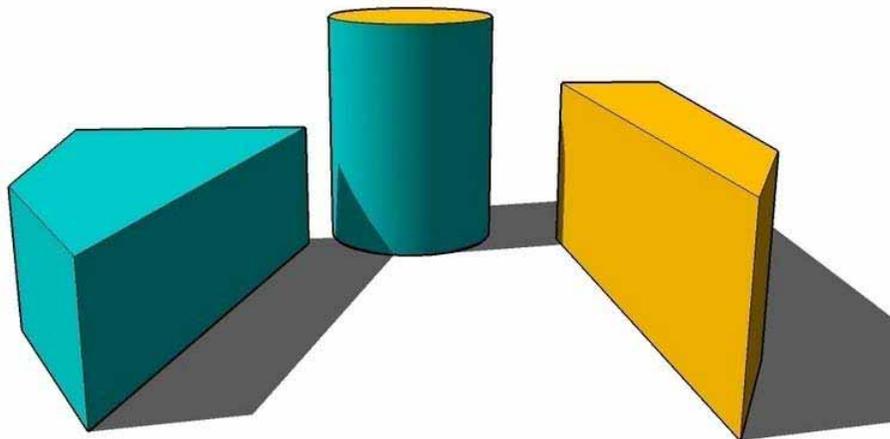
Gb.284 Elemen bentuk mempertegas ruang

#### 4.3.3 Warna

Meskipun warna dalam desain harus merepresentasikan warna alami benda atau objek yang digambar, tetapi hasil yang mengesankan dapat ditemukan dengan menambahkan corak warna lain. Warna-warni benda atau objek desain akan mempertegas kedalaman ruang. Selain itu, warna juga memiliki karakter tersendiri. Secara mendasar ada warna hangat atau panas dan ada warna dingin. Yang termasuk warna hangat, adalah merah, oranye. Sedangkan yang termasuk dalam warna dingin, adalah biru tua, hijau. Kombinasi warna hangat dan dingin ini akan mempertegas suasana ruang yang hendak diciptakan. Untuk menonjolkan bagian atau objek tertentu di atas panggung, penggunaan warna sangatlah efektif. Perbedaan warna satu objek tertentu dengan objek lainnya dapat digunakan untuk menyimbolkan sesuatu. Intinya, dengan mengolah warna-warna yang ada di atas panggung maka, semua gambaran simbolis atau realis dapat diwujudkan.



Gb.285 Elemen warna menggambarkan suasana ruang



Gb.286 Elemen cahaya mempertegas dimensi ruang

#### **4.3.4 Cahaya**

Cahaya membuat objek atau benda tampak lebih hidup. Dengan mengkreasikan gelap dan terang, maka volume sebuah benda dapat dimunculkan. Dalam desain imajinasi sumber cahaya dan arah datangnya cahaya harus digambarkan, sehingga semua objek menampilkan volumenya. Jika gambar dibuat tanpa imajinasi cahaya maka gambar tersebut tampak datar sehingga kedalaman ruang yang diinginkan tidak tercapai. Dengan menambahkan cahaya maka gambaran penataan objek dan ruang di atas panggung tampak hidup.

#### **4.4 Praktek Tata Panggung**

Praktek tata panggung dimulai sejak menerima naskah lakon yang hendak dipentaskan. Tidak bisa seorang penata panggung hanya bekerja berdasarkan pesanan seorang sutradara untuk membuat set tertentu tanpa membaca naskah lakon terlebih dahulu. Penata panggung bukanlah seorang pekerja yang hanya menjalankan perintah dari sang sutradara atau penata artistik (sutradara artistik). Ia harus mampu mengembangkan imajinasinya dan mewujudkannya dalam karya tata panggung.

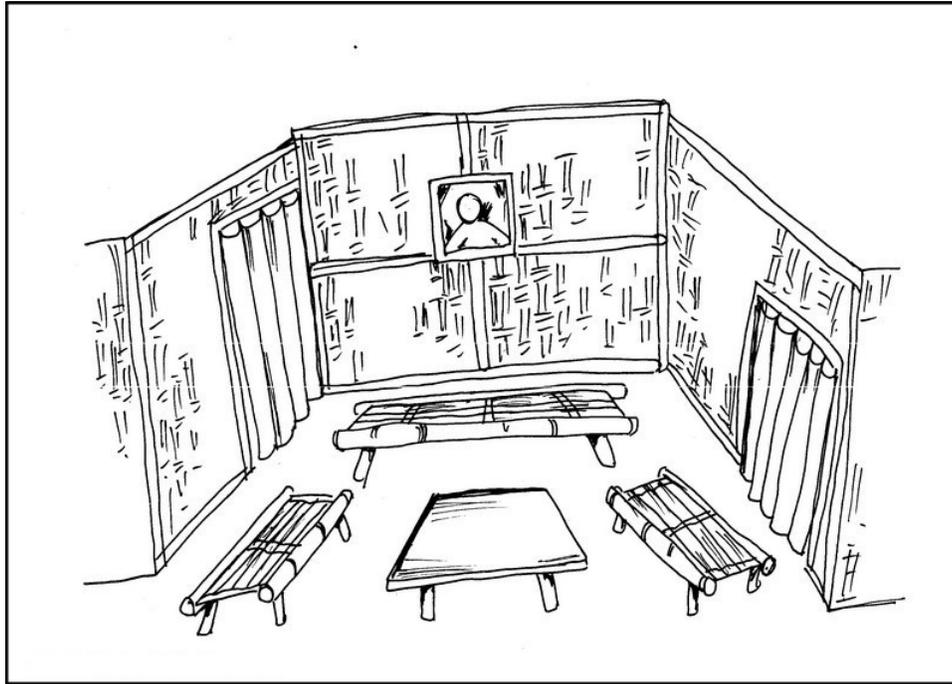
##### **4.4.1 Mempelajari Naskah**

Seperti yang telah diuraikan di atas, tugas penata panggung dimulai sejak ia menerima naskah lakon yang akan dimainkan. Seluruh imajinasi ruang atau tempat berlangsungnya cerita dapat dipelajari melalui naskah lakon. Tugas penata panggung pada tahap ini adalah menemukan detail lokasi kejadian pada setiap adegan dalam cerita. Semuanya ditulis dengan lengkap dan didata.

- Lokasi kejadian (menunjukkan tempat berlangsungnya cerita)
- Waktu kejadian (menunjukkan tahun, dekade, atau era kejadian)
- Bentuk atau struktur bangunan sesuai dengan lokasi dan waktu
- Model atau gaya perabot sesuai dengan lokasi dan waktu
- Lingkungan tempat kejadian (suasana lingkungan yang mendukung)
- Peralatan apa saja yang diperlukan (piranti tangan untuk para pemain seperti; tongkat, senjata, dan lain sebagainya)
- Perpindahan lokasi kejadian dari babak atau adegan satu ke adegan lain
- Suasana yang dikehendaki pada setiap adegan

Semua data tersebut digunakan untuk pedoman pembuatan set. Perkiraan gambaran lengkap set sudah bisa didapatkan melalui data-data tersebut. Selanjutnya, penata panggung bisa membuat sketsa tata panggung berdasar data tersebut. Sketsa ini masih berupa gambaran kasar yang membutuhkan penyesuaian dengan konsep tata artistik

secara menyeluruh. Misalnya, lokasi kejadian adalah di sebuah ruang tamu dalam rumah sederhana di pedesaan (Gb.287). Penata panggung kemudian secara bebas membuat sketsa ruang tersebut.



Gb.287 Sketsa tata panggung yang menggambarkan rumah sederhana

#### 4.4.2 Diskusi Dengan Sutradara

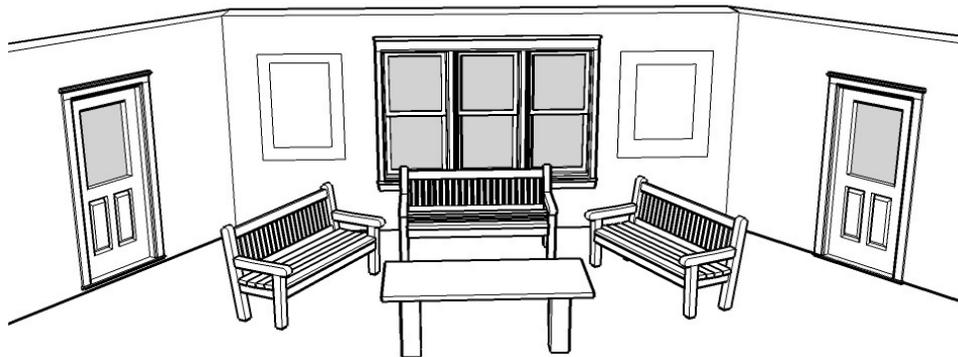
Hasil sketsa yang telah dibuat oleh penata panggung selanjutnya dibawa dalam pertemuan penata artistik dengan sutradara. Dalam pertemuan ini dibahas konsep tata artistik yang akan digunakan dalam pementasan. Sutradara memberikan gambaran dasar tata artistik yang dikehendaki. Kemudian penata artistik atau sutradara artistik menjelaskan maksud sutradara tersebut secara lebih jelas dalam gambaran tata artistik yang dimaksudkan.

Gambaran tata artistik ini menyangkut seluruh elemen rupa yang akan ditampilkan di atas panggung. Oleh karena itu, desain tata panggung harus senada dengan dengan desain tata rias, dan tata busana. Selain itu, hal yang terpenting adalah interpretasi sutradara dan penata artistik terhadap lakon yang akan dipentaskan. Misalnya; ruang tamu dalam rumah sederhana di pedesaan hendak ditampilkan dalam wujud yang lebih modern. Dalam hal ini, dinding rumah tidak lagi dibuat dari bambu tetapi dari tembok. Perabot yang adapun tidak lagi dari bambu tapi dari kayu atau bahan lain yang kelihatan lebih mewah meskipun sederhana. Tata dekorasi tidak dibuat tetap (permanen) tetapi

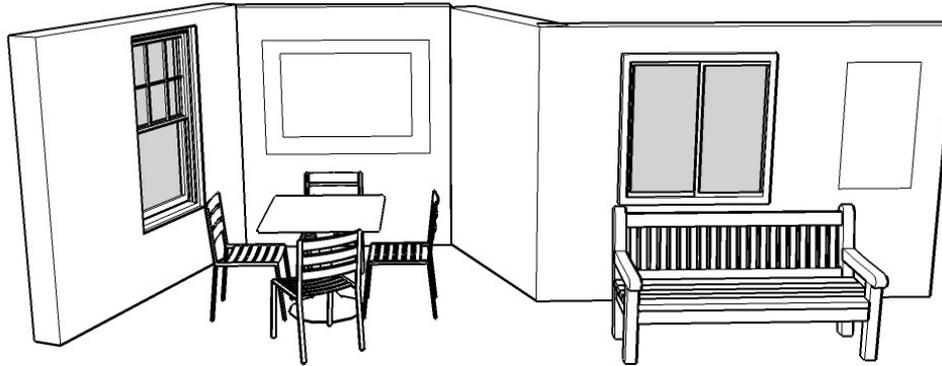
dapat diubah dalam beberapa bentuk. Semua arahan ini dituliskan atau digambarkan dalam konsep tata artistik.

Selanjutnya, penata panggung mempelajari konsep tersebut dan membuat penyesuaian. Karena tata panggung dapat diubah dalam beberapa bentuk maka penata panggung kembali membuat sketsa seperti yang dimaksud. Tentu saja dengan tetap berdasarkan pada lakon sehingga setiap bentuk dari perubahan set masih mencerminkan keadaan tempat atau lokasi kejadian yang diinginkan.

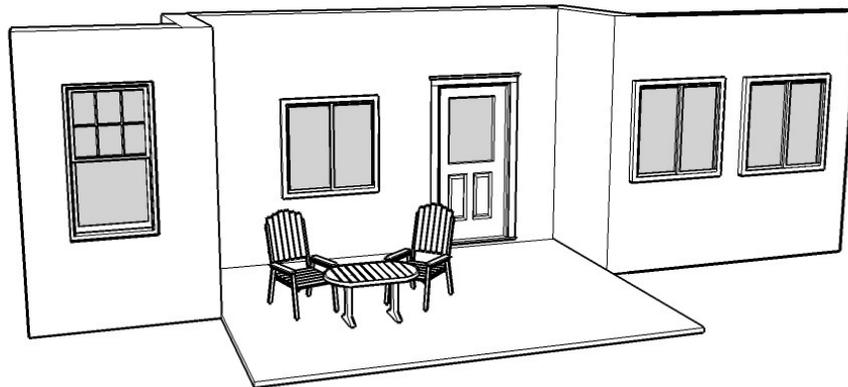
Gambar 288, 289 dan 290 memperlihatkan sketsa hasil penyesuaian dengan konsep tata artistik. Dalam gambar ini penata panggung menyediakan beberapa ruang yang dapat dijadikan latar tempat kejadian peristiwa. Sutradara dan penata artistik dapat menentukan dan mengkoreski hasil sketsa tersebut. Selanjutnya yang terbaik dipilih. Setelah gambaran tata panggung dikoreksi dan ditentukan dengan pasti baik oleh sutradara dan penata artistik, maka tugas penata panggung adalah menyempurnakan gambar desain tata panggung.



Gb.288 Sketsa penyesuaian alternatif 1



Gb.289 Sketsa penyesuaian alternatif 2



Gb.290 Sketsa penyesuaian alternatif 3

#### 4.4.3 Menghadiri Latihan

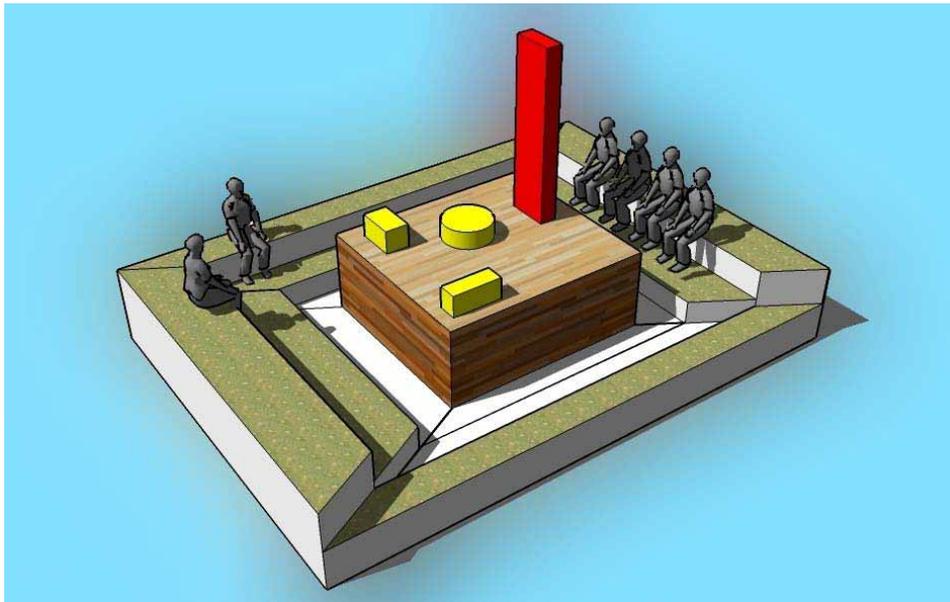
Setelah menentukan gambar tata panggung, maka tugas penata panggung adalah menghadiri latihan. Tata panggung tidak hanya berkaitan dengan keindahan set dekor tetapi juga berkaitan dengan lalu lintas pemain di atas panggung. Tata panggung yang baik tidak ada

gunanya jika tidak dapat menyediakan ruang bermain yang leluasa bagi para aktor. Pertimbangan area permainan sangatlah penting.

Bagaimanapun juga tata panggung tidaklah dapat bergerak atau hidup sebagaimana aktor. Oleh karena itu, ruang yang disediakan untuk para aktor dapat menghidupkan gambaran tata panggung yang telah dibuat. Untuk mengetahui detil gerak-gerik aktor di atas pentas maka jalan yang terbaik adalah menghadiri latihan. Semakin sering menghadiri latihan, penata panggung akan semakin tahu ruang yang dibutuhkan oleh aktor untuk bergerak. Dengan demikian ia dapat memperkirakan volume set dekor yang akan dibuat.

#### 4.4.4 Mempelajari Panggung

Mempelajari panggung bagi penata panggung sangatlah penting. Karakter panggung satu dengan yang lain berbeda. Ada panggung yang luas dan ada yang sempit. Jarak artistik yang disediakan pun berbeda-beda. Semakin lebar jarak artistik maka semakin lebar pula jarak pandang penonton. Hal ini mempengaruhi efek artistik tata panggung. Dalam jarak yang jauh, penonton tidak bisa menangkap detil-detil kecil sehingga hiasan di atas panggung harus dibuat dalam skala yang lebih besar. Jenis panggung juga mempengaruhi tampilan tata panggung. Dalam teater arena yang penontonnya melingkar tidaklah efektif menggunakan tata panggung yang dapat menghalangi pandangan penonton.



Gb.291 Penempatan objek yang tidak efektif dan mengganggu

Gambar di atas menunjukkan bahwa objek yang berwarna merah sangat mengganggu pandangan penonton.

Dalam panggung *proscenium*, pembuatan set dekorasi dapat mendekati keadaan aslinya. Karena pandangan penonton hanya satu arah dari depan maka titik prespektif dapat dikreasikan dengan baik. Sementara dalam panggung *thrust*, latar belakang panggung hanya efektif digunakan untuk memberikan pemandangan latar saja. Hal ini disebabkan karena tiga per empat panggung menjorok ke depan sehingga sebagian penonton dapat menyaksikan dari sisi kanan dan kiri panggung. Latar belakang hanya memberikan penegasan pada tata letak perabot di panggung depan (bawah).

Dengan mempelajari detil panggung beserta perlengkapannya, penata panggung akan dapat memperkirakan penataan perabot. Hasil kerja penataan harus nampak indah dari sudut pandang penonton serta memberikan kelagaaan ruang bagi pemain. Tata panggung yang baik akan mendukung keseluruhan laku lakon. *Blocking* yang dihasilkan tidak tampak terlalu penuh atau sisa ruang terlalu longgar. Luas area panggung dijadikan patokan skala volume setiap benda atau objek yang akan ditempatkan. Objek-objek ini selanjutnya akan ditambahi dengan kehadiran pemain. Jika volume objek benda dekorasi terlalu besar maka ruang yang tersisa semakin sempit sehingga gerak aktor tidak leluasa dan *bloking* yang dihasilkan selalu akan nampak padar, berat, dan terkesan melelahkan. Sebaliknya, peletakkan objek benda dekorasi yang terlalu kecil akan menyisakan ruang yang luas sehingga aktor harus melipatgandakan tenaganya dalam beraksi. Akibat paling jelek dari keadaan ini adalah aktor dan tata dekorasi akan nampak kecil sehingga panggung terkesan kosong. Oleh karena itu, mempelajari panggung adalah tahap yang harus dilakukan oleh penata panggung.

#### **4.4.5 Membuat Gambar Rancangan**

Tahap berikutnya adalah membuat gambar rancangan yang telah disesuaikan dengan pilihan sutradara dan area panggung tersedia. Gambar rancangan ini sudah dibuat dengan warna sehingga nampak lebih hidup dan dapat memberikan gambaran sesungguhnya. Gambar 292 dan 293 menunjukkan gambar rancangan tata panggung yang telah ditentukan dan disesuaikan. Dalam contoh ini diperlihatkan bahwa sketsa penyesuaian alternatif 1 dan 2 yang ditentukan, sehingga gambar rancangannya mengacu pada pemilihan tersebut.

Gambar rancangan ini belum final, karena masih harus mendapatkan penyesuaian akhir dari sutradara dan tim artistik yang dipimpin oleh penata artistik. Penggunaan warna dasar serta motif tertentu dalam dekorasi menjadi sorotan utama karena berkaitan dengan warna busana serta warna cahaya. Penentuan warna ini sangat penting karena seorang aktor yang memakai baju berwarna merah dengan latar belakang berwarna merah yang sama akan saling menghilangkan. Akhirnya, aktor tersebut tidak tampak sama sekali dari pandangan penonton. Penyesuaian warna dengan demikian dimaksudkan untuk memberikan kejelasan gambar panggung yang dihasilkan baik dari sisi

tata panggung, busana, maupun tata cahaya. Ketepatan pemilihan warna beserta motif yang digunakan memperindah penampilan dan dapat mendukung keseluruhan laku lakon yang dipentaskan.



Gb.292 Desain tata panggung 1



Gb.293 Desain tata panggung 2

#### 4.4.6 Penyesuaian Akhir

Seperti yang telah disebutkan di atas. Setelah mendapatkan penyesuaian dari tim artistik tahap berikutnya adalah membuat gambar rancangan final sesuai kesepakatan. Untuk memberikan kejelasan baik bagi sutradara, pemain, dan tim artistik lain, gambar rancangan ini dibuat dari berbagai macam sudut. Minimal tiga sudut yaitu tampak depan, sudut kiri atas, dan sudut kanan atas. Jika ada dekor khusus maka harus dibuatkan gambar detil secara khusus. Di bawah ini adalah serangkaian gambar rancangan final hasil penyesuaian akhir yang dilihat dari tiga sudut, yaitu tampak depan atas, kiri atas, dan kanan atas.



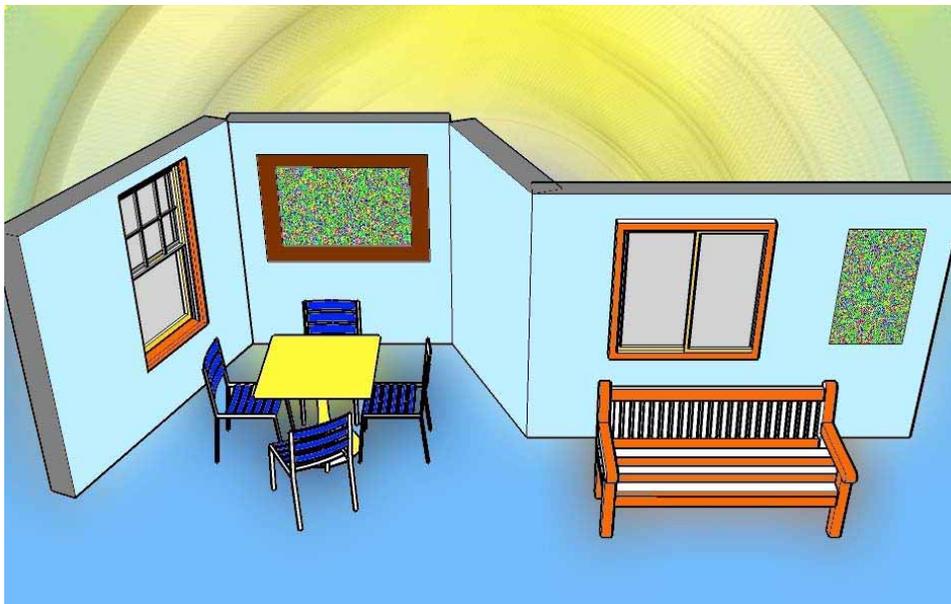
Gb.294 Desain tata panggung 1 tampak depan atas



Gb.295 Desain tata panggung 1 tampak kiri atas



Gb.296 Desain tata panggung1 tampak kanan atas



Gb.297 Desain tata panggung 2 tampak depan atas



Gb.298 Desain tata panggung 2 tampak kiri atas

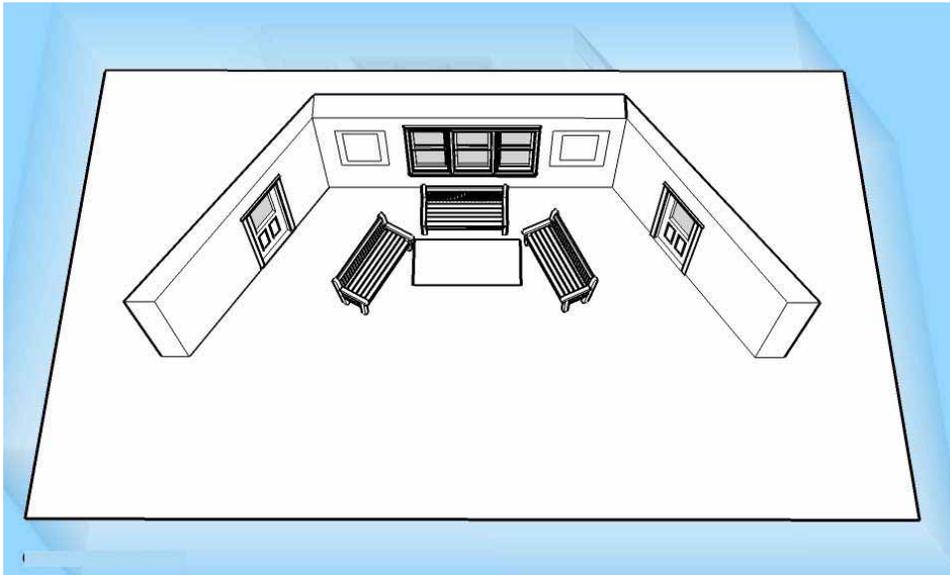


Gb.299 Desain tata panggung 2 tampak kanan atas

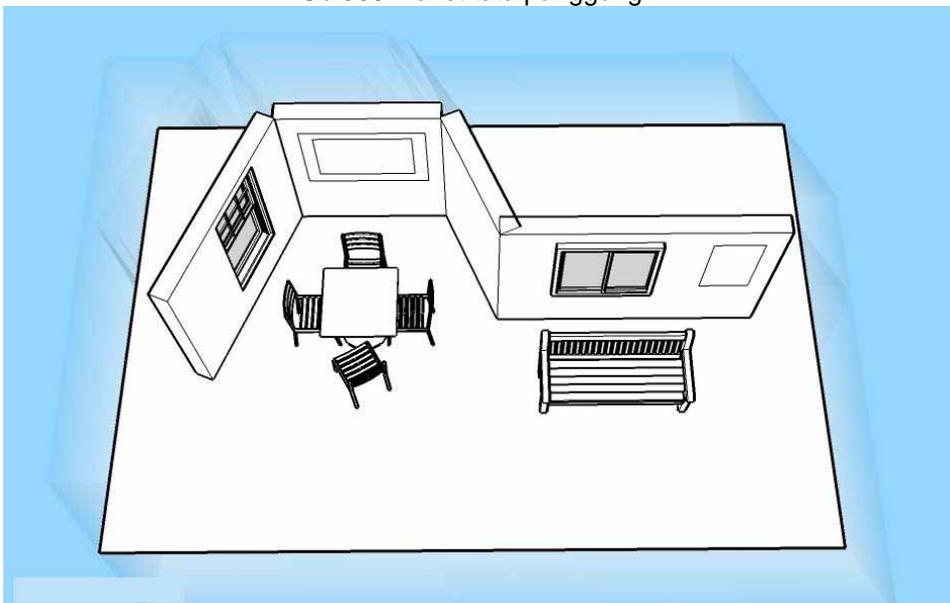
#### 4.4.7 Membuat Maket

Tahap akhir sebelum proses pengerjaan tata panggung adalah membuat maket atau replika tata panggung. Langkah ini bukanlah suatu keharusan dalam proses penataan panggung, tetapi maket akan memberikan gambaran nyata tata panggung yang akan dikerjakan. Kru tata panggung menggunakan maket sebagai dasar kerja visualisasi tata

panggung yang sesungguhnya. Berdasar maket ini pula, sutradara dapat memberikan arahan *blocking* langsung secara konkrit kepada aktor.



Gb.300 Maket tata panggung 1



Gb.301 Maket tata panggung 2

Pergantian atau perpindahan perabot kecil yang ada dalam tata panggung juga dapat dijelaskan dengan baik melalui maket. Intinya, dengan adanya maket maka pemain akan mendapatkan gambaran sejas-jelasnya tata panggung yang disediakan.

#### 4.4.8 Pengerjaan

Tahap terakhir dari kerja tata panggung adalah pengerjaan atau aplikasi desain. Untuk memulai kerja, seorang penata panggung harus mengetahui jenis dan sifat bahan yang akan digunakan. Karena tata panggung hanyalah seni ilusi yang menyajikan perwakilan gambaran kenyataan maka bahan yang digunakanpun tidak seperti bahan untuk membuat bangunan sesungguhnya. Meskipun beberapa bahan bangunan nyata dapat digunakan tetapi pengaplikasiannya berbeda. Bahan tata panggung biasanya terdiri dari;

- Bahan dari logam seperti; kawat dan plat aluminium tipis
- Bahan dari kayu
- Bahan dari busa atau spon
- Bahan dari kertas
- Berbagai macam lem
- Bahan pewarna seperti; cat tembok, cat poster, cat minyak, akrilik dan lain sebagainya.

Masing-masing bahan di atas memiliki karakter sendiri-sendiri. Bahan dari kertas sangat fleksibel untuk membuat bentuk apapun tetapi juga sangat rapuh. Bahan dari logam terutama kawat memiliki fungsi yang lumayan banyak, selain sebagai pengikat bisa juga digunakan untuk membuat hiasan-hiasan tertentu. Bahan dari kayu juga dapat dibuat menjadi berbagai macam bentuk dan memiliki kualitas yang baik tetapi harganya juga mahal. Bahan dari busa atau spon sangat efektif digunakan untuk membuat hiasan-hiasan dinding. Masing-masing bahan tersebut juga memiliki efek yang berbeda terhadap cat. Bahan dari logam tidak bisa diberi warna dengan cat yang berbasis air harus cat minyak.

Setelah mengenal dengan baik bahan dan karakter bahan kerja selanjutnya adalah menggunakan alat yang tepat sesuai dengan bahan yang tersedia. Beberapa peralatan tata panggung:

- Gunting Kertas
- Gunting Plat
- Peralatan pertukangan
- Alat Ukur
- Alat mengecat
- Las listrik

Mengenal karakter alat juga sangat dibutuhkan. Gunting kertas berbeda dengan gunting plat aluminium. Gergaji potong berbeda dengan gergaji belah. Paku memiliki berbagai macam ukuran demikian juga dengan palu besinya. Kuas juga terdiri dari beberapa jenis dan ukuran. Dengan mengetahui bahan dan peralatan yang digunakan, seorang penata panggung semakin mudah dalam mewujudkan desain tata panggung.

Tata panggung pada dasarnya dapat dibuat dengan dua bentuk. Pertama adalah bentuk permanen dan yang kedua adalah bentuk bongkar pasang. Tata panggung permanen artinya hanya dapat digunakan sekali dalam satu pementasan di satu panggung. Dengan

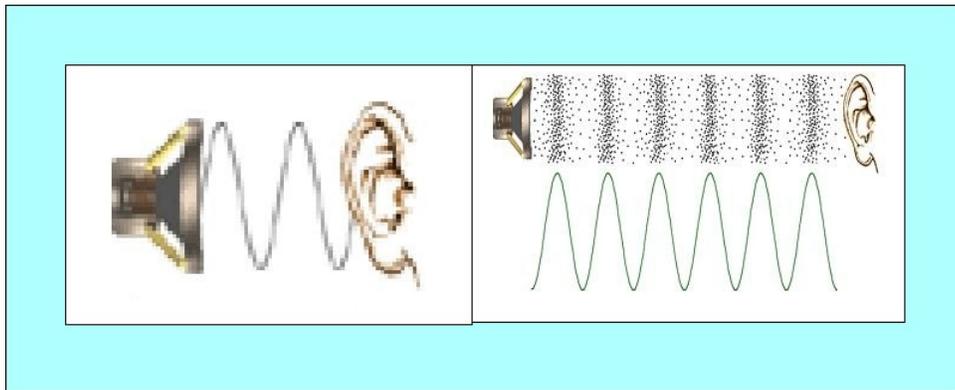
sifatnya yang seperti ini maka proses pengerjaan bisa dilangsungkan di atas panggung, sehingga waktu yang dibutuhkan untuk berada di atas panggung lebih lama. Tata panggung permanen biasanya dilakukan pada panggung yang tidak memiliki jadwal pementasan yang banyak dan tetap, misalnya panggung di sekolah atau kelompok teater tertentu.

Tata panggung bongkar pasang adalah tata panggung yang dapat digunakan kembali pada saat yang lain. Teknik pengerjaan harus teliti karena bagian-bagiannya bisa dibongkar untuk kemudian dipasangkan kembali. Teknik ini membutuhkan kerja perancangan yang bagus dan proses yang lebih lama. Kelebihannya adalah proses bisa dilakukan di studio dan hasilnya bisa digunakan berkali-kali.

## 5. TATA SUARA

Tata adalah suatu usaha pengaturan terhadap sesuatu bentuk, benda dan sebagainya untuk tujuan tertentu. Suara adalah getaran yang dihasilkan oleh sumber bunyi biasanya dari benda padat yang merambat melalui media atau perantara. Perantara dapat berupa benda padat, cair, dan udara kepada alat pendengaran. Tata suara adalah suatu usaha untuk mengatur, menempatkan dan memanfaatkan berbagai sumber suara sesuai dengan etika dan estetika untuk suatu tujuan tertentu, misalnya untuk pidato, penyiaran, *reccording*, dan pertunjukan teater.

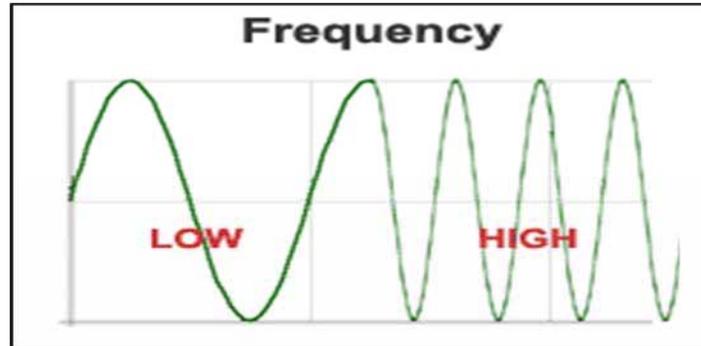
Tata suara berakibat langsung pada pendengaran manusia. Selaput pendengaran atau gendang telinga menerima getaran yang merambat melalui udara sesuai dengan besar kecilnya suara yang dihasilkan oleh sumber bunyi atau suara. Bentuk dari getaran tersebut adalah kerapatan dan kerenggangan udara yang disebut dengan gelombang suara. Gelombang suara yang sampai pada rongga telinga dapat menggetarkan selaput gendang pendengaran dan menimbulkan rangsangan pada ujung-ujung syaraf pendengaran. Rangsangan getaran udara yang berulang-ulang akan diteruskan ke pusat syaraf atau otak, apabila getaran yang berasal dari sumber bunyi berhasil mencapai otak melalui alat pendengaran, maka kita dapat mengatakan mendengar bunyi atau suara.



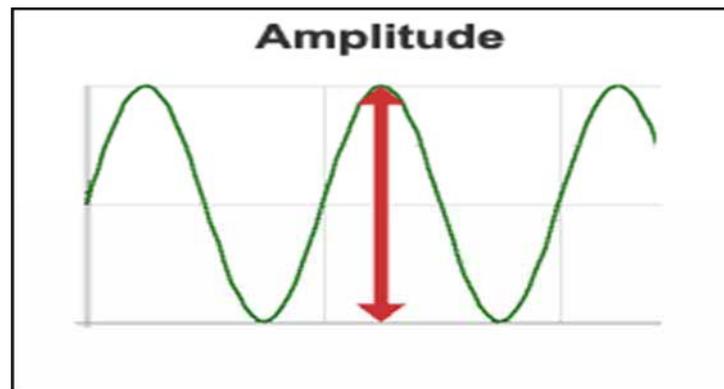
Gb.302 Gelombang suara

Gelombang penyampai suara yang bergerak terus menerus disebut dengan frekuensi. Secara teknis, frekuensi adalah bentuk gelombang yang dimulai dari garis bergerak ke atas maksimum dan bergerak ke bawah maksimum. Gerakan keatas dari sumbu X (*line*) sampai titik maksimum dan menurun sampai line disebut dengan siklus positif dan gerakan ke bawah sampai mencapai garis sebagai siklus negatif, satu proses siklus positif dan siklus negatif tersebut dinyatakan dalam satu putaran atau *cycle*. Apabila proses gerakan atau putaran tersebut berjalan terus menerus itulah yang dinamakan frekuensi (Gb.303).

Amplitudo atau *amplitude* adalah gelombang yang bergerak sampai titik maksimum atas (puncak/*peak*) dan titik maksimum bawah (Gb.304). Frekuensi rendah (*low frequency*) digambarkan dengan gelombang sinus yang renggang, sedangkan frekuensi tinggi (*high frequency*) digambarkan dengan gelombang sinus yang rapat.



Gb.303 Frekuensi



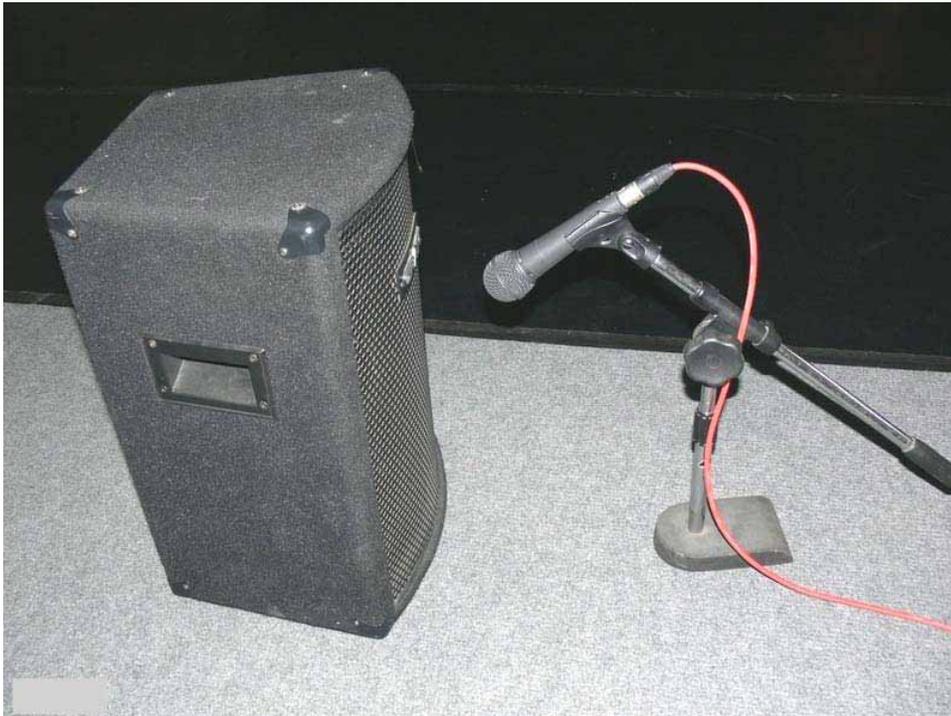
Gb.304 Amplitudo

### 5.1 Teknik Penataan Suara

Penata suara dalam menjalankan tugasnya harus mempertimbangkan kualitas suara yang dihasilkan sebagai nilai seni. Kualitas suara yang dihasilkan harus baik, jelas, wajar terdengar, indah dan menarik. Bukan hanya mengutamakan keras dan lemahnya suara. Yang dimaksud dengan kualitas suara yang baik adalah memenuhi standar level minimal, terhindar dari *noise* (kegaduhan), dan distorsi (gangguan) serta tercapainya keseimbangan (*balance*) suara. Penata suara harus memiliki pengalaman dan pemahaman terhadap peralatan yang digunakan. Selain itu, penata suara harus menguasai beragam teknik penataan suara.

### 5.1.1 Teknik Miking

Suatu teknik pemilihan dan penempatan mikrofon terhadap sumber suara berdasarkan tujuan, fungsi dan estetika tata suara. Teknik *miking* ini sering disebut dengan teknik “todong” (Gb.305), artinya semua sumber suara ditangkap melalui mikrofon. Baik sumber suara yang berasal dari instrumen akustik maupun peralatan elektronik seperti *keyboard*, gitar elektrik, dan *audio player*. Untuk mendapatkan suara dari instrumen tersebut dilakukan dengan cara memasang mikrofon yang sesuai pada *speaker monitor*. Meskipun peralatan tersebut memiliki fasilitas *line-out* yang dapat dihubungkan langsung dengan *audio mixer*, tetapi dalam teknik *mikking* semua tergantung dari pemasangan mikrofon. Dalam hal ini, ketelitian dan ketepatan penata suara dalam memilih serta memasang mikrofon diperlukan.



Gb.305 Teknik *mikking*

### 5.1.2 Teknik Balancing

Pengaturan berbagai sumber dan peralatan tata suara untuk mendapatkan hasil suara atau rekaman yang baik sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai yaitu keselarasan, keserasian dan keseimbangan (*balance*). Tingkat keberhasilan penataan suara adalah mendapatkan hasil suara yang selaras dan seimbang antara karakter sumber suara asli dengan hasil olahan suara setelah melalui proses peralatan (pengolahan). Sebagai contoh adalah dialog drama yang dilakukan oleh

dua tokoh yang memiliki karakter suara yang berbeda. Posisi pengaturan jarak dan arah sudut (*angle*) jika menggunakan satu mikrofon berbeda dengan dua mikrofon. Penata suara harus dapat menghasilkan suara yang berimbang, artinya hasil pengolahan dua sumber suara tersebut tidak mengalami perbedaan yang mencolok baik secara kualitas dan level keluarannya.

### 5.1.3 Teknik Mixing

Suatu proses pengolahan/pencampuran berbagai sumber melalui perangkat elektronik *audio mixer* untuk menghasilkan pengolahan suara yang terbaik sesuai dengan karakter sumber suara, cita rasa, etika, dan estetika tata suara. Berbagai sumber suara dengan masing-masing karakter masuk secara bersamaan ke *audio mixer*. Peran penata suara sangat dibutuhkan untuk mengolah dan mengontrol melalui *fader level (lever) audio* yang diinginkan. Perbandingan level musik ilustrasi ketika dialog berjalan, transisi, *soundtrack*, *sound effect*, dan lain sebagainya perlu diperhatikan.

### 5.1.4 Teknik Reccording

Suatu proses untuk mendapatkan informasi atau hasil rekaman suara yang disimpan dalam suatu media rekaman pita magnetik (*cassette*), piringan hitam, CD, hardisk, dan sebagainya, dengan tujuan hasil rekaman dapat diperdengarkan kembali. Teknik rekaman dilakukan apabila hasil olahan suara hendak disimpan ke dalam media rekam. Apabila tidak, hasil olahan dapat diperdengarkan kembali lewat *audio speaker*.

## 5.2 Fungsi Tata Suara

Dalam pertunjukan teater, suara memiliki peranan yang penting dalam menyampaikan cerita. Karena media dasarnya adalah lakon yang diucapkan, maka meskipun gerak pemain juga penting, tetapi verbalisasi cerita tersampai melalui suara. Tata suara memiliki beberapa fungsi, yaitu.

- Menyampaikan pesan tentang keadaan yang sebenarnya kepada pendengar atau penonton.
- Menekankan sebuah adegan atau peristiwa tertentu dalam lakon, baik melalui efek suara atau alunan musik yang di buat untuk menggambarkan suasana atau atmosfir suatu tempat kejadian.
- Menentukan tempat dan suasana tertentu, keadaan tenang, tegang, gembira maupun sedih, misalnya seperti suara ombak, camar dan angin memperkuat latar cerita di tepi pantai.
- Menentukan atau memberikan informasi waktu. Bunyi lonceng jam dinding, ayam berkokok, suara burung hantu, dan lain sebagainya.

- Untuk menjelaskan datang dan perginya seorang pemain. Ketukan pintu, suara motor menjauh, dan suara langkah kaki, gebrakan meja, dan lain sebagainya.
- Sebagai tanda pengenalan suatu acara atau musik identitas cara (*soundtrack*). Musik yang berirama jenaka bisa memberikan gambaran bahwa pertunjukan yang akan disaksikan bernuansa komedi, sementara musik yang berat dan tegang dapat memberikan gambaran pertunjukan dramatik.
- Menciptakan efek khayalan atau imajinasi dengan menghadirkan suara-suara aneh di luar kelaziman.
- Sebagai peralihan antara dua adegan, sebagai fungsi perangkai atau pemisah adegan, biasanya musik pendek yang dibuat khusus untuk suatu drama atau ceritera.
- Sebagai tanda mulai dan menutup suatu adegan atau pertunjukan. *Tone* buka dan *tone* penutup, ada juga yang diambil dari potongan *soundtrack*.

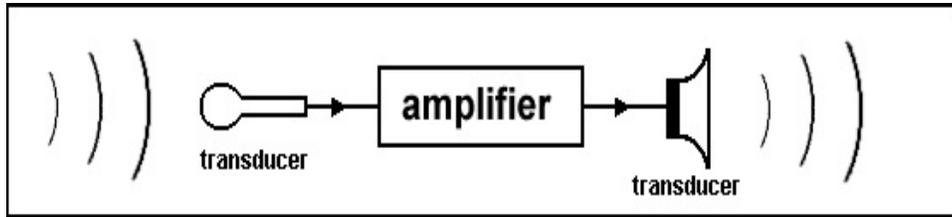
Semua fungsi tata suara berkaitan dengan instrumen yang menghasilkan bunyi. Dalam kasus ilustrasi musik pertunjukan, tata suara menggunakan perlengkapan elektronis. Dengan demikian, penataan suara harus mempertimbangkan keseimbangan antara suara aktor dan suara musik ilustrasi. Demikian pula pada saat fungsi suara untuk memulai sebuah adegan. Pengaturan tinggi rendahnya suara harus diperhitungkan sehingga ketika dialog pemain sudah mulai berjalan semuanya akan terdengar dengan jelas.

### 5.3 Jenis Tata Suara

#### 5.3.1 *Live*

Yang dimaksud dengan tata suara secara *live* adalah suatu penataan atau pengaturan berbagai sumber suara atau bunyi, atmosfer ilustrasi atau gerakan suara yang sesungguhnya, untuk diperdengarkan langsung kepada penonton/pendengar (*audience*) baik suara itu diperkuat melalui penguat elektronik ataupun tanpa penguat suara. Gambar 306 memperlihatkan proses ketersampaian suara. Dalam tata suara langsung, penataan harus dilakukan dengan baik karena hasil yang jelek atau adanya gangguan ketika proses sedang berjalan akan tertangkap langsung oleh telinga pendengar.

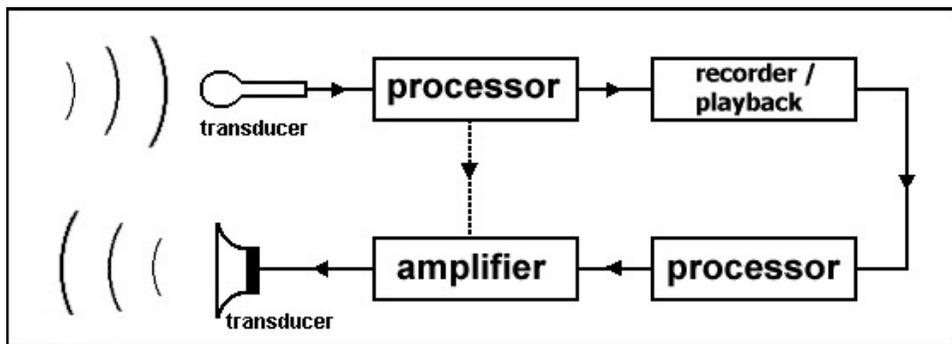
Pementasan teater lebih banyak menggunakan tata suara secara langsung. Sumber suara dialirkan ke dalam perangkat dan diproyeksikan langsung kepada audien. Dengan demikian jika pengaturan tidak dilakukan dengan baik maka akan mengganggu jalannya pertunjukan. Jika semuanya dapat berjalan dengan baik tata suara yang dihasilkan secara langsung akan memberikan gambaran yang lebih hidup.



Gb.306 Proses suara

### 5.3.2 Rekaman

Merekam adalah suatu kegiatan menangkap informasi, bunyi atau suara tiruan yang dibuat dan disimpan ke dalam suatu media piringan hitam, pita suara atau CD dengan tujuan hasil rekaman informasi suara dapat diperdengarkan kembali.



Gb.307 Proses rekaman suara

Tata suara yang dihasilkan melalui proses perekaman bisa menghasilkan kualitas yang baik karena dikerjakan di studio dan dapat diubah dari sumber aslinya. Suara bisa diatur lebih jernih. Kesimbangan dapat diatur. Intinya, suara hasil rekaman dapat dibuat sesuai dengan keinginan perancang. Akan tetapi, kelemahan dari rekaman adalah suara yang dihasilkan tidak tampak hidup. Teknik perekaman suara dapat dilakukan dengan dua cara, yaitu rekaman basah dan rekaman kering.

#### 5.3.2.1 Rekaman Basah

Seluruh sumber suara dimainkan dan direkam secara bersamaan (*single track*) sesuai dengan tata urutan yang telah ditentukan. Keuntungan rekaman basah adalah waktu yang dibutuhkan tidak terlalu banyak. Hasil dapat langsung diperdengarkan untuk mengetahui kualitas hasil rekaman. Apabila terdapat kesalahan saat itu juga dapat dilakukan rekaman ulang. Kerugian dari proses rekaman basah adalah persiapan harus benar-benar matang. Apabila salah satu pemeran tidak hadir, maka rekaman tidak dapat dilakukan. Kesalahan yang diakibatkan salah satu pemain membutuhkan pengulangan rekaman dengan seluruh pemain.

### 5.3.2.2 Rekaman Kering

Masing-masing sumber suara direkam sendiri-sendiri (*multi track*). Biasanya yang direkam awal adalah *announcer*, narator, dan pemain (*voice over*). Untuk sumber suara lain direkam pada waktu yang berlainan. Setelah keseluruhan sumber suara terekam dengan baik, dilakukan penggabungan (*mixing*) untuk mendapatkan hasil rekaman yang diinginkan. Keuntungannya, pemain tidak tergantung dengan pemain yang lain. Kerugiannya adalah proses rekaman butuh waktu lama, penyimpanan hasil rekaman harus tertata baik dan teliti, butuh waktu lama untuk proses *mixing* dan *mastering* serta terjadi penurunan kualitas suara.

## 5.4 Peralatan Tata Suara

Persyaratan bagi seorang penata suara adalah memahami berbagai jenis dan frekuensi respon (*polarity*) mikrofon dan pemahaman terhadap berbagai karakter sumber suara. Kemampuan tersebut sangat membantu perencanaan dalam penempatan mikrofon dan mengoptimalkan kerja mikrofon yang akan digunakan. Penggunaan berbagai jenis mikrofon (*multi microphone*) untuk menangkap berbagai sumber suara baik dari segi karakter, lokasi, akustik maupun situasi memerlukan perencanaan yang baik. Setiap sumber suara menghendaki mikrofon yang belum tentu sama polanya.

### 5.4.1 Mikrofon

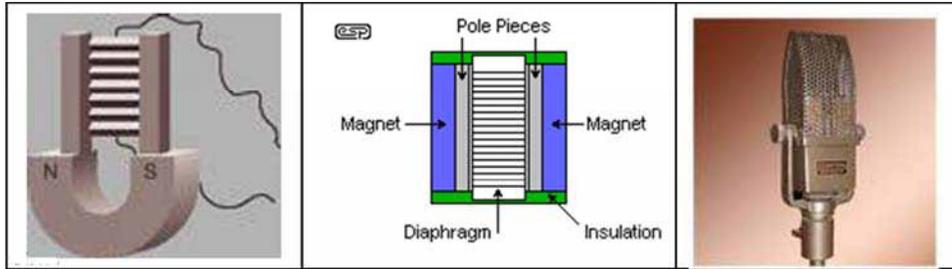
Mikrofon adalah alat yang dipergunakan untuk menangkap suara sebelum suara tersebut dapat didengar kembali melalui penguat suara (*loud speaker*). Dengan pengertian singkat, mikrofon adalah alat pengubah (*transductor*) tegangan akustik menjadi tegangan atau getaran elektrik (getaran listrik).

#### 5.4.1.1 Tipe Mikrofon

Mikrofon memiliki beberapa tipe yang masing-masing mempunyai karakter sendiri. Efek suara yang dihasilkan pun berbeda-beda. Beberapa tipe mikrofon adalah sebagai berikut.

- ***Ribbon Microphone***

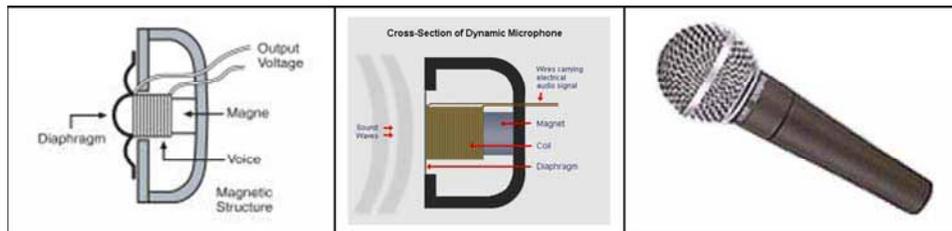
Mikrofon tipe ini bekerja berdasarkan perubahan energi yang dihasilkan oleh pergerakan pita logam yang berada ditengah-tengah magnet permanent, pergerakan pita logam yang juga berfungsi sebagai membran dan sebagai penghantar arus listrik yang besarnya sesuai dengan kuat dan lemahnya suara yang diterima oleh mikrofon. Mikrofon ini tidak tahan terhadap desis angin, dan sangat bagus untuk rekaman yang dilakukan di dalam studio rekaman (*indoor*), dilengkapi dengan *selector* V untuk *voice* dan M untuk musik.



Gb.308 Ribbon microphone

- **Dynamic Microphone**

Mikrofon ini menggunakan sistem kerja magnetik dan lilitan (*coil*). Cara kerja mikrofon ini adalah ketika sumber suara menggetarkan membran, maka membran akan bergetar bersama lilitan yang berada pada tengah-tengah magnet permanen. Getaran lilitan yang memotong garis-garis medan magnet mengakibatkan perubahan tegangan arus listrik (energi) pada kedua ujung kawat lilitan yang akan diteruskan kepada penguat *amplifier*. Besar kecilnya energi yang dihasilkan oleh lilitan tersebut sangat tergantung dari intensitas dan frekuensi suara yang membentur membran mikrofon.

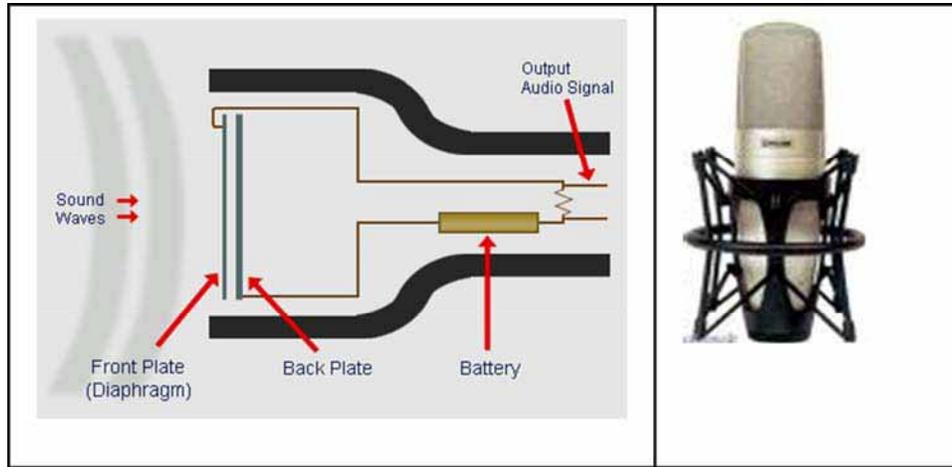


Gb.309 Dynamic microphone

- **Condensor Microphone**

Mikrofon yang bekerja dengan perubahan reaktansi (*capasitor*) dan tegangan (catu daya), akibat getaran membran menimbulkan perubahan-perubahan arus sesuai dengan sumber suara yang diterima oleh membran mikrofon. Dua lempengan logam yang dipasang saling berhadapan yang diberi catu daya memiliki sifat sebagai *capasitor* (c) dan perubahan salah satu lempengan akibat getaran membran menghasilkan rektansi ( $X_c$ ). Oleh karena tegangan yang diberikan tetap, maka arus yang mengalir menghasilkan perbedaan frekuensi *capasitor* ( $F_c$ ) sesuai dengan kuat dan lemahnya suara yang membentur membrane mikrofon. *Condensor microphone* level *output*-nya rendah dan

impedansinya tinggi sehingga *output* frekuensi responnya terpengaruh oleh panjang kabel penghubung ke *amplifier*. Pengoperasian mikrofon ini menggunakan catu daya yang cukup.



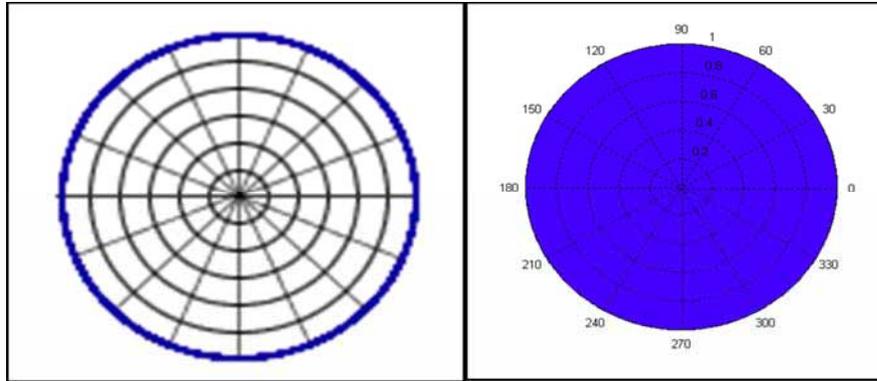
Gb.310 Condenser microphone

- **Wireless Microphone**  
 Jenis mikrofon ini dilengkapi dengan pemancar (*transmitter*) dan pesawat penerima (*receiver*). Cara kerja *wireless microphone* (mikrofon tanpa kabel) jenis ini sangat tergantung dengan catu daya atau baterai. Kelebihan mikrofon ini adalah sangat nyaman karena pemakainya dapat bergerak bebas tanpa terganggu adanya kabel. *Transmiternya* memiliki pengatur level *volume* yang dapat diatur menyesuaikan dengan level *input audio mixer*.

#### 5.4.1.2 Karakteristik Mikrofon

Mikrofon memiliki tipe dan karakteristik yang berbeda. Hal ini berkaitan dengan kepekaan, teknik, dan arah penyerapan serta pengeluaran suara.

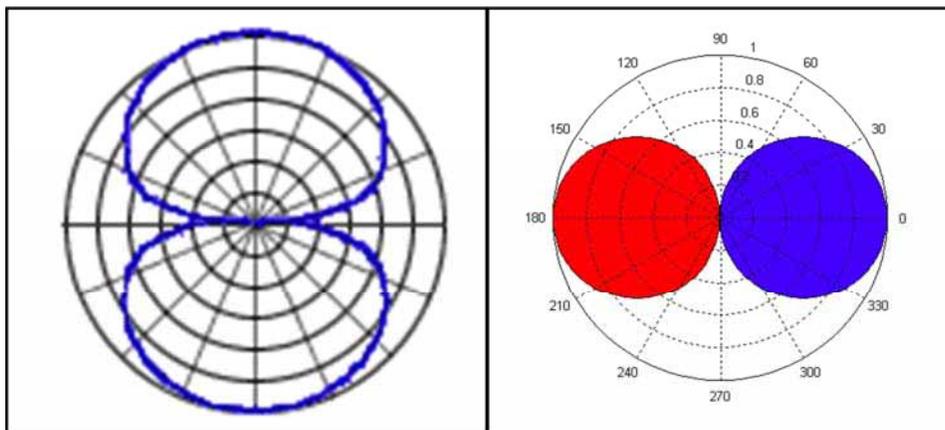
- **Omni Directional Microphone**  
 Mikrofon yang memiliki tingkat kepekaan terhadap sumber suara dari segala arah dengan level yang sama. *Omni Directional Microphone* dapat menangkap suara dari semua arah atau dapat disebut juga dengan mikrofon tanpa pola arah.



Gb.311 Pola arah *omni directional*

- ***Bidirectional Microphone***

Mikrofon ini memiliki tingkat kepekaan pada level yang sama dari dua arah, kebanyakan orang mengatakan mikrofon stereo. Sebenarnya pengertian *stereo sound* berbeda dengan *bidirectional patern*, meskipun mikrofon ini dapat menangkap sumber suara dari dua arah yang berlawanan.

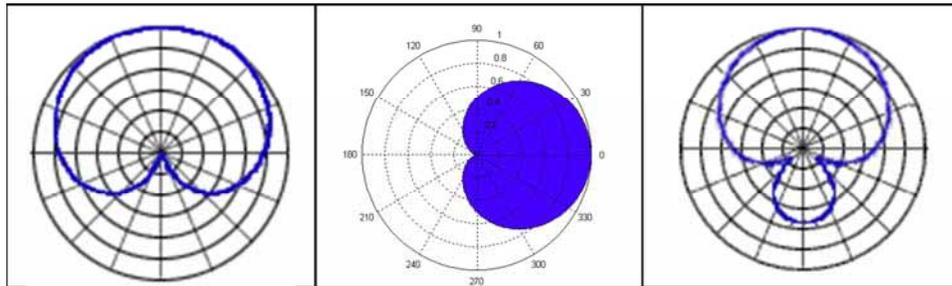


Gb.312 Pola arah *bidirectional*

- ***Uni Directional Microphone***

Mikrofon yang hanya mempunyai kepekaan dari satu arah, yaitu sumber suara yang berada di depan mikrofon saja. Mikrofon yang memiliki pola arah (*patern/polarity*) ini sering digunakan untuk penyiar, wawancara dan sangat baik dipergunakan untuk pertunjukan musik dan teater karena dapat membatasi atau mengurangi intervensi suara dari berbagai alat musik. Untuk drama di luar ruangan yang memiliki tingkat kebisingan tinggi, dapat menggunakan mikrofon *super/hiper cardioid (shotgun mic)* di mana mikrofon

ini memiliki kepekaan pada sudut yang sempit sehingga dapat membatasi suara yang berasal dari sudut lain.



Gb.313 Pola arah *uni directional*

### 5.4.2 Audio Mixer

Adalah suatu peralatan audio yang dipergunakan sebagai alat, mencampur berbagai sumber suara, mengolah suara, mengatur, dan mengontrol input serta memperkuat suara menjadi suatu hasil keluaran suara yang diinginkan.



Gb.314 *Audio mixer*

Pada umumnya *audio mixer* standar dilengkapi dengan komponen-komponen sebagai berikut.

- **Line / Mic**  
Masukan atau input yang dapat dipilih sesuai dengan sumber suara yang akan diproses. Apabila masukan dari peralatan *player, camera, sub mixer*, dan lain sebagainya menggunakan *line in*, sedangkan masukan dari mikrofon melalui *mic in* yang tersedia.
- **Phantom Power**  
Adalah suatu catu daya yang tersedia pada *audio mixer*. Digunakan apabila memakai *condenser microphone*, biasanya dilengkapi dengan *selector* yang dapat dipilih menggunakan phantom atau tidak.
- **Gain / Trim**  
Untuk mengatur besar kecilnya level masukan atau *input* ke *audio mixer* dan sangat berpengaruh terhadap level *output*.
- **Equalization**  
Untuk mengolah warna suara terdiri dari *low, middle*, dan *high frequency*. Ada yang menyebut dengan *bass* dan *treble*, selain untuk mengolah warna suara dapat juga untuk mengurangi *feedback*.



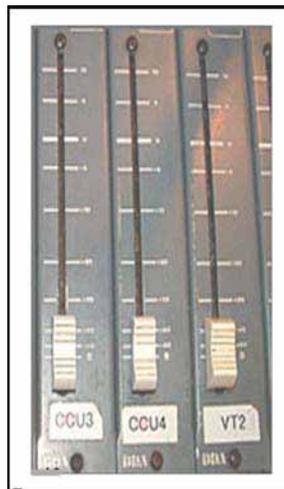
Gb.315 Potensio equalizer

- **Pan dan Assignment**  
*Pan* adalah *potensiometer* untuk mengatur keluaran kiri atau kanan. Pengaturan ini sangat berguna dalam sistem rekaman stereo, sedangkan yang dimaksud dengan *assign* adalah penggabungan beberapa *chanel input* kedalam *sub group* sebelum diteruskan ke *master out/main out*.



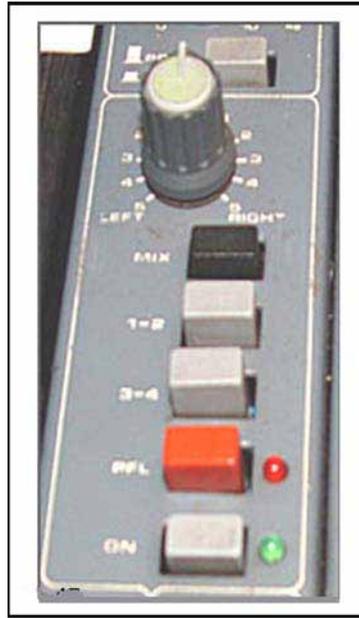
Gb.316 Panorama potensiometer

- **Fader**  
 Untuk mengatur besaran keluaran atau *output* yang akan diteruskan ke *master out*.



Gb.317 Fader mixer

- **Mute / Solo / PFL**  
*Pre Fader Listening* adalah suatu sakelar pintas untuk menghidupkan dan mematikan setiap input. Sakelar ini sangat penting ketika melakukan *control balance* setiap masukan terhadap keseluruhan sumber suara yang akan diolah.



Gb.318 Tombol selector

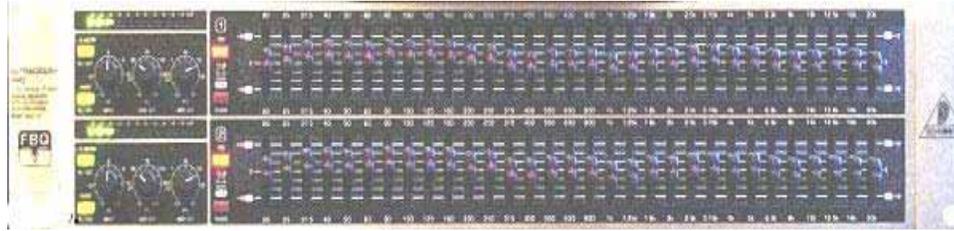
- **Monitor dan Headphone**  
 Monitor dan *headphone* digunakan sebagai keluaran untuk mengontrol audio yang aktif atau sedang dalam proses *balancing, mixing* ataupun hasil akhir. Disarankan untuk selalu menggunakan *headphone* yang standar setiap melakukan penataan dan pengontrolan level suara.
- **Master Out / Main Out**  
 Keluaran seluruh suara yang telah melalui proses *equalization* dan *mixing* atau hasil akhir *audio mixer*.

### 5.4.3 Audio Player / Recorder

Alat untuk memutar kembali hasil rekaman audio dan ada yang dapat berfungsi sebagai alat untuk merekam audio dapat berupa tape rel, piringan hitam, *tape recorder*, *compact disk player*, dan lain sebagainya.

### 5.4.4 Audio Equalizer

*Audio equalizer* adalah alat yang dapat berfungsi sebagai pengatur atau untuk memperbaiki warna suara dengan tujuan hasil keluarannya sesuai sumber suara asli. Fungsi yang lain adalah untuk membuat *sound effect*, memperjelas suara instrument musik dan vokal.



Gb.319 Audio Equalizer

Frekuensi audio yang dapat didengarkan oleh manusia disebut dengan *range audibility* atau kemampuan dengar manusia yang terletak pada frekuensi 20 Hertz sampai dengan 20.000 Hertz.

- **Frekuensi Rendah**  
Terletak pada 20 Hertz sampai dengan 250 Hertz. Frekuensi 20 Hz sampai 63 Hz disebut *low bass*. Melakukan perubahan pada jarak frekuensi ini akan mengakibatkan suara menjadi tidak jelas dikarenakan frekuensi lain akan tertutup. Frekuensi 63 Hz sampai 250 Hz disebut *bass*. Menaikkan level pada frekuensi ini pada batas tertentu akan memperjelas suara instrumen atau alat musik.
- **Fekuensi Menengah**  
Terletak antara 250 Hertz – 2000 Hertz disebut dengan *middle range frequency*. Frekuensi harmonis instrumen musik berada pada jarak frekuensi ini. Dengan menaikkan amplitudo 3 desibel dapat mengakibatkan suara atau vokal yang terdengar seperti suara pembicaraan lewat pesawat telepon. *Upper middle range frequency* terletak pada frekuensi 2000 Hertz – 4000 hertz, dengan menaikkan frekuensi ini akan memperjelas suara bibir misalnya huruh M, B, V, dan lain sebagainya.
- **Frekuensi Vokal**  
Frekuensi 4000 Hertz – 6000 Hertz, menaikkan amplitudo pada daerah frekuensi ini akan berpengaruh pada kejernihan

vokal maupun instrumen musik, terutama pada frekuensi 5000 Hz. Sebaliknya apabila menurunkan amplitudo pada frekuensi ini kesan suara yang didapat terasa mengambang.

- **Frekuensi Tinggi**

Berada pada daerah frekuensi 6000 Hertz – 16000 Hertz, dengan menaikkan amplitudo pada batas-batas tertentu akan menambah kejernihan dan kejelasan suara atau vokal. Apabila menaikkan terlalu tinggi akan mengakibatkan suara berdesis.

#### 5.4.5 Expander / Compressor dan Limiter.

Sistem kerja kompresor adalah mengangkat level audio pada batas-batas tertentu sesuai dengan pengaturan (*threshold*) apabila terjadi *under level* dari sumber suara. Sedangkan *limiter* akan memberikan batasan pada level sumber suara yang melebihi modulasi sehingga tidak terjadi kecacatan audio atau pemotongan titik puncak (*peak*).

#### 5.4.6 Power Amplifier

Peralatan audio atau rangkaian elektronik pelipat tegangan yang berfungsi sebagai penguat akhir. *Power amplifier* dilengkapi dengan pengatur besaran perubahan energi elektrik untuk diteruskan ke *speaker monitor*.

#### 5.4.7 Audio Speaker Monitor

Adalah alat yang dipergunakan sebagai pengubah getaran elektrik yang berasal dari *power amplifier* menjadi getaran suara (getaran akustik). Sinyal elektrik menggerakkan spul (*coil*) yang melingkari medan magnet dan menggerakkan membran *speaker* yang menghasilkan getaran akustik yang merambat melalui udara hingga sampai pada telinga.



Gb.320 Audio speaker

## 5.5 Praktek Tata Suara

Pengerjaan tata suara yang diterangkan dalam proses di bawah ini adalah untuk kepentingan ilustrasi musik yang menggunakan alat musik elektronik dan akustik serta dipadu dengan vokal. Dalam khasanah teater, tata suara sangat dominan terutama dalam pentas drama musikal atau opera. Di Indonesia, pentas operet menggunakan instrumen musik secara langsung seperti halnya band dan pemainnya sering menyanyi seperti penyanyi. Bahkan dalam beberapa pertunjukan hiburan, dialog pemain juga menggunakan mikrofon. Pada pentas semacam ini, peranan tata suara tampak sekali. Berbeda dengan jenis teater lain yang lebih mengandalkan suara akustik.

### 5.5.1 Persiapan

Untuk mempersiapkan pertunjukan drama musikal yang berbasis musik non klasik (band) seorang penata suara wajib mengetahui jenis dan karakter instrumen yang akan digunakan. Setiap jenis instrumen memiliki keluaran suara yang berbeda dan butuh pengolahan yang berbeda pula. Yang akan dijelaskan di sini adalah penataan suara yang menggunakan teknik *miking*. Semua instrumen diproyeksikan melalui mikrofon. Dengan demikian, penataan tergantung dari jenis mikrofon, peletakkan, dan pengaturan frekuensi. Untuk memproses vokal dan peralatan band menggunakan teknik miking dengan *multi microphone* yang perlu dilakukan adalah sebagai berikut.

- Buatlah daftar peralatan yang akan dipergunakan
- Tentukan jenis mikrofon yang digunakan.
- Alat dan bahan untuk rekaman audio

### 5.5.2 Penataan

Untuk menghasilkan suara yang baik adalah dengan melakukan penataan mikrofon dan peralatan audio yang dipergunakan. Persyaratan yang lain adalah keseimbangan, keselarasan, keserasian suara. Untuk hasil terbaik, langkah pertama yang harus dilakukan adalah membuat gambar *layout* penempatan mikrofon terhadap sumber suara. Sumber suara atau bunyi yang hanya dapat ditangkap melalui mikrofon disebut dengan sumber suara akustik dan sumber suara yang dihasilkan oleh peralatan elektronik dikategorikan dengan sumber suara elektrik. Sumber suara akustik antara lain, bunyi gamelan, binatang, manusia, angin, air, hujan, loudspeaker, peralatan musik akustik dan lain-lain. Sedangkan sumber suara elektrik antara lain, *keyboard*, gitar elektrik, televisi, *tape recorder*, *audio and video player*, dan lain sebagainya.

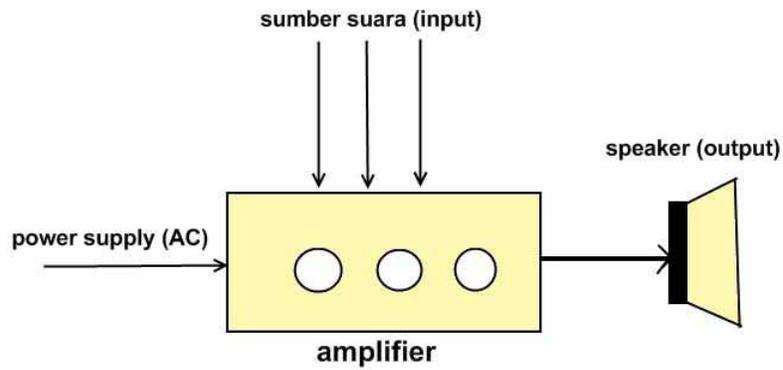
Seperti diuraikan di atas sumber suara yang ditangkap dengan mikrofon dihubungkan ke *input mic audio mixer*, sedangkan untuk sumber suara dari peralatan elektrik outputnya (*line out*) dihubungkan ke *line input audio mixer*. *Output* dari *audio mixer* dihubungkan ke *input power*

*amplifier*, selanjutnya *output amplifier* dihubungkan ke *loudspeaker*. Untuk sistem instalasi kebutuhan tertentu dapat ditambahkan beberapa *audio processor* yang dirangkai pada *audio mixer* atau sebelum *power amplifier*.

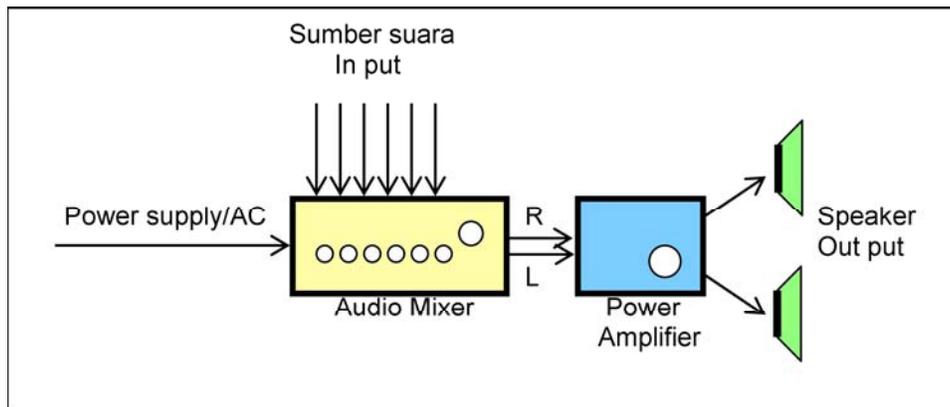
Beberapa *audio mixer* dilengkapi dengan *conector canon/balance* dan *conector banana*, *dRCA/unbalance*, namun ada juga yang hanya memiliki satu *type conector* saja. Untuk itu harus dilakukan persiapan yang matang dan teliti sebelum merangkai peralatan audio. Yang paling utama dari keseluruhan proses merangkai peralatan audio adalah pemasangan pengamanan arus listrik (*ground*). Selain mengamankan dari hubungan pendek pemasangan *ground* ini sangat berguna terutama untuk keselamatan kerja, keamanan peralatan, dan memperkecil *noise* peralatan audio pada saat dioperasikan.

Merangkai peralatan audio yang benar adalah semua peralatan dalam keadaan mati. *Volume* pada posisi nol dan peralatan belum tersambung dengan sumber listrik. Setelah semua peralatan terpasang dan dirangkai dengan baik, peralatan dihubungkan ke sumber listrik dan dihidupkan secara berurutan. Tahapan menghidupkan peralatan secara berurutan dimulai dari *input/player*, *audio mixer* dan diakhiri dengan menghidupkan *power amplifier* dan membuka *level volume* sesuai kebutuhan. Untuk tahapan mematikan peralatan audio dilakukan secara terbalik. Proses dimulai dari menurunkan semua level volume peralatan, mematikan *power amplifier* dan seterusnya sampai melepas hubungan dengan sumber listrik.

Setelah mengetahui pengoperasian peralatan standar, kemudian semua kebutuhan peralatan didata. Daftar peralatan yang akan dipergunakan disesuaikan dengan naskah atau kebutuhan tata suara. Selanjutnya, sudut dan jarak mikrofon disesuaikan dengan sumber suara. Setelah seluruh peralatan audio terpasang dengan benar dan rapi, pengaturan level tiap masukan (*input*) dilakukan. *Input* diarahkan ke *audio mixer* untuk mendapatkan keseimbangan suara dari berbagai karakter sumber suara yang dipergunakan. Untuk memudahkan pengaturan masukan yang banyak dapat dilakukan dengan sistem grup atau *sub master*. Di bawah ini adalah gambar instalasi beragam sistem tata suara.

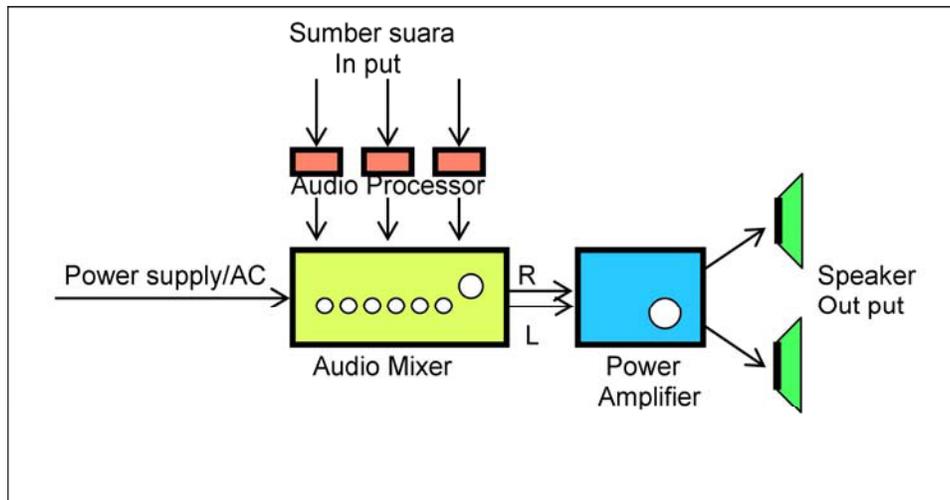


Gb.321 Instalasi tata suara sistem mono

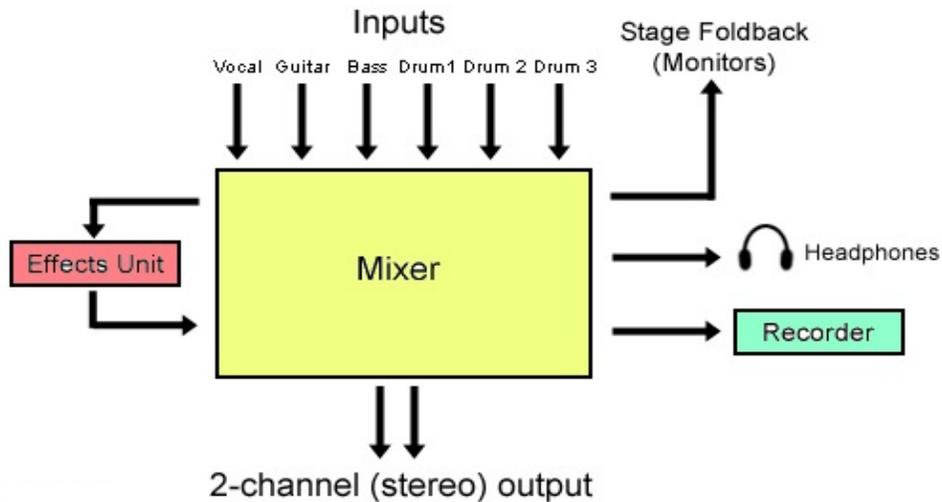


Gb.322 Instalasi tata suara sistem stereo

Pada gambar 323 diatas masing-masing input dipasang audio prosessor untuk mengolah kualitas dan warna suara dari masing-masing sumber suara sebelum diproses ke audio mixer. Selanjutnya, di bawah ini akan dipaparkan contoh instalasi tata suara untuk pementasan drama musikal. Instrumen yang digunakan adalah, gitar, *bass*, *drum set*, dan vokal.



Gb.323 Instalasi tata suara sistem stereo dengan dengan prosesor audio



Gb.324 Desain instalasi tata suara untuk musik ilustrasi

- a. Mikrofon untuk vokal dengan karakteristik:
- Frekuensi respon : 50 Hz – 15000 Hz
  - Polar Patern* : *Cardioid*
  - Impedance* : 50 ohm dan 150 ohm
  - Output Level* : -56 dB
  - Jarak : 20 cm
  - Sudut : 30 derajat
- b. Mikrofon untuk gitar dengan karakteristik:
- Frekuensi respon : 30 Hz – 17.000 Hz

*Polar Patern* : *Cardioid*  
*Impedance* : 200 ohm  
*Output Level* : -54 dB  
Jarak : 20 cm  
Sudut : 30 derajat

c. Mikrofon untuk *bass* dengan karakteristik:

Frekuensi respon : 30 Hz – 17.000 Hz  
*Polar Patern* : *Cardioid*  
*Impedance* : 200 ohm  
*Output Level* : -54 dB  
Jarak : 20 cm  
Sudut : 30 derajat

d. Mikrofon untuk *drum set* dengan karakteristik :

- *Bass drum*  
Frekuensi respon : 40 Hz – 10.000 Hz  
*Polar patern* : *Cardioid*  
*Impedance* : 250 ohm
- Tom 1, 2 dan Floor Tom  
Frekuensi respon : 40 Hz – 10.000 Hz  
*Polar patern* : *Cardioid*  
*Impedance* : 250 ohm  
Jarak : 4 cm  
Sudut : 30 derajat
- *Snare drum*  
Frekuensi respon : 40 Hz – 15.000 Hz  
*Polar patern* : *Cardioid*  
*Impedance* : 50 dan 150 ohm  
Jarak : 4 cm  
Sudut : 30 derajat.
- *Hi-hat*  
Frekuensi respon : 40 Hz – 150 Hz  
*Polar patern* : *Cardioid*  
*Impedance* : 50 dan 150 ohm  
Jarak : 30 cm  
Sudut : 45 derajat
- *Overhead*  
Frekuensi respon : 100 Hz – 20.000 Hz  
*Polar patern* : *Cardioid*  
*Impedance* : 250 ohm  
Jarak : 30 cm  
Sudut : 45 derajat
- *Splash dan chinese cymbal*  
Frekuensi respon : 100 Hz – 20.000 Hz  
*Polar patern* : *Cardioid*

<i>Impedance</i>	: 250 ohm
Jarak	: 30 cm
Sudut	: 45 derajat

### 5.5.3. Pengecekan

Setelah semua peralatan ditata dengan baik, pengecekan perlu dilakukan. Kualitas suara yang jernih,imbang, dan sesuai dengan karakter sangat diperhatikan. Perlu latihan teknik tersendiri untuk menyesuaikan tata suara. Setiap instrumen dicoba secara mandiri. Kemudian semua instrumen dimainkan secara bersama ditambah dengan vokal. Teknik *miking*, adalah teknik yang paling sulit karena semua suara diproyeksikan melalui mikrofon sehingga tata letak mikrofon satu dengan yang lain sangat berpengaruh. Oleh karena itu, penyesuaian dalam pengecekan tidak hanya berlaku pada *speaker* dan *mixer* tetapi juga pada tata letak mikrofon. Dengan ketelitian dan kehati-hatian, hasil tata suara pastil maksimal. Setelah semua dicek dengan baik, maka tata suara sudah siap diaplikasikan dalam pementasan.

## 5.6 Perawatan Peralatan Audio

Secara umum peralatan, elektronik/audio sebaiknya disimpan pada suhu udara yang stabil, artinya peralatan audio tidak mengalami perubahan suhu udara yang sangat ekstrem, hal tersebut sangat berpengaruh terhadap daya tahan rangkaian elektronik yang berada didalamnya. Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam penyimpanan peralatan audio :

- Simpan peralatan audio pada tempat yang aman
- Simpan mikrofon pada tempatnya/*case* dengan benar.
- Hindarkan dari benturan atau jatuh.
- Hindarkan dari sinar matahari langsung
- Hindarkan dari kelembaban yang tinggi.
- Hindarkan dari debu
- Jangan terkena guyuran air
- Lepaskan baterai (untuk peralatan audio dengan catu daya)
- Gulung kabel melingkar sesuai dengan diameter dan kelenturannya.
- Lakukan pengecekan peralatan secara periodik.

Dengan perawatan dan penyimpanan yang baik akan mengoptimalkan system kerja peralatan, mempertahankan masa usia pakai (*live time*) dan dapat menghasilkan suara seperti yang diinginkan.

## PENUTUP

Sebuah karya teater lahir dari satu proses pembelajaran yang padu. Karena prinsip teater adalah kerjasama maka belajar teater tidaklah hanya mempelajari elemen-elemen yang ada di dalamnya tetapi juga mempelajari kerja penggabungan di antaranya. Satu bidang harus mampu dan mau menghargai bidang lain. Saling berbicara. Berdiskusi. Memecahkan persoalan bersama dan menentukan satu keputusan yang secara artistik adil bagi semua pihak. Dengan demikian dalam satu karya teater, tidak hanya tergambar keindahan karya seni tetapi juga prinsip kebersamaan. Membaca referensi atau buku teater tidaklah hanya untuk menambah wawasan, pengetahuan, dan peningkatan kompetensi tetapi juga untuk mengungkap makna kerja yang ada di sebalik ilmu. Pemaknaan ini akan membawa satu sikap penghargaan profesi baik bagi diri sendiri atau bagi orang yang bekerja pada bidang lain.

Secara mendalam, seni memang tidak hanya menghasilkan sesuatu yang tampak (produk) tetapi juga mental atau jiwa para pelakunya. Kualitas karya yang dihasilkan menggambarkan semangat dan keadaan jiwa pembuatnya. Karena sifatnya yang kolaboratif maka seni teater akan kehilangan spiritnya jika masing-masing bidang berusaha untuk menonjol dan mengalahkan bidang lain. Dalam satu proses pembelajaran hal semacam itu sering terjadi. Apalagi ketika proses tersebut dinilai dan memiliki konsekuensi langsung bagi pelakunya. Satu proses kerja bidang tertentu bahkan dinilai lebih tinggi dari bidang lain. Dalam teater hal itu tidak berlaku. Satu bidang kecil memiliki makna yang sama dengan bidang lain. Jika kualitas kerja salah satu bidang tidak baik maka keseluruhan pertunjukan menjadi terpengaruh. Oleh karena itu, kerja sekecil apapun dalam teater sangatlah penting. Sebuah langkah yang besar selalu dimulai dari langkah kecil. Sebuah karya teater yang besar merupakan penyatuan kerja elemen-elemen yang kecil.

Akhirnya menjadi maklumlah kita ketika seseorang berbicara tentang teater maka ia akan membicarakan semua elemen yang ada di dalamnya. Berbicara teater tidak hanya berbicara naskah atau sutradara yang merajut proses atau aktor terkenal yang ikut terlibat di dalamnya. Berbicara teater adalah berbicara tentang semua hal yang ada di dalamnya. Hal itu akan menyangkut soal cerita, konsep, ketersampaian cerita, tata rias dan busana, tata panggung dan cahaya, bahkan penonton yang hadir di dalamnya. Kualitas ketersampaian pesan yang diramu oleh para pekerja teater (pengarang, sutradara, aktor, penata artistik) akan diketahui langsung oleh para penonton dalam sebuah pertunjukan. Karena itu pulalah penonton merupakan kunci keberhasilan sebuah pertunjukan. Respon atau tanggapan yang diberikan penonton terhadap pertunjukan yang dilangsungkan merupakan tanda bagi keberhasilan atau kegagalan pertunjukan tersebut dalam menyampaikan pesan.

Begitu pentingnya pesan yang hendak disampaikan sehingga semua elemen pendukung pementasan bekerja keras mewujudkannya. Satu gagasan atau perwujudan karya menjadi indah dan menarik serta memiliki kesatuan makna jika semua elemennya memiliki tujuan artistik yang sama. Dalam sebuah lakon yang menceritakan tentang kesedihan, maka semua komponen bekerja untuk memenuhi atmosfer kesedihan yang diharapkan. Jika satu saja elemen berada di luar garis ini maka kesatuan makna menjadi kabur. Semua elemen harus besatu. Memiliki tujuan yang sama. Saling mendukung demi tercapainya tujuan tersebut.

Oleh karena itulah, mempelajari teater tidak hanya mempelajari satu bidang dan mengabaikan bidang lain. Memang perlu belajar satu bidang secara khusus tetapi pemahaman atas bidang lain tidak bisa diabaikan. Seorang aktor yang baik harus mengerti fungsi tata panggung karena ia akan bermain di antara objek yang ditata di atas pentas. Ia akan bermain dalam area yang diciptakan oleh penata panggung. Demikian pula penata panggung harus mau memahami pola laku dan gerak para aktor di atas pentas sehingga ruang yang diciptakan tidak mengganggu bagi pergerakan aktor ketika bermain. Semua elemen harus memahami hal ini, semua saling belajar, semua saling membantu, semua saling mendukung. Untuk kepentingan inilah buku ini disusun. Jadi, pelajarilah semuanya sesuai dengan tahapan yang benar.

Dramaturgi atau pengetahuan teater dasar merupakan pokok pemahaman yang harus diperhatikan. Karya seni yang lahir dari kreativitas dapat dialirkan kepada generasi berikutnya melalui catatan-catatan. Dramaturgi adalah catatan-catatan proses penciptaan seni drama hingga sampai pementasannya. Catatan inti akan terus berkembang seiring dengan perkembangan teater itu sendiri. Banyak seniman yang lahir karena membaca atau mempelajari karya (catatan) seniman yang lainnya. Karya baru yang dihasilkan oleh seniman itupun pada nantinya juga akan menginspirasi karya yang lain. Demikian berjalan secara berkesambungan. Satu karya mempengaruhi atau terpengaruh oleh karya lain. Semua itu tidak berada dalam bingkai saling meniru akan tetapi bingkai kreativitas yang terus berkembang dan berkembang. Membaca catatan karya orang lain bukan dipahami sebagai bentuk plagiarisme tetapi membaca untuk mempelajari, membaca untuk menilhami, membaca untuk menginspirasi sehingga seni baru senantiasa lahir. Disitulah sebetulnya letak fungsi hakiki dari sebuah pengetahuan.

Ketika sebuah gagasan muncul, maka ia perlu dinyatakan. Gagasan hanya akan menjadi gagasan jika tidak diwujudkan. Dengan berdasar pengetahuan dan keingintahuan dari membaca catatan tersebut, sebuah gagasan dapat diwujudkan. Apapun bentuknya, apapun kualitasnya gagasan tersebut harus menjadi sesuatu. Sesuatu yang sangat berarti bagi si penggagas. Karya seni yang lebih mementingkan proses, lebih menghargai pengalaman dari pada hasil akhir. Oleh sebab itu, wujud awal dari sebuah gagasan harus mengalami proses pembentukan. Dalam teater, semua bermula dari sebuah cerita. Tidak

peduli berapa panjang cerita tersebut. Bahkan mungkin cerita itu hanya merupakan satu rangkaian kalimat. Akan tetapi, dengan memahami dasar-dasar penciptaan lakon yang mengedepankan pentingnya arti konflik dalam teater, maka cerita yang satu kalimat itu pun dapat dikembangkan. Minimal menjadi tiga kalimat yang masing-masing mewakili pemaparan, konflik, dan penyelesaian. Hanya dengan cerita yang sangat sederhana semacam ini, sebuah karya teater dapat dilahirkan. Sebuah pertunjukan dapat digelar.

Dengan semangat dan ketekunan berlatih, cerita yang sudah berhasil dicipta dapat diwujudkan ke dalam sebuah pementasan. Kerjasama sebagai semangat seni teater dapat dijadikan acuan proses penciptaan. Pengetahuan tentang dasar-dasar penyutradaraan, pemeranan, dan tata artistik dapat diaplikasikan untuk mendukung karya yang akan ditampilkan. Tidak perlu seorang diri mengerjakan semuanya. Teater adalah kolketif, teater adalah kerjasama. Masing-masing bidang dalam teater dapat dikerjakan oleh orang-orang tertentu yang tertarik di bidang-bidang tersebut. Jika semuanya berbuat dalam semangat kerjasama maka pertunjukan karya teater menjadi karya bersama yang memiliki satu makna. Semua secara harmonis bekerja bersama mendukung makna yang satu. Masing-masing bidang yang dibahas dalam buku ini memberikan gambaran harmonisasi tersebut. Semua bisa dipelajari secara mandiri, akan tetapi lebih berarti jika semua bidang bersinergi. Semua berjalan dalam satu proses, dan proses adalah belajar. Semangat belajar dalam teater tidak akan pernah bisa berhenti karena teater senantiasa hidup dan berkembang. Ilmu yang didapatkan sekarang tidak akan pernah cukup. Oleh karena itu maka tidak ada kata lain selain belajar, belajar, dan belajar. Berkarya, berkarya, dan berkarya. Catatan kecil yang kami sampaikan ini semoga dapat menjadi pemicu semangat untuk terus belajar dan berkarya.

## 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.

## 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\_ninetheatrevision@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
8. 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



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 MMTC Yogyakarta
10. Pengalaman Kerja  
a. Kerja Industri : Penjab. Teknik dan Produksi  
Radio VEDAC 99 FM tahun 2000 -  
2004
11. Kemampuan Bahasa Asing : Inggris

### 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 Aktng 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 kencangnya 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 memementaskan 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](http://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](http://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<br>Sambiroto,<br>Purwomartani, Kalasan, Sleman,<br>Yogyakarta   |
| 5. Agama                        | : Kristen   |
| 6. Satus Kepegawaian            | : Pegawai Negeri Sipil  |
| 7. Jabatan                      | : Instruktur Seni Teater  |
| 8. Alamat Kantor                | : PPPPTK Seni dan Budaya<br>Yogyakarta.<br>Jalan Kaliurang Km. 12,5 Klidon,<br>Sukoharjo,<br>Ngaglik, Sleman,<br>Yogyakarta – 55581<br>Telp. (0274) 895803, 895804,<br>895805, Fax. (0274) 895805.                              |
| 9. Pendidikan Terakhir          | : S1/ Seni Teater ISI Yogyakarta  |
| 11. Workshop                    | : Memberikan Workshop Seni Teater<br>sejak tahun 2003   |
| 12. Pengalaman Kerja            |   |
| a. Mengajar                     | : Mengajar Seni Teater di PPPPTK<br>Seni dan Budaya Kesenian sejak<br>tahun 2003  |
| c. Penelitian                   | : Evaluasi Dampak Diklat Guru<br>Produktif Program<br>Keahlian Seni Teater SMK<br>Kelompok Seni dan Kriya tahun<br>2003 bersama Tim.  |
| d. Pembawa Makalah              | : - "Sejarah Teater dan Pemeranan<br>Teater Kampus"( AMP YKPN,<br>Yogyakarta. 2003)   |
| e. Pengabdian Pada Masyarakat : | 1. 2006 Pementasan Teater "Sang<br>Mandor" (Sutradara)<br>2. 2005 Pementasan Teater "AUU"<br>(Manajemen)<br>3. 2004 Pementasan Teater "<br>Luka-Luka Yang Terluka"<br>(Pemain)<br>4. 2003 Pementasan Teater<br>"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\_ninetheatrevision@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 978-979-060-031-7

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. 19.602,00**