

**(27-10-80) – 27 Oktober 1980**

Keterangan :

**STUDI ADEGAN :**

1. Individual
  2. Anseble
- (untuk dokumentasi pribadi pengadeganan)

**Naskah sandiwara yang baik, antara adegan/beat selalu berkaitan yang satu dengan yang lain.**

**Di dalam mencari penafsiran beat juga harus berkaitan dengan beat yang sebelumnya.(menggunakan : karena-maka).**

**Membuat sinopsis plot : untuk mengetahui kerangka kejadian.**

**Memecah adegan atas beat dengan beat (menjadi rangkaian beat berdasarkan sinopsis plot).**

**Mencari/menjajaki arus bawah dari ucapan demi ucapan(sub tex).**

**(30-10-80)**

1. **Sinopsis pendek : pengembangan kejadian**
  2. **Penafsiran beat : pengembangan ucapan**
  3. **Lingkungan : pengembangan tindakan**
- a. **sub tex : kualitas emosi**
  - b. **beat : kerangka kejadian**
  - c. **synthetio memorys : kejadian dan lingkungan**

merindukan : pengalaman kejadian kita di dalam adegan kita.

**(29-1-81)**

**PENAFSIRAN :**

**Sinopsis plot adegan berguna untuk :**

- a. **mengembangkan permainan bagi pemain ataupun sutradara sebagai tempat berpijak(dalam membangun kejadian).**
- b. **Mengembangkan pikiran dan perasaan.**
- c. **Mengembangkan pola pengucapan.**
- d. **Mengembangkan gerakan(gerak gerik)**

Hal itu juga bisa dilihat atau ditinjau dengan melalui sub tex

Pola kejadian : untuk mendapatkan kecenderungan/kemungkinan.

**Tujuan dari pada seni peran :**

**Memanusiakan watak diatas panggung, yaitu :**

- a. **mencari segi manusianya**

- b. mencari segi marahnya
- c. mencari segi gerakanya
- d. mencari segi wataknya

kepengarangan dalam teater : dimulai dengan latihan membuat sinopsis plot/adegan babak : didalam sebuah group teater kebiasaan seperti ini harus merupakan salah satu cara untuk mencapai kepengarangan dan dimulai sejak awal.

(9-2-81)

**Keterangan :**

**"menyuruh", kata kerja aktif yang tidak jelas tujuannya pada kalimat (Nurdin menyuruh Sarah masuk-naskah sang ayah), karena ;**

**Indentitas beat pada kata kerja aktif :**

- menyuruh : keras, tegas dan jengkel.
- Mempersilahkan : lunak, sopan, lemah dan ramah.

(16-2-81)

**Keterangan :**

Tulang punggung dari acting adalah terletak pada ingatan emosi

Mencatatnya melalui buku harian

Edityng/memotong bagian bagian naskah :

I.

1. marah
2. menuduh. (mengusir).
3. marah- dibuang(karena beat ini tidak melanjutkan beat sebelumnya)

II.

1. marah
2. menuduh (mengusir)
3. melampiaskan marah – inilah yang benar

**Penafsiran – menelanjangi**

**Pelaksanaan – 'sitom'nya (melalui adegan ingatan emosi)**

**Beat sebagai basis/poros pengadeganan**

**Beat :**

- a. ingatan emosi
- b. blocking
- c. gerakan
- d. gerak gerik
- e. ucapan
- f. dll

(26-2-81)

**Keterangan :**

**Sinopsis**

Untuk mengetahui arus kejadian(rangkaian arus kejadian). Setelah sinopsis dilanjutkan dengan penafsiran beat(jumlah kejadian yang dialami oleh watak). Setelah itu dapat diketahui jumlah beat.

Seorang sutradara selalu terbentur oleh permasalahan yang kurang dinamik didalam penyutradaraannya, karena si pemain tidak bisa menanamkan gairah bagi dirinya terhadap sesuatu adegan/peran.

Pemain tidak berusaha agar peran menjadi menarik bagi dirinya. Kuncinya hal ini terletak pada si sutradara sendiri. Sang sutradara harus mengerti dan menumbuhkan dinamik yang ada didalam group tersebut, antara lain :

Setiap pemain dan sutradara harus membuat sinopsis plot/adegan dan babak.

Dasar umum :

Mengetahui, menguasai seluruh arus kejadiannya terlebih dahulu, agar pemerannya dapat tepat.

Misal : babak 1 – ada 10 adegan. Ke-10 adegan ini harus dikuasai terlebih dahulu. Baru babak seterusnya. Setelah menguasainya, cobalah mencari model sebagai acting(watak yang akan dimainkan). Kemudian gerak geriknya, tingkah lakunya dan lain-lain(trmasuk marah, menangis, tertawa dll). hal ini sangat berguna sebagai basis dari pada adegan tersebut. Yang terpenting disini adalah : "CARA" didalam melakukan acting yang diperlukan namun tidak klise.

Misalnya :

Marah – gerak gerik, suara ekspresi, cara berjalan dan lain sebagainya, bagaimana.

Ini lah yang paling diperlukan sebagai basis beracting.

(9-3-81)

Catatan :

## I. MEMILIH DAN MENENTUKAN NASKAH SANDIWARA UNTUK DIPENTASKAN

Tugas pertama seorang sutradara sebelum pementasan adalah memilih dan menentukan naskah dan sandiwar.

Seorang sutradara yang ingin memperoleh pengalaman yang banyak dibidang teater, baik dalam penyutradaraan maupun pementasan haruslah banyak membaca naskah-naskah sandiwar dari segala jaman.

Perpustakaan naskah bagi sutradara sangat penting, yang akan memberikan kemungkinan yang luas bagi dirinya guna memilih dan menentukan naskah sandiwar yang akan dipentaskan.

Seorang sutradara membaca naskah sandiwar tujuannya bukanlah agar menjadi kritikus. Akan tetapi adalah bagaimana sutradara mementaskan naskah sandiwar itu dengan baik.

Membaca naskah dari segala kurun jaman yang berbeda, memberi pengalaman yang berbeda pula terhadap diri seorang sutradara.seorang sutradara tidak hanya ingin mementaskan naskah sandiwar dari satu jaman, misalnya teater yunani, akan tetapi ingin juga mementaskan naskah sandiwar yang paling mutahir. Kesimpulannya, bagi seorang sutradara sangatlah penting membaca dan bergaul dengan banyak naskah.

## II. KRITERIA PEMILIHAN NASKAH SANDIWARA

Mementaskan naskah sandiwara tujuannya yang paling dasar adalah menyampaikan arti dan makna dari pada naskah sandiwara. Makna dan arti dari naskah sandiwara itu bisa merupakan pesan, nasihat, pengalaman hidup dengan segala aspeknya, propaganda dan lain sebagainya.

Untuk mengukur masalah makna dan arti ini maka perlu dipertanyakan seberapa jauh sutradara mengenal penontonnya(sebagai ukuran).

Kesadaran tentang penonton akan mempengaruhi sutradara memilih dan menentukan naskah sandiwara yang akan dipentaskannya. Disamping motivasi diatas, masih ada motivasi yang lain dipergunakan untuk memilih dan menentukan naskah sandiwara.

Misalnya :

- bagi sekolah teater motivasi pendidikanlah yang merupakan kriteria utama.
- sedangkan bagi teater komersil masalah selera dan keinginan mengejar penonton sebanyak mungkin adalah kriteria utamanya.

Terlepas dari motivasi yang beraneka ragam, seorang sutradara perlu mengenal dan mengetahui beberapa kriteria lain sebagai pedoman, pertimbangan atau alasan untuk memilih naskah sandiwara yang akan dipentaskan.

Kriteria itu adalah:

A. apakah naskah sandiwara itu baik:

Inilah merupakan pedoman dan pertimbangan utama bagi seorang sutradara untuk memilih dan menentukan naskah sandiwarayang akan dipentaskan.

Alasannya adalah sebuah naskah sandiwarayang baik mempunyai 'kemungkinan' pementasan yang baik pula.

Dalam pengertian naskah yang baik itu didukung oleh seorang sutradara, pemain dan staf produksi serta biaya yang baik pula. Pementasan yang baik juga didukung oleh latihan yang baik.

Memang pada kenyataannya banyak naskah sandiwara yang baik mengalami nasib buruk diatas pentas, karena penyutradaraan yang buruk.

Pada akhirnya pementasan yang baik dari sebuah naskah yang baik adalah merupakan terjemahan yang baik materi sebuah teks diatas pentas dari media sastra ke media teater. Atau terjemahan nilai sastra dari naskah menjadi nilai teater atau bahasa dan idiom teater.

Untuk menilai naskah sandiwara yang baik, sutradara dapat melihatnya dari beberapa segi, yaitu :

1. Bentuk :

Menilai sebuah naskah sandiwara dari segi bentuknya bisa diketahui melalui pertanyaan berikut:

a. apakah naskah sandiwara itu menarik, memikat dan memuaskan penonton?

Untuk mencapai tujuan utama pementasan yaitu menyampaikan makna dan arti dari pada naskah, maka naskah sandiwara itu harus menarik, memikat dan memuaskan hari

penonton. Naskah itu harus memukau penonton untuk jangka waktu yang cukup lama sampai penonton lupa diri.

Naskah itu harus memenuhi salah satu ciri dari pada drama, yaitu apa yang disebut drama sebagai : FUGITIVE ART, artinya penonton terus menerus mengejar perkembangan cerita atau kejadian yang ada didalam naskah sandiwara itu.

Unsur-unsur naskah sandiwara yang bisa menarik, memikat dan memuaskan hati atau perhatian penonton, terutama disebabkan thema atau masalah yang dikandung naskah itu, watak dan bahasanya.

b. apakah naskah sandiwara itu baik untuk dipentaskan?

Dekat hubungannya dengan masalah diatas, maka masalah selanjutnya yang perlu diperatanyakan sutradara adalah : "apakah naskah sandiwara itu baik untuk dipentaskan?"

Hal pertama yang perlu diperhatikan sutradara adalah nilai tontonan dari pada naskah itu.

Untuk itu sutradara perlu memperhatikan hal-hal sebagai berikut :

B1. unsur-unsur tontonan atau apa yang disebut unsur SPEC TACKLE, seperti : set/dekor, kostum, make up, gerakan, warna, lampu.

Hal ini bisa membantu untuk menarik dan lain sebagainya dari perhatian penonton.

B2. nilai cerita sebuah naskah juga merupakan unsur penting untuk sebuah pementasan yang baik.

Nilai cerita dari romeo and juliet akan selalu merangsang dan menggairahkan penonton, karena nilai kehidupan yang digambarkan naskah itu adalah masalah abadi kemanusiaan, yaitu cinta yang besar terhadap cinta.

Begitu juga misalnya naskah Hamlet yang menggambarkan usaha seorang anak yang membela kehormatan/martabat ayahnya.

Nilai kehidupan yang dikandung naskah sandiwara yang beraneka ragam, baik yang menyangkut ketidak mampuan manusia mengendalikan nafsunya, mimpi-mimpinya atau ambisinya dan juga ketidak mampuan manusia mengatasi penderitaannya (nasib).

Keterangan :

Sebuah keberhasilan pementasan teater ialah keberhasilannya mengundang diskusi dan pemikiran setelah pementasan itu selesai. (harus melahirkan pertanyaan bagi para penonton).

Fugitive art : mengejar perkembangan cerita/kejadian dalam cerita sebuah pementasan seperti seseorang yang mengejar buronan. (maksudnya mengejar jawaban)

Spine : tulang punggung (arti dan makna sebuah pementasan harus bertolak dari pada hal ini).

Idiom : unsur-unsur teater.

Sekolah teater tidak pernah memperhatikan/tidak perlu memperdulikan penonton, maksudnya adalah yang terpenting bagi sebuah teater pendidikan adalah menciptakan para pemain menjadi seorang yang berpengalaman baik dan kreatif.

(16-3-81)

Catatan :

c. Apakah naskah sandiwara itu memiliki SUSPENSE?

Orang menonton naskah sandiwara selalu ingin tahu ; permulaan, pertengahan dan akhir dari sebuah cerita.

Naskah sandiwara yang khususnya mempergunakan resep Aristoteles selalu melahirkan pertanyaan dalam diri penontonnya.

Mereka betah duduk berjam-jam di dalam gedung teater untuk mengejar jawaban atas pertanyaan pada akhir pementasan. Sesudah jawaban mereka peroleh, maka penonton pun merasa puas dan emosi mereka dijernihkan, karena akhir dari pada cerita sesuai dengan harapan mereka.

Orang betah menonton Hamlet berjam-jam untuk menunggu kapan Claudius yang menjadi sumber malapetaka itu ditumpas oleh Hamlet. Pengertian suspense tidak hanya memperbesar keinginan penonton, akan tetapi juga 'informasi' yang diberikan pengarang untuk mengembangkan plotcerita/adegan demi adegan dari pada naskah sandiwara itu.

Misalnya : waktu Jisime(hantu) ayah Hamlet memberi tahu kan Hamlet, bahwa yang membunuh dia adalah pamannya, claudius dengan jalan memasukan racun kedalam kupingnya sewaktu ia tidur. Tujuan dari pada suspense ini adalah untuk menarik dan memukau perhatian penonton.

Keterangan :

Catharsis : jawaban yang sesuai dengan keinginan penonton (yang berhasil dikejar dari sebuah pementasan dari sebuah suspensnya) sebagai penjernihan emosi.

Emphasis :

1. memilih kata kunci didalam setiap kalimat untuk memberi tekanan
2. memilih kalimat kunci dalam ucapan
3. memilih ucapan kunci didalam adegan untuk memberi variasi.

Catatan :

- d. apakah watak yang ada dalam naskah merangsang penonton, sehingga menjadi tertarik pada watak itu?

Ukuran watak tragedi selalu lebih besar dari pada kita. Watak itu memiliki ukuran lebih dari pada kita, bai dari keberanian moril maupun keberanian menanggung nasib yan akan menumpa dirinya.

Watak tragedi itu selalu siap menghadapi tugasnya, tanpa mempertimbangkan /memikirkan resiko atau akibat terhadap dirinya. Karna itulah tokoh tragedi selalu dinamakan pahlawan kita.

Menurut Aristoteles, efek tragedi adalah FEAR AND PITY, ketakutan dan memelas, maksudnya ialah kita merasa ketakutan karena kita takut mengalami nasib yang sama seperti tokoh tragedi. Misalnya pengalaman oedipus yang membunuh ayahnya, mengawini ibunya, mencongkel ke-2 matanya.

Dan kita merasa kasihan pada tokoh tragedi itu karena nasib yang menyimpannya.

Misalnya : oedipus yang harus dibuang atau Hamlet yang meninggal karena korban kelicikan Claudius.

Sebaliknya ukuran watak komedi selalu lebih rendah dari kita. Karena tokoh komedi cenderung kita tertawakan. Sedangkan tokoh tragedi kita kagumi.

Contoh : kita menertawakan tokoh-tokoh dalam mak comblang karena ketidak mampuantokoh-tokohnya dalam mencari jodoh.

Apakah tokoh tragedi atau komedi tuntutananya sama, yaitu menarik untuk ditonton diatas pentas.

Masalah watak yang ada dalam naskah yang bisa merangsang penonton tidak hanya dalam 2 katagori diatas.

Watak-watak itu bisa juga merangsang penonton apabila watak itu adalah wakil dari masyarakat atau wakil dari pengalaman hidup kita.

Satu tokoh sebuah naskah sandiwara yang berjuang untuk mencari tempat buat dirinya adalah sangat menarik untuk ditonton. (seperti: tokoh Bief dalam naskah matinya pedagang keliling)

Atau satu tokoh yang berani mengorbankan segala-galanya(pangkat, nafkah, cita-cita dan lain-lain) untuk menegakkan/memperjuangkan kebenaran.(seperti : dr. Stockman dalam naskah musuh masyarakat).

Jadi dalam garis besarnya watak dalam naskah sandiwara akan mampu merangsang penonton, apabila memberikan pengalaman hidup yang berharga buat penonton. Seperti contoh diatas.

Keterangan :

Pemain harus lebih besar dari penonton. Artinya : daya tarik dalam segala hal yang dapat menarik perhatian, keingin tahuan penonton akan watak yang sedang diperankan oleh seorang pemain.

Seperti:

1. wajah yang cantik dari seorang pemain wanita, wajah yang tampan dari seorang pemain pria
2. kemampuan pemain dala meyakinkan penonton
3. pancaran jiwa seorang pemain yang mantap
4. dll

ironi : bentuk komedi yang paling tinggi

misalnya :

jatuhnya orang tua yang menggunakan sepeda. Dia akan menuju kerumah sakit mengunjungi seorang keluarganya. Peristiwa semacam ini mengandung ironi.

Ketita kemampuan mak comblang mencari jodoh merupakan komedi.

(23-3-81)

Catatan :

- e. 1. apakah nilai cerita naskah sandiwara menarik untuk dipentaskan?

Nilai cerita sebuah naskah mempunyai peranan untuk menarik perhatian penonton.

Yang dimaksud dengan nilai cerita adalah menyangkut thema atau masalah yang ingin diutarakan pengarangnya. Tetapi nilai cerita yang menarik tidak hanya terbatas soal thema. Yang terpenting adalah thema itu dibangun dengan plot yang baik.

Sebuah naskah /cerita sandiwara akan mampu memikat penonton untuk jangka waktu tertentu, misalnya 3 sampai 5 jam, antara lain disebabkan plot cerita atau naskah sandiwara dibangun dengan baik.

Orang melihat pementasan yang pertama dia kejar untuk mengetahui jalannya cerita. Unsur tontonan, watak, bahasa dan unsur-unsur teater lainnya menjadi sasaran perhatian penonton sesudah unsur cerita.

Sering kita dengar penonton mengatakan bahwa sebuah pementasan naskah sandiwara yang bagus karena ceritanya bagus dan menarik. Dan ini karena bangunan ceritanya yang bagus.

Contoh:

ARISTOTELES : 6 Bagian tragedi

POETIC:

- a. plot
- b. watak
- c. thought
- d. diksi
- e. spectacle
- f. musik

bukunya yang dikupas adalah Oedipus rex (oedipus sang raja)

keterangan :

ada pengarang yang membuat karanagan bahasanya bukan merupakan bahasa watak yang ditulisnya. Tapi merupakan bahasanya sendirinya.

Dan banyak pula pengarang yang tidak memanusiakan watak-watak. Melainkan hanya merupakan alat untuk menyampaikan maksud dan tujuannya semata.

Catatan :

- f. 2. apakah cerita itu dibangun sesuai dengan PREMISSE aslinya?

Setiap penonton menginginkan akhir cerita sesuai pengharapan. Penonton akan kecewa apabila cerita itu tidak menjernihkan emosi didalam dirinya.

Penonton akan protes apabila tokoh bandit/bajingan didalam cerita itu dibiarkan hidup.

Penonton menyutujui kematian Claudius pada bagian terakhir waktu pementasan Hamlet, karena cerita Hamlet dibangun sesuai dengan premisse aslinya, yaitu :

"sepandai-pandainya orang menyimpan/menyembunyikan perbuatan jahatnya akan diketahui orang".

Dalam hal ini perbuatan jahat Claudius yang meracuni kakaknya sendiri untuk memperoleh tahta kerajaan.

Keterangan :

CLUE : titik tolak

Contoh : pada naskah "sang ayah" karya A. Strinberg. Moral seorang wanita tak bisa dipercaya. (dialog diantara nurdinmdengan dr. Samsu).



PREMISSE : kesimpulan yang ditarik secara logis dari suatu permasalahan.

Catatan :

### E. 3. apakah penyelesaian cerita dibangun dengan baik?

Membangun klimaks sebuah cerita bukan lah hal yang mudah. Banyak kita lihat naskah/cerita sandiwara yang penyelesaiannya tidak meyakinkan. Sehingga penonton tidak merasa puas.

Ada naskah yang diakhiri dengan kematian tokoh utamanya, akan tetapi tidak memberikan 'katarsis' dalam diri kita/penonton.

Kematian sebagai hadiah terakhir bagi setiap tokoh tragediadalah sebuah pembebasan. Kematian disini tidaklah berarti pesimisme, justru melahirkan optimisme, karena diantara sekian banyak manusia yang hadir dan hidup didunia ini masih ada pahlawan yang mampu membebaskan kita dari penindasan, perbuatan jahat dan kesewenangan.

Biarpun untuk itu tokoh pembebas mengorbankan nyawanya.

Kita menerima dan menyetujui kematian Hamlet, karena tokoh tragedi ini berhasil membebaskan kerajaan Denmark dari perbuatan busuk, kemunafikan dll, serta berhasil membela dan menegakkan kehormatan ayahnya yang dilakukan Hamlet dengan baik pada adegan terakhir yang merupakan klimaks dari pada cerita.

Klimaks sebagai puncak akhir dari pada cerita dibangun dengan baik, sehingga penonton pun merasa puas, karena pada klimaks inilah segala perbuatan busuk dan kemunafikan tadi berhasil ditumpas Hamlet.

### e.4. apakah bahasa naskah sandiwara itu mudah ditangkap dan dimengerti oleh penonton?

Masalah bahasa yang dipergunakan pengarang di dalam naskahnya maka perlu dipertanyakan : " apakah bahasa yang dipergunakan pengarang melalui watak merupakan pengutaraan pikiran dan perasaan dari watak tu sendiri.

Dan pengarang tidak menjadikan watak itu sebagai alat dan sebagai manusia yang hidup dengan masalahnya sendiri?"

Banyak pengarang banyak mempergunakan bahasanya sendiri dalam naskahdan bukan bahasa yang tumpah dari pengalaman kejadian, pikiran, dan perasaan/konflik dari pada watak itu.

Disamping itu harus dipertanyakan "apakah ada passage?"dalam naskah sandiwara itu yang mengutarakan gagasan pengarangnya. Dan passage itu merupakan 'Clue' untuk menafsirkan naskah dari watak.

Yang terakhir yang perlu dipertanyakan ialah : "apakah pilihan dan susunan kata-kata sesuai dengan watak-watak?"

(26-3-81)

Catatan :

## 1. APAKAH ARTI DARI NASKAH SANDIWARA?

Yang diutarakan pengarangnya dalam hal ini apakah thema naskah sandiwara itu mempunyai nilai dan relevan dengan jamannya?

Naskah yang baik selalu menawarkan pengalaman hidup baru bagi penonton. Pengalaman hidup baru tidak ternatas sama sekali, dengan terbatasnya horizon kehidupan itu sendiri.

Thema percintaan tidak hanya pada Romeo and Juliet, dan thema tentang ketidakmampuan manusia menguasai nafsu dan kemauannya tidak hanya ditemui dalam Machbet, tapi juga ditemui dalam naskah Oniell. Sebagai contoh : "morning becomes electra".

Disamping nilai thema naskah, maka masalah relevansi thema cerita penting juga untuk dipertimbangkan.

Masalah relevansi thema cerita merupakan salah satu pertimbangan penting bagi sutradara untuk dipentaskan.

Karena pertimbangan diatas, sutradara mempunyai sikap yang berbeda-beda terhadap naskah, baik naskah dramatik maupun internasional.

Ada sutradara yang melakukan penyaduran naskah luar negri, dengan demikian thema dan suasana cerita lebih dengan masyarakat penonton.

Ada sutradara yang mengambil alih seluruh naskah itu, dan naskah dianggap hanya sebagai batu loncatan.

Sutradara merubah naskah sesuka hatinya sesuai dengan cara dia mengembangkan diri.

Ada juga sutradara yang tidak merubah. Akan tetapi melakukan editing terhadap naskah sama dengan memindahkan adegan atau dialog.

Ada disebut tentang peranan group teater didalam menghadapi sebuah naskah, yaitu apa yang dinamakan : MAKING THE PLAY.

Maksudnya adalah menjadikan naskah itu "Menjadi milik" group teater itu, dan menjadikan naskah itu menjadi relevan dengan situasi jamannya.

Umpamanya : naskah sandiwara Lysistrata karya Aristophanes, ditafsirkan dengan cara baru sebagai upacara 'mawas diri' bagi penguasa, karena thema naskah itu mengandung masalah penafsiran yang salah terhadap kekuasaan.

Keterangan :

Tugas kesenian adalah memanusiakan manusia. Mencintai lingkungan, kehidupan dll.

Making the play = membuat naskah.

- a. membuat naskah yang sudah ada.
- b. Membuat naskah yang belum ditulis orang

Konsep kerja ini bisa dilakukan oleh sutradara didalam menyutradarai sebuah group teater.

Making the play :

- a. sebagai upacara bersama. Keterlibatan disiplin yang sangat diperlukan.
- b. Sangat sulit diterapkan bagi sebuah group teater yang kurang dalam kadar intelektualnya (yang selalu menghafal naskah berdasarkan yang sudah ada saja). Padahal making the play ini kata lain dari improvisasi dari sebuah naskah yang sudah ada atau menciptakan perannya.
- c. Naskah itu harus menjadi relevan dengan jamannya, baik bagi penonton maupun group teater itu sendiri.

Langkah pertama :

Group itu harus mendiskusikan tema cerita dari pada naskah itu, agar semuanya mengetahui apa yang terjadi menjadi tujuan pokok dari pada naskah itu.

Langkah kedua :  
Diskusi peran

Langkah ketiga :  
a. membuat sinopsis  
b. jumlah adegan yang diperlukan oleh seluruh naskah itu.

Bahan making the play :  
Dapat lewat Koran,  
Lewat ide anggotanya,  
Atau bertolak dari naskah itu sendiri.

Konsep kerja seperti ini tidak akan lagi tergantung dari pada pengarang naskah terutama di dalam mengatasi kurangnya naskah yang sukar diperoleh.  
Sutradara yang merumuskan dari naskah yang digarapnya.

Catatan :

## 2. APAKAH NASKAH SANDIWARA ITU MEMPUNYA KARAKTERISASI YANG KUAT?

Karakterisasi yang kuat, yang ada dalam naskah sandiwaranya dalam garis besarnya ditandai oleh 2 hal, yaitu :

- a. ukuran watak tragedi selalu lebih besar dari ukuran kita. Lalu ukuran watak komedi selalu lebih rendah dari ukuran kita.
- b. Segi kemanusiaan dari watak itu bisa dikenal dan perwatakkannya bisa ditangkap dengan utuh selama batas waktu pertunjukan.

Manusia ditampilkan dalam naskah sandiwaranya bukanlah manusia yang bisa ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Akan tetapi manusia yang sudah dipertajam dan di idealisir.

Watak-watak dalam naskah adalah manusia yang telah dibebani dengan persoalan dan peristiwa kehidupan, prinsip-prinsip besar, keberanian moral dengan tujuan tertentu.

Manusia atau watak yang ditampilkan dalam naskah sandiwaranya adalah manusia yang memiliki vitalitas yang mampu mengatasi atau menyelesaikan persoalannya.

Manusia yang mempunyai keberanian moral untuk mempertahankan prinsip yang diyakininya.

Manusia yang mempunyai kemauan yang besar untuk mengejar dan memperjuangkan cita-cita dan tujuannya.

Watak-watak itu yang bersedia mengorbankan jiwanya untuk membela kehormatan ayahnya (dalam : Hamlet)

Manusia yang bersedia mengorbankan pangkat dan kedudukannya untuk menegakkan kebenaran (dalam : musuh masyarakat)

Manusia yang bersedia menghabiskan nyawanya (dalam : Romeo dan Juliet) dll

Watak-watak masih bisa diperluas, misalnya pahlawan yang gugur membela bangsa dan tanah air, memperjuangkan keadilan, menegakkan hukum dll.

(30-3-81)

Catatan :

ADA BEBERAPA UKURAN YANG BISA DIPAKAI UNTUK MENGETAHUI KARAKTERISTIK YANG KUAT :

Yaitu :

### 1. VITALITAS

Hal inilah yang menjadi watak menarik untuk ditonton. Vitalitas inilah yang menyebabkan watak itu mempunyai kemampuan yang lebih besar dari pada kita. baik kemampuan dalam pemikiran, perasaan, pengutaraan dirinya dan pengambilan keputusan.

Vitalitas yang ada dalam diri watak itu memukau penonton untuk mengikuti masalah yang dihadapi, pendertaannya, nilai-nilai pikiran, maupun konflik-konflik.

Ukuran kemanusiaan watak itu lebih besar dari ukuran kemanusiaan manusia biasa karena hal-hal diatas.

Nyonya Machbet yang mendorong dan menginginkan suaminya menjadi manusia besar, biarpun kebesaran itu diperleh dengan cara yang tidak terpuji, yaitu melalui serangkaian pembunuhan untuk memenuhi ambisi dan nafsunya yang besar untuk berkuasa.

Inilah contoh yang dinamakan vitalitas watak.

Keterangan :

Unsur terkuat adalah vitalitas. Vitalitas ini dapat diartikan sebagai tenaga hidup. Dan vitalitas ini melahirkan motivasi, sebagai tenaga. Vitalitas mempunyai nilai lebih dari manusia biasa.

Catatan :

### 2. IDENTIFIKASI :

Selama pementasan kita melihat watak itu melalui ucapan watak tak lain tentang dirinya, melalui tindakan watak itu, melalui motivasi serta tujuan-tujuan yang ingin dikejar watak dalam adegan-adegan, maka kita mengetahui identifikasi watak itu.

Kita mengenal dengan utuh karakterisasi Hamlet karena memenuhi keempat hal yang disebut diatas.

Disamping ke-4 hal diatas yang merupakan unsur dalam yang ada dalam naskah, maka unsur luar juga ikut menentukan identifikasi watak, yaitu melalui tata rias, kostum dan peralatan pemain.

Kemudian untuk menentukan identifikasi watak, unsur-unsur acting yang diberikan pemain juga ikut menentukan. Misalnya gerakan tubuh, gerak gerik, tabiat (mannerisme) dari pada watak.

Keterangan :

To be or not to be – adalah ucapan Hamlet yang menunjukkan kebimbangan dirinya.

Catatan :

### 3. KONSISTENSI :

Factor konsistensi penting juga untuk mengetahui karakterisasi yang kuat. Penonton merasa simpati terhadap Hamlet karena dia tetap konsisten dalam tindakan dan ucapan didalam usahanya untuk membalas dendam terhadap pembunuh ayahnya. Untuk mewujudkan tujuan utamanya menegakkan martabat dan kehormatan ayahnya. Hamlet tidak lari dari tanggung jawab dan beban yang dititipkan jisme ayahnya. Ia tidak menjadi pengecut. Atau dengan kata lain ia konsisten. Satu watak yang diperkenalkan identitasnya pada adegan permulaan pementasan, kemudian menjadi seorang pemberani. Hal ini tidaklah konsisten dengan karakterisasi watak itu.

#### 4. MOTIVASI

Langkah pertama bagi sutradara untuk merumuskan karakterisasi adalah melalui motivasi dari pada watak itu. Motivasi akan menjelaskan apa yang ingin dikejar watak dalam naskah sandiwara itu.

Motivasi yang disamakan dengan istilah Aristoteles : Praxis, yang motivnya adalah berbuat. Aristoteles mengatakan : Praxis lahir dan bersumber dari 2 sebab yang fitri, yaitu waktu dan pikiran.

Watak/manusia menghadapi suatu situasi/peristiwa dimana dia akan melakukan tindakan. Tetapi manusia bertindak hanya didalam situasi dan peristiwa disekitar dirinya, kemudian pikirannya menuntujakan jalan padanya apa yang harus dilakukan dan apa yang harus dihindarkan.

Pikiran dan watak sama-sama dilahirkan praxis(action). praxis(action) bukanlah perbuatan, peristiwa atau kegiatan lahiriah. Akan tetapi praxis lebih condong perhatiannya kepada motivation, dari mana lahir perbuatan, peristiwa atau kegiatan lahir itu sendiri.

Kalau kita ambil senagai contoh : Raja Oedipus yang motivasi atau actionnya adalah mencari pembunuh raja Laius.

Maka dari motivasi ini bermunculan perbuatan/peristiwa berikut:

1. adegan pertama :

yang menggambarkan penduduk kota Thebes, yang meminta bantuan dan perlindungan Oedipus untuk memberi jalan bagaimana menggulingkan kota Thebes dari serangan wabah

2. adegan kedua :

Creon dan Oedipus memaparkan sumber mala petaka yang menimpa kota Thebes, karena kematian raja Laius.

3. adegan ketiga :

oedipus dengan Tiresias. Dimana Oedipus mencari dan mengetahui siapa pembunuh raja Laius

4. dan selanjutnya.

(2-4-81)

Catatan :

#### 5. PENGEMBANGAN WATAK :

Dengan hubungannya dengan motivasi watak, sutradara perlu memperhatikan masalah perkembangan watak. Ada naskah sandiwaranya tidak menunjukkan masalah perkembangan watak ini, sehingga watak itu sama saja waktu layar dibuka sampai layar ditutup.

Makin baik penulis naskah sandiwaranya merumuskan motivasi watak makin mudah baginya mengembangkan watak itu melalui kejadian, ucapan dan tindakan watak yang merupakan terjemahan atau penjabaran dari pada motivasi watak, atau dengan kata lain mempergunakan kejadian ucapan dan tindakan sebagai saluran mengembangkan watak. Dalam hal ini jumlah adegan yang dimiliki watak untuk mengungkapkan keinginan/tujuan yang ingin dikejar watak secara konsisten, haruslah merupakan dasar pertimbangan bagi sutradara untuk mengetahui perkembangan watak itu.

Apabila seorang pengarang misalnya memberikan motivasi kepada wataknya, bahwa manusia yang kreatif terhadap penderitaan/nasib buruk akan mampu membebaskan dirinya dari cengkaman penderitaan dan bisa memperoleh sukses dalam hidupnya.

Maka perkembangan watak itu bisa dilihat dari seorang manusia yang hidup dibawah jembatan sampai hidup dirumah gedung yang mewah. Perkembangan watak bisa kita lihat perkembangan watak dari Oedipus yang dari seorang perkasa, seorang pahlawan dan seorang raja yang akhirnya menjadi seorang yang buta, sengsara dan hidup dalam pembuangan.

Keterangan :

Sutradara yang merumuskan watak dari naskah yang digarapnya. Dan pemain menelusuri/melacak kembali jalan yang ditempuh pengarang untuk menciptakan watak itu(motivasi).

(6-4-81)

Catatan :

#### PENAFSIRAN NASKAH SANDIWARA

Pendahuluan :

Sesudah sutradara memilih dan menentukan naskah sandiwaranya yang akan dipentaskan, maka tahap kedua tugas sutradara adalah menafsirkan naskah sandiwaranya.

Yang dimaksud dengan menafsirkan adalah sikap dan konsep sutradara terhadap naskah. Ada suatu istilah yaitu total teater, yang pengertiannya bisa 2 macam :

- a. teater yang mempergunakan bermacam-macam unsur kesenian untuk sebuah pementasan. Misalnya : tari, musik, film, seni rupa – seperti patung.
- b. Naskah termasuk dalamnya adalah merupakan bagian dari pemotongannya, sehingga pementasan tidak asing bagi penonton, dan pementasan itu sendiri merupakan peristiwa bersama.

Contoh untuk ini misalnya :

Teater primitif, yunani, abad pertengahan dan shakespeare.

Teater-teater remaja di Eropa/amerika banyak bertolak dari sikap dan konsep total teater no (b) diatas.

Mereka menyebutkan group teaternya teater kolaktif, yang bentuknya mirip dengan bentuk teater primitif. Dimana tidak ada jabatan sutradara, pengarang, penata artistik, pemain dllnya. Semua tugas dan tanggung jawab teater dikerjakan bersama.

Yang menarik dari group teater ini adalah sikap dan konsepnya terhadap naskah, yaitu tidak 'ketergantungan' pada pengarang. Mereka menciptakan naskah bersama melalui diskusi dan improvisasi.

Pada mulanya seorang sutradara selalu memikirkan masalah relevansi dari pada setiap naskah yang dipilihnya untuk dipentaskan.

(6-4-81)

Disamping sikap dan konsep total teater ini terhadap naskah masih ada sikap dan konsep lain yaitu yang dilakukan teater ortodox. (perngertian teater ortodox disini tidak merupakan teater yang jelek).

Dalam garis besarnya teater ortodox hanyalah menambahkan penyutradaraan, acting, art disigner kedalam teks. Peranan group teater seperti ini hanyalah menafsirkan/menganalisis naskah dan watak-wataknya. Berbeda dengan group teater yang mengambil bentuk sebagai total teater. Peranannya adalah : making the play.

Baik itu berdasarkan naskah yang sudah ada, namun yang belum ada. Sebelum membicarakan sikap dan konsep kerja total teater ini, baiklah dibicarakan masalah sikap dan konsep kerja teater ortodox.

Keterangan :

Tugas pertama seorang sutradara adalah mengajari pemain cara berbicara, blocking dan acting(dan soal gerakan).

Sejarah teater adalah sejarah pengarang. Orang teater adalah buak orang yang kreatif, tetapi orang yang interpretatif.

Seniman adalah juru bicara dari pengarang(seniman-seniman teater).

1. seorang sutradara sebagai bahan penyutradaraannya dibutuhkan pengetahuan yang sangat luas. Misalnya, masalah politik, ekonomi, sosial dan sebagainya. Hal ini bukan hanya sebagai 'pewarna' pementasaan yang akan dilakukannya, akan tetapi juga merupakan langkah awal dalam konsep making the play dan memilih naskah yang akan dipentaskan.
2. memilih pemain yang intelligent/cerdas, tanggap dll.

syntetice = segala unsur kesenian.

Pementasan yang baik adalah pementasan syntetice art – yang berhubungan dengan/merupakan pementasan segala unsur kesenian.

Making the play = improvisasi.

Konsep kerja making the play dipergunakan untuk teater : totao teater

Teater ortodox tidak bias mempergunakan konsep seperti ini.

(9-4-81)

Catatan :

## MENGANALISA NASKAH SANDIWARA, WATAK-WATAK DAN MOTIVNYA

Langkah pertama yang dilakukan sutradara untuk menganalisa naskah sandiwar, watak-wataknya adalah membuat sinopsis plot dari babak demi babak. Dan adegan demi adegan naskah sandiwar.

Melalui sinopsis plot ini sutradara mengetahui gagasan pokok (central meaning) dari pada naskah, dan tujuan utama dari pada watak-watak. Dan melalui sinopsis plot ini pula sutradara dimungkinkan (bisa) mengentalkan/memadatkan penafsirannya, termasuk menganalisa watak yang ada dalam naskah. Baik motivasi watak, maupun hubungan antar watak.

Selain dari hal-hal diatas, sutradara dan pemain akan lebih melatih adegan demi adegan setelah mengetahui dan menguasai dengan baik sinopsis plot dari pada adegan, karena pemain telah mengetahui arus kejadian – (rangkaian kejadian) dalam adegan itu.

Dalam hal ini untuk mengetahui pengalaman kejadian watak

#### 1. mempergunakan kata kerja aktif :

biarpun untuk menganalisa watak, bisa dilakukan dengan bermacam-macam cara atau approach, sutradara yang terlatih menurut metode Aristoteles/stanislavkic cenderung mempergunakan kata kerja aktif untuk mengutarakan basic action atau tujuan dari pada watak.

Inilah cara yang praktis, yang bisa dipergunakan baik untuk naskah sandiwara yang ditulis menurut konsep dan resep Aristoteles yang menjelaskan drama sebagai : imitation of an action. Dan naskah sandiwara kontemporer yang menggumuli masalah psikologi dengan mempergunakan kata kerja aktif lebih mudah bagi pemain untuk mengembangkan motivasi watak yang mendorongnya untuk memenuhi dan mewujudkan keinginannya/tujuannya.

#### 2. Tulang punggung (spine) dari naskah dan watak :

Hal kedua yang dilakukan sutradara sesudah membuat sinopsis plot dan adegan adalah merumuskan tujuan utama atau apa yang ingin dikejar oleh watak dalam keseluruhan naskah sandiwara.

Tujuan utama dari watak inilah yang dimaksud dengan tulang punggung pelaku utama.

Tulang punggung naskah biasanya dekat hubungannya dengan tulang punggung pelaku utama. Tulang punggung watak lain berkaitan dengan tulang punggung pelaku utama, baik secara relatif maupun positif, baik untuk mengembangkan atau menghentikan basic action pelaku utama.

Untuk menyatakan tulang punggung watak, lebih baik mempergunakan kata kerja aktif dari pada kata sifat.

Misalnya :

Lebih baik menyatakan tulang punggung dari pada watak itu membebaskan diri dari kungkungan lingkungannya, atau mencari tempat buat dirinya dari pada mengatakan dia seorang anak muda yang idealis.

Begitu juga lebih baik menyatakan tulang punggung seorang ibu yang mengatur segala-galanya, dari pada mengatakan seorang ibu yang cerewet.

Sebagai catatan pinggir :

Tidak semua naskah sandiwara dengan jelas mengungkapkan masalah tulang punggung dari pada watak atau naskah.

Misal : Naskah yang tergolong naskah absurd.

(13-4-81)

Catatan :

**MENAFSIRKAN ADEGAN :**



Untuk mewujudkan tujuan/apa yang diinginkan watak, maka watak itu menempuh bermacam usaha/cara yang ditemukan dalam adegan demi adegan. Kemudian didalam adegan ini masih ditemukan cara yang lebih detail yang dilakukan watak untuk mengembangkan adegan. untuk menafsirkan adegan sutradara/pemain membuat sinopsis plot dari pada adegan. Tujuannya adalah untuk mengetahui arus dan perkembangan kejadian didalam adegan itu sendiri.

Kemudian setelah itu, menentukan setiap kejadian dalam bentuk kata kerja aktif. Tujuannya sama, kata kerja itu sendiri merupakan motivasi, sehingga pemain bisa dirangsang untuk memerankan, memainkan/mendramatisir kejadian-kejadian itu, dan bukan dialognya

#### a. MENENTUKAN IDENTITAS DARI KEJADIAN DALAM ADEGAN

Untuk menentukan identitas satuan atau beat, yang ditemukan dalam adegan demi adegan, sutradara dan pemain perlu memperhatikan hal-hal sebagai berikut :

- Merumuskan apa yang dilakukan watak dalam satuan kejadian itu
- Merumuskan apa yang ingin dikejar watak dalam satuan kejadian itu
- Merumuskan apa yang dipikirkan dan dirasakan watak dalam satuan kejadian itu
- Mengapa watak berkata begini begitu

Sutradara dan pemain harus mencatat jawaban atas pertanyaan-pertanyaan diatas.

Keterangan :

Ke-4 pertanyaan ini merupakan bahan dasar bagi sutradara untuk mengembangkan kejadian/watak.

#### b. BAGAIMANA MENENTUKAN SETIAP KEJADIAN DIDALAM ADEGAN ITU

Pengertian adegan adalah keluar masuknya watak. watak baru muncul berarti adegan baru mulai atau salah satu watak keluar, maka terjadi penggantian adegan. Menentukan setiap kejadian dalam adegan bisa dilakukan melalui cara berikut :

- Bila watak yang baru muncul menawarkan ide(approach) baru, tetapi tidak setiap munculnya watak baru melahirkan kejadian baru. Mungkin watak itu hanya sekedar peserta saja dari kejadian yang sudah ada. Misalnya : seorang pelayan muncul membawakan teh.
- Bila suatu watak dalam adegan memulai approach baru/ atau memulai ide baru.
- Apabila watak dalam adegan mengambil alih beat itu atau ibarat seorang pemain bola mengambil bola dari kaki pemain yang lain.
- Sesudah klimaks terjadi.

#### c. MEMILIH KATA KERJA AKTIF YANG KUAT

Menentukan identitas setiap kejadian/beat dalam adegan, sutradara dan pemain harus memilih kata kerja yang aktif yang kuat dan tepat. Sehingga mampu merangsang pemain mengembangkan kejadian/beat melalui alat-alat pengutaraan dipanggung atau adegan diatas panggung.

Misalnya : blocking, gerakan, ucapan, tempo, dan klimaks.

Pemilihan kata kerja yang tepat akan membantu pemain dalam mengadegankan kejadian itu secara tepat pula.

Penafsiran yang tepan melahirkan pengadeganan yang tepat. Dan penafsiran yang salah melahirkan pengadeganan yang salah.

Keterangan :

Rutin pementasan, selalu dimulai dengan penafsiran setelah memilih dan menentukan naskah sandiwara yang akan dipentaskan. Penafsiran mencoba menawarkan sebuah bingkai persoalan, tela'ah dan wawasan cakrawala yang luas.

Tidak selalu naskah sandiwara menawarkan kata kerja aktif yang kuat

Sebagai contoh :

Mempertahankan

Menjelaskan

Dll

Memperkosanya, mendamprat adalah kata kerja yang kuat.

Kata kerja aktif yang kuat lebih menarik untuk studi adegan .

Untuk meyakinkan pemain memainkan kata kerja aktif(yang kuat). Dan bukan gejala yang ditimbulkannya. Pada umumnya pemain memainkan gejala atau motivasinya. Padahal yang benar adalah memainkan kata kerja aktif yang kuat.

Catatan :

#### d. KATA KERJA AKTIF YANG MENGUNGKAPKAN MOTIVASI

Penafsiran identitas kejadian yang tepat sama halnya dengan merumuskan motivasi kejadian itu. Dari motivasi ini lahir kejadian ucapan, pikiran dan perasaan yang tersembunyi dibalik ucapan itu.

Kadi keuntungan dari menentukan identitas kejadian dalam bentuk kata kerja aktif, sutradara dan pemain memperoleh motivasi dan bahan dasar pengadeganan seperti diatas(ucapan, pikiran dan perasaan – kejadian dll).

#### MEMBANGUN KEJADIAN KARAKTERITIS :

Sutradara harus memilih kejadian/beat yang memiliki nilai dramatik tertinggi dalam adegan itu, yang dipilih sebagai klimaks. Membangun kejadian/beat secara klimaks, sutradara dan pemain harus memulainya dari beat yang lemah sampai ke beat yang kuat. Ini tidak berarti adegan itu menanjak terus sampai ke puncak yang tertinggi, akan tetapi perkembangan kejadian/beat itu dalam bentuk.

## II. KONSEPSI WATAK

Biasanya sutradara mengumpulkan pemain dan penata artistik untuk menjelaskan konsep sutradara tentang karakterisasi dari setiap peran.

Pada saat pertemuan ini yang umum dikenal dengan latihan membaca(reading). Sutradara mendiskusikan karakterisasi sampai pada yang sekecil-kecilnya, menjelaskan

konsepsi watak itu yang dikaitkan dengan ucapan-ucapan watak itu yang menunjukkan sketsa kepada pemain.

Untuk itulah penata artistik diikut sertakan dalam diskusi itu untuk menggarap dan mengetahui psychal appearance(peragaan bagaiman : pakaian dll) dari setiap peran melalui rencana kostum dan dandanan watak.

Tahap pertama yang digarap sutradara dalam hubungan tarakterisasi ini adalah yang menyangkut segi psychologis/aspek dalam yang bisa/dapat membantu pemain untuk menangkap dan mengerti konsepsi watak itu.

Aspek dalam berikut bisa dipergunakan untuk memperoleh karakterisasi dari pada suatu watak dalam naskah sandiwara.

- a. Menangkap dan merumuskan secara tepat dan benar tujuan utama dari pada watak dalam naskah.

Beberapa sutradara memulai karakterisasi mengetahui lebih dahulu central motivation force yang merupakan tulang punggung watak dan mendorong watak untuk mengejar dan mewujudkan tujuan utama/apa yang diinginkan watak dalam naskah itu.

Tidak semua naskah sandiwara dengan jelas menggambarkan central motivation force ini. Sehingga sutradara mengalami kesulitan untuk membuat konsep karakterisasi.

Central motivation force yang melahirkan atau sumber dari kejadian tindakan pikiran dan perasaan watak adalah penting sekali dipahami sutradara, sehingga sutradara menyadari betapa pentingnya aspek dinamik dari pada watak itu.

Untuk memahami central motivation force dari pada watak, maka sutradara harus mampu menjawab pertanyaan berikut :

- o Apa yang paling diinginkan
- o Apa yang mendorong
- o Apa yang dilakukan watak dalam naskah itu

Beberapa naskah sandiwara dengan jelas mencantumkan apa yang diinginkan, apa yang mendorong dan apa yang dilakukan watak dalam naskah itu melalui ucapan watak itu sendiri.

Misalnya : 'blanche du bois' dalam cerita Steetcar named de sire.

Melalui dialognya pada adegan terakhir yaitu : "siapa pun tau saya selalu kepergantungan pada belas kasihan orang lain".

Melalui ucapan ini dengan mudah sutradara menangkap central motivation force dari pada Blanche du bois, yaitu mencari perlindungan.

3. usaha apa yang dilakukan watak untuk memperoleh keinginan atau mengejar tujuannya :

untuk mengetahui usaha dari pada watak mengejar tujuannya, sutradara harus menafsirkan setiap adegan yang dimiliki oleh watak itu dalam naskah melalui sinopsis plot adegan dan jumlah kejadian yang dialami watak dalam setiap adegan.

Kemudian setiap adegan yang dialami watak dalam adegan ini harus dirumuskan dalam kata kerja aktif. Sebab pada hakekatnya kata kerja aktif itu motivasi.

Untuk menjawab pertanyaan diatas, pemain dan sutradara harus merumuskannya dengan epat dan benar dalam bentuk kata kerja aktif.

Pemilihan/waktu memilih kata kerja aktif yang tepat dan benar selalu harus diingat bahwa :

- o kata kerja aktif yang dikaitkan dengan karakterisasi haruslah dilihat dari segi watak itu dan bukan sebagai alat pengarang untuk mengutarakan tujuan/idenya.

Masuki watak itu dan jangan melihatnya dari luar. Mungkin pengarang melihat watak itu dalam kerangka sebuah ide tentang sempitnya ruang ide(fenomena hidup) bagi kaum intelektual, betapa rendahnya sikap masyarakat terhadap kejujuran dan kebenaran serta interpretasi yang salah terhadap pembangunan.

Misalnya, yang kita temui dalam naskah sandiwara musuh masyarakat karya Ibsen.

Hal diatas penting juga diperhatikan oleh sutradaradan pemain. Tetapi yang menjadi sasaran utama adalah menangkap dan merumuskan tujuan utama daripada watak itu. Dalam hal ini adalah keinginan Dr. Stockman(musuh masyarakat) untuk membenahi masyarakatnya dari kaum Vested interest(politikus, pedagang, dan pejabat).

- o Pemilihan kata kerja aktif yang tepat adalah karakterisasi.

Pengertian yang mendalam tentang watak itu melalui adegan demi adegan dan potongan kejadian demi potongan kejadian harus dirumuskan dalam bentuk kata kerja aktif.

Misalnya : bagi pemain yang memerankan Amanda dalam naskah 'glass menagery' karya Tennessee williams, melalui pemilihan kata kerja aktif yang tepat, yaitu : mempercantik diri untuk menyambut tamu, lebih tepat dari pada mempersiapkan diri untuk melayani tamu. Kata kerja aktif yang pertama sesuai dengan watak Amanda. Dan kata kerja aktif yang kedua adalah umum.

Keterangan :

Membiasakan diri diatas panggung dalam latihan dapat menolong relaxation bagi pemain. Bila relaxation telah dicapai, maka konsentrasi pemain terhadap permainan pun akan dicapai.

Membiasakan diri menggunakan kostum dan make up dalam latihan pun akan membantu relaxation dan konsentrasi. Hal ini sangat penting hubungannya dengan konsentrasi.

Diskusi dapat pula membantu memberikan kerangka watak kepada pemain. (diskusi : take and give. Lalu lintas pendapat. Pemain pun dituntut menawarkan penafsirannya).

Srimulat sebagai teater belum dapat dikategorikan berhasil., disebabkan pada umumnya para pemainnya tidak mengenal karakterisasi.

Srimulat sebagai total teater dapat dikategorikan berhasil. Dalam hal ini total dengan penonton(menyatu dalam cerita atau penyampaian cerita yang menyangkut kelucuan).

Pemain srimulat tidak memainkan peran/watak tokoh. Mereka umumnya memainkan diri sendiri. Pemain srimulat umumnya dalam relaxation telah berhasil.

Namun dalam watak peran mereka kurang sama sama sekali memproyeksikan peran. Dan unsur cerita merupakan nomor 2 bagi mereka

Central motivation force : karakterisasi. (bila central motivation force sudah diketahui).

Contoh :

Orang yang menghalalkan setiap cara(Prabu Arya Patih Sangkuni – dalam pewayangan)

Mengharapkan belas kasihan orang lain

Menggantungkan nasibnya pada orang lain

DII

Karakterisasi yang kaya dengan yang miskin dapat diketahui dari jumlah kejadian dalam naskah sandiwara. Hal ini harus membuat sinopsis plot, jumlah adegan dalam setiap kejadian.

Tokoh mat kontan dalam naskah malam jahanam : karaterisasi seorang impoten(menyembunyikan kelemahannya sendiri). Tokoh soleman karakterisasinya tidak jelas(tidak diketahui apakah dia sebenarnya play boy bukan, pemberani pun bukan).

Pengertian lain dari central motivation force – spine/tulang punggung naskah.

Setiap watak dalam naskah sandiwara memiliki spine. (melayani : keinginan melayani tuannya dalam tokoh seorang babu).

Tugas pertama seorang sutradara mengetahui konsepsi dari pada naskah(watak). Central motivation force bukan saja sebagai sumber tindakan, pikiran dan perasaan.

Tidak ada motivasi yang tidak jelas dalam watak sebuah naskah sandiwara.

Misalnya :

Seorang anak muda yang tidak memiliki tujuan(hidup). Didalam pemeranannya : si pemuda memiliki kecenderungan – menggumuli dirinya, bicara tentang pacarnya dan melakukan tindakan lain yang pada akhirnya motivation seorang pemuda yang tidak memiliki tujuan hidup itu menjadi jelas terlihat oleh penonton sebagai seorang yang tidak memiliki tujuan hidup.

Ada 2 keuntungan bagi seorang pemain bila mempergunakan metode spine/karakterisasi watak :

- Dia dapat tahu kapan harus memulainya kejadian dan kapan berakhir
- Karena ia tahu, serta menghayatinya dia akan memainkan karakter dari pada watak dan bukannya menghayati/memainkan dialog(kata-kata) semata.
- Menghayati kata kerja aktif kaitannya dengan 2 hal tersebut

Naskah :

- a. Sinopsis plot melahirkan central motivation force.
- b. Synopsis adegan
- c. Penafsiran watak : konsepsi dan penafsiran watak

Memper cantik diri untuk menyambut tamu.kata menyambut bukan merupakan kata kerja aktif, karena terletak dibelakang untuk. (hal : 32 – b).

Keberanian moril untuk mengatakan "tidak" pada sesuatu yang tidak berkenan dihati, umumnya kita tidak memilikinya.

Memilih kata kerja aktif yang tepat sebagai sumber karakterisasi – untuk mengembangkan : gerak geriknya, mengembangkan kejadian, dll.

Membangun watak dari dalam – konsepsi.

Membangun watak dari luar – proyeksi.

Pengarang naskah sandiwara melihat watak dari luar. Pemain melihat watak dari dalam.

Catatan :

## B. LATAR BELAKANG WATAK :

Dalam banyak naskah, pengarang kurang mengembangkan watak secara utuh, karena kurang mengembangkan denagn baik latar belakang watak yang meliputi keluarga, latar

belakang pendidikan, lingkungan kehidupan, dan penyesuaian watak terhadap latar belakang serta fakto yang menciptakan pribadi itu. Karena itu sutradara perlu menyadari waktunya untuk menjelaskan kepada pemain faktor-faktor berikut yang mempengaruhi pribadi watak itu :

### O1. KELUARGA WATAK :

- a. ayah dan ibu serta pengaruhnya masing-masing terhadap anak itu. (dalam pengertian positif maupun negatif).
- b. Saudara laki-laki dan perempuan, hubungan watak antara mereka.
- c. Jenis disiplin yang ditanamkan dalam watak itu waktu masih kanak-kanak.
- d. Cinta dan kasih sayang yang diperoleh watak itu waktu masih kanak-kanak.
- e. Tingkat kehidupan ekonomi dari pada keluarga(kaya, miskin dan biasa saja/sedang).
- f. Sifat keagamaan keluarga, yaitu taat, fanatik, murtad/tidak punya sifat keagamaan.
- g. Situasi khusus dalam keluarga, yaitu masalah perceraian, pemabuk, sakit-sakitan, penjudi, dll.

### O2. LATAR BELAKANG PENDIDIKAN WATAK :

- a. tingkat pendidikan yang mempengaruhi pribadi watak bisa jelas tergambar dalam tingkat dan kualitas pemikiran watak, termasuk mannarisme dari pada watak.
- b. Penilaian dan sikap watak terhadap sekolah dan pendidikan.
- c. Perhatian watak terhadap olahraga, seni dan kegiatan masyarakat lainnya.
- d. Lingkungan pergaulan politik dan sosial dari pada watak, yaitu sikapnya terhadap perang, penjajahan, politik penguasa dll.

(13-8-81)

### O3. LINGKUNGAN KEHIDUPAN WATAK :

- a. tempat tinggal watak.
- b. Cara mereka berpakaian dan jenis pakaian yang mereka pilih.
- c. Perabotan rumah yang mereka miliki.
- d. Cara makan termasuk peralatan makan yang dimiliki. (sendok/tangan)
- e. Jenis makanan yang dimakan

### O4. FAKTOR/KEKUATAN YANG MENCIPTAKAN PRIBADI WATAK :

- a. Tingksh laku watak.
- b. Jenis persahabatan yang dimiliki watak.
- c. Partisipasi watak dalam kegiatan organisasi sosial.
- d. Perannya dalam perkumpulan.
- e. Perannya tentang status minoritas, apakah dia mempunyai kesadaran kelas atau tidak.
- f. Sikapnya terhadap sex, pacaran dan peminangan.
- g. Hobby dan interest dari pada watak.

- h. Idealisme kepercayaan dan sikap polotik.

#### O5. PERKAWINAN WATAK :

- a. pilihannya terhadap pasangan hidup.
- b. Keberhasilan dalam perkawinan.
- c. Sikapnya terhadap lembaga perkawinan.

Keterangan :

#### O3.

- a. Bersih, kotor, kebersihan rumah dll.
- b. Mengenal watak itu siapa : cara berpakaian, memilih warna dll
- c. Pakai sendok/tidak dll.
- d. Dalam hubungan agama, dalam hubungan etis/kesukuan(dalam indonesia). Dalam hubungannya dengan kesehatan : bergizi/sembarangan.

#### O4.

- a. Peragu, bimbang. Melakukan sesuatu yang berkaitan dengan etik, kompensasi/berbohong, menutupi kelemahannya dll. hal ini bersumber dari pengalaman kejadian yang dialami watak. Faktor tingkah laku ini yang membentuk pribadi watak.
- b. Kalau majikan bagaimana sikapnya dengan bawahannya.

#### O5.

- a. sikapnya : apakah penurut. Apakah sebagai teman/lawan.  
Si pria terhadap istrinya : bagaimana memandang istri.  
Si wanita terhadap suaminya : bagaimana memandang suami.

Latar belakang watak perlu diketahui, minimal untuk menata kostum dan karakterisasi make up(bagi pemeranan). Dan juga perlu seorang actor/calon pemain.

(20-8-81)

Catatan :

#### PROYEKSI WATAK :

Sama pentingnya dengan faktor psikologi, maka faktor fisik/yang dinamakan external adalah juga penting untuk menolong pemain mengerti dan menangkap watak peran yang dimainkannya.

Yang dimaksud dengan faktor fisik adalah unsur luar yang dapat dilihat dan didengar penonton dalam rangkaian proyeksi watak. Karena itulah sutradara harus mendiskusikan aspek fisik dari pada watak, tidak hanya sebagai pengutaraan kehidupan batin/psikologis dari pada watak, akan tetapi juga pengaruh aspek fisik yang mempengaruhi kehidupan batin watak. Misalnya : Laura, dalam mainan gelas – kakinya yang pincang mempengaruhi perasaan dan harga dirinya, yang mengakibatkan dia mencari pelarian melalui khayalan.

Keadaan fisik seseorang akan mempengaruhi perasaan dan sikapnya. Aspek fisik dan psikologi dari pada watak saling bertautan, karena itu sutradara dan pemain perlu memperhatikan aspek fisik dari pada watak.

Keterangan :

Cara-cara orang melakukan gerakan adalah refleksi dari kehidupan yang sudah menjadi baku karna kebiasaan/kondisi fisiknya.

Permainan spontan bukan merupakan faktor utama yang dapat menghasilkan kebaikan diatas pentas. Melainkan harus melalui proses pengulangan dalam hal latihan(dengan pengertian : pelatih hubungan batiniah dengan kondisi fisiknya untuk menciptakan karakter dalam peran yang harus dimainkan).

Menciptakan spontanitas lah yang diperlukan.

Konsisten memainkan karakterisasi harus memerankan gerakan yang sama meskipun pada adegan yang pertama beatnya 'menjelaskan' dan pada adegan ke-28 menggunakan beat yang sama dalam 1 karakterisasi.

Catatan :

#### FAKTOR-FAKTOR FISIK MELIPUTI :

##### a. USIA WATAK :

Hal pertama yang perlu diperhatikan sutradara dan pemain untuk menggarap proyeksi watak adalah usia watak. Banyak naskah yang menyebutkan usia setiap watak dan hal ini bisa mempermudah pemain untuk mendandani watak itu.

Tetapi banyak juga naskah yang tidak menyebutkan usia watak, sehingga sutradara dan pemain perlu merundingkan bersama untuk merundingkan usia watak.

Didalam teater remaja penting sekali memperhatikan usia pemain-pemain yang dikaitkan dengan usia watak. Pemain remaja sering memainkan peran diatas umur 40tahun dan mencoba meniru karakterisasi watak itu melalui suara yang gemetar, gerak orang tua berumur 90tahun.

Karna itu sutradara perlu memberi patokan, misalnya proyeksi suara, gerakan tubuh dan gerakan yang sesuai dengan watak itu.

##### b. GAMBARAN SOSOK TUBUH DARI PADA WATAK :

###### 1. Kesehatan :

Faktor kesehatan seseorang akan mempengaruhi keadaan tubuhnya. Orang yang mengidap penyakit tertentu mempengaruhi keadaan tubuhnya, misalnya : orang yang berpenyakit TBC cenderung membongkok bahunya, seorang yang suka berolahraga cenderung menegak badannya.

###### 2. Tarikan wajah :

- a. cara menggunakan mata.
- b. Susunan oto-otot, terutama disekitar mulut.
- c. Tata rias sebagai ekspresi watak.
  - o Kerut wajah(kerut merut)
  - o Pengaruh tekanan hidup

##### c. TATA RIAS SEBAGAI EKSPRESI WATAK :

###### O1.

- a. kerut merut wajah



- b. pengaruh tekanan hidup yang tercermin dalam bayangan garis wajahnya
- c. kumis, jenggot dll
- d. tempat rias kalau berpergian(wanita)
- e. cetakan wajah dan kultur tulang

O2.

Ukuran tubuh termasuk tinggi rendahnya watak itu, serta kurus gemuknya watak itu.

O3.

Rambut dan sisirannya.

O4.

Pakaiannya :

- o Bagaimana cara watak berpakaian
- o Bagaimana cara watak mengatur pakaian
- o Potongan dan mutu pakaian

O5.

Postur watak : sebagai gambaran usia, kesehatan dan kehidupan batin watak.

Gerakan watak adalah salah satu proyeksi watak diatas pentas. Meliputi :

- a. cara jalannya salah satu aspek yang kelas menggambarkan watak seseorang. Seperti : orang gagah, urakan, kaya, miskin, menderita dll.
- b. gerak gerik : digunakan pemain diatas pentas yang identik dengan karakterisasi, dinamakan psylogical gesture.maksudnya gerak gerik yang dipergunakan pemain apabila berada dalam kondisi tertentu. Gerakan yang dilakukan maksudnya :
  - o sempurna(kurang sempurna)
  - o siap/lemah
  - o konvensi(terkendali)
 tingkat energi(kualitas dari watak)

d. SUARA WATAK :

- 1. melalui suara pemain bisa membangun kerakterisasi watak, dalam mempergunakan : tinggi-rendahnya nada suara(feets), besar-kecilnya suara(volume), cepat-lambatnya suara(tempo) atau kualitas suara.
- 2. cara pengucapan :
  - o artikulasi : yang menyangkut pengutaraan bahasa, pikiran dan teratur.
  - o Laval pengucapan : cara pengucapan menurut standart bahasa. (pengucapan sehari-hari).
  - o Dialek.

(27-8-81)

e. RHYTHME WATAK :

Cara watak mengintegasikan gerakan, suara dan gerak gerik dengan berulang-ulang dan konsisten akan melahirkan rythme watak. Dalam naskah sandiwara, watak sering mengalami kejadian dan suasana emosi yang sama. Maka pola gerakan, ucapan dan

gerak gerak yang dipergunakan pemain untuk mengutarakan adegan dan suasana emosi dengan cara yang sama, itu yang dinamakan *rhythme watak*.

Beberapa kemungkinan *rhythme watak* meliputi :

- Terputus-putus atau tidak lancar

Seorang yang kurang teratur mengutarakan pikiran dan perasaannya karena beban psikologis, *rhythme* pembicaraan/ucapannya cenderung terputus-putus/tersendat. Begitu juga gerak geriknya. Sebaliknya seseorang yang teratur mengutarakan pikiran dan perasaannya karena mempunyai kehidupan jiwa yang seimbang, *rhythme* pembicaraan dan gerak geriknya lancar pula.

- Meledak-ledak atau terkendali

Seorang yang mudah tersinggung dan akalnya kurang panjang bila menghadapi suatu persoalan cenderung meledak-ledak dalam pengucapan dan gerak geriknya. Sebaliknya orang yang mampu mengendalikan diri dengan baik, walaupun menghadapi persoalan rumit sekali, dia akan tenang tanpa ucapan dan gerak gerak yang meledak-ledak.

- Berat atau ringan
- Patah-patah atau continue

### III. MENOLONG PEMAIN MENEMUKAN WATAKNYA :

Setelah latihan membaca, dimana penafsiran watak telah didiskusikan, baik menyangkut psikologis, maupun proyeksi watak, maka pada latihan blocking sutradara harus menyediakan waktunya pertama kali untuk mempersiapkan gerakan pemain sebagai prioritas pertama dalam hubungannya dengan karakterisasi.

Pada tahap ini sutradara harus menyadari bahwa blocking adalah karakter dan action, menolong pemain memiliki gerakan, gerak gerak yang tepat, yang digunakan pemain untuk menolong dirinya dalam menemukan wataknnya.

Berikan gerakan pada pemain yang sesuai dengan watak itu. Dengan demikian pemain itu mulai menjadi watak.

Sesudah selesai blocking dan pemain sudah menguasai dialognya, sutradara sudah mulai bisa dengan memulai karakterisasi dari daftar beat yang panjang. Karena itu sutradara perlu memberi beberapa petunjuk sehingga pemain tidak perlu bingung/bimbang.

Petunjuk berikut bisa membantu pemain untuk merencanakan karakterisasi peran yang dimainkan.

Keterangan :

- Blocking : alat pengutaraan diri di atas panggung
- Katarsis : 1 penjernihan emosi
- Sintome : gejala

Catatan :

#### a. KEBUTUHAN THEATRICAL DARI PADA PERAN :

Apakah watak tinggi/pendek, rambut pirang atau lurus, suaranya berat/ringan, kadang-kadang kurang penting apabila pemain kurang mampu memenuhi kebutuhan teatrical dari pemain itu.

Kebutuhan teatrical dari peran harus sudah ada didalam benak sutradara waktu yang menentukan casting dan menggunakan kebutuhan teatrical itu sewaktu memberikan bimbingan karakterisasi kepada pemain.

Perasaan simpati yang diinginkan penonton terhadap watak misalnya, bisa merupakan pertimbangan bagi sutradara untuk memilih dan menentukan unsur karakterisasi.

(31-8-81)

Diantara kebutuhan teatrical dari pada peran adalah :

O1. indentifikasi positif : dimana penonton merasa senang terhadap watak itu, dan melihatnya dengan simpatik. Dan menginginkan watak itu memperoleh kemenangan pada akhirnya.

O2. identifikasi negatif : kebalikan dari identifikasi positif. Artinya : penonton membenci watak itu dan melihatnya dengan antipati/ dengan perasaan menyebalkan.

O3. penonton melihat watak itu dengan penuh perasaan, menimbulkan rasa belas kasihan dan serius.

O4. penonton melihat watak itu komise. Tujuannya adalah menimbulkan ketawa sepanjang pertunjukan. (contoh : pelayan dalam srimulat) atau (polyneus dalam Hamlet).

O5. watak itu harus menguasai watak lain dalam naskah itu, sehingga kekuatan/kelemahan dari pada watak lain akan menentukan berapa banyak kekuatan yang diperlukan watak itu, untuk menguasai dan mempengaruhi watak lain.

O6. apakah watak itu harus mengalah/kontras dengan eatak lain

O7. apakah watak itu harus memberikan suasana/warna lokal

O8. apakah watk itu hanya memberikan informasi/menunjukkan fungsi lain. (contoh : hantu dari ayah Hamlet).

Keterangan :

Identifikasi positif : kita bersimpati karena tokohnya memiliki bobot yang lebih hebat dari diri kita(dalam berbagai hal).

(no : O3) tidak lebih dari kita, tetapi kita merasa kasihan kepadanya. Karena dia tidak lebih mampu dalam menghadapi problem hidupnya sehingga kita merasa kasihan/menyayangkan.(contoh : tokoh dalam film usia 18).

Konflik : dengan alam, dirinya sendiri, orang lain.

(3-9-81)

Catatan :

#### b. APA YANG DIUNGKAPKAN PENGARANG TENTANG WATAK ITU :

Tidak seluruh pengarang memberikan informasi tentang penafsiran watak.pengarang sering mencantumkan informasi tentang watak, misalnya : umurnya 20 tahun, lincah,

cantik, pakai kacamata, pincang, pemalu, suka nervous dll. informasi ini tidak akan banyak membantu sutradara dan pemain membangun karakterisasi watak itu. Jika pengarang tidak memberi informasi yang cukup, sutradara perlu menganalisa watak itu melalui cara berikut :

- i. apa yang dilakukan watak dalam naskah itu
- ii. apa yang dilakukan watak itu tentang dirinya

melalui ucapan watak itu sendiri, watak mengungkapkan keinginan/tujuan utamanya. Dengan catatan, tidak semua watak dalam naskah sandiwara mengutarakan keinginan/tujuan utamanya melalui ucapan. Sebagai contoh : bisa kita ambil, ucapan Blanche du bois dalam usaha :

"siapa pun kau, saya selalu tergantung atas belas kasihan orang lain".

Ucapan ini dengan tangkas mengutarakan keinginan/tujuan utamanya dari Blanche du bois, yaitu mencari perlindungan.

- iii. apa yang dikatakan watak lain tentang watak itu

seorang pemain perlu menyadari dan melihat watak yang dimainkannya melalui mata watak lain.

Kadang-kadang pengarang melakukan pengamatan yang lebih mendalam tentang suatu yang melalui mulut watak lain, misalnya : Biff yang memberikan penilaian tentang ayahnya tentang adegan terakhir matinya pedagang keliling : "ia mempunyai mimpi buruk, buruk semuanya buruk".

Begitu pula Blanche du bois dalam usaha memberi informasi tentang Stanley : "dia makan seperti binatang, punya perangai seperti binatang. Makan bergerak seperti binatang. Ada sesuatu yang tidak manusiawi didalam dirinya. Ya, dia mirip monyet. Persis seperti dalam gambar yang pernah saya lihat dalam pelajaran anthropologi".

- iv. apa yang dikatakan pengarang tentang watak itu melalui penjelasan yang dicantumkan dalam naskah/tulisan di majalah/surat kabar.

Ada yang memberikan penjelasan tentang watak satu persatu dalam naskah. Misalnya, yang dilakukan Arthur miller dalam the Crucible.

Atau ada juga pengarang yang menulis secara khusus tentang watak-watak itu dalam sebuah tulisan, koran/majalah.

### c. PERKEMBANGAN WATAK DALAM NASKAH :

Perkembangan watak dalam naskah ditentukan oleh jumlah kejadian dan konflik yang diawali watak itu dalam naskah tersebut. Ada saatnya pengarang dengan kelas menggambarkan tujuan utama dari pada watak itu. Akan tetapi karna jumlah kejadian/adegan yang mendukung tujuan utama itu, maka perkembangan watak dalam naskah pun tidak jelas.

Karna itu sutradara perlu mempertanyakan apakah watak itu berkembang dalam naskah atau sama saja sewaktu layar dibuka sampai layar ditutup.

Kita tahu tujuan utama Oedipus rex adalah mencari raja Claudius.

Sophocles memberikan kejadian/adegan yang cukup atau mendukung tujuan utama Oedipus ini. Sehingga kita bisa melihat perkembangan watak Oedipus dari seorang raja yang gagah perkasa, seorang pahlawan yang menjadi seorang yang papa.

Didalam naskah ini Oedipus tidak hanya berkembang secara psikologis, akan tetapi juga secara fisik. (dari orang yang dapat melihat menjadi buta).

Perkembangan suatu watak dalam naskah biasa diibaratkan seperti sebuah negatif foto yang bisa menghasilkan gambar menurut ukuran yang kita kehendaki.

Sutradara dan pemain didalam menganalisa naskah harus menentukan seberapa jauh perkembangan watak itu meyakinkan dan konsisten. Dan menentukan saat-saat dimana watak itu berkembang dalam adegan demi adegan.

Contoh : Nurdin mulai berkembang dari manusia normal menjadi mendekati gila pada saat dia melemparkan lampu kearah istrinya. (naskah sang ayah – karya August Strinberg).

(7-9-81)

#### d. KARAKTERISASI DAN GAYA PEMENTASAN :

Karakterisasi yang dikaitkan dengan gaya pementasan, dimana sutradara dan pemain harus mengintegrasikan karakterisasi dengan gaya, set dan kostum.

Ukuran ucapan gerakan dan gerak gerik didalam pementasan naskah-naskah klasik berbeda dengan ukuran ucapan dan gerak gerik naskah realisme.

Sutradara dan pemain harus menentukan ukuran gerakan, gerak gerik dan unsur-unsur karakterisasi lainnya untuk pementasan naskah tertentu.

Penggunaan hand prop dan karakter prop harus efektif untuk membangun karakterisasi. Misalnya : pembela/notaris dijamin Moliere bisa dikembangkan melalui penggunaan hands prop dan karakter prop seperti : tabung tinta, pena, bulu angsa dll.

#### e. APA YANG HARUS DIKERJAKAN PEMAIN UNTUK MENGISI DIRINYA SENDIRI :

Setelah sutradara menjelaskan apa yang dicari dan dikerjakan pemain untuk karakterisasi, maka selanjutnya adalah tugas pemain untuk mengisi dirinya sendiri. Ada 3 sumber yang bisa dipergunakan pemain untuk mengisi dirinya sendiri, yaitu :

##### O1. OBSERVASI :

Kepada pemain muda yang belum punya pengalaman, sutradara jangan memerintah : go out and live untuk mencari model watak yang diperankannya. Sutradara lebih baik mengatakan : go and look.

Ada perbedaan pokok dalam ke-2 hal ini, yaitu :

- Pemain cenderung meniru model watak yang akan dimainkannya
- Menyuruh pemain mengenal dan merasakan model watak yang akan dimainkannya

Untuk sasaran observasi banyak sumbernya disekitar diri pemain. Kalau dia mau mencari : dalam bis, pasar dll. Stanislavski sering menganjurkan pemain untuk mencari ide/bahan-bahan karakterisasi melalui pengalaman diri sendiri, teman, gambar-gambar, cerita/kejadian kehidupan sehari-hari yang sederhana.

- Bila pemain telah menemukan seorang yang menyerupai watak yang dimainkannya, dia harus berusaha mengenal orang itu lebih baik(dekat) dari pada meniru tingkah laku, gerak geri dan gerakan orang itu. Pemain harus memperhatikan dan mengamati orang itu lebih lama dan bersimpati dengan orang itu. Dengan demikian pemain mulai merasakan perasaan orang itu(kehidupan batin orang itu). Hasil pengamatan ini harus dicatat sampai detail, kemudian dibawa ketempat latihan untuk dilaksanakan.
- Untuk mencari model watak pemain tidak perlu bertumpu pada satu orang(satu model). Pemain mungkin menemukan cara jalannya dari seseorang, suara/cara bicara dari orang lain, tarikan wajah dari orang ke-3, gerak gerik dari orang ke-4, kemudian memadukannya menjadi karakterisasi yang utuh.
- Pemain harus menghindarkan diri dari hasil pengamatan pemain lain. Jangan meniru karakterisasi pemain lain. Pemain harus langsung mencari dan menemukan sumbernya, yaitu kehidupan itu sendiri. Pemain harus menghindarkan diri mencari informasi karakterisasi perannya dari gedung bioskop/teater.
- Karakterisasi yang hanya menghasilkan/menampilkan klise dan stereo type harus dihindarkan. Tidak semua orang 'batak' kasar dan mau menang sendiri, dan tidak semua orang 'jawa' sopan dan menghargai perasaan serta pikiran orang lain.

(10-9-81)

## O2. RISET :

Apa bila pemain memerankan tokoh sejarah/yang masih hidup, pemain bisa menolong dirinya mencari karakterisasi peran tersebut dengan riset.

Sumber terbaik untuk itu, ialah :

- Riwayat hidup tokoh itu
- Sejarah
- Potret dan lukisan yang sangat berguna untuk kostum dan mempelajari tarikan wajah, gerak gerik dan sosok tubuhnya. Bahkan pada suatu saat potret dan lukisan dapat membantu seorang pemain menemukan model watak yang akan dimainkannya, biarpun watak itu bukan tokoh sejarah, melainkan watak fiktif seperti yang ditemukan dalam naskah sandiwara biasa.

## O3. IMAJINASI :

Tidak semua pengarang mencantumkan karakterisasi watak itu dalam naskah. Untuk melengkapi bahan-bahan karakterisasi yang diperoleh melalui observasi dan riset, pemain bisa mempergunakan imajinasinya untuk menciptakan karakterisasi melalui jalan/cara berikut :

- Pemain harus mempergunakan imajinasinya, untuk mengisi lubang yang tidak diisi pengarang. Pengarang sering tidak menjelaskan dan menyebutkan dalam naskah watak itu datang dari mana sebelum dia masuk pentas dan apa yang dikerjakan watak itu dalam adegan-adegan. Pemain bisa mengetahui 2 hal diatas dengan

mempergunakan imajinasinya. Sebab penting sekali pemain menghayati watak itu baik diatas pentas maupun diluar pentas.

- o Melalui imajinasi pemain bisa menciptakan kehidupan watak yang diaminkannya. Suatu kehidupan yang diketahui dan dihayati jauh lebih baik dari pada sutradara dan pengarangnya. Identifikasi watak yang telah dicapai pemain, diman watak tumbuh bersama dirinya harus dihormati sutradara dan jangan mengganggu pemain tersebut dengan penjelasan yang tidak ada gunanya, karna hal itu akan mengganggu pemain.

Keterangan :

Tehnik : "jika" dapat dipergunakan dalam rangka memasuki peran/watak. Contohnya :

- o Jika saya menjadi jendral
- o Jika saya menjadi supir
- o Jika saya berada di California
- o Dll

Maksud dan gunanya ialah untuk menciptakan imajinasi didalam diri pemain akan peran yang akan dimainkannya. Dalam hal ini untuk menciptakan kehidupan batih didalam diri pemain akan peran yang akan dimainkannya.

Catatan :

- c. imajinasi pemain lebih bersifat intuitif dari pada intelektual. Pemain tahu bagaimana perasaan Hamlet bukan karna pemain'mengenal' dan mengetahui kehidupan Hamlet, akan tetapi pemain merasakan hal yang sama dengan Hamlet. Apabila pemain telah menyatukan dirinya dengan watak maka baginya tidak sulit lagi memainkan peran itu.

(14-9-81)

Catatan :

#### IV. MENOLONG PEMAIN MEMASUKI WATAK PERANNYA :

Sesudah pemain mempunyai konsep yang jelas tentang watak dan sudah mempunyai gambaran yang jelas tentang proyeksi watak dan juga sudah mengetahui dengan baik perkembangan watak itu, dan yang paling akhir melalui observasi, riset dan imajinasi, pemain telah mempunyai model watak : maka tibalah saatnya pemain memasuki perannya.

Biarpun sulit mengetahui proses psikologis yang dilakukan pemain memasuki watak yang diperankannya, bagi sutradara dan penonton mudah mengetahui apakah pemain telah masuk didalam watak yang dimainkannya dan diperankannya.

Waktu latihan memasuki peran, tidaklah terlalu banyak berurusan dengan proses pemikiran disbanding dengan proses emosi dalam rangka penyatuan diri dengan watak itu.

Tidak disangsikan lagi unsur-unsur yang lahir dari ketidak sadaran mengambil peranan didalam proses penyatuan diri pemain dengan peran yang dimainkannya.

Maksudnya, pemain tidak terlalu mempertinbangkan lagi dengan sadar data tata riwayat hidup sampai yang sekecil kecilnya dari pada watak itu. Misalnya saja, berusia 25tahun, anak muda yang malang, tidak punya rumah, tidak punya siapa siapa, orang tua dan

kekasih, akan tetapi pemain langsung masuk ke dalam sepatu watak itu, bertindak, berbicara dan beraksi sesuai dengan watak itu.

Untuk membantu pemain dalam proses memasuki perannya, sutradara dapat melakukan hal hal berikut :

- a. dengan menciptakan lingkungan latihan yang baik untuk merangsang eksperimentasi. Karakterisasi yang efektif biasanya lahir dan tumbuh melalui proses trial and error, dimana pemain dengan bebas mencari, mencoba, memperbaiki beragam karakterisasi, baik dalam pengucapan maupun gerakan dan gerak-gerik yang sesuai dengan rythme watak itu. Sutradara harus memberikan kebebasan yang cukup kepada pemain, sehingga pemain mempunyai keberanian dan kemampuan yang cukup untuk bereksperimen ( trial and error ). Untuk hal diatas sutradara bisa membantu pemain melalui hal hal berikut :

O1. Mendorong pemain supaya selalu membawa ide baru dalam/ke tempat latihan. Sutradara harus menghormati sumbangan kreatif pemain dan menyatukan ide sutradara.

(17-9-81)

O2. sutradara harus mengenal dengan baik kecakapan dan sumber-sumber yang ada dalam diri pemain dan kepribadian pemain sebagai individu. Sutradara harus mengamati sumber-sumber api/cahaya dalam diri pemain yang bisa dikembangkan. Bila pemain belum bisa memberikan apa yang diinginkan sutradara, maka sutradara harus merangsang pemain untuk menciptakan apa yang diinginkan karaterisasi peran itu.

Keterangan :

Jangan menggurui. Melainkan hendaklah memakai metode 'bertanya'. Maksudnya untuk merangsang pemain memikirkan peran yang akan dimainkannya.

Misalnya :

- latar belakang watak
- latar belakang pemain itu sendiri
- mengapa dia begini dan begitu(maksudnya watak dan pemain)
- dll

Memberikan pemain dengan tugas tertentu. Teori penigasan ini seperti :

- Mengapa petani itu memiliki sifat begini dan begitu
- Mengapa pejabat itu korupsi
- Mengapa dia membolos
- dll

Hal tersebut kehidupan batin adalah naskah itu sendiri.

Untuk mencapai karakterisasi bisa menggunakan model. Blocking tidak saja merupakan arus lalu lintas watak saja, tetapi juga merupakan : karakter dari emosi.

Pemain yang intuitif : pemain yang dimiliki kemampuan 'merasakan' yang tinggi akan perannya.

Beat :

- mengejek : ada unsur tertawa didalamnya



- mencemoohkan : ada unsur marah didalamnya

O3. Sutradara harus membantu pemain membangun karakterisasi peran itu sedikit demi sedikit. Dan sutradara jangan memaksa karakterisasi yang sudah harus sempurna pada latihan pertama. Untuk itu sutradara harus mempergunakan setiap latihan memperkaya karakterisasi. Jangan biarkan pemain mengulang hal yang sama dari hasil latihan yang lalu. Sehingga tidak memperkaya dan tidak menyempurnakan.

Keterangan :

Study adegan – (dalam hubungannya dengan karakterisasi) :

- untuk mengetahui pola pengucapan
- karakterisasi beat demi beat
- watak dalam: suasana dan kejadiann

O4. apabila pemain telah menemukan karakterisasi yang tepat atau telah menemukan unsur-unsur karakterisasi dalam beat, jadikan itu sebagai pegangan untuk mengadegankan beat selanjutnya atau sutradara boleh mengatakan kepada pemain : "ingat tidak waktu kau mengadegankan beat, yaitu membujuk istrimu yang nagmbek karena kau selalu terlambat pulang".

Penggunakan cara/pola pengadeganan itu kembali dalam adegan berikutnya".

O5. sutradara harus menjaga latihan yang terkonsentrasi dan berdisiplin, sehingga pemain selalu bersama watak yang dimainkannya waktu pengadeganan beat demi beat. Sutradara harus menghentikan apabila pemain hanya meraba raba watak yang dimainkannya. Berikan kesempatan kepada pemain untuk merenungkan kembali konsep watak yang dimainkannya dan bila perlu berikan petunjuk atau bimbingan supaya pemain bisa kembali memasuki perannya.

(21-9-81)

O6. Sutradara jangan menyebut atau memanggil nama pemain yang sebenarnya selama latihan, akan tetapi menyebut/memanggil nama pemain itu atas nama watak yang dimainkannya. Tujuannya adalah supaya pemain selalu berusaha menyatukan dirinya dengan perannya, dan tidak muncul dalam dirinya kesadaran dirinya yang sebenarnya.

O7. Sutradara harus mendorong improvisasi dan trial and error. Pemain sering menemukan karakterisasi watak melalui imporovisasi yang melahirkan penemuan yang spontan.

Keterangan :

Improvisasi disini maksudnya improvisasi langsung ditempat kejadian, bukan didalam set/panggung. Dengan jalan : ditafsirkan terlebih dahulu plot demi plot/adegan demi adegan. Terakhir baru improvisasi langsung ditempat kejadian, untuk merasakan secara langsung apa yang diperlukan sesuai dengan naskah cerita. Diharapkan dari improvisasi ditempat kejadian langsung untuk menemukan apa yang dibutuhkan seacara langsung dapat dicapai.

1. merasakan apa yang terjadi.

2. melakukan sesuatu.
3. dll.

Catatan :

- b. Memasukkan pemain kedalam pemain. Sutradara harus menyadari bahwa pemain memasuki watak melalui beberapa cara, yaitu bekerja dari dalam keluar, atau dari luar ke dalam. Pemain menggiring watak kedalam dirinya atau menggiring dirinya kedalam watak. Methode yang paling baik ialah cara mana yang paling baik bagi pemain itu sebagai individu.

Keterangan :

Maksudnya tidak harus mutlak untuk membangun karakterisasi dari luar kedalam, tapi suatu waktu bisa saja dilakukan dari dalam keluar.

Catatan :

### 1. BEKERJA DARI DALAM KELUAR :

Stanislavski beserta pengikutnya selalu menekankan tentang konsepsi watak mulai dengan kehidupan bathin daripada watak dalam hal ini menghayati tujuan utama watak atau melalui garis laku dari pada watak. (through line of action). Kemudian membiarkan watak itu tumbuh keluar secara organik dan unsur-unsur luar (gerakan, gerak-gerik, tarikan wajah, ucapan) akan muncul dengan sendirinya. Selama pemain hidup bersama peran yang dimainkannya, sebutir bibit jagung/kacang yang ditanam akan tumbuh dengan menyundul tanah di atasnya, karena dalam bibit itu ada bibit action atau keinginan, yaitu ingin melihat alam yang luas.

Keterangan :

Proses penciptaan seorang aktor berbeda dengan seorang pengarang, pelukis, pemahat dan pemotret. Aktor : berkali-kali (melalui proses latihan, dll). Pengarang, pelukis, dll : sekali cipta, sampai bertahun-tahun karya ciptanya tersebut tetap begitu (tak berubah). Aktor memainkan sekarang dengan memainkan tahun depannya dengan naskah dan watak yang sama akan berbeda permainannya.

Through line of action : super obyektif.

Catatan :

### 2. BEKERJA DARI LUAR KEDALAM :

Setelah dia menangkap dengan jelas gambaran sosok tubuh dari pada watak itu, maka lebih mudah baginya memasuki watak itu. Bahkan pemain tersebut dengan sadar memilih suara, pola pengucapan, cara jalan, gerak-gerik dan merupakan aspek lahiriah dari pada watak. Stanislavski sangat meragukan efektifitas metode bekerja dari luar kedalam. Dalam bukunya : BUILDING A CHARACTER, membangun watak dengan mempergunakan unsur-unsur luar, yaitu kostum, rias, suara, jalan, gerak-gerik dan gerakan. Stanislavski mengemukakan/mengatakan : karakterisasi lahiriah bisa dicapai secara intuitif, dan juga secara teknik murni, mekanik dan ketangkasan lahiriah.

Syarat yang paling utama ialah : apakah pemain melakukan penyelidikan untuk unsur unsur luar. Ia tidak boleh kehilangan dirinya. Didalam pengalamannya sebagai pemain Stanislavski menyadari bahwa emosi bisa dibangkitkan melalui kegiatan fisik, misalnya tubuh yang lemas dan surara orang tua yang letih : pemain bisa merasakan kelelahan dan ketihan itu didalam dirinya. Dalam kata lain, pemain harus bisa memanfaatkan auto sugesty didalam memasuki peran.

Keterangan :

Karakter dan aktor harus seimbang. Jangan sampai karakter berada diatas aktor atau sebaliknya.

(24-9-81)

Catatan :

#### c. CARA LAIN UNTUK MENOLONG PEMAIN MEMASUKI WATAK :

O1. meyakinkan pemain memasuki perannya sebelum masuk ke pentas, kemusian memusatkan perhatian terus menerus terhadap peran itu selama diatas pentas penting diperhatikan setiap sutradara.

Beberapa pemain yang sudah berpengalaman merasa bangga terhadap dirinya karena dalam waktu sekejap dia bisa cepat memasuki perannya, biarpun sebelumnya dia bercanda/mengobrol sebelum masuk ke pentas.

Bagi pemain muda yang belum banyak pengalaman, mempunyai masalah yang berbedabeda. Dia membutuhkan waktu yang agak lama, agar dirinya selalu bersama peran yang dimainkannya. Baik waktu latihan maupun pementasan.

Pemain muda sebelum gilirannya tiba memasuki pentas banyak melakukan pemanasan/warming up diluar pentas dengan merenungkan adegan yang akan dimainkannya atau mengucapkan dialog pelan-pelan sambil berjalan mondar-mandir diluar pentas, sehingga dengan demikian dia selalu berusaha memusatkan pikiran dan perasaannya untuk menyatukan dirinya dengan gerakan, pikirab dan perasaan watak. Merenungkan citra dari pada watak itu dan mengimajinasikan rangkaian kejadian/saat-saat kehidupan dari watak itu(seluruhnya)

Keterangan :

Kesulitan pertama seorang pemain baru adalah relex diatas panggung. Kalau latihan dan persiapannya sangat kurang akan menambah kekacauan yang lebih parah lagi terhadap pementasan itu.

Catatan :

O2. menganjurkan pemain menggunakan kostum/property dari pada peran waktu latihan. Sehingga pemain merasa telah menjadi peran itu. Aspek psychologisnya adalah membantu pemain merasakan perannya waktu latihan. (paploy : refleksi yang terkondisi.

O3. menyarankan pemain mempergunakan sub tex untuk menjajaki pikiran, perasaan watak yang tersembunyi dibalik/dibah dialog. Cara lain untuk menggarap sub tex adalah

menyuruh pemain lain mengucapkan dialog peran yang kita mainkan, sementara itu kita mengungkapkan pikiran dan perasaan yang dikandung dialog.

- d. terakhir : mempertahankan watak : tugas sutradara yang paling akhir adalah mengatur tempo dan klimaks, memadatkan cerita dan mengaluskan pengadeganan. Pemain bertugas untuk mempertahankan watak atau memainkannya secara konsisten. Jika pemain sudah benar-benar menjadi watak itu, maka persoalan que, tempo, respons, membangun adegan dan lain sebagainya tidak menjadi masalah bagi pemain. Dengan demikian dia akan mampu memusatka pikiran dan perasaannya terhadap peran itu pada setiap malam pertunjukan. Disini sutradara tidak lagi mencampuri pemain itu, karena itu tugas mempertahankan watak itu adalah tugas seorang pemain.

(28-9-81)

Catatan :

## BEKERJA DENGAN PEMAIN :

### I. Pendahuluan :

Hubungan kerja antara sutradara dan pemain adalah merupakan hubungan yang paling sulit. Seorang pelukis bekerja dengan kanvas, cat dan kuas. Dan seorang pematung bekerja dengan kayu, batu, gips dan besi. Seorang sastrawan bekerja dengan pena dan kertas. Tetapi seorang sutradara bekerja dengan sekumpulan manusia yang mempunyai pribadi, pengalaman, latar belakang kehidupan dllnya yang berbeda. Seorang pelukis kalau jengkel atau merasa gagal terhadap hasil lukisannya, dia bisa merobek atau membuang hasil lukisannya itu. Begitu juga dengan pematung atau sastrawan.

Tetapi seorang sutradara yang jengkel melihat prestasi pemainnya tidak boleh memukul pemain itu atau membuangnya keluar pentas. Karena itulah hubungan kerja seorang sutradara dan pemain mempunyai kekhususan. Hubungan kerja itu mempunyai tiga aspek, yaitu :

- PERTAMA : hubungan kemanusiaan, dimana sutradara harus mengerti dan mengenal dengan baik setiap pemainnya.
- KEDUA : hubungan fungsional, dimana sutradara harus menyadari dirinya sebagai sutradara. Dan melaksanakan tugas dan tanggung jawabnya sebaik baiknya.
- KETIGA : Hubungan kreatif dimana sutradara menjadi sumber ide dan inspirasi pada waktu latihan.

### II. PENDEKATAN SUTRADARA TERHADAP PEMAIN :

#### a. Mengerti dan mengenal pemain :

Apabila seorang sutradara waktu pertama kali menghadapi pemain di dalam latihan membaca, sutradara perlu menyadari dan mengetahui hal hal berikut :

1. pemain pemain itu mempunyai pengalaman teater yang berbeda-beda. Methode acting yang mereka pakai dan istilah teater yang mereka pergunakan. Ada kemungkinan satu istilah teater mempunyai pengertian yang berbeda bagi setiap pemain. Karena itu sutradara perlu menciptakan kesamaan bahasa yang dipakai dalam latihan yang bisa dimengerti semua pemain.
2. pemain mempunyai latar belakang psikologis, kematangan emosi, kematangan mental dan tingkah laku yang berbeda. (Tidak semua pemain mau dikritik secara terbuka di muka umum). Namun begitu pemain mempunyai persamaan, yaitu :
  - a. setiap pemain ingin bermain baik dalam setiap pertunjukan. Sikap dan pendirian ini perlu di pegang dan dipelihara serta dikembangkan oleh sutradara.
  - b. Pemain selalu ingin mempunyai keyakinan terhadap sutradara. Pemain ingin melihat sutradara sebagai sumber inspirasi dan ide. Dan juga sebagai tenaga pendorong yang membimbing pemain untuk bermain baik. Baik waktu latihan, maupun waktu pertunjukan.

(1-10-81)

- c. Sutradara harus mengerti dan mengenal setiap pribadi pemain, karena pemain itu kadang-kadang adalah manusia yang hyper sensitive atau manusia yang sangat perasa. Sutradara perlu memberikan pujian, serta meyakinkan pemain (misalnya : agar beatnya jelas,dll) bahwa pemain tersebut telah memperoleh kemajuan dalam permainannya. Adalah suatu peraturan/kode etik, memuji pemain di depan teman-temannya dan tidak mengkritiknya secara terbuka. Akan tetapi sutradara mengkritiknya secara tersendiri. Hal ini bisa kita ibaratkan seorang dokter spesialis memberikan diagnosa dan therapy terhadap pasiennya secara individual.

Keterangan :

Primadona kompleks : menganggap dirinya paling hebat. Menginginkan pujian secara berlebihan.

Suasana duduk sama rendah, berdiri sama tinggi harus diciptakan sutradara terhadap pemainnya.

Asisten sutradara :

Fungsi kreatifnya tidak ada :

Maksudnya, tidak berwenang penuh terhadap wewenang sutradara dalam menyutradarai pemain. (misalnya : menyisipkan dan membuang kalimat dalam naskah/dialog, acting, blocking, dll).

Catatan :

- d. pemain menginginkan penerimaan yang baik dari teman-temannya terhadap dirinya. Dan merasa menjadi anggota dari teman/team pemain tersebut, biarpun ia memainkan perannya yg kecil
- e. seorang pemain yang merasa dirinya merupakan pemain yang paling lemah dan juga suka bingung, sutradara perlu memberikan bimbingan tersendiri

pada pemain tersebut, untuk menumbuhkan keberanian moriel dan percaya terhadap diri sendiri. Sutradara perlu mengatakan kepada pemain seperti ini bahwa dia punya bakat dan bisa bermain.

(22-10-81)

b. menyadari diri sebagai sutradara :

sama halnya dengan pemain, sutradara pun mempunyai latar belakang dan pribadi yang berbeda-beda. Ada sutradara yang mendaulatkan dirinya sebagai auto orafit yang menuatkan dirinya sebagai penguasa mutlak dalam group teater itu. Hubungan dia, atau sifat kepemimpinannya adalah instruktif dan doktriner, yaitu mengeluarkan perintah-perintah yang harus dilaksanakan dan dipatuhi pemain dan para pembantunya.

Sutradara seperti ini tidak percaya kepada prinsip kerja teater bahwa kerja teater itu adalah kerja kolektif, dimana setiap orang berusaha menyumbangkan atau memberikan iuran artistik dan kreatifnya, termasuk keringat dan jerih payahnya. Ada sutradara yang bersifat atau berfungsi koordinatif saja. Dia sangat mempercayakan tugas-tugasnya dan tanggung jawab teater kepada pemain dan pembantu-pembantunya, tanpa memberikan pengarahan. Sutradara seperti ini sebenarnya/pada hakekatnya hanyalah sebagai pemimpin panggung yang bertugas mengkoordinir seluruh kerja teater, mulai dari pemain, sampai kepada awak panggung yang lain.

Dalam latihan sutradara seperti ini hanya merupakan pengawas latihan, bukan sebagai pengarah dan pembimbing latihan. Karena itulah sutradara seperti ini tingkatnya hanya sebagai pimpinan panggung yang berfungsi koordinatif. Ada sutradara yang bersikap demokrat, dan yang percaya pada prinsip kerja teater seperti disebut di atas. Sutradara seperti ini tidak bersifat atau berfungsi instruktif akan tetapi lebih condong dan lebih percaya kepada sikap persuasif.

Tidak hanya itu, sutradara seperti ini sangat percaya kepada hubungan yang akrab dan dinamik antara sutradara dan pemain. Dan juga sangat percaya kepada diskusi sebagai forum dan lalu lintas pertukaran pikiran, ide, inspirasi dan pengalaman. Kepemimpinan sutradara seperti ini tidak bersifat instruktif, tetapi lebih cenderung mempergunakan metode bertanya untuk menggali dan memperoleh sebanyak mungkin dari pada pemain.

Keterangan :

Inti dari directing : mendorong, dan mengarahkan. Bukan menarik atau mendahului.

(2-11-81)

Catatan :

Terlepas dari perbedaan sikap dan pendirian sutradara diatas, seorang sutradara perlu memperhatikan dan menyadari hal-hal berikut :

1. Sutradara harus mampu membina komunikasi yang baik dengan pemain. Bahasa antara sutradara dengan pemain haruslah bahasa yang bisa ditangkap dan dimengerti bersama. Sering dalam praktek atau latihan, bahasa antara sutradara dengan pemain

tidak berjalan dengan baik, yang menyebabkan komunikasi macet. Bila hal ini terjadi maka tentunya kerja sama antara sutradara dengan pemain di waktu latihan tidak bisa diwujudkan. Dan hal ini jelas akan melahirkan pertunjukan yang buruk. Sering dalam latihan waktu sutradara menjelaskan ide atau penafsirannya tentang sebuah adegan mempergunakan istilah-istilah teater yang tidak bisa ditangkap atau dimengerti para pemainnya, yang menyebabkan ide dan penafsirannya itu tidak sampai kepada pemainnya. Sutradara juga sering untuk mengarahkan atau membimbing pemainnya memasuki sebuah adegan `salah mempergunakan bahasa sutradara`, misalnya dengan menyuruh pemain harus lebih gembira, marah dll sebagainya, tanpa menjelaskan apa inner motivation perasaan-perasaan tersebut. Tujuan utama membina komunikasi antara sutradara dan pemain adalah untuk mengakrabkan dan mendinamikkan hubungan sutradara dengan pemain. Latihan haruslah menjadi forum dialog. Tujuan yang kedua adalah untuk membentuk atau mewujudkan pengertian dan penghayatan yang sama tentang penafsiran adegan naskah sandiwara.

(5-11-81)

2. Sutradara harus mampu memompakan tujuan pementasan itu kepada pemain, yaitu keinginan bersama untuk mencapai suatu pementasan yang baik. Dan bukan hanya mencapai penyutradaraan atau permainan dan penataan artistik yang baik. Dengan demikian setiap orang yang terlibat dengan pementasan itu akan berusaha memberikan sumbangan artistik atau kreativitasnya untuk pementasan itu. Kegairahan kolektif ini muncul adalah karena rasa tanggung jawab yang sama terhadap tujuan tadi. Jika Gordon Graig mengatakan bahwa seorang sutradara adalah seorang ahli kimia, maksudnya adalah memerlukan/memadukan seluruh unsur teater untuk melahirkan pementasan yang baik.

Unsur-unsur teater yang bernama penyutradaraan, pemeran, penataan artistik dllnya adalah hasil karya manusia-manusia yang terlibat dalam pementasan itu (synthetic art).

Keterangan :

Ada 4 aspek penting bagi sutradara :

1. Mimesis : pengertiannya imitation of an action
2. Fugitive art : mengejar ucapan pemain. Penonton dipaksa mengejar ucapan. Sekali penonton merenungkan, dia akan tertinggal.
3. interpretative : penafsiran.
4. synthetic art : perpaduan dari segala unsur.

3. sutradara jangan memperlakukan pemain sebagai pelampiasan nafsunya yang tertekan karena tidak berhasil atau tidak mampu menjadi pemain. Orang seperti ini menjadi sutradara karena gagal menjadi pemain. Sutradara harus menyadari batas-batas hak dan tanggung jawabnya. Karena itu sutradara jangan memaksakan konsepsinya kepada pemain. Misalnya dengan mendikte pemain melakukan suatu gerakan, atau mengucapkan suatu dialog. Sutradara bukanlah seorang yang mempunyai kemampuan yang bisa memainkan seluruh peranan dalam naskah itu.

Bahwa seorang sutradara harus mempunyai konsepsi dan proyeksi setiap watak, itu jelas. Tetapi pemain juga mempunyai konsepsi dan proyeksi tentang watak yang akan dimainkannya. Tugas sutradara adalah memberikan bimbingan. Bila konsepsi dan proyeksi watak kurang sempurna. Tugas dan fungsi sutradara adalah sebagai sumber inspirasi, ide dan sumber suport bagi pemain.

(9-11-81)

Catatan :

4. seorang sutradara pada waktu penafsiran maupun pada waktu latihan dan pertunjukan janganlah memperlihatkan kebimbangannya, kurang percaya pada diri sendiri, atau ketakutan pada pemain. Ada sutradara tidak mampu memastikan penafsiran suatu adegan yang menyebabkan pemain sangsi dan kebingungan mempelajari dan mengadegankan adegan itu.

Sering seorang sutradara, sebelum pertunjukan perdana memperlihatkan kesangsian dan ketakutannya, apakah pementasannya akan berhasil atau tidak. Hal-hal seperti ini bisa juga mempengaruhi pemain selama pementasan. Karena itulah dituntut dari seorang sutradara untuk memiliki pribadi yang kuat, percaya terhadap diri sendiri, pengalaman dan pengetahuan teater yang baik.

5. Pengalaman menunjukan banyak pemain mengemukakan kritiknya tentang sutradara, misalnya, sutradara kurang jelas memberikan petunjuk dan bimbingan waktu latihan. Sutradara kurang jelas memberikan petunjuk dan bimbingan waktu latihan. Sutradara kurang tegas untuk mengambil keputusan didalam soal penafsiran sebuah adegan. Kadang-kadang sutradara melakukan pilih kasih kepada pemain tertentu dan kurang memberikan perhatian kepada pemain yang lain. Sutradara yang berpendirian atas suka dan tidak suka akan menghancurkan suasana kerja kolektif didalam group teater itu sendiri.

Akibatnya mungkin ada pemain yang mengundurkan diri, atau mungkin ada pemain yang kurang bergairah dalam pementasan. Sutradara yang perlakukan pemain dengan tidak adil sama halnya : "menanam benih perpecahan dalam group teater itu". Hal ini lama kelamaan akan menghancurkan group itu sendiri.

Di samping sifat-sifat buruk sutradara seperti disebutkan diatas, ada sutradara yang lekas marah apabila pemainnya tidak cepat menangkap idenya ataupun maksudnya tentang sebuah penafsiran adegan. Begitu juga halnya apabila seorang pemain kurang cepat menghafal teks, atau suka lupa teks tanpa berusaha mencari sebabnya. Sutradara seperti ini kurang sabar dan tekun membimbing.

Yang paling celaka ialah apabila sutradara suka mencela ataupun mencemoohkan pemainnya dengan ucapan-ucapan buruk, tidak bisa main keledai, babi, kuda dan sebagainya.

Yang paling akhir ialah sutradara kurang menghargai disiplin latihan, baik dalam pengertian waktu maupun dalam pengertian tanggung jawab, yaitu membawa ide-ide baru pada setiap latihan. Tidak mutlak sutradara datang tepat pada waktunya. Akan tetapi dia harus memberitahukan sebelumnya kepada pemain dan memberikan tugas-tugas sebelum dia hadir dalam latihan.



6. Sama halnya seperti disebutkan diatas tadi, yaitu memompakan tujuan pementasan pada pemain. Sutradarapun harus mampu membangun kegairahan dan keyakinan terhadap pemainnya tentang naskah sandiwara yang akan dipentaskan.

Gairah dan keyakinan ini akan tercermin dalam latihan-latihan maupun dalam malam pertunjukan. Keyakinan dan kegairahan ini adalah merupakan salah satu tuntutan penting kerja kolektif teater itu sendiri.

(12-11-81)

a. HUBUNGAN KREATIF ANTARA SUTRADARA DENGAN PEMAIN :

Latihan adalah merupakan waktu dan ruang bagi sutradara untuk membina dan mengembangkan/membangun hubungan kreatifnya dengan pemain. Latihan : adalah saat yang paling rumit dan menegangkan bagi seorang sutradara, karena pada waktu latihanlah kesempatan bagi sutradara untuk membuktikan kemampuannya menterjemahkan naskah sandiwara itu dari sebuah teks tertulis atau karya sastra menjadi karya teater.

Tugas sutradara pada waktu latihan sangat kompleks sekali. Dia tidak hanya membuat setiap pengadeganan yang begitu banyak menjadi komunikatif dan ekspresif, akan tetapi juga menjadikan pemain manusia lain sesuai dengan tuntutan karakterisasi dari setiap watak yang ada dalam naskah.

Untuk itu sutradara perlu menciptakan suatu environment, dimana pemain dapat menjalankan tugas-tugasnya dengan baik. Antara sutradara dengan pemain tercipta hubungan pribadi yang baik, akrab dan dinamik. Latihan haruslah dianggap sebagai waktu dan tempat yang terbaik bagi sutradara dan pemain untuk saling bertemu, saling bertukar pikiran, ide atau inspirasi, dan juga untuk saling menukar pengalaman teater masing-masing.

Latihan harus dianggap sebagai pertemuan antara orang-orang teater yang akan menjalankan tugas dan tanggung jawabnya masing-masing. Pemain melaksanakan latihan dengan sebaik-baiknya dan sungguh-sungguh. Begitu juga sutradara memberikan bimbingan dengan sebaik-baiknya dan sungguh-sungguh. Untuk mewujudkan hal diatas sutradara perlu memperhatikan dan menyadari hal-hal berikut :

1. waktu setiap latihan sutradara harus menghormati kebebasan. Melalui kebebasan ini dalam diri pemain tidak timbul rasa takut atau bimbang bila pada suatu saat dia melakukan kesalahan kecil, seperti misalnya 'lupa mengucapkan beberapa baris dialog'. Atau merasa takut menanyakan kepada sutradara tentang beberapa masalah, baik dalam hubungannya dengan pengadeganan maupun dalam keseluruhan pemeranan watak yang dimainkannya.

Untuk itu sutradara perlu memberikan bimbingan dan dorongan kepada pemain untuk mengatasi kekurangan-kekurangannya dan juga keberaniannya untuk menanyakan hal-hal yang tidak jelas baginya. Ada pemain yang takut menanyakan sesuatu di depan orang banyak karena takut dianggap bodoh. Karena itu didalam latihan, montanitas, kegairahan dan kebebasan pemain haruslah dipelihara dan dikembangkan.

Memalui kebebasan ini pemain akan merasa dirinya relax tanpa hambatan psychologis, didalam latihan maupun pertunjukannya. (dengan catatan : harus ada persyaratan pribadi berupa : pemain harus sudah dengan baik menguasai materi latihan, yaitu naskah itu. Baru dia mencoba kemungkinan-kemungkinan naskah itu. Dari sinilah di capai relaxation disaat malam pertunjukan).

2. waktu setiap latihan sutradara harus mampu memelihara dan mengembangkan disiplin latihan. Baik dalam pengertian waktu, misalnya ketepatan hadir waktu latihan, tidak membuang-buang waktu dan interupsi yang tidak berguna, maupun dalam pengertian tugas, yaitu : sutradara dan pemain selalu membawa ide baru pada setiap latihan termasuk dalam pengertian tanggung jawab, yaitu setiap yang terlibat dalam latihan harus menyadari tujuan yang lebih serius dari latihan dan pemusatan perhatian yang lebih intensif untuk mengembangkan latihan itu sendiri.

(16-11-81)

#### b. MEMPEROLEH APA YANG DIINGINKAN SUTRADARA DARI PEMAIN :

Pengalaman menunjukan kerjasama yang baik antara sutradara dengan pemain tidak selalu bisa diwujudkan. Bahkan dalam latihan banyak sutradara banyak memperhatikan pemain yang memegang peranan penting dan kurang memberikan bimbingan serta pengarahan kepada pemain yang memegang peranan kecil. Akibatnya sutradara kurang memperoleh apa yang diinginkan pemain secara maksimal. Sedangkan hal ini merupakan inti dan tujuan utama dari penyutradaraan.

Cara-cara yang bisa ditempuh adalah bagaimana sutradara untuk mencapai tujuan ini ada bermacam-macam. Yang menjadi persoalan adalah bagaimana sutradara bisa bekerja sama dengan baik kepada para pemain dan membimbing serta mengarahkannya dengan baik, sehingga tujuan baik sutradara bisa diwujudkan.

Dalam garis besarnya ada 2 cara yang bisa dipergunakan sutradara, yaitu :

#### O1. Pendekatan kreatif :

- Tujuan utama pendekatan kreatif adalah untuk membujuk batin, pikiran dan perasaan pemain, mengentalkan pemusatan perhatian, membakar dan menyalakan imajinasi dan membuka arsip ingatan emosinya untuk kepentingan pengadeganan serta karakterisasi.

(keterangan : misalnya : lupakan pikiranmu. Persoalan dirumah, janji dll untuk sementara. Masukilah watah perlahan-lahan. Ikuti perasaanmu dengan apa yang terdengar ditelinga. Hal ini disebut : membujuk batin pemain).

- Menggali sebanyak mungkin penafsiran, study adegan dan pelaksanaan pengadeganan dari pemain. Jika ada perbedaan antara sutradara dengan pemain mengenai ke-3 hal diatas, ajukan pertanyaan terhadap pemain, sehingga memungkinkan pemain memikirkan dan menghayati adegan itu lebih intensif. Sutradara jangan mendiktekan penafsiran, study adegan dan pelaksanaan pengadeganan kepada pemain.

- Menafsirkan secara tepat dan benar setiap adegan yang ada dalam naskah sandiwara itu dan mendiskusikan penafsiran bersama pemain. Sutradara harus menjelaskan dengan baik sasaran/materi dari penafsiran itu, yaitu meliputi sinopsis plot adegan, dimana tercantum jumlah/arus kejadian, kemudian menentukan identitas kejadian termasuk identitas pikiran dan perasaan dalam setiap kejadian itu. Sesudah membuat sinopsis plot, sutradara harus mempersiapkan study beat demi beat dan pelaksanaan pengadeganan beat itu berdasar(atau) break down adegan itu atas beat demi beat.
- Mendiskusikan dengan pemain hubungan antara watak untuk mengetahui emosi dan reaksi dari pada setiap watak dalam babak dan adegan. Lebih lanjut mendiskusikan dengan pemain identitas pikiran dan perasaan dari pada setiap beat. Pengalaman menunjukan banyak pemain melakukan kesalahan diatas panggung karena pengertian yang salah tentang apa yang diutarakannya. Kerna itu pemain harus dibantu saat latihan untuk mengeksplorasi dari bawah/sub tex dari pada setiap beat. Untuk mengetahui identitas pikiran dan perasaan dari pada watak dari setiap beat.
- Menunjukkan kepada pemain sumber observasi, dimana pemain bisa menemukan watak, lingkungan watak atau sumber kejadian dan emosi. (karena : untuk mencapai eksternalisasi pemain diperlukan observasi, sebagai alat dalam mencapai pengadeganan yang tepat).

(19-11-81)

- Jika pemain mengalami kesulitan untuk 'memamah' kejadian pikiran dan perasaan peran itu dalam beat tertentu, sutradara bisa mengkaitkan pengalaman kejadian dan emosi pemain dengan pengalaman kejadian dan emosi peran, yaitu dengan jalan 'menggali situasi' yang sama dari dalam diri pemain itu. Caranya dengan mengajukan pertanyaan kepada pemain tersebut, sehingga sutradara memperoleh situasi yang sama antara pemain dengan peran itu.

Keterangan :

Analogi : pengalaman kejadian dengan pengalaman pemain harus sama(bobot, emosi, kualitas sama bangunanya). Bila tidak sama akan terjadi under down acting.

Dengan mempergunakan metode bertanya hal tersebut bisa dicapai. Latihan harus dijadikan forum yang dibudayakan(membudayakan pemain) yang pada akhirnya acting menjadi kebudayaan.

Banyak didalam naskah sandiwara, pengalaman yang belumpemnah dialami oleh pemain.

Catatan :

- Sebelum latihan adegan yang sebenarnya, sutradara bisa mempergunakan improvisasi sebagai tahap pemanasan untuk mengiring pemain memasuki situasi kehidupan watak(pengalaman pikiran, kejadian dan perasaan peran sehingga pemain lebih mudah merasakan makna dari pada adegan itu dan memudahkan pemain melibatkan siri dalam situasi/adegan itu sendiri). Dengan

mengimprovisasikan adegan demi adegan, pemain memperoleh kesempatan menggarap dan mengutarakan sub tex dari pada adegan tersebut.

- Diwaktu latihan sutradara perlu mengadakan evaluasi terhadap latihan itu sendiri. Untuk itu sutradara jang melakukan kritik mengenai hasil pengadegana yang dilakukan pemain. Akan tetapi dengan mengajukan pertanyaan, misalnya : 'apakah pemain merasa puas dengan apa yang dia ucapkan, 'apakah pemain merasakan perasaan watak itu dan apakah pemain sudah merasakan adegan itu dll'.
- Bial pemain belum juga bisa mengutarakan dengan baik mood, perasaan dan intensitas emosi yang dibutuhkan adegan sutradara harus mendiskusikannya kembali melalui penjajakan sub tex dari pada adegan itu.

(23-11-81)

Catatan :

## O2. Pendekatan tekhnis :

Dalam garis besarnya tekhnis ini dilakukan sutradara bersama pemain pada waktu latihan. Pada saat itu sutradara tidak lagi hanya melihat dan menilai pengadeganan demi pengadeganan. Akan tetapi sudah melihat adegan itu dalam hubungannya dengan penonton. Terutama efek adegan itu terhadap penonton. Untuk itu sutradara perlu memperhatikan hal-hal berikut :

- a. Sebaiknya sutradara mendiskusikan dengan pemain efek adegan(beat) yang diinginkan. Dalam hal ini sutradara bisa memberikan saran pada pemain, sehingga efek yang diinginkan bisa tercapai. Ide untuk memainkan adegan sebaiknya datang dari pemain dan jangan dari sutradara. Sutradara jangan mendikte pemain dalam memainkan adegan. Dan prakarsa sebaiknya datang dari diri pemain. Cara untuk memperoleh efek yang diinginkan misalnya efek yang lucu dari sebuah adegan, sutradara menyuruh salah seorang pemain memberikan reaksi kepada ucapan-ucapan yang lucu yang diucapkan pemain lain.

Dengan cara demikian pemaintahu bahwa efek yang diinginkan adegan itu adalah lucu. Disamping pemain menyadari dirinya potensi bermain komedi. Contoh yang lain adalah sutradara memberitahukan kepada pemain hanya mengucapkan dialognya lebih cepat. Sebab temannya bermain akan membangun klimaks dari adegan itu. Sehingga jalan demikian pemain pertama tadi tahu bahwa adegan itu adalah adegan klimaks. Dengan ke-2 adegan ini nampak dengan jelas, bahwa sutradara tidak mendikte pemain dengan menyuruh bermain lucu dan membangun klimaks.

Keterangan :

Tujuan paling akhir dari pada mengarahkan efek dari adegan demi adegan adalah penonton dan pemain sama-sama mendukung/menghayati pengalaman/kejadian, pikiran dan perasaan watak. Inilah sebetulnya ini/hakekatnya dari pengertian total teater.

- b. Jika seorang pemain tidak bisa merasakan emosi dari pada adegan, sutradara bisa mempergunakan tubuh pemain untuk mengungkapkan emosi dengan

menanyakan/mendiskusikan gejala dari pada beat dalam gerakan, posisi badan atau gerak gerik yang karakteristik dengan beat itu.

- c. Untuk mencapai efek yang diinginkan sutradara bisa mendiskusikan dengan pemain teknik-teknik vocal dan gerakan yang bisa dipergunakan. Misalnya :
  - Merubah tempo, volume, pits dan kualitas suara untuk memperoleh variasi. Umpamanya : untuk mengejar efek ketegangan sebuah adegan(beat), dimana pemain melampirkan amarahnya, tempo suara makin cepat, volume yang makin besar, pits yang makin meninggi dan kualitas suara yang gemetar, maka efek yang diinginkan bisa dicapai.
  - Kata kunci yang membutuhkan empty untuk lebih menjelaskan/menegaskan kepada penonton arti dari pada makna kata kunci itu(dalam hubungannya dengan karakterisasi).
  - Pengucapan dialog sebelum, sewaktu dan sesudah gerakan, pengucapan dialog yang disertai gerak gerik dan pause bisa mendramatisir dan membangun ketegangan/keinginan untuk mengetahui oleh penonton.
  - Mempergunakan teknik vocal dan gerakan untuk membangun klimaks. Dengan catatan, sutradara harus menunjukan kepada pemain beat mana yang menjadi klimaks dalam adegan itu. Dan adegan mana yang menjadi klimaks dalam babak itu.
- d. sutradara perlu memberitahukan pemain saat yang tepat mempergunakan alat-alat teknik seperti empetis, enfleksion(gelombang pasang surut ucapan), pause, variasi tempo, volume, pits dan kualitas suara. Misalnya :
  - lebih baik mengatakan kepada pemain berhenti sebentar memikirkan jawaban dari pada pause disini. Dan lebih baik pula mengatakan kepada pemain "kau mau melihat gadis itu, segingga kau berbalik", dari pada mengatakan "balikan badanmu".
  - Untuk memperoleh empetis yang tepat, sutradara bisa mempergunakan metode bertanya sebagai sebagai salah satu cara untuk memperbaiki penempatan empetis yang salah. Misalnya : jika pemain mengatakan, "saya pergi keluar", sebagai pengganti dari "saya pergi keluar"sutradara bisa menanyakan kepada pemain itu "kemana kau pergi?" maka jawabannya "keluar". Dengan demikian empetis adalah kata keluar.
  - Sutradara perlu memberikan penjelasan yang jelas mengenai variasi pits, misalnya dialog ini membutuhkan variasi pits dari pada mengatakan kepada pemain "pengucapanmu jang monoton". Dengan catatan : variasi pits berdasarkan kesadaran tangga untuk setiap beat.
  - Supaya proyeksi suara pemain bisa mencapai penonton yang duduk dibangku paling ujung, sutradara perlu mengeceknya/mengontrolnya dengan duduk diskusi penonton paling ujung dengan memberikan que kepada pemain diatas panggung, sehingga pemain bisa memperluas jangkauan proyek suaranya.

- e. jika pada suatu saat pemain tidak memperoleh atau menemukan cara memainkan sebuah adegan(beat) atau cara pemain memainkan adegan itu tidak cocok/kurang tepat menurut sutradara, maka sutradara bisa menawarkan memainkan adegan itu oleh sutradara itu sendiri. Dengan catatan, sutradara harus bisa main.
- f. Bila cara diatas mengalami kekandasan dan batas waktu latihan makin sempit, cara terakhir yang bisa dilakukan sutradara adlah mendikte pemain dengan cara memberikan contoh pola pengucapan, gerakan dan gerak gerik pemain, dengan catatan :
  - o Sutradara harus bisa dan mengerti acting dengan baik.
  - o Pemain harus mempunyai jiwa yang besar dan pikiran terbuka, menerima bimbingan sutradara dengan cara diatas.

Untuk hal ini sutradara bisa melakukan hal-hal berikut :

1. sutradara melakukan demonstrasi cara memainkan adegan tersebut, dimana dengan jelas pengintegrasian dialog dengan gerakan tubuh(gerak gerik) atau stage business, sehingga pemain dengan mudah menangkap maksud dan cara memainkan adegan itu. (stage business : kerepotan panggung yang harus dilakukan pemain).
2. jika sutradara tidak begitu yakin tentang tehnik actingnya waktu memberikan demonstrasinya, maka sutradara lebih baik mengatakan :”yah, kira-kira begitulah maksudnya ...”.

(8-2-82)

Catatan :

### III. KEBUTUHAN/PERSYARATAN EMOSIONIL DARI PADA ACTING :

Kebutuhan/persyaratan dari pada seni peran secara ringkas terdiri dari :

O1. Pemain memerlukan inner fredom untuk mempergunakan tubuh, suara dan emosi : pemain harus membebaskan diri dari ketegangan. Yang pertama dilakukan seorang pemain diatas panggung adalah relax, sehingga pemain dengan mudah menusatkan perhatian, mengembangkan imajinasi, menggali ingatan emosi termasuk mengembangkan kejadian pikiran dan perasaan yang dimainkannya didalam pengadeganan.

Pemain berbeda dengan seorang musikus yang mempergunakan instrumen lain. Sedangkan instrumen seorang pemain adalah dirinya sendiri. Inner fredom bisa diperoleh melalui keluwesan dan disiplin otot-otot. Hal ini bisa diperoleh seorang pemain dengan mempelajari gerakan tari, latihan atletik(renang, lari, lompat dll), disertai pemeliharaan tubuh yang bisa membantu mengembangkan keluwesan disiplin otot-otot.

Seorang pemain tidaklah cukup mempunyai suara yang bagus(artikulasi dll) sebagai alat pengutaraan/instrumen yang dipergunakan diatas panggung. Pemain juga harus memiliki sebab keduanya merupakan instrumen pokok bagi seorang pemain. Disamping keluwesan dan disiplin otot-otot, inner fredom juga diperoleh melalui pematangan pemain sendiri. Dalam hal ini pemain yang memiliki percaya diri sendiri(self confidence), bahkan

persyaratan utama yang dituntut dari seorang pemain adalah percaya diri yang disusul kemudian dengan bakat dan kemampuan lain.

## O2. pemusatan perhatian :

Secara ringkas boleh dikatakan bahwa seorang pemain berhasil memusatkan perhatiannya apabila perhatian pemain tersebut tidak berkeliaran ketempat penonton.

Batas daerah pemusatan/lingkaran perhatian seorang pemain yang dimaksud Stanislavski adalah disekitar adegan, termasuk acting area, kesibukan panggung(stage business) dan cerita. Perasaan yang harus dipenuhi untuk pemusatan perhatian ini adalah :

- Seluruh pikiran dan perasaan pemain harus terlibat dengan adegan yang dimainkannya.
- Apabila seluruh pikiran dan perasaan pemain sudah terlibat dalam adegan, maka dengan sendirinya segala ucapan dan tingkatannya sesuai dengan kebutuhan dengan adegan. Emosi pemain sudah sesuai dengan watak yang dimainkannya, reaksi dan hubungan antara watak sudah dalam proporsi yang sebenarnya.

Pemusatan perhatian menjadikan dan ucapan pemain diatas panggung sungguh-sungguh dan bermain benar atau mempunyai sence of truth. Apabila seorang pemain sudah terlibat seluruhnya dengan adegan itu, maka seorang pemain akan mengatakan bahwa saya sudah menjadi watak itu dan tidak berpura-pura memainkan peran itu.

## O3. spontanitas :

Ucapan penonton/kritik yang sering kita dengar bahwa seorang pemain sangat hidup, segar dan energitik waktu memainkan perannya diatas panggung berkat pemain yang spontan. Untuk bermain spontan diatas panggung bisa ditempuh dengan jalan/cara :

- Seorang pemain haruslah selalu menganggap kejadian pikiran yang ada dalam adegan itu, 'baru pertama kali alami(dia alami).
- Kesegaran pemain atau pengadeganan timbul bila 'mood', emosi dan intensitas yang dibutuhkan adegan yang sama-sama diciptakan dan dihayati oleh kerjasama (team work) dan ansamble(permainan bersama) oleh Stanislavski disebut Communion. Saling memberi dan menerima(take and give-sharing/saham) sebagai tulang punggung.

Pemain harus bermain benar(sence of truth) :

Selalu di tandai :

Segala ucapan dan tindakan pemain mampu meyakinkan dan memukau perhatian penonton. Apakah emosi pemain muncul dengan spontan, pemain tidak mengetahuinya.

Yang ditangkap dan dinilai penonton adalah kesan permainan yang benar dari keseluruhan petunjuk. Suatu pemeranan dikatakan benar, artinya mempunyai sense of truth apabila pemeranan itu meyakinkan penonton : maksudnya pemain memerankan rangkaian adegan, kemudian mengutarakan adegan itu sebagai sesuatu yang benar-benar terjadi, sehingga mampu meyakinkan penonton.

Kadang kita menjumpai seorang pemain kawakan dengan teknik permainan/peranan yang baik bisa meyakinkan dan memukau penonton, biarpun pemeranannya itu dengan emosi yang hampa.

Keterangan :

Adegan/watak itu harus menarik(ceritanya). Bila pemain tidak tertarik harus diusahakan pemain tertarik dengan watak itu(dengan membayangkan hingga menarik dan lain sebagainya). Disamping itu pemusatan perhatian pun dapat dimulai dari sini.

Pemain harus merasa terlibat dalam adegan atau watak yang dimainkannya. Keterlibatan pemain dalam watak, sehingga pemain bermain dengan sungguh-sungguh dan benar.

Memukau jang selau dukaitkan dengan adegan yang menyedihkan. (contoh : actor/peran yang dimainkan Brutus dalam film Yulius Caesar karya Williams shakespeare dalam meumbuhkan kepercayaan rakyatnya).

Peranan spontanitas yang melahirkan acting yang bagus didukung oleh : intensitas ingatan emosi kejadian pikiran. Pemain harus membangkitkan present time(seolah-olah baru) membangun : kenangan lama untuk kunci/ingatan emosi dalam memainkan adegan/peran yang sama pada saat dia memainkan peran tersebut.

Pengarahan seluruh panca indra kita untuk peran tersebut. Saling memberikan dan menerima sharing : aksi dan reaksi yang seimbang dalam pengadeganan di 1 beat(dalam dialog dan pemeranan). Saling menerima dan memberi antar pemain dalam memainkan peran.

Make belive : meyakinkan penonton. Bisa dilaksanakan pemeran apabila dia memainkan adegan itu memiliki sence of truth(benar-benar terjadi). Kesenian yang baik disebut : bigger than life(memukau).

(18-2-82)

Catatan :

Setiap tindakan diatas panggung harus mempunyai motif :

Banyak pemain, terutama yang masih muda dan belum banyak pengalaman mengalami kesukaran menempatkan dirinya diatas panggung, termasuk mengembangkan ucapan, gerakan dan gerak gerik karena tidak tahu apa yang harus diucapkan diatas panggung. Hal ini disebabkan pemain tidak bisa dan tidak mampu menciptakan motif dalam dirinya. Setiap pemain harus menyadari bahwa setiap tindakan diatas panggung harus mempunyai tujuan. Apabila tidak ada motif yang diberikan pengarang/sutradara disebuah adegan, aka pemain harus mncari motifnya.

Mubazir seorang pemain dipaksa meainkan sebuah adegan tanpa motif dan tujuan yang jelas. Pemain yang memperoleh/mengalami kesukaran menciptakan motif, tindakan, ucapan dll diatas panggung biasanya selalu sibuk dengan dirinya sendiri, tidak bisa mendengarkan, mengikuti dan memberi respons apa yang diucapkan dan dilakukan temannya bermain.

Keterangan :

Kegagalan motif diatas panggung mengakibatkan energi, temperatur permainan dll dari pemain diatas panggung tidak nampak. Kecenderungan lainnya, si pemain lupa dialog tanpa memukau permainan dengan motif yang jelas.

Aristoteles : action harus mempunyai : rational purphose.

Contoh : action Oedipus rex mencari pembunuh raja laius. Rational purphosenya membebaskan thebes dari wabah.

Beat : motif – sebagai karakterisasi dan dasar pengembangan adegan.

Penafsiran sebagai alat untuk membentuk pengertian adegan naskah sandiwara.

Catatan :



Peain harus dengan udah menimbulkan emosi dalam dirinya sesuai dengan kebutuhan adegan. Emosi yang ditimbulkan secara kebetulan dalam diri pemain sewaktu memainkan sebuah adegan tidaklah begitu baik jika dibandingkan dengan emosi yang ditimbulkan berkat rangsangan yang dilakukan pemain sendiri.

Jika seorang pemain mampu memusatkan perhatiannya dengan baik selama pementasan, pemain bisa menimbulkan emosi dalam dirinya. Pengendalian pemusatan perhatian merupakan batu loncatan untuk menimbulkan emosi dalam dirinya. Ada 4 cara yang bisa dipergunakan pemain untuk menimbulkan emosi sesuai dengan kebutuhan adegan, yaitu :

- Ingatan emosi : pengalaman kejadian, pikiran dan perasaan masa lalu dimunculkan kembali pada saat ini (saat latihan dan pementasan) dengan nilai dan kadar yang sama. (visual image).
- Imajinasi : kemampuan pemain menciptakan situasi citra dan visual dalam dirinya, kemudian kemampuan pemain mengimajinasikan apabila berada dalam situasi tersebut.
- Pengganti emosi yang analogi : (substitution of analogous emotion) : usaha pemain untuk menimbulkan dalam dirinya emosi yang sama kadarnya dengan emosi yang ada dalam adegan.
- Auto sugesty : apabila pemain sudah menyatu dengan peran yang dimainkannya, maka pemain akan dirangsang oleh lingkungan watak itu sehingga pemain tumbuh bersama watak itu.

Keterangan :

Sastra, seni lukis – fine art (abadi) sejak saat terciptanya sampai 150 tahun yang akan datang (tetap). Sandiwara mengalami perubahan, karena penampilannya 'sesaat', sehingga penampilannya mengalami perubahan sejak dulu sampai sekarang meskipun mempergunakan naskah yang sama. (berubah nilai dramatisnya).

Keterangan no.3 : peristiwa kematian anak bagi sang ibu dengan peristiwa yang sama ketika ibu harus memainkan watak dalam pementasan/peran kehilangan anak, maka bobotnya sama. Jadi peran tersebut mengalami kejadian yang sebenarnya, sehingga pada saat bermain mempunyai bobot dalam hal ini emosi yang analog (nilai emosi yang sama).

Bila pemain pada saat yang bersamaan tidak mengalami perasaan yang sama dengan peran maka sutradara dapat membongkar ingatan emosi/pengalaman lain yang pernah dialaminya. (tetapi memiliki kadar/bobot yang sama dengan watak/peran dalam naskah. Inilah cara yang sering dipakai sebagai pengganti.

Keterangan no 4: seperti penduduk kampung yang bermaksud menangkap maling. Karena kebenciannya sudah demikian besar terhadap maling tersebut, sehingga tindakan para penduduk sangat besar, mengarahkan seluruh tenaganya, suara, otot dll untuk menangkap maling. (inilah auto sugesty yang dapat dipakai untuk pemeran).

Pemeran dapat pula membuat buku harian antara lain berisi : sinopsi pendek dari kejadian kecil sebagai study adegan. Dan dilanjutkan dengan latihan sebagai tulang punggung dan menumbuhkan kebiasaan, agar semakin biasa maka semakin terlatih terhadap keterampilannya.

(22-2-82)

Catatan :

Pemain harus mengerti apa yang dilakukan perannya :

Seluruh keinginan watak sudah dicantumkan atau terkandung didalam dialog yang diungkapkan dan dijelaskan dalam kata-kata/kalimat yang diungkapkan oleh watak itu sendiri. (diucapkan watak).

Pengarang mencantumkan keinginan watak dalam dialog dan pemain harus menemukan sebab-sebabnya, motivasi dan menjajaki arus bawah atau sub tex dari pada dialog itu.

Untuk mencari hal-hal tersebut diatas pemain bisa menemukannya melalui :

- Memilih dan menentukan beat yang dinyatakan dalam bentuk kata kerja aktif secara tepat dan benar. Beat harus ditafsirkan dari segi watak dan bukan dari segi pandangan pengarang/sutradara.
- Seorang pemain harus tahu apa yang dilakukannya diatas panggung biarpun pemain itu sendiri tidak mengucapkan sepatah kata.

Terlalu sering sutradara menghentikan sebuah pengadeganan karena ada diantara pemainnya yang hanya menunggu que. Pemain bukanlah penjaga que. Dan bila pemain bertindak sebagai penjaga que, maka dia kehilangan kesempatan untuk mendapat dorongan dan rangsangan dari apa yang diucapkan dan dilakukan pemain lain, sehingga giliran pemain tersebut tiba untuk mengucapkan dialognya dia akan kebingungan karena tidak mempersiapkan dirinya berdialog dengan pemain lain. Secara emosional pemain tersebut tidak siap, maka pemain harus mendengar.

(25-2-82)

Catatan :

Pemain harus menciptakan peran yang meyakinkan :

Maksudnya, penonton dengan mudah dan mengetahui identitas dari pada watak itu. Untuk itu pemain harus menciptakan karakterisasi yang tepat dan benar. Baik karakterisasi dari dalam maupun dari luar. Kedua aspek karakterisasi ini memerlukan :

O1. pembenaran(justification) karakterisasi dari dalam. Syarat yang utama untuk justification ini adalah apabila environ ment dari pada pemain sama dengan anviron ment dari pada peran, yakni pengalaman kejadian. Perasaan dan pikiran peran sama dengan perasaan dan pikiran dari pada pemain. (dan pengalaman)

Menemukan aspek-aspek yang sama dalam diri pemain dengan peran, sehingga dengan dasar aspek bersamaan itu pemain bisa membangun karakterisasi yang meyakinkan. Sumber dari aspek-aspek bersamaan ini bisa diperoleh dari ingatan emosi pemain.

Disamping itu pemain yang mempunyai imajinasi yang baik dan kreatif mengenai kehidupan manusia, sehingga sepek-aspek yang bersamaan itu bisa ia ciptakan dalam dirinya melalui observasi dan penghayatannya terhadap kehidupan itu sendiri.

O2. menjadikan peran itu konsisten mudah ditangkap dan meyakinkan penonton.

Keterangan :

Dalam study adegan tulang punggungnya adalah observasi, mengenal kehidupan yang lebih banyak. Seorang pemain harus mempunyai konsep yang benar dan tepat dalam karakter yang diperankannya.

Konsisten : ukuran/mengukur seorang pemain dalam rythme watak

Rhythme watak : apabila pemain mengintegrasikan gerakan dan gerak gerik secara konsisten dalam setiap beat

Passian : nafsu/gairah

Keterangan : pemain harus membina hubungan baik dengan pemain lainnya.

Catatan :

Suatu kenyataan yang perlu disadari oleh setiap pemain, bahwa pemain diatas panggung memerlukan kerjasama antara pemain yang menghasilkan suatu ansamble(permainan bersama).

Karena itu setiap pemain harus mempunyai 'komunikasi' yang baik dengan pemain lain. Dan semua pemain harus membina hubungan baik sesama mereka berdasarkan hubungan antar watak.

Untuk membina hubungan baik perlu hal-hal berikut :

1. Pemain harus tahu bagaimana perasaan yang dimainkannya terhadap pemain lain
2. pemain harus memberikan respons yang benar pada setiap ucapan dan tindakan pemain lain
3. pemain harus bisa memberikan respons(reaksi) yang benar waktu dia mendengarkan ucapan pemain lain
4. pemain yang mendengar, memberikan respon dan membantu interaksi antara pemain bukan menolong dirinya sendiri, akan tetapi ikut menciptakan suatu ansamble diatas panggung. Stanslavski menamakannya : Comunion(take and give).

Untuk membina hubungan dengan baik antar pemain maka seorang pemain bisa meminta bantuan kepada temannya memberikan reaksi pada ucapan dan tindakannya. Dengan demikian pemain bisa menilai dan mengetahui motivasi dari ucapan dan tindakannya termasuk efek yang diinginkan.

Keterangan :

Pemain harus tahu perasaan yang dimainkannya terhadap pemain lain merupakan persyaratan utama. Bila hal ini tidak dilakukan, maka dalam pengadeganan akan mempengaruhi blocking ucapan dan gerakan.

(1-3-82)

Catatan :

#### IV. KEBUTUHAN TEKHNIS DARI PADA ACTING :

Kenyataan menunjukan, bahwa untuk mengkomunikasikan sesuatu dipikiran/perasaan seseorang cenderung mempergunakan peralatan suara dan tubuhnya semaksimal mungkin. Pemain ingin emosi yang diutarakannya diatas panggung bisa dirasakan oleh penonton dengan mempergunakan alat-alat pengutaraan yang dimiliki pemain dalam hal ini suara dan tubuhnya.

Mengetahui dan menguasai dasar tekhnis dari pada acting tidaklah berarti seseorang telah menjadi pemain. Tetapi kegagalan/ketidakmampuan menerapkan dasar tekhnis acting bisa menjadi penghalang dari seorang pemain yang berbakat dan pengutaraan yang tepat dari pada emosinya.

Jika pemain memulai latihan dengan membangun adegan dari dalam dengan mempergunakan improvisasi sebagai dasar latihan, maka mekanik acting bisa dipergunakan sebagai alat pembantu untuk menghayati adegan yang dilatih itu lebih baik.

Seorang pemain sebaiknya sudah mengetahui dan menguasai dengan baik kebutuhan teknis dari pada acting, sehingga sutradara tidak lagi perlu merepotkan dirinya melatih pemain mengenai persyaratan/teknis dari pada acting. Dengan demikian sutradara dapat memusatkan perhatiannya kepada pengadeganan naskah sandiwara itu.

Tetapi sutradara tidak selalu berhadapan dengan pemain yang telah menguasai dasar teknis dari pada acting, sehingga sutradara masih harus melatih pemain tentang persyaratan teknis. Kebutuhan/persyaratan teknis acting ialah :

- a. Pemain harus kelihatan oleh penonton.(pemain harus kelihatan diatas panggung) :

Bagian tubuh pemain yang paling ekspresif adalah wajahnya. Dan penonton ingin selalu melihatnya. Menyadari hal ini maka wajah pemain memerlukan pelengkap, yaitu tata rias dan topeng.

Karena penonton selalu ingin melihat wajah pemain, maka lahirlah serangkaian istilah teknis dan aturan mengenai posisi pemain diatas panggung :

Keterangan :

Kebutuhan intern dari pada peran :

Menghayati pengalaman kejadian, perasaan dari pada peran dan watak.

Kebutuhan ekstern dari pada peran :

Mempergunakan seluruh peralatan pemain semaksimal mungkin.

Kegagalan pemain : tidak mampu mengolah pola pikiran, pengucapan diatas panggung.

Study adegan mencakup : membangun peran dari dalam peran dari luar. (ekstern/intern).

Seorang aktor tidak boleh meremehkan mengolah peran dari dalam dan luar ini.

Catatan :

Istilah-istilah panggung yang berhubungan dengan diri pemain :

O1.

- Panggung kanan dan kiri adalah selalu sebelah kanan dan kiri pemain, kalau pemain menghadap penonton.
- Panggung bawah, artinya lebih dekat dari penonton. Bergerak kebawah artinya bergerak mendekati penonton.
- Panggung atas lebih jauh dari penonton. Bergerak keatas artinya bergerak menjauhi penonton.
- Bergerak kepanggung bawah kanan artinya bergerak kepanggung bawah kanan. Bergerak PAKR – bergerak kepanggung atas sebelah kiri.
- Onstage : lebih dekat ketengah panggung.
- Ofstage : lebih jauh dari tengah panggung. Bergerak beberapa langkah ofstage, artinya menjauh dari atas panggung.
- Diatas orang/peralatan, artinya dibagian atas panggung
- Dibawah orang/peralatan, artinya dibagian bawah panggung
- Membuka badan, artinya memutar badan pemain kearah penonton. Misalnya : dari profil ke 1/4 posisi dan dari 1/4 posisi ke full front. (istilahnya : open up).

- Membalik badan(trun in), artinya memutar badan pemain kearah penonton. Misalnya : dari profil ke 1/4 posisi menjadi profil ke 3/4 dan dari 3/4 ke full back.
- Menutupi(to cover), artinya berdiri antara pemain dengan
- Focus, artinya melihat kepada pemain lain
- Mencuri adegan, menarik perhatian penonton dari teman bermain dengan curang. Berpindah tempat dengan cara yang tidak mencolok(easing down/dropping down).

Keterangan :

Komposisi diatas panggung yng paling baik adalah bentuk segi tiga tak sama sisi(tak sama kaki). Kalau segi tiga sama sisi(segi tiga sama kaki) : kurang baik.

Catatan :

O2.

Posisi badan pemain :

- Posisi full front artinya badan pemain dan kepalanya erhadapan langsung pada penonton.
- Posisi 1/4 artinya kaki pemain dipanggung atas sejajar dengan kaki lampu. Dan kaki panggung bawah ditarik kebelakang dan membentuk sudut 45 derajat. Wajah pemain sama dengan kaki yang dipanggung bawah membentuk sudut 45 derakat.
- Posisi profil : badan, kaki dan wajah pemain sejajar dengan lampu kaki.
- Posisi 3/4 : badan, kaki dan wajah pemain membentuk 45 derajat dengan lampu kaki.
- Posisis full back : badan dan wajah membelakangi penonton.

O3.

Posisi 2 pemain memainkan sebuah adegan bersamaan :

- Shared : 2 pemain berdiri dalam posisi 1/4 dan jaraknya sama dari lampu kaki. (sebagai posisi dasar diatas panggung).
- Profil : 2 pemain masing-masing dalam posisi profil saling berhadapan satu sama lain dan sama jaraknya dari lampu kaki
- Up staging : seorang pemain yang berada dipanggung atas dengan posisi 1/4 dan pemain yang berada dipanggung bawah 3/4. Pemain yang dipanggung bawah memberi adegan. Yang yang dipnggung atas menerima adegan.
- Cheating : seorang pemain yang berada dipanggung bawah memberikan adegan kepada pemain yang berada dipanggung atas, kemudian pemain yang berada dipanggung bawah tadi menipu dengan membuka badah/wajahnya keposisi profil/full front.
- Variasi dari posisi tersebut diatas tidak terbatas tergantung pada isi adegan. Posisi itu bisa dalam keadaan duduk, bersandar dan berbaring. Pemain bisa saling membelakangi dalam posisi 1/4, profil dan 3/4. Kedua pemain bisa juga menghadap pada satu arah atau kedua-duanya pada posisi full front.

O4.

Turns :

- Turns biaanya diarahkan kearah penonton
- Waktu melakukan turns kearah panggung bawah, pemain memindahkan berat badannya kekaki yang berada dipanggung atas. Dan kemudian melangkah 1

langkah kekiri panggung bawah. Begitu juga waktu melakukan turns kearah panggung atas.

O5.

Posisi kaki :

- Kalau pemain berlutut, maka biasanya lutut belakang diangkat dan lutut didepan dilantai menahan berat badan pemain.
- Untuk bergerak kedepan pemain memindahkan berat badannya ke kaki yang depan
- Pemain perlu belajar berdiri diatas panggung supaya jangan berdiri goyang-goyang, maju mundur/bergerak-gerak(nampak gelisah/gemetaran dll)

Keterangan :

Tuntutan lebih jauh dari ini : gerakan sebagai salah satu aspek pengutaraan emosi. Gerakan merupakan bagian karakterisasi.

Acting di negara kita baru merupakan acting posisi, acting dalam tingkat mengtarakan cerita. Dan belum menyampaikan karakterisasi. Jadi masih bercerita/menceritakan saja.

O6.

Gerakan menyilang(croas) – A X ke DRC, berhenti lalu bicara :

- Pemain harus bergerak melalui bagian bawah pemain lain. Kecuali bagi pelayan, watak yang menyelinap seperti pencuri, orang yang membunuh seseorang dari belakang dll. Maksudnya agar pemain yang bergerak itu kelihatan penonton.

Keterangan :

Pemain melakukan gerakan yang sama dalam satu beat sangat buruk dimata penonton. Karena penonton menginginkan sesuatu yang baru dalam segalanya.

Catatan :

- gerakan melengkung yang dilakukan pemain diatas (no 3) panggung membuat pemain lebih lama kelihatan oleh mata penonton.
- Pemain yang belum banyak pengalaman sebaiknya diperingatkan agar tidak membelakangi penonton saat melakukan gerakan.
- Counter cross atau dressing stage :  
Jika 3 pemain diatas panggung(a,b dan c), kemudian pemain a bergerak menuju ke pemain c, lalu sebaiknya pemain b bergerak kearah tempat pemain a yang semula, maka gerakan yang dilakukan pemain b disebut counter cross/dressing stage. Sebaliknya counter cross ini dilakukan dengan tidak menyolok. Tujuannya untuk memperoleh keseimbangan komposisi panggung. Untuk melakukan counter/dressing stage, pemain tidak perlu menunggu perintah sutradar.

Keterangan :

Gerakan melengkung biasanya karena pengaruh adanya properti yang menghalangi langkah lurus. (tapi jangan teri menari).

Panjang pendek gerakan untuk menentukan blocking kadang kala ditentukan dialog. (panjang pendek dialog – berkaitan dengan tempo gerakan). 1 gerakan 'kalau bisa' 1 kata dialog dengan tempo yang singkat.

Persoalan pertama pengutaraan diatas panggung adalah : blocking. Kemudian komposisi dipanggung. Dan dilanjutkan dengan : 2. vocal 3. gerakan dan gerak gerik 4. dll

Semakin sulit pemain melakukan gerakan itu, penonton semakin tertarik untuk menontonnya. Gerakan tersebut dikenal dengan istilah gerakan complicated. Pengertiannya : tenaga yang nampak yang dari (pikiran, perasaan dll) termasuk emosi).

Keterangan :

Contoh :

Bila jarak B ke A terlalu jauh, bisa setengahnya saja, seperti nampak pada gambar :

Jalan diatas panggung haruslah jalannya watak/karakter. Dan bukan jalan pemain sendiri dalam sikap jalannya sehari-hari.

Sutradara harus membuat pemain menjadi lain dalam penyutradaraannya, meski pun pemain tersebut sudah berpengalaman. Karena acting tidak bisa ditipu (dapat diketahui melalui actingnya, apakah metode penyutradaraannya bisa merubahnya menjadi lain).

Catatan :

## O7.

Gerak gerik :

- Pada umumnya semua gerak gerik dilakukan dengan tangan yang berada dipanggung atas. (keterangan : tidak termasuk dalam karakterisasi).
- Pengecualian dari hal ini adalah memberi hormat/jabatan tangan yang secara tradisional dengan tangan kanan, tanpa mempertimbangkan apakah tangan kanan itu berada dipanggung atas/bawah.
- Untuk memberi dan menerima sebuah peralatan, maka masing-masing pemain harus menggunakan tangan pada panggung atas. Dan pemain yang menerima boleh memindahkannya ketangan yang berada dipanggung bawah.
- Gerak gerik yang menutupi muka, terutama mulut harus dilakukan dengan teliti, sehingga tidak mengganggu pengucapan dialog. (misalnya : sedang telpon).

(8-3-82)

Catatan :

## O8.

Duduk dan bangkit :

- Diatas sebuah sofa yang ditempatkan secara diagonal ada 2 orang pemain yang duduk, maka pemain yang berada di panggung atas duduk dengan badan menjulur kedepan dan pemain yang dipanggung bawah bersandar kebelakang.
- Cara pemain duduk dan bangkit dengan watak yang diperankannya. Bagaimana cara penempatan kaki saat duduk adalah unsur yang terpenting dalam karakterisasi.

Contoh : orang jawa kalau dipotret berdiri, tangannya selalu berada didepan perutnya. Orang sumatra dibelakang badan dll. ini merupakan latar belakang yang dapat pula merupakan unsur karakterisasi.

- Untuk mendekati kursi yang berada dibelakang pemain, maka pemain harus bisa merasakannya dengan bagian belakang kakinya, sehingga dia tidak perlu memutarakan badannya untuk mendekati kursi tersebut. (kursi yang berada dalam jarak pendek).
- Apabila pemain yang berada dipanggung bawah, kemudian bergerak kearah kursi yang berada dipanggung atas, maka pemain bisa mendekati kursi itu dan duduk diatasnya dengan muka yang profil sambil mengucapkan dialognya.

#### O9.

Masuk dan keluar :

- Pemain harus selalu menutup pintu setelah dia masuk atau keluar, kecuali sutradara menghendai lain.
- Jika pintu berada didinding samping, maka pintu tersebut selalu dibuka dengan tangan yang dipanggung atas dan ditutup dengan tangan yang dipanggung bawah. Jika pintu di dinding belakang, maka pintu dibuka dengan tangan yang dekat dengan pegangan tangan pintu dan ditutup dengan tangan yang lain.
- Pemain masuk harus mendahului 'kata syarat' – (word que) dari dialognya. Kecuali sutradara menghendaki lain.
- Bila dua pemain masuk bersama-sama, maka pemain yang bicara sebaiknya masuk belakangan.

Keterangan :

Alasan itu karena : kalau pemain yang kedua tidak bicara maka pemain tersebut akan lepas dari perhatian penonton(diam).

Pengertiannya: pemain yang diam diatas panggung sangat tidak menarik untuk ditonton.

Dengan catatan : garis menanjak adegan harus dipertahankan, agar penonton tetap tertarik untuk menonton.

Hal diatas berpengaruh dengan garis menanjak tersebut. Kalau pemain pertama yang bicara, maka akan mengurangi garis menanjak – dan menjadi menurun.

Contoh : raja yang masuk, cenderung didahului pengawalnya(baik bicara mau pun masuknya).

- Pelayan yang ingin memberitakan sesuatu, masuk dan berdiri didekat pintu.
- Pemain yang pertama kali masuk diatas panggung jangan membelakangi penonton, kecuali untuk tujuan tertentu. Pemain harus berusaha menghindari melihat ke panggung atas
- Pemain yang masih asing dengan ruangan diatas panggung, maka pada entrance/masuk, pemain tersebut berhenti sebentar didekat pintu. (seperti kalau kita datang bertamu kerumah orang, kecanggungan akan kita rasakan, maka berhenti dulu dekat pintu kaeen merasakan kecanggungan tersebut).
- Saat latihan, pemain harus memperhatikan dengan baik bagan set yang diberi tanda diatas lantai. Pemain masuk dari pintu yang sebenarnya, membuka dan menutupnya seperti pintu yang sebenarnya. untuk exit yang baik, maka pemain yang hendak keluar sebaiknya ditempatkan didekat pintu, sehingga sesudah dialognya selesai pemain tersebut langsung pergi. Seorang pemain yang hendak keluar jangan waktu pemain lain sedang berbicara.

#### O10.



Mempergunakan tubuh dengan menarik :

- Pemain harus mampu mengutarakan ide cerita dengan seluruh tubuhnya dengan mempergunakan tangan, kaki, tubuh, wajah dan kepala e-ekspresif mungkin.
- Gerakan dan gerak gerik yang tidak berarti serta kebiasaan mengulang-ulang gerak dan gerak gerik yang sama, membingungkan dan membosankan penonton harus dihindari.
- Pemain harus tetap berdiri pada tempatnya, kecuali dia mempunyai motivasi untuk bergerak.
- Pemain sebaiknya jangan menundukkan/mengangkat kepala saat bicara, kecuali ada motivasi tertentu.

O11.

Tambahan :

- Jika pemain melihat keluar melalui jendela, pemain harus menentukan sasaran pengelihatannya dengan posisi badan terbuka kepada penonton.
  - Untuk menghidupkan/mematikan lampu, pemain harus menutupi tombol lampu (switch) agar pemain bisa menyesuaikan gerakannya dengan lampu.
  - Pemain yang bicara melalui telepon harus menjauhkan mulutnya dari gagang telepon, agar ucapannya tidak menghambat (terhalang).
- b. pemain harus didengar dan dimengerti penonton :

O1. pemain harus terampil mempergunakan suaranya, sehingga mudah ditangkap dan didengar penonton.

O2. pada permulaan latihan membaca dan blocking, pemain tidak perlu merepotkan dirinya dengan soal proyeksi suara. Tetapi pada latihan selanjutnya, pemain harus mempergunakan proyeksi suaranya sebaik dan semaksimal mungkin, sehingga sutradara bisa mengetahui bagian/adegan mana dari naskah itu yang belum baik penyampaiannya kepada penonton.

- c. pemain harus meninggikan emosinya sesuai dengan ukuran teater :

Panggung tidaklah seperti film dan televisi dengan teknik close up kameranya. Jarak antara panggung dan penonton tidak bisa diubah-ubah seperti film dan televisi. Panggung membutuhkan pemain yang meninggikan emosinya. Membuat ukuran emosi itu lebih besar dari ukuran hidup sehari-hari

O1. pemain yang tertawa atau menangis diatas panggung adalah untuk semua penonton, baik yang duduk dibangku depan maupun dibangku belakang. Karena itu tertawa dan menangis itu membutuhkan vitalitas dan energi yang besar. Sutradara bisa mengawasi proyeksi emosi itu dari tempat duduk yang paling belakang. (meninggikan emosi jangan diartikan engan over acting. Pemain yang meninggikan emosinya haruslah tetap mempunyai sense of truth).

O2. pemain meninggikan emosinya bukanlah dengan jangan memaksakan atau dibuat-buat. Akan tetapi emosi itu harus lebih kuat atau hidup. Misalnya, memperbesar sebuah gambar dari sebuah negatif film yang lebih kecil ukurannya. Pemain meninggikan emosinya dengan memainkan adegannya lebih kuat, merasakan emosi watak itu lebih intens dan dalam.

(11-3-82)

Catatan :

d. pemain harus memberikan variasi, tempo dan klimaks kepada penonton :

bagi penonton belumlah memadai hanya melihat dan mendengar pemain mengucapkan dialognya diatas panggung atau hanya mengutarakan perasaan. Pemain dengan bimbingan sutradara/prakarsanya sendiri harus menemukan cara yang paling menarik untuk mengutarakan setiap kejadian, pikiran dan perasaan watak menurut adat istiadat teater. Pengutaraan itu harus mempunyai intensitas progressive dan effect yang cumulative yang makin berkembang sesuai dengan perkembangan cerita.

Keterangan :

Makin lama pertunjukan berjalan, makin sulit bagi aktor dalam memainkan perannya untuk membuat penonton tetap tertarik menonton.

Tiap adegan harus ada perkembangan agar penonton tetap bertahan menonton(menarik mulai dari awal pertunjukan sampai akhir).

Termasuk didalamnya effect cumulative harus dipertahankan dan dikembangkan mulai dari awal sampai akhir pertunjukan. Perkembangan haruslah nampak dimata penonton. Untuk itu pemain harus mampu memberikan variasi untuk menciptakan effect cumulative dan progressive.

Catatan :

O1. pemain harus mencari nilai-nilai baru dari adegan/beat terus-menerus untuk menghindari kebosanan penonton.jika pemain telah melakukan tindakan tertentu dalam 1 beat, misalnya :pola pengucapan dialog, gerakan dan gerak gerik, maka pemain jangan mengulangi tindakan itu kedua kalinya dalam beat itu.

Keterangan :

Kebosanan penonton timbul karena pola pengucapan dialog, gerakan dan gerak gerik yang diulang-ulang, antara lain : garuk-garuk kepala, tertawa dan dialog lain yang berulang-ualng.

Pemain akan lebih mengenal dengan mudah bila pemain menghadapi beat yang sama dalam setiap adegan dengan : pola pengucapan, gerak-gerik dll yang sama. Rhythme watak ini harus dipertahankan seorang pemain dalam memainkan perannya.

Catatan :

O2. pemain harus mencari dan menemukan inspirasi baru untuk menghindari dirinya/temannya bermain untuk melakukan tindakan, gerak gerik dan ucapan yang sama saat mengadegankan 1 beat.

O3. pemain harus menjaga tempo adegan/beat. Dia harus bermain dengan tempo yang sama seperti pemain lainnya dalam sebuah adegan, kecuali sutradara menghendaki lain.

Dia harus memberikan jawaban yang sesuai dengan quency, dan jangan memotong dialog pemain lain.

O4. pemain harus membangun setiap ucapan dan setiap beat kearah klimaks. Apa bila pemain menunggu que diluar set, maka pemain harus mendengarkan dan memperhatikan adegan yang sedang berlangsung diatas panggung, sehingga dia memasuki panggung tepat pada waktunya. Dengan demikiah terjadi kekosongan antara adegan.

Keterangan :

Pemain harus membangun setiap ucapan dan setiap beat kearah klimaks dengan memperhatikan :

- pola pengucapan berdasarkan tangga
- beat
- nilai dramatik

jangan sampai pada saat anti klimaks, kesadaran tangga menjadi menurun dan bukannya menaik terus.

O5. pemain harus memikirkan terus menerus peran yang dimainkannya dan menemukan variasi yang lebih banyak, sesuai dengan kerangka peran/watak itu sendiri.

Pemain harus menunjukkan sebanyak mungkin mauansa-nuansa, facet(segi-segi) dan mood dari pada peran itu. Pemain jangan memainkan 2 macam emosi yang berlainan dengan cara yang sama. Pemain harus memainkan emosi tersebut dengan variasi tehnik pengadeganan yang sempurna agar berhasil menemukan perhatian penonton.

Keterangan :

Acting haruslah dapat memindahkan apa yang terkandung didalamnya kepada penonton. Dan pemain harus bisa beracting demikian. Misalnya : perasaan sakit watak : penonton dalam menyaksikan benar-benar dapat merasakan sakitnya si watak seolah-olah telah pindah melalui pemain yang ditontonnya.

(15-3-81)

Catatan :

- e. pemain harus tahu memilih waktu yang tepat dan mengarahkan penonton kapan tertawa :

memilih waktu yang tepat dan mengarahkan penonton kapan tertawa, menimbulkan masalah khusus bagi pemain.

Ada saatnya suatu ucapan yang lucu tidak menimbulkan ketawa pada penonton. Untuk membantu pemain mewujudkan efek lucu maka pemain harus memperhatikan hal hal berikut :

O1. Pemain harus menyamakan ucapan-ucapan yang lucu. Hal ini mengandung tehnik khusus sehingga bisa memilih waktu yang tepat, dan sehingga bisa menimbulkan penonton tertawa.

Tekhnik tersebut antara lain :

- a. Lebih membuka posisi badan waktu mengucapkannya. Supaya ucapan itu lebih terarah ke penonton.
- b. Memainkan adegan yang lucu tepat dan sesuai dengan waktunya.
- c. Memberikan emfasis dan artikulasi khusus kepada berupa kata-kata dalam kalimat yang mengandung humor.

O2. Pemain lain harus membantu pemain utama dalam adegan itu untuk menimbulkan ketawa.

Hal ini bisa dilakukan dengan :

- a. Memberi variasi yang bermacam-macam atas ucapan-ucapan pemain utama dalam adegan itu seperti reaksi yang tepat/cepat, jelas, dengan ekspresi yang serius dan menarik.
- b. Jangan melakukan gerakan, gerak-gerik atau reaksi tertentu sewaktu ucapan-ucapan yang komis, sehingga tidak mengganggu penonton. Sesudah dialog diucapkan pemain lain boleh memberikan variasi dengan caranya masing – masing.

Keterangan :

Sifat kooperatif : kerja sama antar pemain, bisa menghidupkan adegan.

Physical mishap : efek dari gerakan-gerakan lucu.

O3. pemain harus tahu bagaimana dan kapan menguasai ketawa penonton :

Menguasai ketawa penonton artinya ialah sewaktu penonton masih ketawa sebaiknya pemain berhenti/pause sebentar, sehingga penonton bisa mendengar dialog pemain selanjutnya.

- o Pemain jangan sekali-kali mengucapkan dialog sambil terkekeh-kekeh. Pemain boleh bergerak sewaktu penonton masih ketawa atau menjelang ketawa penonton reda. Adalah merupakan kebiasaan teater, bahwa apabila penonton masih tertawa sebaiknya pemain menunggu sampai ketawa itu reda, baru bicara kembali.
- o Apabila ketawa penonton mulai reda, pemainpun boleh memulai dialog selanjutnya, atau mengulangi dialog yang hilang sewaktu penonton tertawa.
- o Untuk mengukur dan menguasai saat-saat tertawa penonton sebaiknya dicoba pada waktu gladi resik (dress rehearsal) dengan penonton khusus.

Catatan :

- f. Pemain harus selalu bersama watak yang diperankannya.

Masalah memasuki dan mengutarakan peran adalah bagian dari karakterisasi.

Namun seorang pemain perlu memperhatikan hal berikut

O1. Pemain harus mempersiapkan dirinya memasukin peran yang dimainkannya, sebelum dia memasuki panggung. Seorang pemain yang baik selalu berusaha memasuki perannya, biarpun di luar panggung.

Keterangan :

Mempersiapkan diri :

Secara fisik : kostum, make up, set.

Secara emosional : bathin/jiwa

Yang harus diperhatikan dalam mempersiapkan diri secara emosional :

- Harus mengetahui adegannya ada berapa, bagaimana dll.
- Mengingat seluruh kejadiannya seperti proyektor film. pemain melihat dirinya bersama peran, seperti berada dalam televisi.

O2. pemain harus selalu bersama watak yang dimainkannya selama berada diatas panggung, baik sewaktu bicara, maupun sewaktu mendengarkan. Karena itu hubungan mata haruslah selalu dengan pemain lain, bukan dengan penonton. Pemain harus mengarahkan matanya kepada temannya bermain. Dan jangan mengalihkan pandangan matanya kepada penonton, biarpun dalam posisi full front. Seorang pemain yang menghancurkan permainannya diatas panggung karena selalu main mata dengan penonton adalah suatu kejahatan besar dalam teater.

g. pemain harus bermain sesuai dengan gaya daripada naskah.

Mungkin emosi yang ditemui dalam naskah yang berbeda perannya akan tetapi pengutaraan emosi yang ditemui dalam naskah shake speare dengan onneil misalnya berbd a sama sekali, begitu juga halnya dengan emosi yang ditemukan dalam naskah realisme dan naskah satire.

Keterangan :

Cara memuntahkan perasaan cinta dalam satu naskah dengan naskah yang lain berbeda. Inilah yang disebut gaya pengutaraan. Begitu pula dengan gaya pengucapan, kostum dllnya berbeda.

Catatan :

- pemain harus mempelajari gaya pada waktu naskah sandiawara itu ditulis pemain harus menyesuaikan dirinya dengan kebiasaan, kostum, musik, seni lukis dan kehidupan jaman itu.
- Pemain harus melatih dirinya dengan mengimajinasikan dirinya dengan memakai kostum dan mempergunakan apa saja yang kira-kira sama dengan tata pakaian yang akan dipergunakan sewaktu pementasan.

Keterangan :

Maksudnya dibiasakan latihan dengan cara demikian agar pemain biasa. terbiasa dengan kehidupan peran yang akan dimainkannya.

Gerak gerik dan pola pengucapannya akan menjadi lain karena sudah terbiasa dengan kehidupan perannya tersebut.

Catatan :

O3. pemain harus mengerti tujuan pengarang dan berusaha menemukan gaya untuk mengutarakan maksud-maksud pengarang contoh : apa tujuan onneil terhadap[ tolo h peteter dalam naskahnya ? adalah membangkan ayahnya

h. pemain harus bisa mengendalikan permainannya dan harus bermain konsisten

O1. Pemain harus bisa memberikan permainan yang sama pada setiap malam pementasan. Tidak ada yang paling menjengkelkan bagi seorang sutradara apabila seorang pemain bermain berbeda sewaktu latihan dan sewaktu pertunjukan. Dan juga permainan seorang pemain yang tidak konsisten pada setiap malam pertunjukan

Catatan :

O2. Pemain harus bisa mengendalikan emosinya, sehingga dia bisa mengucapkan suaranya dengan tertib. Air mata yang sebenarnya adalah suatu hal yang baik diatas panggung, tetapi pemain yang terisak-isak karena tidak mampu mengendalikan emosinya dengan baik, sehingga pemain tersebut tidak mampu/tidak bisa mengucapkan dialognya dengan baik termasuk menjaga que nya adalah suatu hal yang buruk diatas panggung. Karena itu selalu disarankan pada oemain bahwa sasaran pemusatan perhatiannya ada dalam adegan. Dengan demikian pemain bisa mengendalikan segala tindakannya diatas panggung.

Keterangan :

Emosi yang muncul dari antara alam bawah sadar dan alam sadar (menuru Stanislavky) hampir dalam keadaan lupa diri atau trans.

Acting yang dilakukan dengan tidak sadar bukan berarti baik (misalnya : asal ngomong, asal-asalan dll).

Maksudnya bukan melakukan acting dan dialognya dengan sadar.

Mengatur kebutuhan waktu yang tepat dan benar untuk keperluan seluruh naskah sandiwara itu (adegannya). Fungsi utamanya adalah untuk memukau perhatian penonton. (mengukur kebutuhan tempo)

Konsep pengadeganannya janganlah terbalik-balik. Seperti misalnya : seharusnya watak A bicara dan B harus focus karena mendengarkan bicara lawannya. Tapi akan terbalik bila si B yang bicara dan si A yang mendengar, hal ini si A lah yang focus.

Ukuran emosi yang terlalu rendah dan terlalu tinggi kurang memenuhi.

Pertama :

Identitas emosi, blocking kejadian diperlukan dalam pengadeganan diatas panggung. (pemain harus mengenalnya dengan baik). Semangat orang bertukang akan berkurang kalau dia tidak mengetahui tehnik bertukang. Dari tehnik inilah baru meningkat nilai artistiknya bila semangat bertukang telah ada dan tetap dimiliki.

Kedua :

Barulah study adegannya.

Catatan :

O3. Pada waktu pertunjukan pemain jangan sekali-kali berimprovisasi dengan menambah gerakan baru, dialog baru atau membuat eksperimen dalam penafsiran tanpa ijin sutradara. Gejala dari amateurisme penyutradaraan diatas panggung adalah apabila

pemain suka menambah dialog dengan banyolan-banyolan atau merubah apa yang sudah ditetapkan sewaktu latihan.

Keterangan :

Pengaruh sutradara yang amateurisme bisa membuat pemain sering berimprovisasi diatas panggung diluar perjanjian semula.

Kalau pemain sudah puas dengan pola pengadeganan diatas panggung sewaktu latihan akan menyebabkan pemain bermain benar waktu pertunjukan(tidak berimprovisasi diluar perjanjian). Berimprovisasi diluar perjanjian akan membunuh lawan bermain dan pengadeganan menjadi buruk.

Perjanjian ini dilakukan sewaktu latihan, sehingga mampu memuaskan batin pemain. (latihan harus dijadikan perjanjian kreatif. Dari sinilah proses didalam diri pemain tumbuh yaitu proses emosi).

Catatan :

#### I. Pemain harus menjadi alat yang fleksible bagi sutradara.

Pamarin harus menyadari bahwa disamping menghayati perannya,dilihat dan didengar penonton, maka pemain juga merupakan salah satu unsur terpenting didalam komposisi panggung. Jadi dalam hal ini pemain harus mematuhi dan menerima gerakan atau posisinya yang diberikan sutradara.

Adalah merupakan tanggung jawab pemain membenarkan gerakan atau posisi yang diberikan sutradara, kemudian menumbuhkan motivasi didalam dirinya mengapa dia melakukan gerakan itu dan bukan menanyakannya pada sutradara mengapa dia melakukan gerakan itu. Pemain harus menyadari bahwa sutradara tidak mempunyai waktu yang cukup untuk menjelaskan dan membenarkan setiap gerakan yang dia berikan kepada sekian banyak pemain. Apabila pemain mengalami kesulitan untuk melaksanakan sebuah gerakan atau membutuhkan motivasi, pemain boleh menanyakannya pada sutradara.

Keterangan :

Alat bagi sutradara untuk membuat pertunjukan itu menarik,memukau dan tidak membosankan adalah blocking.

O1. Blocking adalah bungkus/sarana :

Gerak gerak.

Tempo dan klimaks.

Pola pengucapan.

Indentitas dan kejadiannya.

DII

O8. bila penonton sudah datang sekali-kali jangan duduk di auditorium dengan memakai kostum atau make up atau mengintip dari layar atau dari pinggir panggung sewaktu pertunjukan sedang berlangsung.

O9. berikanlah selalu pertunjukan yang baik untuk penonton, biar penonton itu sedikit atau banyak. Walaupun ada halangan seperti hujan, keluarga ditimpa musibah dan lain sebagainya, pemain harus hadir sewaktu pertunjukan. Setialah selalu kepada panggilan tugas.

O10. Tinggalkan persoalan pribadi di luar pintu panggung. Ucapan "Stanislavky dalam tulisannya mengenai etika teater" : "Sekali-kali jangan datang ke atas panggung dengan kaki berlumpur. Tinggalkan debu dan kotoranmu di luar gedung teater. Jangan perkenankan masuk kesusahan-kesusahan kecil, percekocokkan, kesulitan pribadi diatas panggung. Semua hal ini bisa meruntuhkan hidupmu dan menjauhkan perhatianmu dari senimu.

Keterangan :

Sutradara harus memberikan pengertian tentang kerja sama ini (anamble). Meletakkan dasar/inti kerja sama kepada pemain misalnya :

Mengadakan diskusi ini dan itu (agar pemain mengerti adegannya dll)

Interaksi positif : adanya saling memberi dan saling menerima.

Sikap profesional dalam teater haruslah ditumbuhkan diantara para pemain.

Sikap profesional ini meliputi : pengetahuan, pengalaman dan sikap pribadi

Untuk mencapai proyeksi suara agar sampai kepada penonton yang duduk paling belakang harus diperhatikan setting. Hal ini ada kaitannya dengan bentuk pentas arena atau proscenium.

Kedua : relax diatas panggung dapat melenyapkan ketegangan dan dari sinilah muncul dengan jelas kata/ucapan dalam dialog pemainnya.

Pola pengucapan pemain harus mencapai standart ucapan teater dan ucapan sehari-hari/pola pengucapan pemain dalam hidup sehari-hari harus dilenyapkan diatas panggung.

Catatan :

Komposisi panggung :

I. pendahuluan :

sesudah sutradara :

a.

O1. melakukan penafsiran dengan lengkap atas naskah yang dipanggungkan(penafsiran naskah, adegan dan watak).

O2. memilih dan menentukan pemain

O3. menerima denah set dari penata dekor, maka sutradara sudah bisa memulai merencanakan blocking dari pada naskah untuk kepentingan latihan. Blocking bisa diartikan sebagai phsical arrangement pemain dan gerakan-gerakannya dari acting area yang satu ke acting area yang lain diatas panggung.

Ada 2 aspek dari pada blocking :

- o blocking pendahuluan(advanced blocking) adalah rencana persiapan blocking yang dilakukan sutradara sebelum latihan dimulai. Sutradara membuat sejumlah



- catatan tentang physical arrangement dan gerakan-gerakan pemain didalam buku sutradara. Ada juga sutradara yang mempergunakan model panggung kecil untuk menentukan dan mengatur dengan mempergunakan boneka kecil.
- Latihan blocking : pada waktu latihan blocking sutradara mencoba pelaksanaan rencana blocking yang dibuatnya dan saat latihan, sutradara bisa melihat pelaksanaan konsepsi asli dari pada blocking dan untuk membenarkan/memperbaiki blocking itu melalui kerja sama pemain.

Keterangan :

Penafsiran terdiri :

1. membuat sinopsis babak demi babak dan adegan demi adegan
2. memecah adegan menjadi beat demi beat  
sebab basis untuk menentukan blocking dari beat demi beat ini adalah :
  - blocking
  - pola pengucapan
  - gerakan
  - gerak gerik
  - dll
3. sutradara harus memperoleh denah set.  
Rumusan dari blocking : arrangement physical  
Proses/komposisi gerakan panggung : gerakan – blocking

2 aspek pendahuluan :

1. blocking pendahuluan – sutradara yang mengajarkannya. Imajinasi sutradara sudah harus membayangkan/menciptakan secara keseluruhan tentang naskah/pementasan.
2. latihan blocking adalah kesempatan untuk membenarkan rencana sebelumnya.

blocking sebagai perjanjian pengutaraan dari pengembangan :

- tempo
- kejadian
- perasaan
- emosi
- gerakan(mengembangkannya)
- ucapan
- gerak gerik

hal ini memerlukan waktu untuk menghayatinya, sehingga menyatu dengan watak itu(auto sugesty)

Catatan :

b.  
fungsi blocking :

secara populer boleh dikatakan komposisi panggung adalah arrangement pemain diatas panggung secara artistik dan mengandung arti.

Fungsi blocking :

1. alat untuk menentukan pola pengadeganan
2. menciptakan komposisi panggung yang baik sebagai hasil penciptaan pola pengadeganan dan arrangement bentuk visuil diatas panggung. Tugas sutradara untuk menciptakan komposisi yang baik menjadi penting karena :
  - biarpun seorang pemain yang luar biasa hebatnya berada diatas panggung pemain tersebut tidak akan bisa melihat dirinya sendiri seperti sutradara atau penonton
  - tidaklah praktis apabila setiap pemain mengatur dirinya sendiri diatas panggung. Setiap pemain haruslah memusatkan perhatian, pikiran dan perasaan pada adegan dan perannya.
  - Menggerakkan pemain dari gambar panggung yang satu ke gambar panggung yang lain(stage picture). Pemain seperti halnya unsur-unsur scenery, peralatan, kostum, lampu dll merupakan unsur komposisi panggung. Semua itu merupakan wewenang dan tanggung jawab sutradara.

Keterangan :

Blocking sebagai wadah/sarana bagi pemain mengembangkan perasaan, gerak gerik, tempo, ucapan, kejadian, pikiran dll.

Nilai dari suatu blocking ditentukan oleh nilai kejadian/beat. Maksudnya : untuk kejadian yang berbeda, sutradara harus mempergunakan yang berbeda. Nilai blocking di down left centre akan berbeda dengan di up center. Nilai kejadian dipanggung kiri bagian bawah berbeda dengan di panggung kanan bagian bawah.

Dalam menciptakan komposisi panggung yang baik harus mengerti :

Teater sebagai audio visuil. Bukan hanya menikmati apa yang diucapkan dan didengarkan, tapi juga apa yang dilihat mata.

Pola/audio visuil :

Peranan unsur-unsur visuil untuk menarik perhatian penonton. Melalui set, dekor, blocking, lampu, acting dll

Bentuk visuil lainnya adalah : pemain sebagai alat menciptakan visuil ini diatas panggung.

c.

Pendekatan sutradara terhadap komposisi panggung :

Dalam garis besarnya ada 4 macam alat pengutaraan yang bisa dipergunakan sutradara diatas panggung, yaitu :

1. ucapan yang bersumber dari naskah
2. stage business
3. scenery beserta unsur-unsurnya
4. musik dan efek suara

Stage business merupakan hasil karya sutradara. Sutradara mempergunakan ini seefektif dan semaksimal mungkin untuk mengutarakan naskah dan memproyeksi watak-watak disamping ke-3 alat pengutaraan lainnya.

Yang dimaksud stage business adalah segala tindakan yang dilakukan pemain diatas panggung, baik melalui ucapan atau gerakan. Karena itu sutradara harus memahami aspek kreatif dan aspek tehni dari pada blocking, gerakan, penafsiran vocal, tempo dan klimaks. Sutradara harus melihat ke-4 alat pengutaraan diatas sebagai satu kesatuan.

Pementasan sandiwara modern membuktikan penggunaan dari pada ke-4 alat pengutaraan diatas sangat membantu untuk menyampaikan makna/arti dari pada naskah sandiwara, termasuk watak-wataknya pada penonton.

Keterangan :

Pementasan bisa menjadi lamban, statis dan tidak memukau penonton bila tanpa menyadari pentingnya blocking

Blocking harus disadari sutradara sebagai alat dan memiliki otonomi sebagai alat pengutaraan. Dengan pengertian : tanpa blocking akan membuat pementasan sulit dimengerti penonton.

(pengertian lain : lebih diutamakan manusianya/perannya lebih dahulu).

(5-4-82)

Catatan :

Ada 3 macam alat pengutaraan yang bisa dipergunakan sutradara diatas panggung, yaitu :

1. dialog yang diucapkan pemain
2. stage business
3. scenery

sutradara mempergunakan ke-3 alat pengutaraan itu dengan sebaik-baiknya untuk menyampaikan makna dan arti dari pada naskah itu pada penonton. Stage business sebagai hasil karya sutradara yang meliputi blocking, gerakan, penafsiran vocal, tempo dan klimak haruslah benar-benar dikuasai sutradara sbagai satu kesatuan alat pengutaraan diatas panggung. Bagaimana pun baiknya dialog naskah sandiwara tanpa mempergunakan stage business maka naskah sandiwara tidak akan komunikatif terhadap penonton.

Pementasan sandiwara pada jaman modern membuktikan bahwa mempergunakan stage business adalah sangat esensial bagi pementasan itu sendiri. Stage business sangat besar peranannya untuk membuat teater sebagai seni audio visuil, karena itu orang mengatakan pementasan sandiwara yang baik harus bisa dinikmati oleh orang tuli dan buta. Maksudnya : orang tuli bisa menikmati unsur-unsur visuil dari pada pementasan dan orang buta bisa mendengar unsur-unsur audio dari pada pementasan.

Persyaratan komposisi panggung yang baik :

Para ahli bidang seni lukis pada umumnya menyetujui bahwa komposisi panggung yang baik haruslah mempunyai 4 syarat berikut:

1. kesatuan
2. balance
3. titik perhatian(emphasis)
4. variasi

Untuk komposisi panggung yang baik harus ditambah 2 persyaratan lagi, yaitu :

5. mempunyai nilai story telling (nilai cerita/bercerita)
6. mempunyai fungsi

bagi sutradara yang baru mulai mempelajari komposisi panggung lebih baik memulai dari titik perhatian(emphasis).

## II. gambar panggung harus mempunyai titik perhatian :

dalam satu segi boleh dikatakan sutradara tidak hanya mengarahkan(directing) naskah sandiwara, akan tetapi juga mengarahkan perhatian penonton terhadap pementasan naskah sandiwara itu dengan jalan memaksa penonton mengarahkan perhatiannya terhadap titik perhatian(emphasis) yang telah ditentukan sutradara.

Keterangan :

Mengapa sering adegan naskah sandiwara yang dipentaskan terasa kering dan tidak memukau perhatian penonton? Karena sutradara tidak menyadari titik perhatian sebagai perjanjian komunikasi dengan penonton.

Contoh : titik perhatian selalu diberikan kepada pemain yang mempunyai beat itu.

Catatan :

### a. jenis titik perhatian atau visual emphasis :

1. single emphasis : seorang pemain yang sedang bicara/mempunyai beat dan perhatian pemain lain tertuju padanya.
2. shared emphasis : antara 2 pemain dimana penonton bias membagi perhatiannya dari satu pemain ke pemain lainnya. (cross cut dialog, misalnya : kedudukan pemain itu sama, maka titik perhatian pemain saling membagi).
3. secondary emphasis : apabila pemain mempunyai passage yang panjang/dialog yang panjang, agar tidak monoton(pemain yang mempunyai dialog panjang dialihkan sebentar agar tidak monoton).
4. multiple emphasis : pada waktu terjadi diatas panggung adegan huru hara, dimana emphasis diarahkan kepada semua pemain diatas panggung.
5. off stage emphasis : misalnya, ketukan pada pintu, suara bom, mobil sehingga titik perhatian penonton pindah ke off stage(keluar panggung suara yang terdengar).

### b. menentukan visual emphasis diatas panggung :

1. melalui posisi badan pemain diatas panggung :

posisi badan pemain yang terkuat memperoleh visual emphasis dengan urutan sebagai berikut :

- a. full front
- b. posisi  $\frac{1}{4}$
- c. profile
- d. posisi  $\frac{3}{4}$

- e. full back
- f. posisi berdiri lebih kuat daripada duduk
- g. posisi duduk lebih kuat daripada berbaring
- h. posisi duduk/berdiri tegak lebih kuat daripada duduk/berdiri bersandar

## 2. melalui area panggung

pemain yang berdiri di nomor 1 akan memperoleh visual emphasis

## 3. melalui panggung level :

pemain dalam posisi yang sama akan tetapi salah seorang berdiri diatas level, maka pemain tersebut memperoleh visual emphasis.

## 4. melalui kontras :

seorang pemain dengan penempatan tertentu, sehingga berbeda dengan pemain lain, maka pemain tersebut memperoleh visual emphasis.

- a. jika sejumlah pemain berdiri diatas panggung dan salah satu diantaranya duduk, maka ia memperoleh visual emphasis
- b. jika sejumlah pemain menghadap penonton dalam posisi full front, lalu salah satu pemain dalam posisi full back, maka ia memperoleh visual emphasis
- c. jika seorang pemain memakai kostum yang warnanya lebih mencolok daripada warna kostum pemain lain, maka ia memperoleh visual emphasis.

## 5. dengan mempergunakan pemisahan atau isolasi :

seorang pemain memisahkan diri dari sekelompok pemain diatas panggung, maka pemain itu memperoleh visual emphasis(titik perhatian). Misalnya : dalam adegan sidang pengadilan, dimana terdakwa ditempatkan secara terpisah dari orang-orang yang hadir dalam sidang pengadilan.

## 6. dengan mempergunakan focus :

apabila pemain-pemain dalam sebuah adegan melihat kepada salah seorang pemain, maka penontonpun akan melakukan hal yang sama.karena itu pengarahan mata pemain sangat penting artinya dan peranannya untuk pengarahan perhatian penonton. Pemain harus bisa melihat dan memperhatikan pemain yang bicara, kecuali dia mempunyai motivasi untuk mengalihkan matanya dari pemain yang bicara. Atau berdasarkan petunjuk sutradara. Mengalihkan pengelihatan dari pemain yang seharusnya memperoleh visual emphasis dinamakan counter focus.

Sutradara bisa mempergunakan counter focus untuk menambah variasi komposisi pemain diatas panggung dan menghindari focus yang berlebihan terhadap satu pemain. Counter focus bis menimbulkan reaksi/respons pemain lain terhadap ucapan pemain lain terhadap ucapan pemain yang memperoleh focus, termasuk merangkaikan aneka ragam unsur-unsur komposisi.

Keterangan :

Tujuan counter focus :

1. untuk membagi focus sehingga focus tidak berlebihan pada satu focus.
2. memperoleh variasi
3. memperoleh reaksi/respons dari pemain lain

Terlalu lamam memberikan focus pada satu pemain adalah terlalu melelahkan penonton dan membosankan. Karna itu perlu diberikan counter focus/variasi komposisi panggung dengan memberikan focus sementara kepada pemain lain.

Catatan :

7. dengan mempergunakan garis :

dengan mempergunakan garis bisa memperoleh visual emphasis, dalam hal ini :

- a. mempergunakan tubuh pemain, tinggi rendah tubuh pemain, lengan dan kaki atau melalui unsur kostum seperti tombak, panah, senjata dll.
- b. melalui repetisi bisa memperoleh visual emphasis, misalnya beberapa orang pengawal berdiri dibelakang raja. Semakin banyak pengawal dibelakang raja yang dipergunakan secara repetisi maka visual emphasis semakin kuat terhadap sang raja.

8. mempergunakan segi tiga :

kelompok pemain diatas panggung yang memppergunakan komposisi segi tiga maka pemain yang berada dipuncak segitiga memperoleh visual emphasis dan pada umumnya mata penonton tertuju padanya. Komposisi panggung dalam bentuk segi tiga merupakan bentuk dasar pengelompokan pemain diatas panggung.

- a. puncak segi tiga biasanya terletak dinagian atas panggung, karena itu watak yang mempunyai beat itu(watak yang emphasis) sebaiknya ditempatkan dipuncak segi tiga.
- b. Puncak segi tiga terletak dibagian bawah panggung apabila sutradara menempatkan watak yang mempunyai beat disana, maka waak itu tetap mempunyai visual emphasis dengan mengarahkan pemain lain melihat watak tersebut.
- c. Segi tiga sama kaki/sama sisi tidak begitu baik dipergunakan sebagai komposisi diatas panggung.
- d. Sagi tiga jadi monoton kalau kurang variasi.
- e. Segitiga bisa diberi variasi melalui irregular space(ruang yang tidak teratur), misalnya melauai variasi tinggi rendahnya pemain, sebagian duduk, sebagian berdiri dan sebagian bersandar. Pemain yang sama tingginya jangan ditempatkan pada posisi yang sama, kecuali dengan motif tertentu.

Keterangan :

Segitiga : dalam adegan dengan jumlah pemain yang ramai, misalnya adegan huru hara "kurang begitu mengena". Karena hanya untuk adegan yang sifatnya individu meskipun ada jumlah pemain dalam adegan itu 5 atau 10 orang diatas panggung.

Adegan yang sifatnya individu : jelas nampak watak yang memiliki beat. Dalam adegan huru hara/demonstrasi sering kali tidak jelas nampak watak yang memiliki beat karena jumlah pemainnya terlalu banyak. (meskipun hal ini tidak selamanya demikian).

Tujuan utama sutradara : menarik perhatian penonton pada setiap adegan.

Catatan :

9. melalui kekuatan scenery :

unsur arsitektur dari dekor bisa dipergunakan untuk memperoleh visual emphasis. Karena itu masalah penempatan unsur arsitektur bukan hanya masalah perencanaan dekor, akan tetapi juga sutradara. Misalnya : penempatan pintu, jendela, singgasana, podium dll harus dengan persetujuan sutradara. Pemain ditempatkan dipintu atau jendela biasanya memperoleh visual emphasis.

Selain itu pemain bisa memperoleh visual emphasis bila dikaitkan unsur dekor yang kuat seperti singgasana, podium atau mimbar.

Keterangan :

Tidak selalu pemain yang ada di pintu atau jendela memperoleh focus. Hal ini masih tergantung pada beatnya.

Catatan :

10. melalui lampu :

pemain yang memperoleh lampu lebih terang akan memperoleh spesial emphasis.

III. Persyaratan kedua untuk gambar panggung yang baik adalah harus bercerita atau mempunyai nilai story telling

Untuk mewujudkan hal diatas, sutradara perlu melakukan hal berikut :

- a. sutradara harus memperinci adegan atas kejadian demi kejadian sebelum membuat komposisi panggung. Jika sutradara sudah membuat analisa/pnafsiran naskah maupun watak dengan lengkap dan memberi tanda permulaan pada setiap beat dalam buku sutradara, maka membuat komposisi panggung/blocking sangat mudah.

(12-4-82)

Catatan :

Sebelum mem blocking adegan, sutradara harus bertanya :

1. watak mana yang paling dominan dalam beat itu.
2. apa yang ingin dilakukan watak dalam beat itu.
3. watak mana lagi yang ada dalam beat itu dan apa keinginannya
4. bagaimana hubungan watak pada beat itu, dalam hal ini :

- a. siapa oposisi (jika ada) terhadap watak yang dominan dalam beat itu.
- b. Bagaimana perasaan watak yang dominan terhadap watak lain, baik perasaan yang mengharukan maupun membenci.
- c. Bagaimana perasaan lain terhadap watak yang dominan dalam beat itu, juga perasaan antar watak yang ada dalam beat diluar wata yang dominan.

Keterangan :

Tanpa beat pementasan : over, blocking atau under blocking.

Hubungan perasaan antar watak tujuannya : hubungan penempatan (rangkaian/merangkai pemain diatas panggung)

1. menafsirkan adegan
2. menafsirkan identitas kejadian – untuk penempatan beat diatas panggung(acting area)
3. menafsirkan identitas emosi
4. klimaks
  - a.
  - b.

catatan :

b. rangkaian watak satu sama lain secara physik dalam gambar panggung

1. manusia cenderung ingin mendekati manusia lain yang dicintainya, ditolong, dipertahankan atau dibela, dilindungi, diyakinkan dan dimintai sesuatu. (seseorang cenderung mendekati orang lain apabila ia ingin mencintai, menolong, mempertahankan atau membela, melindungi, meyakinkan dan memintai sesuatu).
2. seorang cenderung meyakinkan orang lain apabila orang itu tidak menyukai, tidak mempercayai, mempunyai hutang, merasa berdosa, mempunyai kesalahan dan membenci dll.
3. orang masa bodoh atau bersikap netral selalu segan dan tidak mau memperlihatkan sikap dan perasaan yang sebenarnya atau selalu menjauhkan diri dari peristiwa yang ada diluar dirinya.
4. seorang cenderung mendekati orang lain yang ramah padanya atau menakut-nakuti orang lain atau mengancam orang lain.
5. keluarga adalah satu kesatuan yang unik, dimana suatu saat bisa terjadi pertengkar dan apabila musuh datang dari luar keluarga itu bersatu kembali

c. memilih acting area yang tepat untuk mengadegankan setiap beat

1. sutradara dengan pertimbangan tertentu sering memilih area yang paling lemah untuk adegan tertentu, yaitu :
  - untuk kontras
  - variasi
  - membuat beat selanjutnya lebih kuat
  - memperlunak konflik yang sensasionil/sangat explosif

keterangan :



kontras : memperoleh gelombang pasang surut daripada beat

contoh :

beat 1 : saling memaki : (misalnya beat sebelumnya di down centre)

beat 2 : A menyesali

variasi : mendistribusi acting itu keseluruhan acting area.

Beat 3 : membuat beat selanjutnya lebih kuat.

Catatan :

2. sekadar pedoman untuk mengetahui kekuatan dan kelemahan setiap acting area mempunyai nilai emosi tertentu.

- Down centre : keras, pertentangan, pertengkaran, suasana yang explosif dan adegan klimaks.
- Up centre : kerajaan, penguasa, formalitas(seperti upacara), kemartabatan, pelerai diantara kekuatan yang paling bertentangan.
- Down right : kehangatan, adegan akrab, percintaan, pengungkapan emosi(seperti rasa bahagia) dan narasi yang diungkapkan/diucapkan langsung pada penonton
- Down left : ketegangan, persekongkolan, soliloquy(ucapan hamlet : to be or not to be) yaitu ucapan pemain yang dilontarkan tatkala pemain sedang sendiri diatas pentas pada penonton, masalah urusan rutin, skandal dan adegan percintaan yang gagal.
- Up right : romance(adegan romeo dan juliet – dibalkon dekat pintu)
- Up left : tidak realities, adegan hantu/horror.

(15-4-82)

Catatan :

- d. mempergunakan peralatan untuk membantu pengadeganan

Waktu merencanakan dekor, sutradara dan perencana dekor sudah harus membayangkan komposisi panggung. Suatu peralatan yang sudah ditetapkan penempatannya, peralatan itu masih bisa di geser atau dipindahkan pada waktu latihan blocking.

Mempergunakan peralatan sebagai alat pengutaraan untuk kesempurnaan pengadeganan. Sutradara bisa melakukan hal berikut :

1. mengasosiasikan peralatan tertentu dengan watak tertentu. Misalnya : singgasana, kursi big bos dll
2. mempergunakan peralatan untuk membantu pemain pada waktu pengutaraan emosi yang kuat. Misalnya : meja merupakan perantara bagi 2 orang yang bertengkar. Dan sebuah kursi merupakan penopang bagi orang yang mengalami saat-saat yang paling krisis.

Keterangan :

Peralatan seperti meja membantu meningkatkan emosi dalam pengadeganan. Tanpa property, sebuah adegan(misalnya : pertengkaran) akan terasa tidak bermutu. Kekhususan tertentu propety dalam pengadeganan ialah mengasosiasikannya.

Catatan :

- e. mempergunakan badan pemain secara plastis untuk mengungkapkan emosi

stanislavky dalam bukunya *building a character*, enyinggung dan dan menjelaskan masalah gerakan yang plastis. Pada satu pihak stanislavky mengkritik penari dan pemain yang menggerakkan tubuhnya tanpa bicara. Mereka hanya mengejar keindahan gerakan saja.

Kemudian stanislavky mengatakan : "andai setiap pemain mau mendengarkan dengan baik, kemudian mengarahkan pikiran dan perasaannya terhadap apa yang dia dengar, maka pemain tersebut akan merasakan suatu energy yang memancarkan dari dalam dirinya dan jiwanya.

Energy ini bukan sesuatu yang hampa, akan tetapi sarat(penuh berisi emosi, keinginan dan tujuan). Energy yang dirangsang dan dihangatkan oleh emosi yang sarat dengan kemauan, kemudian kemauan ini diarahkan oleh pikiran, degerakkan dengan penuh keyakinan seprti orang buta dengan dorongan jiwa.

Energy ini mengalir ke jaringan otot, membangkitkan seluruh tenaga dalam siri pemain sehingga meggerakkan kegiatan lahiriah. Energy tidak hanya menggerakkan lengan, punggung dan leher, tetapi juga kaki. Energy yang merangsang otot kaki menyebabkan seseorang bergerak dengan cara tertentu."

Pendapat stanislavky tentang keplastisan gerakan bersumber dan didasarkan atas energy ini. Energy beroperasi tidak hanya dalam diri pemain tetapi juga keluar dari otot tubuh. Energy meancar dari dalam diri pemain kemudian diarahkan dan diutarakan pada satu sasaran diluar dirinya. Penting sekali energy yang mendorong perhatian pemain terus – menerus dan untuk seorang pemain perlu memperhatikan hal berikut :

1. keplastisan tubuh termasuk gerakan dan gerak geriknya harus didasarka atas dorongan energy dari dalam. Karena energy itu sendiri mendorong pemain menciptakan gerakan ataupun gerak gerik, maka energy ini bisa disamakan dengan sebuah dinamo yang ada dalam diri pemain, yang mampu memberikan aliran dan sinar listrik terus-menerus(intensif).
2. pemain harus mengerti apabila :
  - kemana kepala diarahkan/difocuskan
  - badan menjulur kedepan/bersandar kebelakang bisa mengutarakan perhatian yang tertarik/menolak sesuatu
  - mempergunakan tangan untuk memilih sesuatu, mengancam dll. kemudian tangan yang dihubungkan dengan diri pemain sendiri, misalnya : melipat tangan ke dada, memasukkan tangan ke kantong celana, menaruh tangan dimuka sendiri, mempergunakan tangan untuk menopang dagu dan memiling-miling rambut/kumis

- kaki, misalnya : menggoyangkan kaki, menghentakkan kaki dll. dan posisi kaki tentara waktu menghadapi komandan.

Keterangan :

Membina tenaga dalam sebagai auto sugesty(ingatan emosi dengan segala kekuatannya). Sehingga seorang pemain dalam memainkan adegan marah, apa yang diciptakan benar-benar muncul dari dalam.

(29-4-82)

Catatan :

- IV. persyaratan ketiga untuk gambar panggung yang baik harus mempunyai balance.

Balance adalah apabila 2 benda yang sama beratnya, 2 unsur yang berlawanan/2 kekuatan diperoleh keseimbangan. Sebuah gambar dengan balance yang baik secara estetis sangat menyenangkan untuk dilihat.

Balance dalam komposisi panggung diperoleh apabila unsur-unsur dipanggung kanan sama besarnya dengan unsur-unsur dipanggung kiri, dalam hal ini apabila panggung dibelah 2 secara vertikal.

Ada 2 jenis balance dan sutradara bebas memilih mempergunakan dalam pengadeganan setiap naskah sandiwara, yaitu :

- a. balance yang simetris
- b. balance yang @simetris

keterangan :

unsur komposisi yang balance ini termasuk : property

balance disini bukan berarti : jumlah pemain di kanan 5 orang dan di kiri 5 orang. Tetapi, bisa saja di kanan 5 orang tapi rakyat biasa dan di kiri 1 orang tapi raja. Jadi yang dilihat adalah bobot watak/nilai.

Set simulasi(property) :

Catatan :

Balance yang simetris adalah bentuk yang sangat populer dan kurang disenangi orang. Gambar panggung dengan balance yang simetris adalah apabila pemain atau unsur komposisi lain yang berada dipanggung sebelah kanan adalah sama jumlahnya dengan yang berada di panggung sebelah kiri.

Pada saat tertentu sutradara terpaksa tetap mempergunakan balance yang simetris untuk suatu adegan tertentu. Orang suka melihat balance yang simetris karena tidak ada perbedaan dalam volume, bobot ataupun nilai.

Catatan :

Balance yang @simetris(tidak simetris) :

Balance yang @simetris tidaklah diperoleh dengan jumlah pemain dan unsur komposisi yang ada dipanggung kanan 2x lebih banyak dari panggung kiri.

Balance @simetris diperoleh dengan cara yang lebih unik dan aneka ragam, hasil daripada balance yang tidak simetris itu merupakan "kesan" atau impresi, sehingga penonton merasakan sama bobotnya. Yang dimaksud dengan bobot disini bukanlah dalam arti harafiah seperti timbangan barang, ukuran dan jumlah pemain, akan tetapi sesuai dengan pengertian efek yang bis adilihat dan dirasakan penonton.

Aturan yang bisa dipergunakan sutradara untuk menentukan balance yang @simetris ini tidak ada. Hal ini tergantung dari tingkat cita rasa sutradara mengenai sence of proportion dan kepekaan estetika.

Keterangan :

Makin penting bobot watak itu, makin dekan dia dengan titik vertikal. Contoh : seperti halnya sebuah ayunan yang bebbentuk timbangan :

Meskipun demikian sesungguhnya bukanlah hal tersebut diatas yang lebih penting. Tapi impresi yang diperoleh penonton terhadap pementasan bisa memperoleh hal yang seperti contoh diatas, yaitu lebih merupakan penataan balance yang tidak simetris ini.

Catatan :

Faktor yang mempengaruhi bobot komposisi panggung untuk memperoleh balance meliputi :

1. beberapa titik perhatian emphasis yang diberikan watak itu
  - a. seorang pemain yang berdiri diantara jajaran pilar/dengan latar belakang kaki langit dimanapun pemain itu ditempatkan akan memperoleh balance. Seorang yang berdiri di acting area panggung yang lebih kuat atau posisi badan yang lebih kuat akan balance dengan area panggung/komposisi badan yang lemah.

Keterangan :

Blocking erat hubungannya dengan property

Dalam gedung teater dengan bentuk arena tanpa proscenium(seperti diteater arena TIM), semua persyaratan gambar panggung ini tidak/sulit dipakai, karena letak penontonnya ada di 3 tempat(depan, kanan dan kiri area). Jika hanya dapat dipergunakan pada pentas yang memiliki proscenium saja secara tepat.

(10-5-82)

Catatan :

- b. pemain yang berdiri bisa balance dengan pemain yang duduk. (contoh : seorang ayah yang sedang memarahi anaknya)

2. sejauh mana watak itu menarik penonton secara psikologis :

- a. kekuasaan dan wibawa watak itu dalam naskah. Polosi, jaksa, raja, pendeta, kiyai, dosen mempunyai bobot lebih dari pada warga negara biasa. Begitu juga halnya dengan sebutan "bos", cukong, watak yang terkenal, watak yang sangat dicintai dan sangat dibenci.

Keterangan :

Seorang polisi yang berdiri sendiri berhadapan dengan beberapa orang tahanan akan balance, meskipun dimana saja tempatnya. Yang memiliki daya tarik tertentu akan selalu balance dengan watak lain biarpun dimana saja tempatnya.

Catatan :

- b. apakah watak itu bicara atau tidak : menurut kebiasaan watak yang bicara mempunyai bobot lebih dari pada watak yang tidak bicara.

Keterangan :

Selamanya, proses pergantian blocking – tidak balance. Setelah proses selesai harus balance.

Catatan :

- c. arti dari yang diucapkan/yang dilakukan watak : ketegangan yang dirasakan penonton pada suatu kejadian bias menambah bobot psikologis pada watak tertentu.

Pada sebuah adegan ada sekelompok orang merencanakan pembunuhan, kemudian salah satu anggota kelompok itu menentangnya yang menimbulkan ketegangan, hal ini bias menambah bobot psikologis pada orang tersebut.

Atau sekelompok orang sedang berpesta ria dalam sebuah ruang, kemudian seorang masuk membawa berita duka cita. Bobot psikologis orang yang membawa berita itu sama dengan orang yang sedang berpesta itu.

### 3. seberapa jauh watak itu dari garis tengah panggung :

- a. orang yang lebih ringan akan balance dengan orang yang lebih berat jika orang yang lebih ringan lebih jauh dari titik pusat jungkat jungkit (ayunan).
- b. Jika dalam sebuah komposisi panggung pemain A balance dengan 2 atau 3 pemain lain, kemudian seorang pemain baru masuk, yang menyebabkan balance terganggu, maka pemain A harus digerakkan menjauhi garis tengah panggung untuk memperoleh balance kembali. Jika kemudian masih ada pemain yang masuk, maka pemain A tidak perluy digerakkan lagi karena kemampuan rata-rata manusia hanya bisa menangkap 5 obyek dalam sekali lihat.

### 4. apakah peran kecil dijadikan individu atau massal

- a. lebih dari 3 pemain yang ditempatkan sangat cenderung kehilangan individunya dan menjadi massal. Bobotnya pun kurang jika dibandingkan dengan 3 pemain yang ditempatkan secara terpisah.
- b. Pemain yang tumpang tindih atau sebagian pemain menutupi pemain lain, cenderung bobotnya menjadi satu, misalnya : paduan suara, tentara berbaris massa mengeroyok pencuri.
- c. Massa bisa menjadi kuat melalui counter focus : bila salah seorang dari massa menjadi individu, misalnya : jarak pemain A yang perannya kecil itu dijauhkan dari

pemain sehingga pemain A menjadi individu. Bila menjadi massa : jarak pemain A didekatkan dengan pemain lain(cenderung mendekat).

Keterangan :

Counter focus :

G menjadi kuat karena counter focus seperti ini.

Catatan :

5. sejauh mana scenery/peralatan kostum dan lampu menambah nilai visual

- a. unsur dekor atau melalui penempatan peralatan diatas acting area tertentu menambah bobot acting area.
- b. Warna yang lebih cerah cenderung mempunyai bobot lebih daripada warna yang lebih gelap. Putih mempunyai bobot yang lebih daripada yang hitam.
- c. Acting area dengan panggung yang lebih panas mempunyai bobot yang lebih daripada acting area yang mempunyai dengan cahaya dingin.

Keterangan :

Property hendaknya jangan diletakkan di down centre. Sebab sangat merugikan. Begitu pula dengan di down right centre dan down left centre. Sebab ke-3 area ini sangat berguna untuk suatu pengadeganan yang baik. Meja bisa diletakkan dicentre, tapi jangan sampai kebatas down centre.

Catatan :

6. prinsip golden section :

Sejak jaman yunani eksperimen membagi empat persegi panjang dengan proporsi yang terbaik untuk menempatkan titik pengalihan mata yang terbaik. Inilah yang menghasilkan yang terbaik. Dan inilah yang menghasilkan golden section.

Golden section adalah suatu garis tegak lurus yang membelah panggung dengan perbandingan panggung kiri sebanyak 38% dan panggung kanan 62%. Banyak pelukis mempergunakan golden section ini menjadi titik perhatian :

- a. golden section adalah area panggung tempat penglihatan penonton yang terbaik.
- b. Golden section merupakan tempat yang terbaik untuk titik perhatian
- c. Panggung menjadi balance apabila titik memperhatikan ada di golden section dan unsur komposisi yang lebih ringan bobotnya yang berada dipanggung kanan mengimbangi balance
- d. Pemain yang berada dipanggung kiri kelihatannya mempunyai bobot lebih daripada pemain yang berada dipanggung kanan. Suatu kenyataan berdasarkan penelitian ahli estetika ialah bagian kanan lukisan(panggung kiri) nampaknya lebih berat bobotnya daripada bagian kiri(panggung kanan)

Keterangan :

Semakin dekat pemain dengan golden section, semakin berbobot watak peran itu(teori ayunan jungkat jungkit).

Pemain pada blocking secara segi tiga juga bisa menolong para pemain pada blocking yang segitiga.

Disamping itu dengan alasan pula : bahwa setiap peran itu pada umumnya bersifat individu.

Lain halnya bila peran itu duduk secara bersamaan pada 1 sofa, hal ini untuk mencapai segi tiga harus diperhitungkan kembali oleh sutradara. Tapi penempatan properti yang segitiga itulah salah satu cara yang cukup enak dalam mencapai komposisi blocking segi tiga.

Pohon kelapa selalu mendapatkan perhatian yang lebih dari penonton ujud batangnya menonjol tinggi keatas. Untuk menghindari perhatian penonton yang berlebihan pada pohon kelapa ini sutradara dan penata panggung harus mengaturnya sedemikian rupa atau pengadeganan harus lebih menarik dari pohon tersebut.

(17-5-82)

Catatan :

- V. Persyaratan keempat untuk gambar panggung yang baik ialah harus mempunyai kesatuan

Kesatuan gambar panggung diperoleh apabila semua bagian komposisi panggung saling bertautan sehingga seluruh komposisi nampaknya menyatu. Dalam komposisi panggung yang mempunyai kesatuan tidak ada bagian yang tidak bertautan dan yang penting dan tidak ada satu unsur komposisi panggung pun yang bisa dipisahkan atau ditambahkan, karena hal itu akan mengganggu keserasian dan keutuhan gambar panggung. Cara sutradara untuk memperoleh kesatuan gambarpanggung melalui :

Keterangan :

Unsur komposisi panggung harus memiliki kesatuan(keharmonisan) dalam : orang (nya), set, dekor/property, warna, garis.

Garis : misalnya, mempergunakan jendela yang salah satu sisi atasnya melengkung, maka pintunya juga harus mempergunakan yang memiliki garis lengkung, seperti menjid). Contoh lain : rumah sorang pegawai negeri, setnya haruslah sesuai dengan dirinya sebagai pegawai negeri.

Tujuan utamanya adalah keharmonisan.

Catatan :

- a. mengendalikan titik perhatian :

kesatuan akakn diperoleh apabila didalam komposisi panngung itu ada titik perhatian yang dominan. Jika perlu menambah variasi dari titik perhatian itu tanpa mengganggu titik perhatian pertama.

Keterangan :

Dalam memperoleh titik perhatian, counter focus bisa sekali-kali dipakai agar penonton tidak terlalu jenuh.

Catatan :

- b. memberikan saluran mata penonton/menghubungkan mata rantai antara watak/kelompok pemain diatas panggung. Tujuannya adalah untuk memberikan saluran yang mudah diikuti mata pnonton dari pemain/kelompok yang satu kepada pemain/kelompok lain. Yang ke-2 untuk

memberi saluran paksaan, sehingga penonton tidak dimungkinkan mengalihkan perhatian pada yang lain.

Keterangan :

Salah satu contoh saluran paksaan :

1. dalam perjamuan makan. (penonton dipaksa untuk melihat pada orang yang berada dititik tengah)
2. terdakwa dalam sidang pengadilan yang duduk dikursinya juga merupakan titik perhatian sebagai saluran paksaan
3. adegan ayah membicarakan warisan. Penonton dipaksa melihat pada titik perhatian yaitu pada ayah tersebut.

Tapi yang lainnya turut mendukung dengan melihat/mendengar apa yang dibicarakan ayahnya.

Pemain melihat pada pemain yang bicara merupakan salah satu cara memperoleh titik perhatian

Hal ini tidak menyatukan titik perhatian karena tetak si ayah terpisah dan tidak ditengah(teori simetris dari gambar panggung). Karena tidak menyatukan kelompok A dipanggung belakang kiri dan kanan yaitu kelompok B maupun yang di down centre(kelompok C).

Catatan :

Sutradara bisa melaksanakan hal ini melalui jalan berikut :

1. tempatkan pemain sebagai mata rantai antar pemain/kelompok pemain. Seperti contoh adegan pengadilan diatas
2. focus dari pemain lain
3. hindarkan pemain yang tidak bicara bercokol diacting area yang kuat
4. irama ruang dari pemain/kelompok. Jika yang diantur antara pemain/kelompok pemain kelihatannya menyatu dalam keseluruhan komposisi panggung. Jika pemain/kelompok ditempatkan dengan jarak setengah/dua kali lipat.

Jika jarak antara A dan B sama dengan 2 meter, maka jarak B dan C bisa 1 meter/4 meter.

- c. stabilitas adalah salah satu faktor yang penting dalam panggung komposisi. Yang perlu dipertimbangkan sutradara untuk memperoleh stabilitas adalah keseimbangan ruang dengan pemain. Misalnya makin banyak pemain diacting area dibagian panggung atas, maka perlu beberapa pemain ditempatkan dipanggung bawah bagian kanan atau kiri untuk memperoleh stabilitas/balance panggung bawah.
- d. Pergunakan semua area panggung yang tersedia dengan menarik. Sejalan dengan C diatas sutradara perlu mengetahui bagaimana cara mengisi ruang panggung. Sebagai tambahan untuk mengetahui lebih dalam mengenai kesatuan komposisi panggung sutradara perlu mempelajari tentang penggunaan ruang panggung mencapai efek semaksimal mungkin. Jika penata dekor telah menyediakan level, tangga peralatan tertentu, jendela dll maka suatu hal yang mubazir jika sutradara tidak mempergunakannya dan membiarkan pemainnya



hanya bergerak di acting area yang lain tanpa mempergunakan hal diatas. Mempergunakan seluruh ruang panggung memberikan kemungkinan variasi komposisi panggung yang lebih banyak.

VI. Persyaratan kelima gambar panggung yang baik harus mempunyai variasi :

Yang menarik dari pengadeganan sebuah adegan diatas panggung apabila pengadeganan itu memberikan variasi untuk dilihat penonton.

- a. untuk mencapai variasi pengadeganan sebuah adegan bisa diperoleh melalui posisi badan. Variasi mempergunakan tangan, kaki dan kepala pemain jika pemain itu merupakan kelompok. Contoh : melalui dandanan rambut, tangan yang bertolak pinggang, disaku dll.
- b. beberapa kebiasaan buruk/jelek yang ditemui pemain muda belum berpengalaman sehingga mengurangi variasi, misalnya :
  1. berdiri pada satu garis yang sama diatas panggung(sejajar)
  2. kelompok pemain yang bertumpuk pada satu acting area yang sama
  3. meniru posisi badan pemain lain, seperti duduk dan mengangkat kaki sama-sama atau berdiri dengan melipat tangan didada sama-sama
  4. menghadap penonton dengan posisi badan full front untuk tujuan jual tampang

(24-5-82)

Catatan :

VII. persyaratan keenam(terakhir) gambar panggung yang baik haruslah mempunyai fungsi :

untuk itu sutradara harus melakukan hal berikut :

- a. menjadikan setiap pemain dapat dilihat penonton, kecuali dalam adegan massa, dimana sebagian pemain terpaksa tertutup oleh pemain lain, sehingga tidak kelihatan dari sudut pengelihatan penonton tertentu.
- b. Membuat setiap pemain dengan mudah bergerak dari gambar yang satu ke gambar panggung yang lain. Sutradara harus mengetahui keacting area yang mana pemain akan bergerak. Sehingga pemain lain yang akan berbicara/bergerak berada pada posisi yang enak
- c. Hindarkan/jauhkan pemain yang berada dekat pintu apabila watak baru muncul
- d. Jika adegan itu dengan mudah dimainkan pemain. Tolong mereka merasa enak memainkan kejadian dan emosi.

Keterangan :

E masuk menggantikan tempat D dan D bergeser

F masuk menggantikan tempat E dan E bergeser

Blocking : mengembangkan watak dalam ruang

Sutarada sudah harus mempersiapkan pemainnya pada adegan selanjutnya(kaitannya dengan blocking).

Contoh : pada adegan N dan S sedang duduk disofa. Kemudian N menyuruh S mengambil kopi ketika S masih duduk disofa.

Hal ini salah, meja tempat kopi sangat jauh dari sofa. Alasannya : S akan terlalu jauh mengambil kopi dan memakan tempo lama, sehingga membosankan penonton.

Inilah yang benar, ketika S berpindah terlebih dahulu ke dekat meja tempat kopi barulah N menyuruh S mengambil kopi(sutradara yang mengatur)

Catatan :

#### VIII. Masalah khusus dalam komposisi panggung :

- a. ADEGAN MEJA : mempunyai kesukaran dalam masalah SIGHT LINE(garis/sudut pengelihatan penonton). Dalam kehidupan bila orang duduk mengelilingi sebuah meja. Mereka akan duduk pada keempat sisi meja. Jika hal ini dilaksanakan diatas panggung, maka salah seorang dari yang duduk telah membelakangi penonton.

Untuk mengatasihai ini bisa dicari jalan keluarnya :

1. mempergunakan meja lonjong kalau sesuai dengan kebutuhan peralatan. Ini lebih baik dari meja segi empat. Empat pemain bisa ditempatkan secara diagonal, yaitu 2 orang dipanggung bawah dan 2 orang lagi di panggung atas.hal yang sama juga bisa dilakukan pda meja yang berbentuk segi empat panjang.
2. jika sekelompok pemain duduk mengitari meja berbentuk bujur sangkar – tempatkan meja itu dalam posisi diagonal. Posisi terbaik adalah pada kedua belah ujung meja. Paling atas adalah posisi yang terkuat.
3. pemain yang tertinggi ditempatkan dipanggung atas dan pemain yang terpendek dipanggung bawah. Pemain yang dipanggung bawah bisa bersandar/membungkukkan badannya dimeja.
4. pemain yang dipanggung atas bisa duduk diatas bantal untuk mendirikan dirinya.
5. tempat duduk dipanggung bawah sebaiknya disediakan untuk pemain yang belakangan masuk.
6. adegan meja seperti ini jangan terlalu lama dipertahankan, karna membosankan penonton. Untuk itu berikan motif pemain dipanggung bawah untuk bangkit dari tempat duduk. Misalnya : pada waktu giliran pemain bicara.

#### b. ADEGAN PENGADILAN :

1. jika antar hakim dan pembela ada perdebatan penting maka sebaiknya tempat hakim jangan ditempatkan dipanggung atas.
2. bila para juri tidak perlu/hanya sebagian diperlihatkan, maka hal ini akan mengemat tempat.
3. menurut kebiasaan tempat duduk, juri duduk disebalah kiri hakim dan saksi berdiri diantara juri dan hakim.

4. panitera yang tidak begitu penting dalam adegan itu sebaiknya ditempatkan diposisi yang lemah.

c. ADEGAN RUANG KERAJAAN :

Supaya penghormatan pada raja yang memasuki adegan nampak baik, maka singgasana raja sebaiknya ditempatkan dekat dinding sebelah kanan/kiri.

(27-5-82)

Catatan :

d. ADEGAN PERCINTAAN :

Untuk pemain muda, dengan ciuman tertutup adalah hal yang terbaik. Sigadis memutar kepalanya kearah panggung atas dan sipemuda memutar kepalanya kearah panggung bawah. Kelapa sigadis akan menutupi bibir mereka yang tidak bersentuhan.

e. ADEGAN MASA :

Dalam adegan masa sebaiknya pemain penting dipisahkan dari kelompok masa. Untuk itu bisa ditempuh dengan jalan :

1. naikan pemain penting keatas level dan keatas meja juga boleh kalau memang ada meja dalam adegan itu. Menaikkan pemain penting keatas meja harus sesuai dengan kebutuhan adegan.
2. memisahkan pemain penting dari masa
3. jika reaksi kelompok masa penting, maka pemain penting yang berada dibawah panggung kiri, misalnya pada saat tertentu kearah kelompok masa untuk memberikan emphasis sebentar pada masa.
4. menghindarkan beberapa pemain dari kelompok masa dengan posisi badan yang sama.
5. menghindarkan warna kostume yang banyak kontranya supaya kelompok masa tetap menjadi masa dan tidak terlalu banyak menarik perhatian penonton.
6. kelompok masa diatas panggung bisa diatur sbb :
  - a. menempatkan sebagian besar kelompok masa di panggung bawah, sebagian lagi di panggung atas.
  - b. Membentuk unit-unit kecil didalam kelompok masa yang terdiri dari kelompok keluarga, kelompok pasangan suami istri, pacaran dan lain sebagainya. Untuk unit-unit kecil harus diberikan scanery emphasis sekali-kali.
  - c. Mempergunakan bayangan atau efek suara untuk memberikan sugesty jumlah lebih banyak dari kelompok masa.
7. untuk mengatur kelompok masa yang lebih banyak maka sangat berguna melakukan hal-hal berikut :
  - a. menunjuk salah seorang pemimpin untuk unit-unit kecil didalam kelompok masa.
  - b. Memberikan sesuatu untuk dilakukan anggota kelompok masa tersebut (seperti : kerepotan panggung/apa yang harus dilakukan)
  - c. Menunjukan sasaran kepada masing-masing anggota kelompok masa untuk focus.
  - d. Menghindarkan kelompok masa menutupi pemain-pemain penting.

Keterangan :

Tujuan memisahkan pemain penting dari masa :

1. untuk memperoleh visual emphasis (dan menjadi kontras).
2. mencapai proyeksi suara.
3. untuk memperoleh variasi. Untuk memperoleh visual emphasis terhadap pemain masa. (misalnya : pemain A yang merupakan pemain penting boleh/perlu sekali-kali melihat/menatap ke arah  $\frac{3}{4}$  yaitu ke arah kelompok pemain masa).
4. posisi badan dalam kelompok masa agar memperoleh variasi, boleh dalam keadaan seorang duduk, boleh bertolak pinggang, seorang boleh agak membungkuk, seorang boleh memegang meja. Menatap boleh beberapa boleh beberapa orang ke arah si A sedang yang lain seorang ke arah kanan, seorang ke kiri/lainnya inipun untuk memperoleh variasi.

Catatan:

Memberikan sesuatu untuk dilakukan anggota kelompok masa tersebut tujuannya :

1. agar tidak terjadi kekosongan.
2. menghindarkan kekacauan.
3. menghindarkan kesibukan pemain dengan temannya yang tidak ada hubungannya sama sekali dengan adegan.

## GERAKAN PANGGUNG :

### I. Pendahuluan :

Kalau dilihat dari segi blocking sebuah naskah sandiwarra terdiri dari rangkaian komposisi panggung yang diam. Kenyataannya panggung menampilkan gambar panggung yang bergerak, yang mengalir dari saat bercerita yang satu ke saat bercerita yang lain.

John B Dietrich dalam bukunya *Play direction* (hal 91, *Stage composition*) mengatakan bahwa komposisi panggung secara teknis adalah pergantian dan perpindahan gambar panggung yang terjadi sebagai berikut :

-proses visual dramatic komposisi panggung adalah gambar panggung-dissolve-pembentukan gambar panggung baru.

Gambar panggung disebut komposisi proses dari dissolve ke pembentukan gambar panggung baru disebut : gerakan panggung.

Jadi proses pembentukan gambar panggung atau komposisi panggung melakukan gerakan. Sewaktu sutradara merencanakan blocking, maka yang menjadi masalah bagi sutradara adalah bagaimana merencanakan arrangement gambar-gambar panggung. Gerakan panggung tidak hanya sebagai alat pengutaraan yang ampuh untuk menyampaikan makna, pikiran ataupun emosi daripada ucapan kepada penonton.

Untuk merencanakan blocking dengan mempergunakan gerakan sebagai alat maka didalam benak sutradara hadir 4 prinsip umum dari pada gerakan, yaitu :

- a. Bagi mata penonton, orang yang bergerak lebih menarik daripada orang yang diam.
- b. Pada umumnya pemain bergerak waktu mengucapkan ucapannya. Dengan kekecualian khusus sebagai berikut :
  1. bila sutradara menghendaki penonton mengalihkan pandangan dan perhatiannya dari pemain yang bicara.

2. bila gerakan itu sendiri cukup menarik untuk mempertinggi suspense, misalnya bila semua watak menunggu tindakan yang akan dilakukan seseorang.
3. counter crosses sedapat mungkin tidak menolak supaya si pembicara tidak terganggu.
- c. sedapat mungkin pemain yang bergerak sambil mengucapkan ucapannya cross dibawah pemain lain yang berdiri, sehingga dengan demikian ia selalu kelihatan oleh penonton waktu bicara.
- d. Setiap gerakan diatas panggung harus mempunyai motivasi. Kalau kita bandingkan dengan ucapan Stanislavsky yang mengatakan : Setiap tindakan diatas panggung harus mempunyai tujuan dan rangsangan dari dalam – maka pengertiannya sama dengan hal diatas, yaitu gerakan diatas panggung harus mempunyai motivasi. Karena gerakan pasti memikat mata penonton, maka gerakan tidak boleh serampangan, tidak bertujuan dan mengacaukan.

Kesalahan umum pemain-pemain yang kurang berpengalaman ialah kecenderungan melakukan gerakan yang tidak bertujuan, repetitive (berulang-ulang) dan jumlah gerakan yang kadang-kadang sangat sedikit dan kadang-kadang sangat banyak karena kebingungan dan ketidak pastiannya terhadap apa yang dilakukan diatas panggung.

Pemain harus mengetahui ekonomi daripada gerakan untuk mengungkapkan makna naskah sandiwara ataupun makna ucapan seefektif mungkin.

Keterangan :

Dissolve : gerak/bergerak.

Pemain yang bergerak lebih menarik dari yang diam.

Gerakan-gerakan vertikal diatas panggung boleh hanya sekali-kali dipergunakan

Gerakan-gerakan diagonal lah yang harus dilakukan secara konsisten

Catatan :

II. Tujuan gerakan yang bersumber dari makna cerita :

Gerakan yang dilakukan pemain diatas pentas yang bersumber dari makna cerita tujuannya adalah untuk menolong pemain mengembangkan kejadian, pikiran dan perasaan dan juga untuk menolong penonton menangkap, merasakan isi atau makna cerita lebih mudah.

A. Menyalurkan emosi yang kuat :

Bila seseorang mengalami emosi yang kuat, misalnya senanggembira, kecewa, gusar, marah, mengamuk dan lain sebagainya, maka impulse seseorang itu muncul melakukan gerakan untuk mengutarakan emosinya.

Ucapan yang meledak-ledak kelihatan dan amukan, maka pemain cenderung mengucapkannya dengan gerakan sambil menjelajahi ruang panggung. Jika sutradara tidak merasakan hal ini, maka pemain sering mengatakan : saya rasa perlu bergerak waktu ucapan ini.

Gerakan yang demikian bisa menambah nilai emosi atau membantu pemain mencapai intensitas emosi yang diinginkan.

Misalnya :

Adegan V Babak III Hal 107 s/d 108 Romeo dan Juliet :

Nyonya Capulet dan Inang pengasuh berusaha meredakan amarah Capulet terhadap Juliet yang menolak Paris seorang bangsawan untuk suami Juliet.

Inang : Tak bolehkan orang bicara ?

Capulet : diamlah kucing tua. Juallah kecekmu pada sesamamu. Disini tak pantas.

Ny Capulet : Kau teramat marah.

1. Capulet : Berkah Allah. Aku jadi edan. Siang malam, setiap jam, setiap waktu kerja dan mengaso, sendiri atau berkawan selalu aku pikirkan mencari jodohnya. Dan kini sudah ada pasangannya : bangsawan luhur, kaya dan muda, beradat, budiman tak berbanding. Jejaka seperti yang dimimpikan setiap perawan. Apa lacur ?
2. Anak kurang ajar ini dengan tangis lolong menolak untungnya dan menjawab : "aku tidak kawin". "aku terlalu muda". "maafkan daku".
3. Nah, kau tidak mau kawin ? baik : Makanlah dimana saja, tapi tidak dirumahku. Awas, ingatlah : Aku tak suka main-main. Hari kamis sudah dekat, hati-hati. Tahulah memilih. Kalau turut perintahku Paris jadi pasanganmu. Kalau tidak : nyah : boleh ngemis, lapar, mati dijalan. Ya, demi hidupku, tak kan ku akui kau. Tidak ada milikku jadi warisanmu. Ingat itu : kau tahu aku tak omong kosong.
4. (Capulet keluar). Blocking harus disadari sebagai alat ekspresi.

B. bercerita :

seluruh cerita bisa diutarakan dengan mempergunakan gerakan, misalnya pantonim atau drama tari. Sebuah cerita bisa diutarakan lebih ekspresif dengan mempergunakan gerakan. Banyak saat-saat yang paling mengesankan dalam adegan hanya mempergunakan gerakan. Misalnya : ayah yang tinggal didesa memperoleh surat dari kota bahwa anak gadisnya yang disekolahkan ternyata menjadi pelacur. Setelah mengetahui hal itu, sang ayah mengamuk lalu membanting dan menghancurkan seluruh barang yang ada dalam ruangan itu. Dalam adegan ini kelihatan bahwa gerakan untuk mengutarakan kekecewaan dan amarah sang ayah.

C. memperlihatkan hubungan antar pribadi :

manusia cenderung mendekati manusia lain yang dia senangi, mengharapkan atau meminta sesuatu dari orang lain. Memarahi, menghancurkan orang lain dll. dan menjauhi orang yang tidak disenangi atau ditakuti dll.

D. memperhatikan peralihan pikiran atau permulaan dan akhir setiap beat :

dalam hal ini gerakan bisa menolong penonton mengikuti perkembangan kejadian, pikiran dan perasaan yang dialami watak.

Contoh : naskah Crucible, babak II hal 45 :

Hale : tempat lilin emas apa ini ?

Proctor : sejak kita membangun gereja didusun ini, kita selalu memasang tempat lilin terbuat dari timah diatas altar. Francis nurse yang membuatnya dan tak seorang pun pernah mengutik-ngutiknya.

Tapi kemudian paris datang dan selama 20 minggu tidak lain yang khotbah kan selain tempat lilin terbuat dari emas sampai keinginannya itu terlaksana.

Aku kerja membanting tulang dari matahari terbit sampai terbenam dan terus terang ku katakan pada tuan, setiap aku mengadiah kesurga dan melihat uangku berkialuan disikunya..... doaku jadi terganggu. Kadang aku pikir orang itu memimpikan katedral barangkali, bukan sebuah tempat pertamuan yang terbuat dari papan.

(3-6-82)

Catatan :

E. mengungkapkan watak pada penonton :

kemanusiaan seseorang, maksudnya sifatnya, temperamenanya, cara berpikirnya dll bisa kita lihat melalui gerakannya atau gerak geriknya, terutama dari dia berjalan. Jadi dalam hal ini sutradara atau pemain bisa mempergunakan sebagai karakterisasi.

Keterangan :

1. sifat orang yang tertutup : cenderung gerakannya lambat
2. sifat orang yang terbuka : cenderung gerakannya gesit/dinamis

Catatan :

F. gerakan bisa dipergunakan untuk membangun suasana adegan/cerita keseluruhan. Misalnya : suasana tragis dilakukan dengan gerakan yang lambat.

Suasana gembira dilakukan dengan gerakan yang cepat dll.  
bukan gerakan yang bersumber dari mak

III. Gerakan yang bersumber daripada kebutuhan teknis :

Gerakan yang termaksudnya adalah gerakan yang bersumber dari teater itu sendiri. Jadi bukan gerakan yang bersumber dari makna naskah sandiwaranya itu. Sutradara memilih dan menentukan gerakan ini untuk memvisualkan naskah itu pada penonton.

Biar pun begitu gerakan yang diberikan pada pemain haruslah mempunyai motivasi atau pembedaan dari dalam, sehingga pemain melakukan itu gerakan itu tidak mekanis dan hanya menuruti keinginan sutradara saja.

Karena itu sutradara harus memberikan sasaran pada pemain untuk menciptakan motivasi tiap adegan, jika sutradara tidak mempunyai waktu untuk menjelaskan motivasi, pemain harus mencari sendiri motivasi tiap gerakan yang dilakukan.

Diantara tujuan teknis gerakan sebagai berikut :

Gerakan yang bersumber dari sutradara untuk keperluan komposisi panggung keseluruhan/bloking:

a. tujuan teknis pertama pada gerakan :

untuk menghubungkan gambar panggung yang satu ke panggung yang lain. Atau untuk set up gambar panggung yang lain dan memberikan kesempatan pada pemain membangun ucapan atau stage business(kesibukan diatas panggung).

Contoh :

A dan B duduk di sofa

A bangkit ke centre stage melalui belakang sofa.

Contoh lain :

Naskah the Crucible adegan Abigail dan Proctor(babak I adegan 8)

Abigail : berilah aku kata-kata harapan, John. Kata harapan yang manis.

Proctor : (bergerak) jangan. Jangan, Abi.

Proctor : antara kita tidak ada apa-apa lagi.

Abigail : kau kira aku percaya kau datang sejauh 5 mil hanya untuk melihat seorang gadis sinting yang bisa terbang.

Abigail : aku kenal kau john.

Proctor : aku datang untuk melihat kerusakan apa yang telah ditimbulkan oleh pamanmu. Camkan itu dalam pikiranmu, Abi.

(proctor mau pergi)

Abigail : john. Aku menunggu setiap malam .

Proctor : abi, kau tidak pernah ku berikan harapan untuk menunggu aku

Abigail : aku kira punya sesuatu yang lebih baik lagi dari pada harapan.

Proctor : abi, hilangkan itu dari otakmu. Aku tidak akan datang lagi untukmu.

Abigail : aha...

Abigail : kau pintar juga bercanda

Proctor : kau sudah kenal aku dengan baik.

Abigail : aku kenal bagaimana kau memelukku dibelakang rumahmu dan kau keringatan seperti seekor kuda setiap aku didekatmu. Atau aku hanya bermimpi. Istrimu yang mengusirku. Kau jangan berpura-pura seakan-akan kau yang mengusir aku. Aku lihat wajahmu waktu istrimu mengusirku dan kau cinta pada ku waktu itu dan sekarang juga.

#### b. menjaga pemain agar terbuka untuk pengelihatn penonton dan untuk proyeksi suara

hal ini bisa dilakukan sutradara dengan jalan mengawasi titik perhatian dan menghindarkan ucapan yang penting diarahkan ke panggung atas. Masalah yang timbul apabila banyak pemain berada diatas panggung, sehingga sebaian pemain terpaksa ditempatkan dibagian panggung atas dan pada waktu giliran pemain mengucapkan ucapannya, maka pemain tersebut perlu bergerak kebagian panggung bawah, sehingga penonton bisa melihatnya dengan jelas dan proyeksi suaranya pun bisa menjangkau penonton.

Dengan demikian focus atau titik perhatian diarahkan kepadanya dan ucapan yang penting lebih mudah di tangkap penonton karena tidak di proyektir dipanggung atas.

### TEMPO dan KLIMAKS

#### I. Pendahuluan

Membangun tempo dan klimaks sebuah adegan, babak atau keseluruhan naskah, lahir dari sifat atau ke-fitri-an teater itu sendiri. Artinya, mempergunakan tempo dan klimaks sebagai alat untuk membangun adegan sehingga mampu menarik dan memuaskan perhatian penonton.

Dalam kehidupan sehari-hari, peristiwa/kejadian sering berlangsung dengan membosankan, mengulang-ulang atau bahkan mempergunakan tempo dan klimaks berlebihan. Karena itu untuk menarik penonton, mempertahankan dan menggairahkan perhatian penonton selama pementasan, maka harus ada intensifikasi dan pengentalan kenyataan hidup itu sendiri.

Beberapa aspek tempo dan klimaks telah dibicarakan dalam hubungan komposisi panggung, gerakan dan penafsiran vocal. Pada waktu penafsiran adegan, yaitu untuk mengetahui jumlah dan perkembangan kejadian dalam adegan melalui sinopsis adegan. Kemudian penafsiran beat dijadikan sebagai dasar pengadeganan dengan mempergunakan peralatan pengadeganan itu sendiri yaitu blocking, gerakan, ucapan, tempo dan klimaks.

Note :



Tempo tergantung pada kualitas beat.

## II. Ukuran tempo yang baik dalam pementasan yang baik

Apabila perhatian penonton terus menerus tertarik pada pengadeganan dan keseluruhan pementasan. Hal ini diketahui sutradara pada tiap pementasan, apakah penonton gelisah, mengomel atau tidak betah selama pementasan berlangsung. Dapat ide pengarang dan keterampilan sutradara mengatur dan mengarahkan ide akan menentukan berapa cepat/banyak waktu yang diperlukan sutradara untuk menampilkan ide itu. Sehingga mampu memikat perhatian penonton. Ketrampilan sutradara inilah yang membuat penonton betah selama berjam-jam. Kalau sutradara berhasil menyita waktu penonton sehingga betah selama pementasan, maka sutradara telah melakukan tugasnya dengan baik.

Note : tempo, alat pengikat perhatian audience terhadap pementasan.

a. cara menentukan tempo sebuah naskah sandiwar  
melaksanakan kecepatan tempo sebuah naskah sandiwar, sutradara bisa mempergunakan salah satu cara atau kombinasi dari cara berikut :

1

### 1. mempersingkat waktu dengan :

- memotong atau membuat sebaian dialog atau adegan, dengan demikian langsung memasuki adegan selanjutnya... sesudah memotong atau membuang sebagian dialog/adegan.

Note : dialog dan adegan yang tidak mendukung perkembangan plot dan karakterisasi jangan dipertahankan

- meng-intensive-kan pengadeganan melalui alat pengutaraan diatas panggung, yaitu ucapan, blocking, gerakan dan tempo.
- Melalui variasi ucapan, blocing, gerakan dan acting setiap pemain.

### 2. meng-intensive-kan kesan

- dengan meninggikan klimaks. Dalam hal ini klimaks sbagai salah satu cara untuk membangun tempo, sama halnya tempo sebagai salah satu cara untuk membangun klimaks, sehingga hasil timbal balik antara tempo dan klimaks bisa membangun perhatian penonton terhadap adegan.
- Menyuruh pemain melaksanakan pengadeganan sesempurna mungkin diatas pentas. Membuat sasaran adegan lebih jlaz, menjadikan reaksi emosi pemain lebih berbobot, baik reaksi emosi itu serius atau komis.

### b. faktor dalam yang mempengaruhi tempo

- frekwensi b.komposisi panggung, keluar masuk pemain, komplikasi plot merupakan faktor dalam yang mempengaruhi tempo. Apabila salah satu beat telah dimainkan atau diadegankan, maka sudah waktunya memulai beat baru. Frekwensi blocking disesuaikan dengan frekwensi b. Adegan panjang yang membuat tempo dari pementasan. Lalu, kejadian yang tak diduga yang membuat komplikasi plot, hal ini juga mempengaruhi tempo dari pada naskah.

Note : makin banyak komplikasi dalam plot, makin menarik.

- Ritme dan ketepatan respons daripada watak-watak. Saling membagi(give and take).

- Intensive daripada tiap beat. Harus mempunyai variasi.
- Isi dan arti daripada naskah sandiwara itu sendiri. Sebuah naskah sandiwara dengan ide remang-remang arau dangkal sebaiknya cepat disingkirkan daripada direnungkan. Sehingga penonton tidak diberi kesempatan bereaksi atau bertanya-tanya. Sebuah naskah yang baik dengan plot, karakterisasi, gagasan, ucapan dan pengadeganan yang sempurna memungkinkan sutradara membangun tempo yang baik.
- Bentuk dan gaya dari naskah
- Frekwensi, klimaks besar dan kecil atau frekwensi dari beat yang lemah ke beat yang kuat atau sebaliknya.(kontras sangat penting dalam pengadeganan).

Note : frekwensi(gelombang pasang surut) melalui ucapan, gerakan, gerak gerik dan beat. Bila dalam dialog tak ada kemungkinan membuat beat keras, bisa dibantu dengan membuat gerakan pada akhir beat.

- Kekuatan dan kegiatan pemain dalam adegan. Pemain yang mempunyai kekuatan dan kegiatan bisa membangun sebuah adegan. Kekuatan dan kegiatan bisa membuat adegan itu hidup dan bertenaga serta hangat. Karena itu dari seorang pemain dituntut stamina phisic yang bisa bermain diatas pentas untuk jangka waktu yang panjang.

#### c. faktor luar yang mempengaruhi tempo

##### O1. mengambil cue dengan tepat

- respons yang normal terhadap cue.pengertiannya adalah agar pemain mempersiapkan diri, baik pernafasan maupun emosi sehingga pemain bias memberikan respons yang tepat sesudah kata yang terakhir ucapan lawan bermain. Jika pemain hanya menunggu-nunggu kata cue sehingga tidak siap memberikan respons maka akan lahir tempo yang tidak diinginkan. Jika hal ini terjadi berulang-ulang selama pementasan maka akan mempengaruhi keseluruhan tempo.
- Cue yang lompat atau saling tindih. Apabila dikehendaki pemain bisa langsung bicara sebelum ucapan pemain lain selesai. Denagn mengorbankan beberapa kata untuk mengejar dampak emosi yang dikehendaki.
- Menyelang ucapan(the broken line). Bila pemain A menyelang ucapan pemain B, maka pemain B harus mempergunakan inflection menaik dan pemain A harus berhenti pada waktunya, sehingga pemain B tidak perlu menambah kata-kata. Yang dimaksud dengan menyelang ucapan, ialah : apabila seorang pemain meng-intrupsi pemain yang sedang berbicara.

Contoh : "the Crucible", hal 60. mengambil cue yang tepat pada tanda.

Danforth : siapa orang ini ?

Pariss : Giles Corey\*, tukang cekcok

Giles : (bicara pada pariss) aku yang ditanyai dan aku sudah cukup tua untuk bias menjawabnya. (kepada Danforth yang mengesankan dihatinya dan dia tersenyum walaupun ketegangan meliputi). Nama saya Corey, Glies Corey. Aku memiliki tanah seluas 600 hektar dan masih ada lagi hutan kayu. \*Istrikulah yang sedang tuan hukum sekarang ini(dia menunjuk keruang pengadilan). \*Giles intrupsi dengan mengucapkan "tuan" dengan nada protes.

Danforth : dan menurut kanu, bagaimana kau bisa menolong perkara istrimu dengan ribut-ribut dan berlagak sombong. Sekarang pergilah. \*Usiamu telah menolong kau bebas dari penjara karena perbuatanmu ini. \*Cue yang lompat atau overlap.

Giles : (mulai membela diri) mereka telah menceritakan kebohongan \*tenteng istriku, tuan....

Danforth : apakah kau mngira, bahwa kaulah yang menentukan mana yang harus dipercayai pengadilan dan mana yang harus dikesampingkan ?

Note : fungsi tempo, untuk membuat adegan menarik.

## O2. menentukan kata kunci untuk emphasis atau diberi tekanan

Pemain yang belum banyak pengalaman biasanya terburu-buru mengucapkan ucapannya diatas panggung. Mereka kuarang bisa memperlambat ucapan dan memberi emphasis pada kata kunci. Sehingga makna atau arti keseluruhan dari ucapan tak terungkapkan. Karena ucapan yang terburu-buru ini, maka yang seharusnya bisa ditangkap dan dimengerti penonton jadi hilang dan luput dari perhatian mereka.

Note : cari berapa banyak kata kunci dalam tiap beat. Kesadaran akan kata kunci akan membantu penonton menangkap makna dialog pemain.

## O3. menajamkan dan melembutkan ucapan(pointing and throwingaway)

Salah satu tehnik yang sangat berguna bukan hanya untuk variasi, tapi juga untuk membangun tempo adegan. Ucapan yang curang penting disa dilembutkan dengan mempercepat pengucapannya. Dan ucapan yang penting bisa dipertajam dengan memperlambat pengucapannya.

## O4. mempergunakan pause dengan effective

- Pause harus mempunyai arti yang ditutarakan melalui tarikan wajah, gerak gerik dan gerakan.
- Sutradara harus effective mempergunakan pause. Baik didalam ucapan pemain maupun diantara ucapan pemain.
- Kekecualian terhadap hal diatas adalah apabila ucapan pemain merupakan suatu pertanyaan yang melahirkan pause yang dilakukan dengan gerakan, gerak gerik, atau tarikan wajah sebelum memberikan jawaban. Pause seperti ini akan meninggikan perhatian penonton terhadap jawaban yang akan diberikan atas pertanyaan tersebut.

## O5. hindarkan keterlambatan masuk keluarnya pemain(perguntingan adegan)

- Pemain harus mengetahui lebih dulu entrance cue(cue masuk) sehingga dia sudah berada dipentas tepat pada waktunya dan siap bicara pada cue ucapan
- Pemain harus melangkah kedekat pintu sbelum beat/ucapan yang terakhir, kemudian pemain mengucapkan ucapan terakhir dekat pintu sebelum dia keluar untuk menghindari pause yang tidak diinginkan.

Note : entrance mempengaruhi tempo dan bisa memadatkan tempo.

## O6. pergunakan gerakan untuk meninggikan ketegangan adegan

Sebagai tambahan untuk nilai gerakan untuk memperkuat, menajamkan dan melemahkan ucapan, maka gerakan bisa membantu untuk mendukung tempo adegan. Misalnya melalui gerakan yang gelisah dan cepat atau gerakan teratur yang sesuai dengan nilai kejadian dan emosi dari pada beat.

### O7. Mencari dan menemukan variasi tempo

Dalam naskah, serta mempergunakan setiap petunjuk yang ada dalam naskah untuk merencanakan tempo.

- Merencanakan tempo yang sebaik-baiknya mulai dari adegan pertama kemudian dengan pelan-pelan membangun tempo pada adegan selanjutnya sesuai dengan perkembangan kejadian. Jika adegan pertama luput dari perhatian penonton, maka adegan selanjutnya akan kurang nilai dan maknanya.
- Sebuah adegan dengan tempo yang sudah baik jalannya harus dihindarkan dari penurunan tempo.
- Suspense, bisa diciptakan dengan memperlambat tempo, sehingga dalam diri penonton timbul pertanyaan tentang apa yang dilakukan watak dalam suasana tertentu.
- Sutradara harus menolong pemain untuk menentukan tempo adegan sehingga pemain bisa memainkan adegan demi adegan dengan tempo yang berbeda-beda.
- Perubahan kecepatan tempo yang tiba-tiba bisa dipergunakan untuk effect tertentu. Misalnya untuk menciptakan variasi dan membangun perhatian penonton.

Note : awal adegan awal pertunjukan yang menarik, merupakan kunci untuk mendapatkan perhatian penonton untuk selanjutnya.

#### d. Merencanakan tempo dan mewujudkannya dalam latihan

### O1. Pikirkan tempo yang diinginkan sewaktu merencanakan blocking

- Sulit bagi sutradara untuk mempercepat atau memperlambat tempo blocking dan gerakan waktu latihan. Karena itu, sutradara harus merencanakan dari semula berapa lama dan panjang gerakan itu. Karena itu, sering kita lihat dalam catatan buku sutradara, seperti mengakah 2-3 langkah ke-acting area tertentu atau melangkah kedekat meja lalu bicara.
- Faktor dalam yang mempengaruhi tempo dan blocking, harus merupakan bagian penafsiran sutradara.

### O2. Waktu latihan, sutradara harus menekankan kepada pemain masalah pengambilan cue dan penyempurnaan tempo

- Mengerjakan tempo pada akhir latihan akan melahirkan kesulitan pada pemain untuk merubah tempo yang sudah lama dilatih.
- Jika dasar perencanaan tempo telah baik dari pada waktu pengadeganan dan jalannya pengadeganan sudah mulai rapi dan benar, maka mudah untuk menetapkan pengambilan cue dan membuang pause yang tidak penting. Perbaikan tempo yang terakhir bisa dilakukan sesudah sutradara memperhatikan reaksi penonton pada pertunjukan pertama, misalnya pada adegan tertentu gelisah/batuk-batuk, sehingga tempo adegan perlu diperbaiki dengan mempercepat atau memperlambat, juga misalnya bila inti adegan kurang bisa ditangkap penonton karena pengucapannya terlalu cepat, maka tempo adegan itu bisa diperlambat.

#### III. Klimax

Klimax dan tempo mempunyai hubungan erat sekali. Sama halnya dengan tempo, sutradara harus mempersiapkan klimax pada waktu merencanakan blocking dan gerakan.

Gelombang intensitas pengadeganan yang menaik dan menurun bisa menciptakan kesan tempo dalam diri penonton yang dilakukan melalui dinamikanya tempo untuk mencapai pengembangan adegan kearah klimax.

Note : macam klimaks ada 3 bagian

1. klimax beat : ucapan terakhir
2. klimax adegan : beat yang terkuat
3. klimax babak : adegan yang terkuat

#### a. Pengertian klimax

klimax bisa diartikan sebagai suatu puncak atau saat-saat yang paling intens dalam pengadeganan atau keseluruhan pementasan. Istilah bersumber dari bahasa Yunani yang artinya tangga yang bisa dipergunakan untuk naik dan turun. Klimax kecil adalah saat yang tertinggi dalam beat.

Beat yang kuat adalah saat tertinggi atau klimax dalam adegan

Adegan yang terkuat adalah saat tertinggi atau klimaks dalam babak

Dan klimax besar adalah titik tertinggi dari action seluruh naskah

#### O1. Klimax berhubungan dengan anti klimax

Klimax tidak akan berarti bagi penonton tanpa suasana kontras yang diperoleh melalui penurunan intensitas beat dan pengadeganan. Naskah sandiwara bukanlah rentetan suasana-suasana atau kejadian-kejadian yang makin meninggi akan tetapi suasana atau kejadian itu diciptakan dalam bentuk gelombang pasang surut. Jika sandiwara hanya terdiri daripada suasana dan kejadian yang meninggi, syaraf penonton maupun pemain bisa terganggu.

#### O2. Klimax harus dibedakan dengan krisis

Dramaturgi bertalian dengan turning point atau perubahan hidup atau nasib daripada watak.

Turning point tidak selalu melahirkan klimax besar atau dalam kata lain krisis bukanlah klimax besar daripada naskah. perkembangan kejadian sesudah krisis menjurus langsung kearah klimax besar yang tak bisa dihindarkan.

Note : krisis adalah perubahan nasib daripada watak (returning). Contoh : Oedipus : dari seorang yang perkasa berbalik jadi seorang yang lemah tak berdaya, pada waktu dia membutakan matanya.

#### b. Menentukan klimax dalam naskah sandiwara

O1. Sebelum merencanakan blocking adegan, sutradara harus memilih saat atau moment dramatic yang tertinggi dari setiap adegan dan mencatatnya dalam buku sutradara. Dalam hal ini memilih beat yang terkuat. Memilih adegan yang terkuat yang merupakan klimax babak dan memilih adegan terkuat pada babak akhir sebagai klimax besar.

#### O2. Memilih dan menentukan klimax untuk :

- setiap beat
- setiap adegan, babak dan seluruh naskah

O3. Sutradara harus tahu bagaimana kekuatan setiap klimax yang dikaitkan dengan klimax sebelum dan sesudahnya atau dengan kata lain rangkaian klimax yang

disesuaikan dengan keseluruhan gelombang pasang surut dalam adegan, babak dan keseluruhan naskah.

O4. Bila pengarang tidak mencantumkan klimax untuk setiap beat, adegan atau babak, sutradara dan pemain bisa menyisipkan atau menciptakan motivasi untuk membangun klimax.

c. Faktor dalam yang diciptakan klimax

O1. Perkembangan atau progresi emosi pemain

Pemain berkembang tatkala dia melibatkan emosinya didalam situasi, kemudian menyalurkan emosi yang intens ini sampai mencapai tingkat yang terkuat pada klimax yang dipilih sutradara. Pemain perlu mencadangkan kekuatan emosi untuk saat tertentu sehingga tidak terburu-buru mencapai klimax dan menciptakan antiklimax dengan kekuatan emosi yang datar. Jika mempunyai inner resources atau tenaga dalam yang cukup dan kesempurnaan tubuh dan suara yang ekspresif, pemain hanya membutuhkan sedikit bantuan teknis untuk membangun klimax.

O2. Didalam sebuah adegan, ucapan yang panjang atau soliloquy dimana watak mengungkapkan pengakuan, penemuan sesuatu tentang pengertian baru mengenai dirinya, pikiran dan perasaannya, bisa menciptakan klimax tanpa memerlukan intensitas emosi yang kuat.

d. Teknik luar yang bisa menciptakan klimax

O1. Komposisi panggung

- dengan mempergunakan emphasisi atau titik perhatian melalui posisi badan, acting area dan level bisa membantu menciptakan klimax untuk kontras sangat pening. Dalam hal ini menjadikan unsur yang kuat untuk klimax dan mempergunakan posisi badan, acting area dan level yang paling lemah untuk adegan pendahuluan klimax.
- Menghemat komposisi panggung atau blocking untuk membangun emosi yang paling kuat pada saat klimax.
- Dengan mengacaukan balance komposisi panggung kemudian merapikannya kembali, misalnya dalam adegan perkelahian yang merupakan klimax dengan komposisi panggung yang tidak balance, kemudian perkelahian itu dilerain dan komposisi panggung pun balance kembali.

Note : komposisi panggung untuk memperoleh segi visualisasi yang menarik dan mengembangkan adegan.

O2. Gerakan

- Melakukan gerakan yang kuat sebelum ucapan yang paling puncak. Misalnya, move dari acting area yang lemah ke acting area yang lebih kuat, termasuk membuka posisi badan dari yang lemah ke yang kuat.
- Menambah ukuran, jangka waktu atau kekuatan gerakan sesuai dengan perkembangan adegan kearah klimax. Misalnya : bila seseorang menyerbu orang lain, diperukan ukuran gerakan yang lebih panjang, waktu yang lebih lama atau kekuatan yang lebih kuat.

- Menambah kecepatan gerakan sesuai dengan kebutuhan beat atau gerakan. Misalnya : seseorang yang menuduh orang lain, memerlukan kecepatan gerakan jika dibandingkan dengan membujuk orang lain.
- Mengurangi kecepatan gerakan untuk kontras.
- Dengan menambah pemain yang bergerak diatas panggung(suasana klimax makin kuat). Contoh : saling meninju, memadamkan api, merebut sesuatu.
- Dengan menghentikan semua gerakan secara tiba-tiba. (dalam suatu pesta, tiba-tiba pesta berhenti karena ada suara tembakan).
- Sama halnya dengan mempergunakan teknik lain untuk membangun klimax. Gerak gerik harus dipergunakan sebagai tambahan. Misalnya : pemain tidak terlalu cepat mencapai jangkauan lengannya. Akan tetapi, membangunnya untuk saat klimaxitis. Pengulangan gerak gerik memperlemah effect klimaxitis(menghemat gerakan untuk mencapai klimax).

Note : kualitas gerakan inhaerent(menyatakan) dengan kualitas beat.

### O3. Suara

Ada kecenderungan umum untuk mempergunakan 4 perataan suara sekaligus untuk membangun klimax. Misalnya : pitch – cenderung menari. Dan tempo menurun bila volume menaik. Bagaimana pun juga setiap peralatan suara bisa memberikan sumbangan untuk membangun klimax dan pemain bisa mempergunakan satu atau lebih peralatan suara itu untuk membangun klimax. (4 peralatan suara : pitch, volume, tempo dan kualitas)

- Melalui perubahan didalam volume

Peningkatan yang progresive dalam volume suara adalah salah satu tekhnis yang paling sering dipergunakan untuk membangun klimax. Disini pemain perlu diperingatkan supaya hati-hati mempergunakan volume suaranya yang keras, jangan terlalu cepat, sehingga dia tidak kelabakan mencapai puncakpada saat klimax. Untuk membangun ucapan panjang kearah klimax dengan mempergunakan volume harus membangun ucapan itu dengan kesadaran tangga. Menurunkan volume yang keras ke yang lembut dengan tiba-tiba dengan pengucapan yang intens bisa melahirkan effect klimaxitis. Contoh : "the crucible", hal 45, terjemahan

\*dimulai dengan volume normal, dibangun makin keras.

Proctor : sejak kita membangun gereja didusun ini, kita selalu memasang tempat lilin terbuat dari timah diatas altar. Francis nurse yang membuatnya dan tak seorang pun pernah mengutik-ngutiknya.

Tapi kemudian paris datang dan selama 20 minggu tidak lain yang khotbah kan selain tempat lilin terbuat dari emas sampai keinginannya itu terlaksana.

\*turun kembali ke volume yang agak keras, kemudian dibangun ke volume yang lebih keras.

Aku kerja membanting tulang dari matahari terbit sampai terbenam dan terus terang ku katakan pada tuan, setiap aku menghadah kesurga dan melihat uangku berkialuan disikunya..... doaku jadi terganggu.

\*turun ke volume normal

Kadang aku pikir orang itu memimpikan katedral barangkali, bukan sebuah tempat pertemuan yang terbuat dari papan, barangkali.

Note : peningkatan progressive : kesadaran tangga harus selalu tergantung pada nilai beat-nya.

➤ Melalui perubahan dalam pitch

Pitch yang menaik biasanya mengiringikemarahan atau kegembiraan yang menaik dengan emosi yang dikendalikan. Pitch menurun biasanya mengiringi saat klimaks yang berdasarkan atas emosi yang tertekan/tertindas, mengancam seseorang atau mengambil keputusan.

Pitch yang terlalu tinggi naiknya, terutama para wanita bisa melahirkan jeritan-jeritan atau suara melengking dan karena itu penggunaan pitch harus dihemat dalam membangun klimaks.

Note : pitch dan volume selalu setara(bersaudara).

➤ Melalui perubahan kualitas suara

Kualitas adalah yang paling variable dari ke-4 peralatan suara. Dan yang paling jelas mencerminkan perasaan batin. Dalam saat klimaks suara bisa memancarkan dan mencerminkan kewibawaan, sorak-sorai, hati yang gembira atau perasaan yang meledak, yang diperkuat dengan dada atau resonansi mulut yang terbuka lebar. Untuk memancarkan dan mencerminkan ketegangan, suasana hati yang genting, kekecewaan, yang bisa dicapai dengan suara lantang(resonansi kerongongan).

➤ Melalui perubahan tempo

Effect kumulatif(kesadaran tangga), perkembangan tempo yang menaik bisa juga dipergunakan sebebas-bebasnya dan seluas-luasnya untuk membangun klimaks yang bermotivasikan tekanan emosi, suasana yang tergesa-gesa atau mengutarakan suatu harapan. Bila klimaks bermotivasikan otoritas atau wibawa, menegaskan suatu keputusan, tempo bisa diperlambat.

➤ Dengan mempergunakan pause

Seperti yang telah dijelaskan dalam waktu terdahulu, pause adalah cara yang paling effective untuk menajamkan ucapan dan gerak gerik yang dilakukan sesudah pause. Begitu juga untuk menajamkan beat yang menjadi klimaks, maka bisa melakukan pause sebelum beat klimaks tersebut.

#### O4. Sumbangan unsur-unsur teater lainnya

Unsur-unsur teater lain bisa juga memberi sumbangan memperkuat klimaks.

➤ Lampu

Bila bentuk dan gaya pentas mengijinkan, klimaks bisa lebih kuat secara visuil melalui sorotan lampu yang kuat kepada watak tertentu dan menggelapkan atau menurunkan cahaya lampu pada acting area lain.

➤ Effect suara

Effect suara bisa juga dipergunakan untuk meninggikan klimaks. Adegan akhir "catatan harian Anne Frank", klimaks dibangun melalui effect suara seperti rem mobil polisi rahasia yang melengking, derap sepatu menuruni tangga, suara pintu yang dihempaskan.

➤ Music



Film, televisi dan radio sangat percaya sekali pada music untuk membangun klimaks dibandingkan dengan teater/drama. Pada film, televisi dan radio, suara manusia diperdengarkan melalui microphone dan pengeras suara, sama halnya dengan music. Dalam teater, penonton bisa membedakan sumber kedua bunyi tersebut, yaitu antara suara manusia dan music. Pementasan di arena teater biasanya mempergunakan music sebagai pengganti layar, dalam hal ini music dipergunakan untuk meninggikan klimaks menjelang akhir babak.

Di teater prosenium ada saatnya music dipergunakan untuk meninggikan atau memberikan tekanan klimaks dalam hal ini, jika menurut sutradara ada bagian-bagian dalam naskah yang perlu diberi suasana mistis. Misalnya : penggunaan lagu-lagu blues dengan piano dalam "streetcar named desire" (Tennessee Williams).

e. Perencanaan klimaks seluruh pementasan dalam cara terdahulu ialah cara membangun klimaks baik yang menyangkut aspek dalam maupun aspek luar. Jelas tersimpul didalamnya, masalah perencanaan klimaks adegan, babak atau keseluruhan adegan.

O1. Menghemat klimaks terbesar untuk beat, adegan dan babak terakhir. Untuk menyusun dan merangkaikan klimaks kecil dan besar dalam hal ini, klimaks adegan, babak dan seluruh naskah, sutradara harus menghemat klimaks paling besar untuk adegan, babak dan keseluruhan naskah. Jika pemain mempergunakan intensitas emosinya terlalu banyak pada adegan dan babak pertama, maka besar kemungkinannya pemain tersebut tidak punya apa-apa lagi yang tinggal dalam dirinya untuk topping dirinya sendiri pada klimaks adegan dan babak selanjutnya. Jika pemain telah mencurahkan seluruh emosinya pada adegan dan babak pertama, maka penonton tidak akan tertarik lagi pada tingkat intensitas emosi pemain tersebut pada adegan dan babak selanjutnya, karena intensitas emosi itu tidak berkembang dan menjadi monoton/anti klimaks.

Note : beat klimaks jangan ditempatkan di acting area terlemah. Empatkan di down stage atau centre stage. Perencanaan klimaks sangat penting dalam penjahitan adegan.

O2. Untuk merencanakan klimaks, sutradara perlu menentukan berapa banyak tanda yang turun naik untuk perkembangan ke arah klimaks dalam dalam setiap adegan dan babak.

Note : grafik pementasan ditentukan sutradara untuk mencapai klimaks terbesar pada akhir naskah.

O3. Mengembangkan klimaks dalam hubungan blocking dan gerakan. Sutradara bisa mempergunakan blocking dan gerakan untuk membangun klimaks melalui tangga yang berbeda. Sutradara bisa memulai perkembangan blocking dan gerakan dari acting area yang lemah atau posisi badan yang lemah, sehingga memberi ruang pada adegan itu untuk membangun ke arah klimaks.

Misalnya : jika ada 3 tangga atau 3 beat yang harus dinaiki untuk membangun klimaks, sutradara bisa mempergunakan 3 blocking dalam gerakan. Jika sutradara menginginkan pemain membangun klimaks di down right centre, pemain bisa memulai adegan itu di left centre, sehingga dia bisa melakukan 3 gerakan, yaitu : up left centre ke up centre ke down left centre lalu ke down right centre.

O4. Pertahankan klimaks yang sudah dicapai. Sesudah mencapai klimaks adalah penting sekali mempertahankan tingkat tertinggi intensitas klimaks tersebut untuk sesaat, sehingga dampaknya bisa dirasakan penonton. Sutradara harus menemukan cara untuk mempertahankan suasana atau saat klimaks ini, sehingga penonton tetap tertarik untuk meresapinya. Klimaks hanya bisa dipertahankan sesaat saja diatas pentas, sesudah itu harus menurunkan untuk anti klimaks.

Note : klimaks sangat baik bila diakhiri dengan gerak gerik yang sesuai daripada beat itu.

f. Prinsip subordinasi

Merencanakan klimaks se-sempurna mungkin, sutradara harus mempergunakan subordinasi. Membuat struktur atau bangunan pengadeganan, sutradara harus mengetahui indentitas dan kekuatan setiap kejadian atau beat dalam adegan dan menentukan kejadian atau beat dan adegan yang lemah untuk subordinasi. Kejadian atau adegan yang lemah ini tidak perlu diberi emphasis untuk memperoleh kontras. Sebuah pohon kelihatan tinggi kalau tumbuh disebuah daratan dan pohon itu tidak tinggi lagi kalau tumbuh dikaki bukit/gunung yang tinggi. Pengelola adegan yang sempurna dari beat-beat yang lemah ke yang kuat membuat klimaks menjadi intens.

O1. Membangun klimaks akan lebih kuat jika dimulai dari yang rendah dengan melemahkan bea/adegan yang subordinasi dan memainkan beat/adegan itu dengan ringan. Sutradara yang kurang pengalaman cenderung memberi emphasis terhadap segala sesuatu diatas pentas dan membuat adegan demi adegan serba klimaks. Segala adegan dikerjakan dengan suasana, emosi dan pengucapan yang tegang, yang menyebabkan adegan itu monoton dan melelahkan.

Note : prinsip subordinasi, mengkaitkan beat yang lemah dengan yang kuat. "kesadaran tangga".

O2. Sesudah mencapai klimaks, dilanjutkan dengan perbedaan ketegangan atau makin meninggikan ketegangan itu, akan tetapi sesudah mencapai puncak tertinggi atau klimaks besar, maka anti klimaks harus diciptakan baik untuk kontras maupun untuk meredakan syarat atau ketegangan penonton.

O3. Adegan yang mereda sesudah klimaks pada umumnya mengambil waktu lebih sedikit dibandingkan dengan membangun kejadian/beat dan adegan kearah klimaks. Didalam subordinasi yaitu pada adegan/action yang berbeda, perhatian penonton tidak boleh diturunkan seperti saat permulaan pementasan.

O4. Peredaan bisa dilakukan melalui :

- penggunaan tiba-tiba dari klimaks menuju suasana yang kontras
- penurunan yang pelan-pelan dari klimaks dengan mempergunakan teknik yang berlawanan waktu membangun klimaks dengan mengurangi ketegangan komposisi panggung dan gerakan yang lemah, penurunan volume, pitch dan tempo suara mengurangi kekuatan unsur teater, seperti lampu dan music.

(26-8-82)

Catatan :

OB. Menjara pemain supaya terbuka untuk penglihatan penonton dan untuk proyeksi suara.

Hal ini bisa dilakukan sutradara dengan jalan mengawasi titik perhatian dan menghindari ucapan penting diarahkan ke panggung atas. Masalah ini timbul apabila banyak pemain berada di atas panggung, sehingga sebahagian pemain terpaksa ditempatkan di panggung atas dan pada waktu pemain tersebut memperoleh giliran mengucapkan ucapannya. Maka untuk kepentingan penglihatan penonton dan proyeksi suara pemain tersebut perlu bergerak ke panggung bawah. Sehingga pemain tersebut menjadi titik perhatian dan penonton bisa melihatnya dengan jelas dan proyeksi suaranya pun jelas terdengar penonton.

Dengan bergerak tadi focus atau titik perhatian diarahkan kepada pemain tersebut. Dengan demikian ucapan yang penting tidak diarahkan ke panggung atas.

Keterangan :

Visibility dan proyeksi : pusat perhatian pada gerakan dan suara.

Kalau hanya 2 pemain : yang bergerak atau bicara pasti memperoleh focus, baik visibility dan proyeksi suaranya.

OC. Membebaskan area pintu masuk, terutama untuk kepentingan entrance.

Jika sebahagian pemain berada di daerah pintu masuk, lalu masih ada pemain lain yang mau masuk, maka sebaiknya pemain yang berada di daerah pintu masuk disuruh bergerak ke acting area yang lain. Dengan demikian pemain tidak bertumpuk di daerah pintu masuk.

Hal ini bisa dilakukan oleh sutradara melalui :

1. Sebelum entrance que pemain yang akan masuk.
2. Waktu pemain yang berada di daerah pintu masuk mengucapkan ucapannya, sebelum entrance que pemain yang mau masuk.

-Misalnya entrance que : A mengucapkan kalimat “besok kita pergi ke surabaya....”, maka sebelumnya ucapan ini diucapkan pemain A, si D mulai masuk

-Masuk D ini agar tidak terjadi kekosongan (dialog dan tempo) dalam adegan tersebut.

-Pengertian entrance que : Tepat pada waktunya (untuk masuk ke acting area).

Kalau terlalu cepat masuk, dialog akan hilang. Yakni dialog si A. Dan kalau terlalu lambat masuk akan terlalu lambat temponya.

OD. Memberikan variasi kepada penonton.

Sebuah adegan yang statis atau sebuah ucapan yang sangat panjang perlu diberikan atau ditambah dengan gerakan supaya visualisasi adegan tersebut tidak monoton dan membosankan penonton.

Ucapan yang panjang atau soliloque perlu diperinci dengan menambah gerakan yang sekaligus untuk membangun adegan itu sendiri.

Contoh : Naskah The Crucible (Hal 55).

O1. Hale : Proctor, jika istrimu tidak bersalah, pengadilan.....

Proctor : Jika dia tidak bersalah. Mengapa tuan tidak pernah mengira Parris atau Abigail yang bersalah. Apakah sekarang ini si pendakwa selalu suci. Apakah mereka itu lahir pagi ini sebersih jari jari Tuhan.

O2. Proctor : aku akan katakan kepada Tuhan apa yang sedang berkecamuk di Salem ini : pembalasan dendam sedang berkecamuk di Salem. Dari dulu kami selalu begini saja di Salem dan sekarang anak-anak kecil yang gila itu menggembarkan gemborkan kekuasaannya dan pembalasan dendam pribadi yang menentukan jalannya hukum. Surat penangkapan itu adalah balas dendam.

Keterangan :

Variasi, bukan sekedar variasi yang hanya variasi belaka disana sini. Akan tetapi prinsipnya adalah : gerakan adalah 1 beat (blocking muncul apabila beat baru muncul).

OE : Untuk mendandani panggung, memperbaiki balance kembali atau untuk memperbaiki komposisi panggung.

Masalah ini dihadapi sutradara apabila misalnya dalam sebuah adegan 3 orang pemain duduk mengitari meja. Untuk mendandani panggung sutradara perlu menyuruh salah seorang pemain bergerak ke acting area yang lain. Sehingga ketiga pemain itu tidak bertumpuk dalam salah satu acting area.

Juga sewaktu adegan perkelahian massal, maka sesudah adgan perkelahian itu sutradara perlu menyuruh salah seorang pemain atau lebih bergerak ke acting area tertentu. Dengan demikian balance komposisi panggung bisa diperbaiki kembali.

OF. Menolong pemain mengutarakan emosinya. (Sama dengan gerakan yang bersumber dari cerita dllnya lagi).

Adalah penting sekali untuk diingat, bahwa pemain melakukan gerakannya di atas panggung harus merasa enak dan relaks, terutama dalam adegan dengan bobot emosi yang kuat. Gerakan yang tepat pelaksanaannya akan perangsang pemain mencapai intensitas emosi yang lebih mendalam. Gerakan yang salah pelaksanaannya akan membuat pemain tersebut tidak mencapai apa yang diinginkan adegan yang dimainkannya.

Dalam hal ini perlu diingat, bahwa untuk melaksanakan gerakan yang sudah dipilih dan ditentukan sutradara maka perlu dipertimbangkan bagaimana caranya pelaksanaan gerakan tersebut. Banak sutradara berpendirian bahwa prakarsa untuk melaksanakan gerakan harus timbul dari dalam diri pemain sendiri. Dan sutradara hanyalah memperbaikinya, jika terdapat perbedaan atau kesalahan penafsiran. Perlu diingat, bahwa pemain sering mencapai respon emosi dengan physical auto suggestion.

Didalam pelaksanaan gerakan bisa dipergunakan methode working out side in, yaitu : gerald tertentu akan mengingatkan pemain tersebut terhadap emosi tertentu. Atau dengan methode Stanislavky yang menuntut pemain melakukan gerakannya yang bersumber dari dalam dirinya, atau innerinpulse, atau methode working out side in.

Contoh : Naskah The Crucible, adegan terakhir babak III.

Proctor : (Pikirannya kalap, tersenggal-senggal) aku bilang....aku bilang....Tuhan sudah mati.

Parris : dengan itu, dengan itu

Proctor : (Pertawa seperti orang gila, kemudian) api, api sedang menyala,. Aku dengar suara sepatu boot setan Lucifer, aku lihat wajahnya yang buruk itu. Dan itu adalah wajahku sendiri dan wajahmu Danfort.

Protocor : bagi mereka pengecut-pengecut yang melarikan diri dari orang-orang tak berdosa yang membutuhkan pertolongan seperti aku melarikan diriku. Dan seperti kau danforth melarikan dirimu sekarang ini, padahal kau tahu dalam hati kecilmu yang jahat itu, bahwa semua ini adalah penipuan belaka... tuhan akan mengetuk orang seperti kita ini kau dan aku dan kita akan dibakar-kita akan dibakar bersama-sama.

Keterangan :

Persoalan gerakan bisa dikatakan sudah berhenti sampai pada beat. Namun persoalannya bagaimana gerakan itu efektif, menyatu dan intergritif inilah yang perlu diperhatikan sutradara.

Maksudnya : kesadaran potensi gerakan itu sebagai alat penutaraan.

Catatan :

OG. Mempergunakan satu pola rytmis melalui pengulangan.

Gerakan atau gerak-gerik bisa berkesan di dalam ingatan penonton apabila diperkuat dengan pengulangan sampai gerakan atau gerak-gerik itu pada gerak rytmis. Misalnya, seorang pemain melakukan gerakan atau gerak-gerik secara konsisten waktu mengadegankan beat atau kejadian yang sama, sehingga gerakan atau gerak-gerik itu menjadi alat karakterisasi.

Contoh : gerak-gerik gadis desa umumnya digolongkan pemalu bila berhadapan dengan orang kota, dalam pembicaraannya dengan orang kota tersebut akan selalu menundukan kepala, sebagai pencerminan rasa malunya yang besar.

OH. Untuk menimbulkan ketawa :

Beat : 1

Karim :

Kau bisa tahan itu. Kau bisa bertanya pada dirimu sendiri mengapa kau hidup

Lihatlah dalam kaca. Lihat. Nah, begitu.

Apa yang kau lihat?

Achmad:

(Memperhatikan mukanya dalam kaca dengan cara yang aneh. Tarikan wajah Achmad nampak seperti orang yang tolol dan dungu).

Aku lihat .....

Karim:

(Berpura-pura memarahi Achmad)

Akan kukatakan. Kau lihat seorang tolol. Ya orang tolol.

(Gerakan Karim memukul jidat Achmad).

Beat : 2

Karim:

Tapi inilah sebabnya aku disini untuk mengatakan padamu. Kau tidak perlu berkecil hati. Kau adalah seorang ayah yang penuh tenaga, tidak kurang barang sedikit, berbuahlah dan berkembanglah.

Dan ingat, nanti pada saatnya akan datang anak baru, satu, dua, tiga,...setengah lusin, selusin.

Dan semuanya akan mirip dengan kau – seperti pinang di belah seratus.

(Gerakan Karim membesarkan hati Achmad, dan Achmadpun mulai timbul rasa percaya pada diri sendiri. Karim memberikan haaran-harapan baru yang cemerlang kepada Achmad pun makin gairah mendengar harapan-harapan itu. Akhirnya Karim mngangkat Achmad dan menjatuhkannya di kursi atau di tempat tidur).

beat : 3

Karim:

Sekarang ini apa yang ada... hanya kau, seorang antenar, seorang opseter. Tapi apa di hari kelak? (gerakan karim mencoba menakut-nakuti achmad, supaya achmad masuk dalam perangkapnya).

Beat : 4

Karim :

Banyak antenar, banyak opseter. Dari celana dalammu itu akan keluar sejumlah manusi – cukup untuk mengisi segala kantor guberniran. Bisa kau bayangkan bayi-bayi itu. Perhatikan setan kecil. Mereka akan kencing ditengakukmu dan akan menarik-narik kumismu(gerakan karim menarik kumis achmad sampai kesakitan).

Beat : 5

#### I. Mempertinggi ketegangan atau membangun klimaks

Biarpun gerakan bukan satu-satunya alat yang bisa dipergunakan sutradara untuk membangun sebuah adegan kearah klimaks, akan tetapi gerakan bisa merupakan alat yang efektif untuk meninggikan intensitas dramatik sebuah adegan.

Contoh : naskah the crucible, babak II

Adegan sesudah nyonya proctor di bawa ke penjara.

Marry warren :

(dengan suara ketakutan)

Tuan Proctor, mereka akan menyuruh istri tuan pulang segera apabila mereka telah menerima bukti yang sebenarnya.

Proctor :

Kau datang dipengadilan bersamaku, marry. Kau harus menceritakan yang sebenarnya didepan pengadilan.

Marry warren :

Aku tidak bisa menuduh abigail membunuh. (proctor mendekati marry warren dan mengancamnya)

---

Proctor :

Kamu harus menceritakan dipengadilan bagaimana asal mula boneka itu ada dirumah ini dan siapa yang mencapkan jarum itu?

Marry warren :

Abigail akan membunuh aku jika aku mengatakannya. (proctor memegang tangan marry warren, lalu mau menyeretnya keluar)

---

Marry warren :

(membebaskan tangannya). Abigail menuduh tuan laki-laki gatal, tuan proctor.

Proctor :

Dia mengatakan itu padamu?

Marry warren :

Aku sudah tahu, tuan. Dia akan menghancurkan tuan dengan tuduhan itu. Aku sudah tahu itu.

Proctor :

Bagus. Dengan begitu akan lenyap juga kesucian dirimu. (dengan kebencian yang mendalam proctor mau menyergap marry warren, tetapi marry warren mundur menjauh dari proctor).

---

Proctor :

Kita akan pergi menghadap bersama-sama. Kau harus menceritakan didepan pengadilan – apa yang kau ketahui.

Marry warren :

(dengan kekuatan yang amat sangat). Aku tidak bisa. Mereka akan memusushiku.

Proctor :

Istriku tidak boleh mati buat aku. Aku akan bikin kau buka mulut. Aku tidak mau istriku mati buatku.

Marry warren :

Aku tidak bisa... aku tidak bisa. (proctor menyergap marry warren).

---

Proctor :

Kau akan selamat jika kau buka mulut. Kau harus menyelamatkan dirimu. Sekarang dan surga bertengger diatas punggung kita, semua yang pernah kita percayai telah direnggutkan, tentramkan dirimu.

Damai. Itu hanya perbuatan tuhan dan tidak ada perbuatan yang besar yang terjadi, manusia tetap sebagaimana adanya, sekarang lebih bobrok lagi.

Ya, makin bobrok ! dan angin, angin beku dari tuhan akan berhembus.  
 (sementara itu marry warren terus menangis : "aku tidak bisa, aku tidak bisa, aku tidak bisa... sampai :)  
 (LAYAR TURUN)

OJ. Memperkuat atau memberi tekanan pada ucapan melalui pointing dan throwing away(menajamkan dan melemahkan)

Tujuan teknisnya adalah memperkuat/memberi emphasis pada ucapan tertentu dan melemahkan ucapan lain. Suatu teknik yang penting bagi sutradara untuk mengintegrasikan gerakan dengan ucapan secara efektif. Memperkuat/memberi tekanan pada ucapan melalui dan throwing away dilakukan seperti berikut :

O1. Gerakan sebelum, sewaktu dan sesudah mengucapkan ucapan. Sebagai kelanjutan prinsip ke-2 dari pada gerakan : bahwa pemain bergerak pada waktu ucapannya dengan pengecualian tertentu, maka bagi pemain hanya ada 4 kemungkinan untuk bergerak, yaitu :

- sebelum dia bicara
- sewaktu dia bicara
- sesudah dia bicara
- diantara kalimat dalam ucapan.

LATIHAN :

Coba ucapkan dibawah ini dengan mempergunakan salah satu dari ke empat cara diatas dan perhatikan mana yang paling efektif.

- Tono : (berlutut) kau mau kawin dengan aku
- Tono : (berlutut dan bicara) tini, kau mau kawin dengan aku
- Tono : tini, kau mau kawin dengan aku(berlutut)
- Tono : tini(berlutut), kau mau kawin dengan aku

(2-9-82)

Catatan :

O2. Pointing throwing away :

Dengan contoh diatas akan menghasilkan kesimpulan-kesimpulan berikut :

- Gerakan atau business sebelum ucapan memberi tekanan pada(emphasis) pointing ucapan. Karena itu, menajamkan ucapan, tempatkan gerakan sebelum ucapan itu.
- Gerakan atau environ ment sesudah ucapan memberi tekanan atau menajamkan gerakan. Karena itu menajamkan gerakan, gerakan itu harus ditempatkan sesudah ucapan.
- Gerakan yang dilakukan sambil bicara tidak menajamkan gerakan dan ucapan, bahkan melemahkan ke-2nya. Karena itu, throwing away ucapan ialah bergerak sambil bicara. Gerakan diantara kalimat menajamkan sebagian ucapan sesudah gerakkan. Karena itu, baik sekali diadakan pemisahan antara beat dalam ucapan yang sangat panjang.

IV. Mempergunakan gerakan untuk kepentingan blocking adegan :



Bila tujuan blocking sudah jelas dalam pikiran sutradara, maka sutradara sudah siap membuat blocking pendahuluan naskah sandiwaranya dalam buku sutradara. Melalui penafsirannya tentang naskah sutradara pun telah memperoleh kesan umum dari gerakan. Begitu juga citra dari komposisi gambar.

Berdasarkan kesan umum ini sutradara sudah bisa memulai mendiskusikan denah panggung dengan perencana dekor. Melalui diskusi sutradara bisa mengetahui tempat acting area untuk perencana blocking dan memvisualkan gerakan. Waktu merencanakan blocking sutradara bisa melalui proses sebagai berikut dan sutradara harus menentukan :

a. Siapa yang melakukan gerakan itu :

untuk mengetahui siapa yang melakukan gerakan sutradara harus menganalisa atau memperinci adegan atas beat, sehingga jelas kelihatan siapa diantara watak dalam adegan itu yang mempunyai beat.

Pada umumnya watak yang mempunyai beat, mempunyai gerakan yang dominan dalam beat yang bersangkutan dan watak lain memberikan reaksi pada watak itu. Apabila beat berganti atau watak lain mengambil alih beat itu maka watak itu pun mengambil alih gerakan dalam beat itu.

Catatan kaki :

Yang perlu diingat ialah 1 beat 1 gerakan.

Contoh : naskah *the crucible* adegan abigail dan proctor.

Beat : 1

Abigail : tuhan, aku hampir saja lupa bagaimana berwibawanya kau, john proctor. (proctor melihat pada abigail, senyum sekilas ternayang dimukanya).

---

Beat : 2

Proctor : mengapa dia?

Abigail : (ketawa nervous). Oh, dia lagi sinting.

Proctor : sejak pagi, jalan dimuka rumahku penuh dengan orang berjalan berbondong-bondong menuju salem. Seluruh kota bicara tentang sihir.

Abigail : oh, omong kosong itu.

(dengan menarik hati datang lebih dekat pada proctor dengan lagak mencurahkan rahasia dan sikap nakal).

---

Beat : 3

Abigail : tadi malam kami menari-nari dihutan dan pamanku tiba-tiba muncul diantara kami dan betty terkejut, hanya itu.

Proctor : (senyum melebar). Ah, masih nakal juga kau.

(abigail tertawa dan mulai berani lebih dekat lagi. Dengan kerinduan dia memandang wajah proctor).

Kau akan di salib sebelum umurmu 30 tahun.

(proctor melangkah hendak pergi, tapi abigail meloncat menghalangi jalannya).

---

Beat : 4

Abigail : berilah aku kata-kata harapan, john. Kata harapan yang manis.

(senyum proctor lenyap, ketika melihat abigail sedang diliputi nafsu menyala-nyala).

Proctor : jangan, jangan aby. Antara kita tidak ada apa-apa lagi.

---

Beat : 5

Abigail : (menyindir). Kau kira aku percaya kau datang sejauh 5 mil hanya untuk melihat seorang gadis sinting yang bisa terbang? Aku kenal kau(dengan kuat dia singkirkan abigail yang menghalangi jalannya).

Proctor : aku datang untuk melihat kerusakan apa yang telah ditimbulkan oleh pamanmu.(dengan menekan kata-kata yang terakhir). Camkan itu dalam pikiranmu, aby!  
(abigail meraih tangan proctor sebelum dia ini berhasil melepaskan dirinya).

---

Beat : 6

Abigail : john .. aku menunggu kau setiap malam.

Proctor : aby, kau tidak pernah kuberi harapan untuk menunggu aku.

Abigail : (mulai timbul amarahnya- dia tidak bisa percaya apa yang dia dengar dari mulut proctor). Aku kira aku punya sesuatu yang lebih baik lagi daripada harapan.

Proctor : aby, hilangkan itu dari otakmu. Aku tidak akan datang lagi untuk kau.

---

Beat : 7

Abigail : ah, kau pin tar juga bercanda.

Proctor : kau sudah kenal aku dengan baik.

Abigail : aku kenal bagaimana kau memeluk dibelakang rumahmu dan kau keringatan seperti seekor kuda setiap aku ada didekatmu. Atau aku hanya bermimpi. Istrimu yang menguir, jangan kau berpura-pura seakan-akan kau yang mengusir aku. Aku lihat wajahmu sewaktu istrimu mengusir aku dan kau cinta padaku waktu itu dan sekarang juga.

Proctor : aby, kata-katamu kotor untuk diucapkan.

Abigail : sesuatu yang kotor harus diucapkan dengan kata-kata yang kotor. Tapi tidak begitu kotor, kukira. Aku telah melihatmu beberapa kali sejak dia mengusirku, sering malam aku melihatmu.

Proctor : aku hampi tidak pernah pergi dari ladangku sejak 7 bulan ini.

Abigail : naluri kuat, john. Dan kehadiranmu malam-malam menarik aku agar aku pergi kejendela kamarku dan aku lihat kau menengadah dengan wajah seorang yang kesepian.apakah kau mau mengatakan bahwa kau tidak pernah menengadah ke jendela kamarku?

Proctor : pernah, barangkali.

---

Beat : 8

Abigail : (lembut). Kau bukan seorang laki-laki yang dingin. Aku kenal kau, john. Aku kenal kau. (dia menangis). Aku tidak bisa tidur, aku tidak bisa tidur, aku tetap terjaga dan berjalan mondar-mandir didalam rumah, seakan-akan aku melihatmu datang melalui pintu...(dia memeluk proctor dengan kuat).

(proctor dengan lembut melepaskan abigail dengan rasa kasihan tapi tegas).

---

Beat :9

Proctor : nak

Abigail : (marah). Kau panggil aku nak?

Proctor : aby, setiap saat aku akan selalu ingat kau dengan manis. Tapi aku akan potong tanganku ini seandainya aku sampai meraihmku kembali. Camkan itu. Kita tidak pernah bersintuhan, aby.

Abigail : baik. Tapi kita pernah melalukannya.

Proctor : Tapi kita tidak pernah melalukannya.

Baet : 10

Abigail : (dengan pahit, marah). Oh, aku heran bagaimana seorang laki-laki kuat seperti kau membiarkan istrinya yang sakit-sakitan....

Proctor : (marah, lebih-lebih pada diri sendiri). Jangan bawa-bawa elizabeth.

Abigail : dia telah mencemarkan namakun didesa ini. Dia telah menceritakan kebohongan-kebohongan tentang diriku. Seorang perempuan cengeng, dingin dan kau tunduk padanya! Membiarkan dirimu diperlakukan seperti ....

Proctor : (mengguncang-guncang abigail). Kau minta dicambuk? (sebuah nyanyian(masmur) terdengar dari arah bawah).

---

Beat : 11

Abigail : (menangis) aku mengharapkan seorang john proctor yang membangunkan aku dari tidurku dan menanamkan kepercayaan dalam hatiku. Aku tidak pernah kenal dengan kebohongan yang diajarkan oleh orang kristen yang saleh. Dan sekarang kau minta aku merenggutkan sinar yang menyala dari mataku. Aku tidak mau, aku tidak dapat. Kau cinta padaku john proctor dan apakah itu dosa, tapi kau mencintaiku.

(proctor dengan cepat pergi keluar. Abigail mengejanya)

---

Beat : 12

Abigail : john, kasihanilah aku. Kasihanilah aku.

(ketika nyanyian sampai pada kata "pergilah ke yesus" betty menutup kedua belah telinganya dan memekik keras).

(6-9-82)

Catatan :

b. Mengapa gerakan itu dibutuhkan :

sudah dijelaskan gerakan yang bersumber dari makna cerita(bercerita), memperlihatkan hubungan antar pribadi, memperlihatkan peralihan pikiran atau permulaan dan akhir dari pada setiap beat, mengungkapkan watak, membangun suasana, memberikan motivasi. Dan juga gerakan yang bersumber dari kebutuhan teknis dan fungsional gerakan.

c. Jenis gerakan :

O1: Type gerakan :

➤ Merubah posisi tubuh :

1. pengarah dan tarikan wajah(misal : melihat keatas, jauh kedepan, memicingkan mata dll).
2. perubahan posture(misal : tegak/membungkuk)
3. gerak-gerik(misal : angkat kaki dikursi, mengelus rambut sendiri dll)

- Gerakan dalam ruang :
  1. crosses – gerakan menyilang, melengkung, zig-zag dll termasuk melingkar.
  2. bangkit dan duduk
  3. kontak dengan pemain lain(misal : memeluk, berkelahi, saling berkejaran dll)
  4. kontak dengan scenery dan peralatan(misal : melihat keluar jendela, membanting kursi, meraba kembang, bersandar ditiang, memecahkan gelas dll)
  5. naik turun tangan atau level
- Business :
  1. business dengan hand prop, misalnya minum air dari gelas, menanda tangani surat, memindahkan kursi dll.
  2. business dengan peralatan watak(karakter prop). Misal, kipas, cerutu, tongkat, sarung tangan, jam dll
  3. pantomim

## O2. Nilai emosi daripada gerakan :

- Aggressive vs regressive :
  1. gerakan aggressive mendorong pemain bergerak kearah pemain lain. Misalnya : menghancurkan sesuatu, membunuh orang lain atau mengejar orang lain.
  2. gerakan regressive mendorong pemain menjauhi diri dari pemain lain. Gerakan regressive biasanya lahir dari watak yang tidak menyukai watak orang lain. Misalnya : ketakutan atau tidak menyetujui pendapat orang lain.
- Possesive vs rejecting :
  1. gerakan possesive mendorong pemain bergerak kearah pemain lain. Biasanya gerakan possesive lahir dari watak yang mengharapkan bantuan atau pertolongan orang lain, meminta sesuatu, membujuk seseorang dll.
  2. gerakan rejecting mendorong seorang pemain menjauh dari pemain lain. Gerakan rejecting biasanya lahir dari watak yang tidak menyukai orang lain, menolak permintaan orang lain dll.
- Dominant vs passive :
  1. gerakan dominant cenderung menguasai orang lain. Dan gerakan ini kuat. Gerakan dominant biasanya lahir dan ditentukan hubungan antara watak. Misalnya : antara bapak dan anak, pimpinan dan rakyat, big boss dengan anak buah, tuan rumah dan pesuruh.
  2. gerakan passive adalah gerakan yang pasrah pada orang lain dan gerakan ini lemah. Gerakan passive biasanya lahir dari watak yang berada dibawah bayangan kekuasaan, wibawa atau kedudukan orang lain. Misalnya : gerakan sedadu yang kalah perang atau menyerah dll.
- Menciptakan perdamaian atau perantara perdamaian :

biasanya gerakan untuk menciptakan perdamaian atau perantara perdamaian kadang kuat dan kadang lemah, bergantung pada watak yang menciptakan perdamaian itu atau hubungan antara watak yang menciptakan perdamaian dengan pihak yang didamaikan.

Gerakan pangeran Escalus dalam romeo dan juliet untuk mendamaikan keluarga Capulet dan montague adalah kuat, karena kedudukan pangeran Escalus lebih tinggi daripada kedua keluarga tersebut.

Gerakan perantara perdamaian lemah apabila kedudukannya sama atau lebih rendah dengan pihak yang didamaikan.

➤ Mengharapkan dan tidak mengharapkan :

1. gerakan mengharapkan sesuatu biasanya lemah. Tangan orang yang mengharapkan dan meminta sesuatu selalu berada dibawah.
2. gerakan yang tidak mengharapkan sesuatu biasanya kuat.

➤ Gerakan utuh dan tidak utuh :

1. gerakan utuh pada umumnya kuat. Gerakan ini lahir biasanya dari pribadi yang kuat, terbuka dan dinamis/berani.
2. gerakan tidak utuh pada umumnya lemah. Gerakan ini lahir dari watak yang sangsi, pemalu, takut melihat orang, kurang bisa bergaul dll.
3. gerakan yang tersendat-sendat bisa kuat/lemah. Gerakan tersendat-sendat biasanya lahir dari watak yang kurang dinamis atau kurang bisa menyusun jalan pikirannya dengan teratur. Atau seseorang yang selalu tergopoh-gopoh melakukan sesuatu atau lahir dari orang yang suka pelupa.

O3. Nilai teknis daripada gerakan :

Secara teknis semua gerakan bisa digolongkan dalam nilai kuat dan lemah. Kekuatan atau kelemahan gerakan haruslah dikaitkan atau dengan kekuatan dan kelemahan nilai kejadian dan nilai emosi.

➤ Gerakan yang kuat :

1. bergerak dari posisi badan yang paling lemah ke paling kuat, dari posisi badan full back ke full front.
2. bergerak dari area panggung yang paling lemah ke area panggung yang paling kuat, cross dari up centre ke down centre.
3. bangkit
4. melangkah dari belakang panggung kedepan panggung.
5. menaiki tangga atau level
6. bergerak dari belakang peralatan, seperti dari belakang meja
7. bergerak saat pemain lain diam
8. bergerak keunsur-unsur scenery yang kuat, seperti column, duduk diatas singgasana, berdiri diatas meja, berdiri dibelakang podium, duduk dikursi terdakwa diruang pengadilan.
9. bergerak dari area panggung yang gelap kearah yang terang.
10. bergerak keluar dari kelompok
11. cross dari panggung sebelah kiri ke sebelah kanan lebih kuat dari cross dari panggung kanan ke kiri.

➤ Gerakan yang lemah :

1. bergerak dari posisi badan yang kuat ke posisi badan yang lemah
2. bergerak dari area panggung yang kuat ke yang lemah
3. duduk atau berbaring
4. melangkah kebelakang atau keluar panggung
5. menuruni level atau tangga, kecuali bila pemain menuruni tangga atau level ke acting area yang kuat dibagian bawah panggung atau down stage area
6. bergerak kebalik peralatan
7. bergerak bersama pemain lain
8. menjauh dari unsur-unsur scenery yang lebih kuat
9. bergerak ke area panggung yang lebih gelap
10. menyelinap kedalam group

Keterangan :

Cara seseorang memukul meja haruslah dilihat dari karakterisasi. Misalnya, seorang karateka memukul meja, akan terlihat caranya dia memukul itu bagaimana dll

(9-9-82)

Catatan :

O4. Jumlah gerakan :

Suasana naskah menentukan jumlah gerakan

Pada umumnya :

- tragedi atau serius drama relatif memerlukan lebih sedikit jumlah gerakan
- komedi, varsce dan melodrama memerlukan lebih banyak gerakan
- sandiwara yang statis atau sandiwara omong(static and talking play) memerlukan gerakan lebih banyak untuk variasi.

Namun : pada prinsipnya jumlah gerakan yang diperlukan sebuah naskah sandiwara ditentukan oleh jumlah kejadian (beat) dalam naskah sandiwara itu.

O5. Ukuran gerakan :

Faktor yang mempengaruhi ukuran gerakan meliputi :

- watak yang melakukan gerakan itu. Yaitu, apakah watak itu orangnya ekspansif atau yang suka menahan diri.
- Ukuran panggung, tempat gerakan itu dilaksanakan
- Lebar dan dalamnya setting
- Panjang pendeknya ucapan yang diintegrasikan dengan gerakan.

Keterangan :

Ekspansif : kalau gembira dan tertawa lebar sekali/meledak-ledak. Melangkah lebar-lebar dll.

O6. Tempo gerakan :

Gerakan haruslah memperpanjang atau mengembangkan adegan dari pada memperpendek. Faktor yang mempengaruhi tempo gerakan adalah :

- Intensitas emosi yang menjadi motivasi gerakan

- Kapan gerakan dilaksanakan sehubungan dengan klimaks. Membangun adegan kearah klimaks, dalam hal ini apakah gerakan itu lebih cepat atau lambat tergantung pada sifat atau kefitrian adegan itu.
- Berapa lama gerakan itu memukau perhatian penonton

Keterangan :

Marah : cepat. Kalau lambat jadi lucu

Kesadaran tempo : kesadaran akan intensitas. Kefitrian adegan, seberapa jauh adegan itu memukau perhatian penonton.

d. kapan pemain harus bergerak :

pemilihan ucapan yang disertai gerakan berdasarkan prinsip seperti disebutkan terdahulu, maka gerakan yang dikaitkan dengan ucapan haruslah memenuhi persyaratan berikut :

1. menentukan ucapan yang sesuai dengan gerakan  
misalnya : ucapan yang lemah, pertanyaan, kata seru atau ucapan lemah yang mendahului ucapan kuat.
2. pemain harus cukup waktu untuk melaksanakan (gerakan itu) dan mencapai sasaran gerakan itu. (termasuk dalam blocking)

contoh :

beat 20 : bertengkar

beat 21 : merukunkan kembali atau berpelukan

3. pemain harus merasa enak dalam melakukan gerakan
4. pemain jangan diberikan pola gerakan yang sama atau gerakan yang repetitif (berulang-ulang pada satu gerakan yang sama).

V. Pola gerakan :

menentukan pola gerakan diatas pentas sutradara perlu memperhatikan hal berikut :

1. memperoleh variasi dan kewajaran pola gerakan. pemain harus menghindari pengulangan pola gerakan yang sama. Seorang pemain cross kejendela cukup sekali dilakukan dalam 1 adegan. Apabila dilakukan kedua kalinya, maka gerakan itu akan membosankan. Melakukan gerakan yang sama dalam 1 adegan, sebaiknya dihindari karena tidak akan memperkaya nilai story telling gerakan itu.
2. hindarkan gerakan yang mempunyai kekuatan yang sama. Mempergunakan gerakan untuk membangun klimaks, gerakan harus dibangun dari yang lemah ke yang kuat. Karena itu gerakan yang dipergunakan harus berkembang kearah yang kuat atau kearah yang lemah. Contoh : lihat catatan naskah crucible yang terdahulu. Naskah hilang tanpa bekas.
3. hindarkan gerakan yang hanya berputar-putar disekitar acting area tertentu. Dalam hal ini perlu diingat nilai emosi dari pada acting area yang dikaitkan dengan beat tertentu.
4. hindarkan 2 pemain melakukan gerakan yang sama pada area yang sama atau area yang berlawanan. Kecuali untuk mencapai efek tertentu. Dalam kehidupan sehari-hari jarang ditemui 2 manusia yang bergerak paralel. Dan mempergunakan gerakan paralel diatas panggung harus dipelajari lebih dahulu kesan yang ingin dikejar.

(16-9-82)

### I. Penafsiran vocal :

sutradara tidak hanya menciptakan pola gambar-gambar diatas panggung melalui perencanaan blocking, akan tetapi juga bertugas menciptakan pola ucapan dengan mempergunakan suara pemain.

Jadi ada 2 segi yang ingin dikejar sutradara dalam hubungan penafsiran vocal, yaitu :

1. bunyi naskah sandiwara diatas panggung
2. crchestrasi suara pemain

sutradara dan pemain harus mengerti tujuan yang ingin dikejar dalam mempergunakan suara sebagai alat pengutaraan diatas panggung yang meliputi :

- a. ucapan pemain harus mudah didengar/ditangkap telinga penonton
- b. ucapan pemain harus mudah dimengerti penonton
- c. dampak emosi atau kansungan emosi daripada ucapan.

Peranan suara sangat penting sekali bagi pemain. Sebagai alat pengtaraan yang utama, disamping alat-alat tubuh. Tidak jadi soal pemain tersebut memainkan peran sebagai orang bisu.

Seberapa jauh seorang pemain merasakan dan menghayati perannya, hal itu baru komunikatif pada penonton apabila pemain mampu mempergunakan suara dengan efektif diatas panggung.

Hal ini disebabkan karena ucapan merupakan alat pengutaraan yang paling utama diatas pentas. Penonton mampu digerakkan dan dirangsang melalui suara pemain. Sebuah adegan mampu dibangun dengan mempergunakan suara. Penonton tertawa, menangis dan berfikir melalui ucapan pemain. Penonton tidak akan terangsang apabila ucapan pemain tidak bisa didengar, dimengerti dan ekspresif. Singkatnya, suara salah satu alat pengutaraan yang sangat vital diatas panggung.

Akhirnya tehknik vocal sangat penting bagi sutradara untuk membantu pemain mengutarakan makna dan arti dari pada naskah sandiwara, proyeksi watak dan untuk membangun emosi pemain sendiri.

Keterangan :

Ingat : teater sebagai seni audio visuil

Audio – suara, gambar,...

Visuil – blocking, unsur-unsur scenery.

Sutradara :

1. harus mengimajinasikan suara naskah diatas panggung
2. bertindak seperti conductor

dari ke-2 hal ini sutradara bisa mnentukan casting terhadap pemain.

Suara : menunjukan identitas seseorang

Misalnya, sapi dikenal dengan lengguhnya. Harimau dikenal dengan raungannya.

### II. penafsiran ucapan :

Tujuan utama penafsiran ucapan meliputi :

1. mengutarakan makna dan arti dari ucapan
2. mengutarakan segi-segi yang serius dan lucu dari ucapan
3. membangun adegan kearah klimaks



#### 4. memperoleh variasi ucapan semaksimal mungkin

untuk tujuan yang pertama, yaitu mengutarakan arti dan makna dari ucapan pemain harus mengerti dengan jelas dan menghayati rangkaian kejadian dalam adegan demi adegan dengan mempertanyakan apa yang ingin dikejar watak itu atau apa motivasi yang mendorong watak itu mengucapkan ucapan tertentu pada saat tertentu.

Untuk hal yang kedua, yaitu mengutarakan segi-segi yang serius dan lucu dari ucapan, pemain harus mampu merumuskan atau mengenalkan identitas emosi yang menjadi kandungan setiap ucapan. Yang selanjutnya dan yang terpenting, pemain harus menghayati emosi.

Untuk hal ketiga, yaitu untuk membangun adegan kearah klimaks, pemain harus mampu mempergunakan suara sebagai alat penting untuk membangun adegan melalui kesadaran tangga atau gelombang pasang surut sesuai dengan intensitas emosi dan adegan itu sendiri.

Tentang hal yang keempat, yaitu memperoleh variasi ucapan semaksimal mungkin, pemain harus menyadari perbedaan nilai dan kekuatan setiap kejadian dan emosi dalam adegan yang menyebabkan perbedaan nilai dari pada tiap ucapan.

Jika pemain telah mengetahui tujuan penafsiran ucapan secara teoritis, tetapi belum juga mampu melaksanakan penafsiran ucapannya dalam praktek, maka sutradara bisa menolong pemain dengan teknik vocal.

Keterangan :

Pemain harus :

1. mengerti, menghayati – rangkaian kejadian
2. kemampuan merasakan

Catatan :

A. Emphasis :

Inilah tehnik vocal yang pertama.

OI. Kata yang diberi tekanan atau emphasis yang mengungkapkan inti atau arti dari pada kalimat dinamakan dinamakan kata kunci. Setiap kalimat mempunyai kata kunci. Dan setiap adegan mempunyai ucapan kunci. (passage : ucapan panjang. Misalnya : 1 kalimat terdapat 8 atau 10 kata).

OII. Pemain harus menggaris bawahi kata kunci kalimat kunci dan ucapan kunci dalam naskah. Pada umumnya kata kunci diberi tekanan dengan menaikkan pitch dan merentangkan huruf hidup. Perhatikan kalimat dibawah ini dengan pemberian tekanan yang berbeda-beda menghasilkan pengertian yang berbeda-beda pula.

- a. SAYA kira kau salah menceraikan istrimu. (arti: orang lain juga berfikir begitu)
- b. Saya KIRA kau salah menceraikan istrimu. (arti: kesalahan ada pada pihak kau)
- c. Saya kira KAU salah menceraikan istrimu. (arti: kesalahanmu sendiri)
- d. Saya kira kau SALAH menceraikan istrimu. (arti: keputusan yang keliru)
- e. Saya kira kau salah MENCERAIKAN istrimu. (arti: tindakan yang salah atau tidak bijaksana)
- f. Saya kira kau salah menceraikan ISTRIMU. (arti: kerugian bagi diri sendiri)

### B. Pointing :

pembacaan rutin prosa pun memerlukan emphasis/kata kunci, supaya arti bacaan itu lebih mudah jelas dan dimengerti. Karena itu pulalah dalam dialog yang dramatis penting sekali memberikan bobot yang lebih besar kepada kata atau kalimat tertentu untuk mengucapkan dampak emosi atau segi-segi yang lucu dari ucapan.

Ini yang dinamakan pointing kata atau kalimat, yang dimaksud adalah mempertajam kalimat atau kata itu sendiri, supaya lebih mudah ditangkap dan dimengerti penonto.

Pointing bisa dilakukan melalui kombinasi dari pada tehnik berikut:

- a. menaikkan dan menurunkan pitch
- b. menaikkan dan menurunkan volume
- c. menurunkan tempo pelan-pelan
- d. pause sebelum kata atau kalimat
- e. gerakan atau gerak gerik sebelum kata atau kalimat
- f. merentangkan huruf hidup

(20-9-82)

### OIII. Throwing a way :

#### A.

Kebalikan dari pointing adalah throwing a way yang mempunyai nilai tehnik yang sama. Tanpa throwing a way tidak akan ada kontras dalam pola pengucapan, tidak ada hitam putinya ucapan.

Pointing dan throwing a way bias dipergunakan untuk membangun ucapan dalam rahasia mengutarakan makna dan arti dari pada naskah sandiwara, mengungkapkan segi yang lucu dan serius dari ucapan dan membangun klimaks dan variasi ucapan.

- a. throwing a way : mengurangi pentingnya sebuah kalimat melalui ucapan yang kurang dipertajam atau memperlemah. Ini tidak berarti menggumamkan ucapan, sehingga tidak bias ditangkap dan dimengerti penonton. Ini hanya salah satu cara untuk memberi tahu penonton bahwa ucapan tersebut relative kurang penting disbanding dengan ucapan yang lain dari keseluruhan ucapan.

Cara untuk throwing a way ucapan mencangkup 5 cara, yakni :

1. kontras dalam pitch
  2. tempo yang lebih cepat
  3. bergerak waktu mengucapkan
  4. mengurangi volume
  5. mengurangi emphasis
- b. perubahan dari throwing a way ke pointing tidak perlu dilakukan pada akhir kalimat perubahan. Akan tetapi sewaktu pikiran berubah. Beberapa kalimat yang lemah dalam ucapan bias diucapkan sekaligus atau menggabungkan ucapan pendahuluan yang lemah dengan kalimat yang kuat untuk memperoleh kontras yang lebih besar dan kewajaran ucapan.

Keterangan :

Dalam beat :

Nilai kejadian + nilai emosi daripada beat

- nilai blocking
- gerakan
- pola pengucapan
- tempo dan klimaks

contoh : naskah the crucible, halaman 13

nilai kejadian : memarahi

nilai emosi : marah

pola pengucapan tergantung dari nilai dramatik ucapan. Misal :

beat 10 :

menjelek-jelekkan – (nilai kejadian)

(marah) – (nilai emosi)- lebih tinggi

Beat 11 :

Mencurahkan isi hati – (nilai kejadian)

(\_\_\_\_) – (nilai emosi) – lebih rendah

Pola pengucapan ini merupakan kesadaran tangga ucapan. Semakin tinggi atau semakin turun pada setiap beat.

1. diukur atau ditentukan oleh nilai kejadian dan nilai emosi
2. pola pengucapan dikembangkan berdasarkan kesadaran tangga :  
ucapan I lebih tinggi dari ucapan yang ke II. Dan yang ke II lebih tinggi dari yang ke III.  
Misalnya : pola pengucapan setiap pemain setiap 1 beat dikembangkan berdasarkan nada dasar pemain tersebut.

Pola pengucapan yang bertanya lebih tinggi dari yang menjawab(picth). Misalnya : nada dasar ucapan orang yang memeriksa terdakwa lebih tinggi dari nada dasar orang yang di periksa.

B. Inflection :

Perubahan dalam picth didalam kata itu sendiri. (lekak-lekuk). Picth mungkin meluncur keatas atau kebawah sewaktu nada huruf hidup atau naik turun diantara suku kata.

1. kemungkinan inflection :

- a. naik
- b. turun
- c. circumflex : ^ – naik dan turun didalam kata
- d. circumflex, turun dan naik dalam kata – v

2. beberapa kemungkinan penafsiran yang bersumber dari inflection :

- a. inflection menaik menciptakan suspense untuk kata-kata yang menyusul kemudian, yang menggambarkan ketidak utuhan, ketidak pastian atau interupsi.

Misalnya :

Oh !

Menciptakan suspense pada pendengar

Jadi, sekarang, siapa

- b. inflection menurun menggambarkan penyelesaian, keutuhan, kepastian. Misalnya : baik ; pasti ; ya ; jelas ; begitu.
  - c. Circumflex(tertutup/terbalik) menciptakan melodi dan menambah emphasis untuk kata selanjutnya. Misalnya : tetapi ; seandainya ; walaupun.
3. suatu pola pitch adalah hasil penggunaan inflection secara repetitif. Salah satu kesalahan umum yang ditemukan dalam diri pemain yang belum berpengalaman adalah menggunakan inflection menaik atau menurun pada setiap akhir ucapan. Pola pitch demikian hanya akan menghasilkan monoton yang mati. Dan kebiasaan ini harus dihilangkan dengan memperhatikan sebaik-baiknya makna dan arti dari pada kalimat-kalimat dalam hubungannya satu sama lain. Jadi dalam hal ini jelas sudah ..... ^~~~~~
- 4. menajamkan kalimat dengan koma, titik koma, tanda-tanda bacaan lain dan phrasing. Waktu membaca dan mengucapkan ucapan untuk mengungkapkan ucapan untuk mengungkapkan makna yang dikaitkan dengan emosi dan pribadi watak, pemain akan menemukan :
    - a. Setiap kalimat tidak selalu membutuhkan inflection menurun atau pause. Inflection menaik dipergunakan pada akhir kalimat untuk membangun ucapan yang akan dipertajam. Contoh : jika dia bersalah, (dipertajam) – mengapa tuan tidak pernah mengira paris atau abigail yang bersalah.
    - b. Didalam kalimat panjang inflection menaik bisa dipergunakan bila pemain membutuhkan pause untuk mengambil pernapasan baru atau mengambil pause untuk emphasis. Misalnya : dari dulu kami selalu begini saya di salem, tetapi anak-anak kecil yang gila itu menggembarkan-geborkan kekuasaannya dan pembalasan dendam pribadi menentukan jalan hukum.
    - c. Tanda tanya tidak selalu menunjukkan pause atau koma tidak selalu ditandai dengan inflection menaik.
    - d. Koma kadang tidak selalu menunjukkan pause atau koma tidak selalu ditandai dengan inflection menaik.
    - e. Tanda titik dua atau titik koma memberikan sugesti pada penonton untuk mengikuti ucapan selanjutnya dengan disertai inflection menaik. Misalnya : kau boleh pilih : memberitahu tempat simon bolivar. (^)
    - f. Tanda seru biasanya dipergunakan inflection menurunkan dan circumflex.
    - g. Tanda garis atau titik-titik pada umumnya mempergunakan inflection menaik. Menunjukkan kalimat yang putus, belum selesai atau pikiran yang belum lengkap. Misalnya : tetapi .....
    - h. Dalam naskah shakespeare atau dialog yang puitis akhir dari pada kalimat tidak selalu berarti selesainya pikiran yang dikandung kalimat tersebut. Jadi pada setiap ucapan baris-baris kalimat perlu disertai inflection menaik, untuk menunjukkan bahwa kalimat itu belum selesai.

Keterangan :

Emphasis – keterlibatan seluruhnya

Misalnya, penonton sepak bola. Perhatian, emosi, tertuju pada bola secara keseluruhan(terlibat).

Catatan :  
(23-9-82)

### C. Penggunaan pause :

Tidak ada tehnik yang paling efektif dalam acting kecuali/selain mempergunakan pause dengan sempurna. Pemain-pemain besar sangat menguasai tehnik pause ini. Dengan mempergunakan pause biasa, pause panjang dan pause besar dengan sempurna.

1. waktu mempergunakan pause pemain harus memperhatikan hal berikut :

- a. mempergunakan pause sepanjang situasi yang diperlukannya
- b. mempergunakan pause untuk menajamkan ucapan atau gerakan yang dilakukan sesudah pause
- c. untuk membangun suspense, sehingga penonton semakin tertarik kepada apa yang dilakukan pemain sesudah pause itu.
- d. Pause harus didahului inflection menarik
- e. Pause jauh lebih efektif (sebagai kebiasaan atau aturan yang berlaku)

### Keterangan :

Seorang actor yang tidak memainkan kata-kata (dialog), tapi lebih menghayati gerak gerik, emosi, gerakan, pikiran dan perasaan watak, adalah mempergunakan pause yang efektif. Kesadaran pause yang efektif ini harus ditanamkan pada aktor.

Faktor ketegangan sebuah adegan bersumber dari pause yang efektif. Misalnya : seorang anak kecil yang baru berjalan. Hal ini menimbulkan ketegangan. Pause tersebut harus sepanjang situasi. Tapi bukan terus menerus. (sepanjang memerlukan).

Pause ini sebagai resep tehnik vocal dalam acting. Misal : pada beat – mencoba meyakinkan. Kalau dipergunakan tehnik pause yang baik, maka beat ini akan baik dimainkan.

Pause yang membangun suspense : bila pada beat – mengancam. Maka orang yang diancam diberikan pause berupa gerakan sedikit/move agar menimbulkan ketegangan pada penonton. (pertama). Kedua, untuk merumuskan jawaban bagi yang diancam didalam benaknya. Pause pemain pada ucapan dialog yang puitis. (lihat naskah-naskah Williams Shakespeare, seperti : romeo dan juliet).

### D. Penghubung antara ucapan atau kalimat :

Untuk membantu memperoleh variasi ucapan dan membangun emosi sebagai motivasi ucapan adalah sangat berguna sekali bagi pemain yang belum berpengalaman memikirkan penghubung ucapan yang mungkin ditempatkan pengarang diantara kalimat-kalimat.

Sering hubungan antara ucapan pengutaraannya lebih jelas dengan mempergunakan penghubung ucapan atau kalimat dengan pengucapan yang tepat.

Misalnya :

1. diapak lain atau sebaliknya : - memberikan kontras. (kalimat sesudah sebaliknya harus ditajamkan).
2. sambil lalu : - menaikkan perhatian watak kedua atas pikiran, perasaan atau suatu persoalan yang dikemukakan watak pertama.
3. pada hakekatnya : - lebih menjelaskan atau menegaskan pikiran, perasaan atau suatu persoalan.

4. tunggu sebentar : - tidak menghendaki watak lain mencampuri jalan pikiran dan perasaan watak itu. Dan menghendaki persolan, pikikiran dan perasaan diselesaikan watak itu sendiri.
5. untuk membuktikan apa yang saya katakan : - usahakan watak untuk lebih meyakinkan watak lain tentang pikiran dan perasaan atau persoalan yang dia kemukakan.
6. dan itulah yang saya putuskan : - menggambarkan keputusan watak atau pendirian yang tidak bisa ditawar lagi.
7. diatas segala-galanya : - mengutarakan pikiran dan perasaan atau persoalan yang lebih jauh penting dari pikiran perasaan yang sebelumnya.
8. dalam hal ini : - lebih mendramatisir pikiran, perasaan suasana atau tentang diriorang lain. Juga untuk membujuk orang lain lebih percaya kepada hal yang dia kemukakan.

#### E. Topping :

Topping untuk membangun ucapan dan klikmaks.

Untuk membangun dinamikanya sebuah adegan sehingga ucapan adegan itu tidak mengambang dan monoton, sutradara harus memberikan perhatian khusus kepada gelombang pasang surut, naik dan turunnya emphasis, baik dalam ucapan pemain sendiri, maupun diantara ucapan pemain.

Permainan ensamble yang berhasil dengan baik tergantung dan didasarkan atas give and take (saling memberi dan menerima) ucapan yang benar, untuk memungkinkan topping dan under cutting (topping : kesadaran tangga). (lihat naskah the crucible halaman 12. Abigail dan john proctor : beat 6). (lihat naskah the crucible halaman 13. Abigail dan john proctor : beat 10)

Ucapan 1 pemain

Ucapan 2 pemain - kesadaran tangga

Ucapan 3 pemain

Tapi harus dilihat atau diingat nada dasarnya setiap beat.

Setiap beat harus ada kesadaran tangga. Hal ini untuk suspense dramatikanya.

1 nilai kejadian – 1 pola pengucapan

Beat :

1. sedih
2. semakin sedih - tangga ini akibat dari perkembangan emosinya
3. sedih sekali

1. mengsihani
2. kasihan
3. kasihan sekali

hal ini harus dilihat nilai kejadiannya.

O1. Topping :

Bila ucapan seorang pemain diberi emphasis atau kekuatan tertentu, maka ucapan pemain selanjutnya harus diberi emphasis atau kekuatan lebih besar untuk topping ucapan pemain pertama. Hal ini bisa dilakukan melalui :

- a. menaikkan pitch
- b. memperbesar volume
- c. memperlambat tempo
- d. menambah intensitas

(27-9-82)

O2. untuk mengembangkan atau membangun adegan kearah klimaks adalah penting sekali setiap pemain merasakan seberapa banyak kekuatan yang perlu untuk topping ucapan pemain sebelumnya.

Terlalu sedikit kekuatan yang diberikan akan membuat adegan itu jadi monoton. Terlalu banyak kekuatan akan menyebabkan perkembangan atau membangun adegan terlalu cepat mencapai puncak tertinggi, sehingga tidak ada tempat lagi bagi ucapan yang tertinggal.

Rangkaian ucapan yang memerlukan pengembangan perlu dimulai dari yang rendah, kemudian meningkat makin meningkat sesuai perkembangan ucapan itu sendiri.

#### F. Variasi :

Suara manusia instrumen musikal yang paling indah dan punya kemampuan yang tidak terbatas. Sutradara sering menghadapi masalah pembacaan atau pengucapan yang monoton. Latihan untuk variasi vocal adalah sekaligus untuk latihan vocal, latihan telinga dan pendengaran. Monotoni disebabkan 2 hal, yakni :

- a. kegagalan atau ketidak mampuan pemain menangkap dan merasakan setiap perubahan perasaan dan pikiran watak dalam setiap beat, termasuk motifnya.
- b. Ketidak mampuan mempergunakan tehnik vocal dengan sempurna untuk menyampaikan tentang perubahan emosi dan motif kepada penonton.

Secara teknis ada 4 unsur yang bisa diberi variasi yang dikaitkan dengan 4 peralatan fisik bunyi.

O1. pitch : dihasilkan oleh larynx (susunan tulang rawan dan otot dalam kerongkongan yang mengandung tali suara) dan diawasi oleh telinga. Perubahan pitch ialah cara yang paling berarti untuk meningkatkan atau menaikkan tingkat ekspresi pemain.

Pitch yang rendah pada umumnya dikaitkan dengan emosi yang dirasakan dengan mendalam, kesucian, kejujuran, wibawa dan perasaan tertekan.

Pitch yang tinggi pada umumnya dikaitkan dengan perasaan puas, gembira, senang, lantang dan histeria.

Dinamiknya perubahan pitch tergantung pada watak. Misalnya orang yang mengidap penyakit darah tinggi, orang emosional, orang yang lekas pusing menghadapi persoalan, orang yang berpandangan dangkal – dinamik perubahan pitchnya sangat tinggi.

Kurang variasi dalam pitch dikaitkan dengan orang yang sudah mapan, orang yang lugas, orang yang mengalami tekanan batin dan orang yang merasa kesunyian. Dinamik perubahan pitch yang teratur dikaitkan dengan orang yang teratur mengutarakan pikiran dan perasaan.

Pemain muda atau yang belum berpengalaman harus hati-hati mengatur perkembangan picthnya. Dan jangan memaksakan picth untuk mengharapkan suara yang diinginkan. Hasilnya adalah suara yang dibuat-buat dan hanya akan membuat ketegangan yang tidak diinginkan.

Pemain bisa menaikkan tingkat picthnya dengan relaks yang disesuaikan dengan bunyi piano, sesuai dengan nilai kejadian dan emosi dari setiap beat.

#### O2. Volume :

Prinsip Cressendo (menaik) dan diminuendo (menurun) memberikan effect klimakstis pada musik. Begitu juga halnya dalam pengadeganan melalui perubahan volume yang bisa dipergunakan sebagai alat yang penting untuk mencapai pertunjukan yang dinamik. Pelaksanaan perubahan volume suara harus ditunjang stamina pernafasan.

Catatan :

Picth menaik : volume membesar

Picth menurun : volume mengecil

#### O3. Tempo :

Biarpun orang mengatakan bahwa tempo yang tepat dipergunakan untuk komedi dan tempo yang lambat untuk tragedi, tetapi kenyataannya baik komedi atau tragedi membutuhkan variasi tempo.

Dinamiknya tempo terutama berguna sebagai cara untuk menyampaikan hitam putih, gelap terangnya arti dan makna dari naskah sandiwarra dan untuk memberi tanda kepada penonton ide mana yang paling penting dan mana yang kurang penting, ucapan mana yang kuat dan ucapan mana yang lemah.

Gejala kebingungan dalam diri pemain yang masih muda atau kurang pengalaman ialah kecenderungan mengucapkan ucapannya terburu-buru, karena belum tahu mengatur tempo ucapannya. Kita cenderung memperlambat tempo pengucapan pada ucapan yang penting.

Kita cenderung mempercepat tempo ucapan yang kurang penting. Inilah yang dinamakan throwing ucapan.

(30-9-82)

#### O4. Kualitas :

Variasi yang keempat adalah kualitas yang bergantung pada resonans khusus yang dipergunakan. Kualitas suara melebihi 3 peralatan lainnya : pencerminan karakter merupakan cermin dari kehidupan emosi.

Cara seorang pemain menciptakan ketegangan dengan bibirnya, pipi dan rahang akan mempengaruhi kualitas suara. Begitu jg masalah penempatan tekanan suaa dalam mulut, kepala dan dada, serta dimensi fisik dari tengkorang, leher mulut dan rongga dada juga akan mempengaruhi kualitas suara.

Kemungkinan variasi kualitas suara banyak sekali untuk mencerminkan perubahan keadaan emosi sebagai dasar karakterisasi. Beberapa kualitas suara yang umum dikenl telah digolongkan sebagai berikut :

- a. aspirate/breathy : pengucapan yang disertai pernafasan sehingga menghasilkan kualitas suara tertentu. Misalnya : ha.....? apa.....?
- b. guttural/throaty : uang biasanya pengucapan orang yang sakkit-sakitan atau sekarat. Dan suaranya bersumber dari kerongkongan.



- c. Nossal : bunyi sengau yang berasal dari hidung
- d. Orotund : suara atau pengucapan yang ditandai dengan kekuatan, penuh, kaya, dan jelas. Atau ucapan dengan mulut bundar.
- e. Pharyngeal : pengucapan dengan menegangkan kerongkongan, bagian belakang kerongkongan dan leher. Biasanya orang yang marah atau jengkel suaranya dihasilkan oleh pharyngeal.
- f. Strident : suara yang keras atau melengking. Pengucapan dengan kualitas suara yang menggambarkan histeria, amarah yang luar biasa atau orang yang mengamuk.
- g. Suara gemetar : kualitas suara yang menggambarkan orang yang ketakutan.
- h. Falsetto : suara dengan pitch tinggi yang dibuat-buat atau tidak wajar.

Keterangan :

Kualitas suara pencerminan karakterisasi.

OIV. Mekanik suara dan ucapan :

Teknik penafsiran vocal yang diutarakan diatas adalah untuk mengharapkan agar pemain mempunyai mekanis suara yang terkendali dengan baik waktu latihan. Walaupun begitu ada baiknya jika sutradara menyediakan waktu untuk memberikan latihan dasar untuk mengembangkan suara pemain. Karena itu sutradara ada baiknya mengetahui dan mengerti mekanik suara dan ucapan. Terutama sutradara teater non profesional.

A. Relaxation :

Problem suara pemain baru bersumber dari ketegangan dan pengendalian suara yang salah. Karena itu penting sekali memberikan latihan suara kepada pemain untuk relaxation dengan memberikan contoh-contoh latihan.

Kebingungan, kebimbangan, ketegangan yang meningkat sewaktu bermain didepan penonton hanya akan menimbulkan ketidak wajarannya permainan.

LATIHAN :

1. untuk relaxation secara umum :

- a. tingkatkan ketegangan secara bertahap mulai dari kaki lalu seluruh tubuh. Usahakan setegang mungkin, kemudian bebaskan diri dari ketegangan tiba-tiba.
- b. Bungkukkan badan, lalu gerakkan tangan dan kepala dengan bebas.
- c. Pusatkan perhatian pada sasaran tertentu. Misalnya, pada pola pakaian seseorang, suara diluar pentas, sepotong musik yang diketahui tau film terbaik tahun ini.

d. Catat bagian otot badan yang belum relax. (bukan melamun. Tapi pikiran kita aktif).

2. relaxation khusus untuk mekanisme suara :

- a. menguap
- b. memutar kepala dengan gerakan melingkar, ke depan, ke belakang, ke kiri, ke kanan dan seterusnya.
- c. Menguncupkan semua otot leher, kemudian membuat ketegangan yang tiba-tiba. Lakukan hal yang sama dengan otot wajah dan rongga perut.

- d. Pengendalian nafas. Pemain perlu memperhatikan, bahwa implus untuk bicara dan kekuatan suara bersumber dari mekanisme pernafasan. Dan bukan didalam kerongkongan. Paru-paru yang bersifat pasif harus diaktifkan dengan otot yang melingkarinya.

- Pemain yang duduk dilantai, berjantai, memangku sejumlah buku, memakai pakaian yang ketat akan menghalangi pernafasannya. Untuk mengatasi hal itu pemain perlu mempelajari pernafasan yang relax dengan sikap tubuh yang tegap.
- Sutradara perlu membantu pemain mencari atau menentukan tempat sekat antara dada dengan perut, dimana selaput otot dan urat memisahkan rongga dada dari rongga perut. Sekat ini terletak secara horizontal dan dalam keadaan relax bentuknya menyerupai kubah yang melekat pada bagian tulang dada bagian depan, tulang rusuk samping paling bawah dan batas tulang punggung bagian bawah. Tempatkan tang pada tulang rusuk bawah dan perhatikan kegiatan di sekitar pinggang selama 4 proses ini.

- Menarik nafas biasa :

untuk memasukkan udara harus diciptakan area seluas-luasnya dalam rongga dada, sehingga banyak udara yang masuk. Untuk melaksanakan ini sekat diantara dada dan perut ditekan kedalam, dan pada bagian dasar sangkar tulang rusuk digembungkan sambil mengangkat dan mengembungkan sangkar tulang rusuk. Udara akan masuk kedalam paru-paru mengisi tempat kosong yang tersedia disekitar daerah dan bagian bawah paru-paru. Menarik nafas biasa tidak memerlukan tenaga. Coba usahakan tarik nafas sepanjang atau selama pernafasan normal.

- Mengeluarkan nafas biasa :

Bila sekat dada dan perut dalam keadaan relax, tekanan dari isi bagian perut dalam rongga perut memaksa sekat dada dan perut naik keatas. Pada saat yang bersamaan sekat tulang rusuk mengembungkan sangkar tulang rusuk, dan bobot tulang rusuk memaksanya pelan-pelan. Hasilnya adalah udara dipaksa keluar dari paru-paru. Mengeluarkan nafas biasa adalah suatu relaxation.

(7-10-82)

- Menarik nafas untuk ucapan panggung :

menarik nafas untuk ucapan harus dilakukan lebih aktif dan cepat dari pada menarik nafas biasa. Gerakan keluar dan kedalam sekat dada dan perut lebih besar dan sangkar tulang rusuk digembungkan kesamping dan ke depan. Pemain yang bungkuk lebih terbatas jumlah udara yang bisa dia hirup dari pada pemain dengan tulang punggung yang lurus. Dalam ucapan panjang atau bersambung, menarik nafas harus dilakukan lebih cepat dari pada mengeluarkan nafas dan biasanya tarikan nafas ini dilakukan melalui mulut terbuka dan bukan melalui hidung.

- Mengeluarkan nafas untuk ucapan panggung :

Pada umumnya pengucapan dalam bahasa indonesia pengeluaran nafas sangat sedikit sekali. Latihan untuk memperkuat pengendalian otot dari mekanisme pernafasan :

Menarik dan mengeluarkan nafas pada umumnya lebih mudah tanpa bicara.

Letakkan 1 tang didepan dan 1 tangan dibagian bawah tulang rusuk. Perhatikan gerakan tangan yang mengembung waktu menarik nafas dan mengerutkan waktu

mengeuarkan nafas. Sekarang letakkan tangan kanan ditulang selangka dan biarkan tangan kiri disekat dada dan perut. Waktu melaksanakan ini pernahitkan tangan kiri yang harus bergerak dan bukan tangan kanan.

Menarik nafas dengan persediaan udara yang cukup untuk ucapan dan mengeluarkan nafas dengan bunyi : ah atau sss....ssss....menarik nafas dengan udara sebanyak mungkin, harus diperhatikan gerakan tangan yang mengembung disekat dada dan perut. Keluarkan nafas dengan menghitung secara teratur mulai dari 1 sampai sekian... dengan nada yang dikendalikan dengan baik. Angka-angka yang dihitung dengan 1 pernafasan nadanya harus semakin meningkat. Hentikan bila nada sudah mulai gemetar, karena persediaan udara untuk pernafasan sudah habis.

Berbaring dilantai dengan menempatkan kekerapa buku yang berat diatas sekat dada dan perut. Waktu mengangkat buku untuk menarik nafas, sekat dada dan perut menjadi kuat. Coba terengah-engah seperti anjing, hanya untuk sebentar saja, kalau terlalu lama oksigen yang makin banyak membuat pusing.

Lakukan tertawa yang terkendali dengan impulse baru dari sekat dada dan perut pada setiap HA..HA..HA.. mulai dengan HEY yang lembut, kemudian makin keras, tunjang setiap suara dengan persediaan udara yang segar.

Kalau hal diatas tidak dilatih, maka pemain akan memperoleh ketegangan dibahu atau didaerah selangka.

LATIHAN : hamlet, babak II, adegan II :

Hamlet :

Tuhan bersama kalian (rosencranta dan guildenstern keluar) kini aku seorang diri

Ah, aku ini binatang jalang dan budak yang rendah

Hadirnya pemain itu disini adalah suatu yang mengerikan

Tetapi dengan khayal didalam mimpinya yang penuh nafsu

Mendorong jiwanya menjadi angkuh, permainannya membuat wajahnya pucat, air mata bercucuran, pandangannya liar, suaranya gemetar dan semua yang dilakukannya hanya menunjukan keangkuhannya.

Dan semuanya sia-sia

Untuk hecuba?

Apa artinya hecuba bagi ia dan ia bagi hecuba, sehingga ia harus menangisinya?

Apa yang akan dilakukannya, bila ia mempunyai alasan dengan nafsu seperti aku?

Ia akan menggenangi panggung dengan air mata dan memecahkan telinga orang banyak dengan ucapan yang dahsyat, membuat gila orang yang bersalah dan membuat orang biasa jadi takut, memashgulkan orang bodoh.

Dan sungguh menakjubkan daya pesona mata dan telinga

Bangsat yang dungu dan pengecut, merana seperti tukang mimpi, tidak bersemangat dan tidak mengatakan apa-apa, tidak untuk raja yang kehilangan mahkota dan hidupnya yang paling berharga.

Apakah aku seorang pengecut?

Siapa yang menyebut aku bajingan? Menghancurkan kepalaku? Mencabut jenggotku dan meniupnya kewajahku? Menjepit hidungku? Menyuruhku menelan suara sampai masuk kedalam paru-paruku?

Siapa yang mmbuat aku menjadi begini, ha?

Penghinaan yang harus kutelan, tetapi itu tidak mungkin, tetapi aku berhati burung dara dan kurang empedu melakukan penindasan yang paling pahit

Atau lebih baik aku gemukkan burung rajawali dengan bangkaiku :

Tengik, bajingan jalang

Kejam, khianat, gasang, bajingan yang kejam.

O, pembalasan dendam

Wahai, aku aku benar-benar seekor keledai

Inikah keberanianku, aku, anak seorang ayah yang kucintai dibunuh

Surga dan neraka membisikkan pembalasan dendam

Harus

Bagai pelacur aku mengeluarkan isi hatiku dengan kata-kata dan memaki-maki seperti perempuan jalang

Bajingan ! najih ! foh !

Otak harus bekerja

Aku pernah dengar makhluk-makhluk penjahat menyaksikan sebuah pertunjukan

Karena tipu muslihat adegan yang begitu mengharukan jiwanya saat itu juga mereka mengumumkan perbuatan jahatnya

Karena pembunuhan itu biarpun tidak berlidah dan akan bicara dengan cara yang gaib

Akan ku atur pemain-pemain itu memainkan sesuatu seperti pembunuhan ayahku disaksikan pamanku

Akan kuamati wajahnya, akan kudorong dia mengakui dosanya : bial dia mundur karena takut aku tahu kewajibanku

Jisim yang kulihat itu mungkin hany setan dan kerana setan punya kekuatan mengandaikan bentuk yang menyenangkan

Ya

Dan barang kali karena kelemahan dan kemurunganku dia gampang menguasai diriku dan mengukutuki aku semena-mena

Aku harus lebih yakin sekarang

Dari permainan itu akan kutangkap suara batin raja

#### B. X lafal(phation)

Tujuan pengendalian arus udara seperti yang dijelaskan diatas adalah untuk menentukan getaran tali suara yang bertempat dijakun. Penyesuaian otot dijakun adalah otonom dan tidak dikendalikan kesadaran, karena itu adalah baik sekali pemain menyadari konsep umum berikut :

1. picth dihasilkan oleh getaran tali suara
2. tali suara diperpanjang bila relax dan diperpendek bila tegang. Seperti piano, tali yang lebih panjang menghasilkan picth yang lebih rendah dari tali yang lebih pendek
3. karena itu ketegangan dalam kerongkongan dan otot leher merupakan penghalang besar untuk memperoleh picth yang optimum. Sedikit sekali yang bisa dilakukan seorang pemain dengan jkunnya, kecuali pemain melatih otot disekitar tali suara
4. suara parau adalah hasil dari tali suara yang kaku, dihasilkan oleh ketegangan yang terlalu banyak dalam leher atau terlalu sedikit ditunjang oleh pernafasan apabila diusahakan mencapai volume suara yang keras
5. variasi picth pada garis besarnya dikendalikan oleh kuping. Variasi picth pemain bisa dikembangkan melalui latihan telinga. Tidak perlu pemain bisa bernyanyi dengan tangga nada tertentu untuk mengetahui variasi picthnya, akan tetapi pemain perlu latihan dengan piano, dengan mencoba menyanyikan tangga nada tertinggi dan yang

terendah untuk mengetahui tingkat nada bisa dicapai suara atau yang bisa dinyanyikan. Kalau tidak bisa menyanyi pemain bisa disuruh menghitung mulai dengan nada rendah, kemudian makin meningkat sesuai dengan urutan hitungan itu secara teratur dan picthnya jangan melompat-lompat.

### C. Resonans

Suara yang dihasilkan jakun mengandung picth yang fundamental dan overtone. Suara yang overtone volumenya lebih lemah dan membutuhkan kekuatan yang dibekali oleh ruang resonanse yang memperbesar suara.

Papan suara piano, biola atau pipa klarinet menghasilkan suara yang berbeda-beda yang memungkinkan kita mengenal identitas instruments tersebut biarpun diamainkan atas dasar picth yang sama. Didalam suara manusia, resonanse yang menghasilkan suara yang berbeda adalah :

1. rongga kerongkongan (bagian belakang kerongkongan dibelakang lidah dan anak lidah) yang merupakan pipa yang mengerut dari jakun sampai kerongga hidung. Dengan tata susunan otot yang rapi, rongga kerongkongan bisa merubah ukuran dan bentuk picth yang beraneka ragam dengan jumlah kombinasi yang tidak terbatas yang dihasilkan jakun dengan mempergunakan resonator yang terbaik. Dinding rongga kerongkongan bercampur dengan selaput lendir yang apabila relax dan dilumas dengan air ludah memberikan nada yang kaya dan apabila tegang dan kering menyebabkan suara parau atau melengking.
2. mulut yang keras dan lembut akan tercermin pada wajah. Ukuran mulut bisa beragam dalam gerakan rahang bawah dan variasi posisi lidah. Langit-langit mulut yang keras (atap mulut bagian depan) adalah papan suara yang terbaik dimana suara memperoleh kekuatan atau suara diproyeksikan. Membawa suara kedepan mulut berkaitan dengan proyeksi suara yang paling baik, bila nada bergaung dibagian depan mulut. Sebaliknya, proyeksi suara yang jelek ialah bila nada bergaung dibagian belakang mulut. Makin melebar rongga mulut, makin rendah picth yang digaugkan. Rahang yang kaku menghalangi baik resonans maupun proyeksi.
3. rongga hidung tidak seperti mulut dan kerongkongan, tidak bervariasi. Hanya ada 3 bunyi (m, n, ng) yang bergaung dirongga hidung.
4. dada terutama pipa pembuluh nafas dan batang tenggorokan, bertindak memperkuat picth yang paling rendah.

### LATIHAN :

Dengan bantuan pernafasan yang baik, nyanyikan bunyi AH, pertama dengan mulut terbuka biasa, kemudian secara bertahap makin melebar sampai seperti orang yang menguap. Perhatikan kekayaan nada yang dihasilkan. Resonansikan nada yang sama AH didalam mulut, didalam sinus dan dada. Ini yang sering disebut resonanse topeng, kepala dan dada.

Latih kombinasi huruf hidup : oo, oh, ah, ai, ee sampai mencapai tingkat optimum dan resonansi yang paling baik. Latihan seperti ini selalu didahului relaxation, menguap dan latihan pernafasan.

Tambahkan kepada huruf p dan b. Karena p dan b adalah consonant mati yang menyebabkan penambahan tekanan didalam kerongkongan dan memompa udara melalui saluran kerongkongan (oop, ope, ahp, ape, eep).

Perhatikan perubahan nada dengan resonansi yang bagus bila :

- a. hidung ditutup
- b. menekan tangan ditenggorokan
- c. tepuk dada kuat-kuat
- d. memperkuat atau memperlemah penunjang nafas
- e. membuat bunyi didepan mulut dan bagian belakang tenggorokan
- f. bunyikan bunyi yang sama dengan leher dan otot kerongkongan yang tegang dan relax

Untuk pemeranan watak, latih resonans yang menyimpang dari kebiasaan : pernafasan, kerongkongan, hidung, rahang yang tegang, suara gemetar karena kurang pernafas, suaru parau, bunyi dibagian belakang tenggorokan.

Untuk menghindari keparauan suara, jangan mempergunakan ketegangan melebihi yang dibutuhkan menunjang nada dengan pernafasan yang lebih besar dari pada biasa.

#### D. Artikulasi :

Nada yang dihasilkan jakun dan diperkuat oleh resonanse adalah nada huruf hidup, sampai mekanisme pengucapan menghasilkan consonant yang dibutuhkan untuk membentuk kata-kata. Karena beberapa bunyi consonant frekwensinya sangat tinggi, sehingga tidak membutuhkan banyak tenaga untuk proyeksinya seperti huruf hidup. Seringkali penonton mengatakan bahwa tidak bisa mendengar pemain, hal ini lebih tepat dikatakan, bahwa penonton mendengar huruf hidup tapi tidak consonant, terutama consonant terakhir sangat penting pengucapannya untuk lebih mudah mengerti atau menangkap kata-kata.

Lidah yang malas adalah suatu masalah paling gawat bagi proyeksi yang buruk dan pemain membutuhkan kekuatan dan ketelitian yang lebih besar untuk mekanisme pengucapan, yang terdiri dari :

#### 1. LIDAH

Gumpalan otot yang sangat kompleks dan sensitive, yang mempeunyai kemampuan untuk disesuaikan dengan kecepatan, subtil dan variasi gerakan lidah. Namun begitu gerakan lidah terutama dikendalikan oleh tlinga, pemain perlu menyadari penempatan lidah sehingga tidak merusak proyeksi suara.

#### 2. GIGI

Pemain yang kehilangan gigi atau ompong, gigi yang ditambal dan gigi palsu perlu mempelajari kembali penempatan lidahnya untuk membuat bunyi terhadap giginya.

#### 3. BIBIR

Sama halnya dengan otot yang lain, kegiatan dan penggunaan bibir bisa diperkuat, lebih rensponsive dan lebih tepat melalui latihan dan praktek. Pemain yang dilatih diatas pentas`harus mengurangi kegiatan bibirnya bila muncul didepan camera TV dan film, tetapi pemain yang suah biasa berlatih dengan media ini akan memperoleh kesukaran diatas pentas.

#### 4. LANGIT-LANGIT MULUT BAGIAN BELAKANG

Semacam layar dibelakang kerongkongan, langit-langit mulut di bagian belakang bisa mengatur masuknya bunyi kerongga hidung. langit-langit mulut yang malas dan kurang tenaga akan menghasilkan ucapan yang sengau atau mengaburkan 2 bunyi yang dihasilkan oleh persintuhan bagian belakang lidah dan langit-langit mulut. Misalnya, k dan g.

#### LATIHAN ARTIKULASI :

Bibir : b, p

Lidah : t, d, r, l

Langit-langit mulut : k, g dan nga

#### E. Proyeksi :

Suara didalam teater harus diperbesar dari ukuran pembicaraan sehari-hari, akan tetapi kedengarannya harus wajar dan conversational dan mampu mencapai tempat duduk yang pali belakang atau jauh.

Berteriak-teriak melulu diatas panggung hanya akan mengacaukan proyeksi suara. Proyeksi membutuhkan suara yang keras dan nada yang lembut, termasuk bisikan pentas.

Sebagai pengganti untuk mengatakan 'lebih keras' pada pemain, sutradara bisa membantu pemain untuk proyeksi yang lebih baik, jika sutradara bekerjasama dengan pemain untuk mencapai :

1. memperkuat emosi lebih intens dan kuat, tidak hanya mengucapkan ucapan, akan tetapi mengkomunikasikan ucapan itu lebih serious, urgent dan lebih kuat. Motivasi yang terbaik untuk proyeksi adalah dari dalam.
2. penunjang suara yang lebih baik dan kuat melalui pengendalian dan pengaturan pernafasan.
3. penempatan suara dibagian depan mulut, memantulkan suara kelangit-langit mulut yang lebih keras dan gigi bagian depan.
4. membuka mulut lebih besar untuk mengeluarkan suara dari pada membenam suara dalam mulut.
5. action bibir dan lidah yang lebih giat untuk membentuk consonant, terutama consonant terakhir.
6. posisi badan yang terbuka, paling sedikit posisi  $\frac{1}{4}$ , sehingga arus suara pemain bisa diarahkan pada penonton.
7. tekanan artikulasi yang lebih besar untuk nada suara yang lebih akrab (adegan percintaan, adegan casual) atau nada suara yang berbisik. Kekuatan pernafasan yang lebih besar sangat dibutuhkan untuk mempertahankan nada suara yang berkualitas pernafasan (seperti, orang yang kesakitan, menyembunyikan diri dari orang lain, ketakutan, orang yang akan mati).

#### OV. Masalah pengucapan :

##### A. Standart pengucapan :

Pengucapan yang benar menyangkut penggunaan huruf hidup dan consonant yang dipakai dan suku kata mana yang diberi tekanan. Pengucapan memberikan kesan tertentu pada pendengar dan pada umumnya bisa mengenal pembicara sesuai dengan :

1. latar belakang pendidikan

2. latar belakang daerah
3. latar belakang nasional

untuk ini pemain harus memilih dan menentukan pola pengucapan yang sesuai sebagai bagian dari karakterisasi.

➤ Standart 'ucapan panggung'

Standart 'ucapan panggung' modern di Indonesia masih dalam proses, karena teater modern di Indonesia belum mengetahui dengan baik masalah penafsiran vocal, mekanisme suara sebagai alat pengutaraan diatas panggung. Disamping itu, faktor heterogennya anggota setiap grup teater dengan latar belakang dialek yang berbeda-beda. Standart ucapan panggung teater tradisional seperti wayang orang, lenong, ketoprak, ludruk dll adalah standart ucapan panggung yang regional.

➤ Pengucapan orang Indonesia

Denagn mempergunakan bahasa Indonesia sebagai alat pengucapan, baik di teater maupun di film, dewasa ini ditemui 3 katagori, yakni bahasa Indonesia sekolahan yang dipengaruhi pola ucapan orang barat, pola ucapan bahasa Indonesia Jakarta atau logat Betawi dan pola ucapan bahasa Indonesia yang dipengaruhi pola ucapan daerah.

#### B. Dialect :

1. jika sutradara bisa menemukan pemain yang bisa menguasai dialect, maka hal ini akan memperkaya dan menambah keaslian pementasan.
2. jika semua pemain tidak bisa mencapai dan menguasai dialect yang uniform dan konsisten, maka lebih baik mempergunakan dialect sesedikit mungkin. Jangan mempergunakan dialect luar negeri jika naskah yang dipergunakan adalah naskah terjemahan.
3. penguasaan dialect seluruhnya adalah masalah latihan telinga. Hal ini bisa dilaksanakan dengan baik denagn mendengarkan ucapan penduduk asli daerah itu dan bila mungkin merekamnya dalam pita suara (tape recorder), kemudian mempelajari rekaman itu. pelajaran khusus tentang dialect perlu juga diberikan pada pemain, sehingga perbendaharaan dialect pemain cukup banyak. Mendengarkan dialect yang direkam, telinga harus dilatih dan dipusatkan pada :
  - pergantian bunyi, lebih mudah dikenal dan diketahui apabila sutradara dan pemain mengetahui phonetics (pengetahuan bunyi dalam ucapan).
  - Variasi dalam pengucapan aksan.
  - Pola melodi dan inflection.

(11-10-82)

#### TEMPO DAN KLIMAKS :

##### I. Pendahuluan :

Membangun tempo dan klimaks sebuah adegan atau keseluruhan pementasan lahir dari sifat atau kefitrian teater itu sendiri. Artinya, mempergunakan tempo dan klimaks sebagai alat untuk membangun adegan sehingga mampu menarik, mamikat dan memuaskan perhatian penonton.

Dalam kehidupan sehari-hari peristiwa atau kejadian sering berlangsung dengan membosankan, berulang-ulang atau bahkan mempergunakan waktu berlebihan. Karena



itu untuk menarik, memikat dan memuaskan penonton selama pertunjukan harus ada intensifikasi, pengentalan dan pemadatan kenyataan hidup itu sendiri.

Beberapa aspek tempo dan klimaks telah dibicarakan dalam hubungan komposisi panggung, gerakan dan penafsiran vocal. Sutradara harus merencanakan tempo dan klimaks pada waktu penafsiran adegan, yaitu setelah mengetahui perkembangan kejadian melalui identitas dan nilai setiap kejadian dan pada waktu perencanaan blocking pendahuluan.

Kemudian penyempurnaan tempo dan klimaks dilakukan pada waktu latihan pengintegrasian blocking, gerakan, ucapan, karakterisasi atau pengadeganan keseluruhan naskah.

Keterangan :

Ingat :

GESTALT :

1. blocking
2. gerakan
3. ucapan
4. tempo dan klimaks

setiap peristiwa nilai kejadiannya tidak sama. Sutradara harus 'memiliki' kesadaran tempo dan klimaks ketika menafsirkan adegan, agar pementasan naskah menarik, memikat dan memuaskan penonton.

Klimaks setiap adegan ("selalu") dipanggung bawah. Tapi harus dilihat nilai kejadiannya. (dan ingat pula : nilai setiap acting area yang ikut memegang peranan dalam menentukan klimaks adegan). Karena bisa juga klimaks menjadi di panggung bagian atas.

192

## II. Tempo :

Ukuran tempo yang baik dalam pementasan ialah apabila pementasan itu mampu atau berhasil menarik perhatian penonton terus menerus. Sutradara bisa mengetahui hal ini pada setiap pementasan yakni dengan memperhatikan apakah penonton gelisah, mengeluh atau tidak betah selama pementasan.

Dampak dari ide pengarang dan keterampilan sutradara mengatur dan mengarahkan ide pengarang tersebut akan menentukan berapa cepat atau banyak waktu yang diperlukan untuk menampilkan ide itu sehingga mampu memikat perhatian penonton.

Keterampilan sutradara inilah yang membuat penonton etah selama pementasan dan tidak sadar waktunya disita selama berjam-jam. Kalau sutradara berhasil menyita waktu penonton sehingga betah selama pementasan, maka sutradara tersebut telah menjalankan tugasnya dengan baik.

Keterangan :

Sutradara haruslah bisa menangkap dampak daripada ide pengarang.

a. cara menentukan tempo sebuah naskah sandiwara  
melaksanakan kecepatan tempo sebuah naskah sandiwara, sutradara bisa mempergunakan salah satu cara atau kombinasi dari cara berikut :

1

O1. mempersingkat waktu dengan :

memotong atau membuat sebaian dialog atau adegan, atau membuang sebagian dialog/adegan atau membuang kejadian yang sama nilainya. (adegan yang tidak menambah nilai plot)

O2. meng-intensive-kan pengadeganan melalui alat pengutaraan diatas panggung, yaitu ucapan, blocking, gerakan dan tempo. Misalnya dengan memperpendek dan memperpanjang gerakan, mempercepat atau memperlambat gerakan, mempercepat atau memperlambat ucapan dll. (tapi, kesan yang ditangkap oleh penonton yang harus dipentingkan !!)

O3. meng-intensive-kan kesan

- dengan meninggikan klimaks. Dalam hal ini klimaks sbagai salah satu cara untuk membangun tempo, sama halnya tempo sebagai salah satu cara untuk membangun klimaks, sehingga hasil timbal balik antara tempo dan klimaks bisa membangun perhatian penonton terhadap adegan.
- Menyuruh pemain melaksanakan pengadeganan sesempurna mungkin diatas pentas. Membuat sasaran adegan lebih jlas, menjadikan reaksi emosi pemain lebih berbobot, baik reaksi emosi itu serius atau komis.

Keterangan :

Total teater : keterlibatan penonton dala kejadian/apa yang terjadi dipentas(merasakan apa yang sedang terjadi).

(14-10-82)

b. faktor dalam yang mempengaruhi tempo

- frekwensi b.komposisi panggung, keluar masuk pemain, komplikasi plot merupakan faktor dalam yang mempengaruhi tempo. Apabila salah satu beat telah dimainkan atau diadegan, maka sudah waktunya memulai beat baru. Sutradara harus menilai setiap beat, dalam hal ini menilai kejadian dan emosi dalam beat itu sebelum merencanakan blocking pendahuluan. Jika pengarang tidak menjelaskan (menggambarkan) beat yang jelas dalam suatu adegan, sutradara harus melakukan pemotongan naskah pada saat itu juga sebelum terlanjur dipelajari dan dihafal pemain.

Keterangan :

Dalam 1 adegan frekwensinya tergantung dari jumlah beat.

Bila dalam 1 adegan ada 4 beat, maka temponya 'cenderung' lebih lambat. Dan bila 1 adegan ada 12 atau 20 beat, maka temponya 'cenderung' cepat.

Frekwensi beat : cepat atau lambatnya pergantian beat

Dalam 1 adegan bila : A dan B berdialog – dalam beberapa kalimat sudah ganti beat. (cepat atau lambatnya saat pergantian beat itulah frekwensi).

A : .....

B : .....

A : .....

B : .....

---

Pergantian beat

A : .....

C : .....

B : .....

A : .....  
 B : .....  
 C : .....  
 B : .....  
 A : .....

#### Pergantian beat

1 beat :  
 1 kejadian & 1 emosi (nilai dramatic)  
 1 blocking  
 1 gerakan  
 1 pola pengucapan  
 1 tempo dan klimaks  
 : ini 1 adegan

Dalam study adegannya – mempelajari gejala kejadian, emosi, blocking, gerakan, pola pengucapan, tempo dan klimaks

- Ritme dan ketepatan respons daripada watak-watak.  
 Membuat pmentasan itu menarik per adegan dan perbabak tergantung dari rytheme dan kecepatan response yang bersumber dari nilai kejadian dan nilai beat. (response disini maksudnya, memberi reaksi, cepat atau lambat dalam 1 beat). (hal tersebut juga mempengaruhi tempo).
- Intensive daripada tiap beat. Sutradara harus menyadari nilai dramatic yang berbeda dari setiap beat. Membujuk dengan memarahi intensitasnya berbeda. (hal tersebut juga mempengaruhi tempo).
- Isi dan arti daripada naskah sandiwara itu sendiri. Sebuah naskah sandiwara dengan ide remang-remang arau dangkal sebaiknya cepat disingkirkan daripada direnungkan. Sehingga penonton tidak diberi kesempatan bereaksi atau bertanya-tanya. Sebuah naskah yang baik dengan plot, karakterisasi, dan ucapan yang baik 'kemungkinan' sutradara membangun tempo yang baik.

#### Keterangan :

\*bangunan plot yang baik akan memukau perhatian penonton. Bangunan plot harus (memiliki) komplikasi – komplikasi plot inilah yang membuat memukau, menarik untuk ditonton.

- Bentuk dan gaya dari naskah  
 Naskah-naskah realis kurang memberikan kesempatan bagi sutradara membangun keragaman tempo, dibandingkan dengan naskah verse drama (naskah karya shakespeare, misalnya).  
 Kekurangan ragam tempo ini terutama karena bentuk bahasa yang dipergunakan realis. Naskah misteri dan naskah yang mempunyai plot atau bangunan suspense yang baik memberikan kemungkinan tempo yang baik.  
 Tragedi dan serius drama (drama yang serius) mempunyai tempo yang lambat, sesuai dengan perkembangan action dari pada naskah. Sedangkan farce : bentuk komedi

yang punya tempo tinggi. Bentuk dialog yang Crooscut(pendek-pendek) dan bahasa sehari-hari disebut Collucui.

- Frekwensi, klimaks besar dan kecil atau frekwensi dari beat yang lemah ke beat yang kuat
- Kekuatan dan kegiatan pemain dalam adegan. Pemain yang mempunyai kekuatan dan kegiatan bisa membangun sebuah adegan dengan baik dan menarik. Banyak adegan yang bagus diatas pentas lewat begitu saja tanpa kesan. Karena pemain membangun adegan ini tanpa kekuatan tenaga dalam. Faktor kegairahan dan antusiasme dalam pengadeganan sangat penting, dalam hal ini kegairahan yang lahir dari tenaga dalam tadi, atau kekuatan dan kegiatan pemain.

(21-10-82)

c. faktor luar yang mempengaruhi tempo

O1. mengambil cue dengan tepat

- respons yang normal terhadap cue.pengertiannya adalah agar pemain mempersiapkan diri, baik pernafasan maupun emosi sehingga pemain bias memberikan respons yang tepat sesudah kata yang terakhir ucapan lawan bermain. Jika pemain hanya menunggu-nunggu kata cue sehingga tidak siap memberikan respons maka akan lahir tempo yang tidak diinginkan. Jika hal ini terjadi berulang-ulang selama pementasan maka akan mempengaruhi keseluruhan tempo.

Catatan : prinsip take and give ! communion, menurut stannislavki.

Yang dimaksud response yang tepat bukanlah pemain lain segera mengucapkan ucapannya setelah lawan bermainnya selesai bicara. Bahkan pada saat tertentu pemain harus pause dahulu, baru mengucapkan ucapannya.

- Cue yang lompat atau saling tindih. Apabila dikehendaki pemain bisa langsung bicara sebelum ucapan pemain lain selesai. Denagn mengorbankan beberapa kata untuk mengejar dampak emosi yang dikehendaki.

Misalnya :adegan ayah yang sedang memarahi anaknya : pada saat anaknya hendak mengemukakan alasannya, si ayah langsung bicara memotong kalimat ucapan anaknya. (cross cuting : pengertiannya – ping pong)

- Menyelang ucapan(the broken line). Bila pemain A menyelang ucapan pemain B, maka pemain B harus mempergunakan inflection menaik dan pemain A harus berhenti pada waktunya, sehingga pemain B tidak perlu menambah kata-kata. Yang dimaksud dengan menyelang ucapan, ialah : apabila seorang pemain meng-intrupsi pemain yang sedang berbicara. Yang dimaksud menyela ucapan ialah apabila seorang pemain mengintrupsi pemain yang sedang bicara.

Contoh : "the Crucible", hal 60.

1. mengambil cue yang tepat pada tanda\*

Danforth : siapa orang ini ?

Pariss : Giles Corey\*, tukang cekcok

Giles : (bicara pada pariss) aku yang ditanyai dan aku sudah cukup tua untuk bias menjawabnya. (kepada Danforth yang mengesankan dihatinya dan dia tersenyum walaupun ketegangan meliputi). Nama saya Corey, Giles Corey. Aku memiliki tanah seluas 600 hektar dan masih ada lagi hutan kayu. \*Istrikulah yang sedang tuan hukum sekarang ini(dia menunjuk keruang pengadilan).

## 2. giles interupsi dengan mengucapkan "tuan" dengan nada protes

Danforth : dan menurut kanu, bagaimana kau bisa menolong perkara istrimu dengan ribut-ribut dan berlagak sombong. Sekarang pergilah. \*Usiamu telah menolong kau bebas dari penjara karena perbuatanmu ini.

## 3. Cue yang lompat atau overlap.

Giles : (mulai membela diri) mereka telah menceritakan kebohongan \*tenteng istriku, tuan....

Danforth : apakah kau mngira, bahwa kaulah yang menentukan mana yang harus dipercayai pengadilan dan mana yang harus dikesampingkan ?

Catatan : tanda-tanda \* adalah saat pemain lain harus sudah siap mengucapkan dialognya.

## O2. menentukan kata kunci untuk emphasis atau diberi tekanan

Pemain yang belum banyak pengalaman biasanya terburu-buru mengucapkan ucapannya diatas panggung. Mereka kuarang bisa memperlambat ucapan dan memberi emphasis pada kata kunci. Sehingga makna atau arti keseluruhan dari ucapan tak terungkapkan. Karena ucapan yang terburu-buru ini, maka yang seharusnya bisa ditangkap dan dimengerti penonton jadi hilang dan luput dari perhatian mereka.

## O3. pointing dan topping ucapan

Salah satu tehnik yang sangat berguna. Bukan hanya untuk variasi, tetapi juga untuk membangun tempo adegan.

## O4. mempergunakan pause dengan effective

- Pause harus mempunyai arti yang dituturkan melalui tarikan wajah, gerak gerik dan gerakan.
- Pause biasanya lebih efektif dalam ucapan pemain sendiri dari pada diantara ucapan pemain. Seorang pemain yang bicara diatas pentas akan menarik perhatian penonton terhadap dirinya, sehingga bila pemain melakukan pause dalam ucapannya akan menambah perhatian penonton terhadap dirinya. Sebaliknya pemain yang pause sesudah ucapan pemain lain, penonton bisa menduga dia kelupaan ucapannya.

Catatan :

Pause ada 2 :

pause kecil : tidak merupakan pergantian beat – (gerak tangan, tarikan wajah dll)  
 pause besar : pergantian beat. Karena terjadinya perubahan pikiran dll.

- Kekecualian terhadap hal diatas adalah apabila ucapan pemain merupakan suatu pertanyaan, yang menyebabkan lawan bermainnya arus memikirkan terlebih dahulu jawaban atas pertanyaan tersebut. Memikirkan jawaban, membuat pemain harus pause, dan pause ini berfungsi untuk meninggikan perhatian penonton atas jawaban yang diberikan. (terutama pertanyaan yang jawabannya memerlukan pemikiran).

O5. hindarkan keterlambatan masuk keluarnya pemain(perguntingan adegan)

- Pemain harus mengetahui lebih dulu entrance cue(cue masuk) sehingga dia sudah berada dipentas tepat pada waktunya dan siap bicara pada cue ucapan
- Pemain harus melangkah kedekat pintu sbelum beat/ucapan yang terakhir, kemudian pemain mengucapkan ucapan terakhir dekat pintu sebelum dia keluar untuk menghindari pause yang tidak diinginkan.

(25-10-82)

O6. pergunakan gerakan untuk meninggikan ketegangan adegan

Sebagai tambahan untuk nilai gerakan untuk memperkuat, menajamkan dan melemahkan ucapan, maka melalui variasi gerakan seperti gerakan yang cepat, lambat, gelisah, yang teratur, bisa membantu untuk menyangga tempo adegan yang terlalu banyak bicara atau menjemukan.

O7. Mencari dan menemukan variasi tempo

Dalam naskah, serta mempergunakan setiap petunjuk yang ada dalam naskah untuk merencanakan tempo.

- Mempergunakan 10 menit pertama dari pementasan meresap dulu ke mata dan telinga penonton. Sesudah itu membangun perhatian penonton pelan-pelan dan jangan terlalu cepat, membangun tempo yang cepat dari pertunjukan. Jika eksposisi adegan penting dan hal itu luput dari perhatian penonton, karena penonton tidak sempat meresapinya melalui telinga dan matanya. Maka adegan selanjutnya sulit ditangkap dan dimengerti penonton. Jika adegan pertama bergerak terlalu cepat, maka adegan selanjutnya bisa tertatih-tatih(tersendat-sendet)
- Semua adegan dengan tempo yang sudah baik jalannya harus dihindarkan dari penurunan tempo.

Catatan : tempo untuk membangun adegan agar tidak monoton.

- Suspense, bisa diciptakan dengan memperlambat tempo, sehingga dalam diri penonton timbul pertanyaan tentang apa yang dilakukan watak dalam suasana tertentu.

Catatan : pause berfungsi untuk memperlambat tempo.

- Sutradara harus menolong pemain untuk menentukan tempo adegan sehingga pemain bisa memainkan adegan demi adegan dengan tempo yang berbeda-beda.
- Perubahan kecepatan tempo yang tiba-tiba bisa dipergunakan untuk effect tertentu. Misalnya untuk menciptakan variasi dan membangun perhatian penonton. Dan perubahan kecepatan tempo yang tiba-tiba ini bergantung pada nilai kejadian dan nilai emosi dari pada beat.

d. Merencanakan tempo dan mewujudkannya dalam latihan

O1. Pikirkan tempo yang diinginkan sewaktu merencanakan blocking

- Sutradara harus memikirkan tempo yang diinginkan sewaktu merencanakan blocking dan gerakan. Sulit bagi sutradara untuk mempercepat atau memperlambat tempo blocking dan gerakan waktu latihan. Karena itu, sutradara harus merencanakan dari semula berapa lama dan panjang gerakan itu. Karena itu, sering kita lihat dalam catatan buku sutradara, seperti mengakah 2-3 langkah ke-acting area tertentu atau melangkah kedekat meja lalu bicara. Faktor dalam yang mempengaruhi tempo harus merupakan bagian penafsiran dan perencanaan tempo pementasan, terutama frekwensi dari beat.

O2. Waktu latihan, sutradara harus menekankan kepada pemain masalah pengambilan cue dan penyempurnaan tempo

- Mengerjakan tempo terlalu pagi atau pada permulaan latihan, bisa mendorong pemain tergopoh-gopoh tak menentu. Dan melahirkan motivasi dan response yang penting menjadi tak menentu pula.
- Jika dasar perencanaan tempo telah baik dari pada waktu pengadeganan dan jalannya pengadeganan sudah mulai rapi dan benar, maka mudah untuk menetapkan pengambilan cue dan membuang pause yang tidak penting.

O3. Perbaikan tempo yang terakhir bisa dilakukan sesudah sutradara memperhatikan reaksi penonton pada pertunjukan pertama.

Misalnya : pada adegan tertentu gelisah/batuk-batuk, sehingga tempo adegan perlu diperbaiki dengan mempercepat atau memperlambat, juga misalnya bila inti adegan kurang bisa ditangkap penonton karena pengucapannya terlalu cepat, maka tempo adegan itu bisa diperlambat.

### III. Klimax

Klimax dan tempo mempunyai hubungan erat sekali. Sama halnya dengan tempo, sutradara harus mempersiapkan klimax pada waktu merencanakan blocking dan gerakan. Gelombang intensitas pengadeganan yang menaik dan menurun bisa menciptakan kesan tempo dalam diri penonton yang dilakukan melalui dinamikanya tempo untuk mencapai pengembangan adegan kearah klimax.

Catatan :

Tempo : sarana membangun klimaks

Klimaks beat : ucapan semakin meninggi

Note : macam klimaks ada 3 bagian

4. klimax beat : ucapan terakhir
5. klimax adegan : beat yang terkuat
6. klimax babak : adegan yang terkuat

#### a. Pengertian klimax

klimax bisa diartikan sebagai suatu puncak atau saat-saat yang paling intens dalam pengadeganan atau keseluruhan pementasan. Istilah bersumber dari bahasa Yunani yang artinya tangga yang bisa dipergunakan untuk naik dan turun.

Klimax kecil adalah saat yang tertinggi dalam beat  
 Klimax adegan adalah saat tertinggi dalam adegan  
 Klimax babak adalah saat tertinggi dalam babak  
 Klimax besar adalah titik tertinggi dari action seluruh naskah

Klimax berhubungan dengan anti klimax.

Klimax tidak akan berarti dan memberi kesan bagi penonton tanpa suasana kontras yang diperoleh melalui penurunan intensitas. Naskah sandiwara bukanlah rentetan suasana yang makin meninggi dan menegangkan. Akan tetapi suasana itu diciptakan dalam bentuk gelombang pasang surut.

Jika sandiwara hanya terdiri daripada suasana yang meninggi, maka hal ini bisa menegangkan dan mengganggu syaraf penonton maupun pemain.

Klimax harus dibedakan dengan krisis.

Krisis didalam drama turgi bertalian dengan turing point atau perubahan hidup atau nasib daripada watak.

Turing point tidak selalu melahirkan klimax besar atau dalam kata lain krisis bukanlah klimax besar daripada naskah. Perkembangan krisis menjurus langsung kearah klimax besar.

Contoh : Oedipus pada waktu dia membutakan matanya – inilah krisis.

#### b. Menentukan klimax dalam naskah sandiwara

O1. Sebelum merencanakan blocking atau sesudah menafsirkan adegan, sutradara harus memilih saat atau moment dramatic yang tertinggi dari setiap adegan klimaks bisa timbul dari keputusan yang diambil watak. Atau dari ledakan emosi yang dialami watak dalam adegan.

O2. Memilih dan menentukan klimax untuk :

- setiap beat
- setiap ucapan yang panjang atau soliloquy
- setiap adegan, babak dan seluruh naskah

O3. Sutradara harus tahu bagaimana kekuatan setiap klimax yang dikaitkan dengan klimax sebelum dan sesudahnya atau dengan kata lain rangkaian klimax yang disesuaikan dengan pola gelombang pasang surut. Dalam hal ini kekuatan setiap klimaks dari setiap beat dalam adegan dan setiap adegan dalam babak harus ada perbedaan intensitas dramaticnya, sehingga tercipta pola gelombang pasang surut klimaks.

#### c. Faktor dalam yang bisa menciptakan klimax

O1. Perkembangan atau progresi emosi pemain

Perkembangan emosi sesuai dengan perkembangan kejadian. Untuk membangun emosi pemain perlu mengatur penyaluran kekuatan emosinya, sehingga tidak terburu-buru mencapai klimaks yang menciptakan anti klimaks pada ketinggian emosi yang mendatar. Jika mempunyai perbendaharaan emosi yang cukup, kesempurnaan tubuh dan suara yang ekspresif, pemain hanya membutuhkan sedikit bantuan teknis untuk membangun emosi.



O2. Didalam sebuah adegan, ucapan yang panjang atau soliloquy dimana watak mengungkapkan pengakuan, penemuan sesuatu tentang pengertian baru mengenai dirinya, pikiran dan perasaannya, bisa menciptakan klimax tanpa memerlukan intensitas emosi yang kuat karena dalam saat-saat seperti itu telah diungkapkan dan diucapkan dengan gamblang, kemudian pemain melarutkan dirinya dalam suasana adegan.

Contoh : naskah the crucible, halaman 90-91

Proctor :

(tertawa seperti orang gila, kemudian) api.... Api sedang menyala. Aku dengar suara sepatu boot setan Licufer, aku lihat wajahnya yang buruk itu. Dan itu adalah wajahku sendiri dan wajahmu Danforth ! bagi mereka, pengecut-pengecut yang melarikan diri dari orang-orang yang tak berdosa yang membutuhkan pertolongan seperti aku melarikan diriku seperti kau. Danforth melarikan dirimu sekarang ini, padahal kau tahu dalam hati kecilmu, bahwa ini semua adalah penipuan belaka.....

Tuhan akan mengutuk orang seperti kita ini, kau dan aku, dan kita akan dibakar, kita akan dibakar bersama-sama.

(4-11-82)

d. Teknik luar yang bisa menciptakan klimax

O1. Komposisi panggung

- dengan mempergunakan emphasis melalui posisi badan watak, acting area, focus dan level bisa membantu menciptakan klimax. Dalam hal ini menjadikan unsur yang kuat untuk klimax dengan mempergunakan posisi badan, acting area dan level yang paling emah untuk adegan pendahuluan klimax. Menghemat komposisi panggung atau blocking untuk membangun emosi watak yang paling kuat pada saat klimax. untuk itu sutradara harus menentukan nilai dramatic dari setiap kejadian dan emosi dari setiap beat dalam adegan, sehingga sutradara tahu penempatan setiap beat pada acting area tertentu dan mempersiapkan acting area yang paling kuat untuk klimaks.

Misalnya :

Beat adegan :

- 1.
- 2.
- 3.
4. agak kuat
- 5.
- 6.
7. semakin kuat
- 8.
- 9.
10. paling kuat(klimaks)

Blocking :

SK : Semakin kuat

PK : paling kuat

AK : agak kuat

Catatan : klimaks tidak selalu di down centre. Tergantung dari nilai kejadiannya.

- Dengan mengacaukan balance komposisi panggung kemudian merapkannya kembali.

Misalnya dalam adegan perkelahian yang merupakan klimax, kemudian perkelahian itu dilerai dan komposisi panggung pun balance kembali.

## O2. Gerakan

- Melakukan gerakan yang kuat seblum ucapan yang paling puncak(klimaks) dari acting area yang lemah ke acting area yang lbih kuat, termasuk membuka posisi badan dari yang lemah ke yang kuat.
- Menambah ukuran jangka waktu atau kekuatan gerakan sesuai dengan perkembangan adegan kearah klimax. Misalnya : bila seseorang menyerbu orang lain, diperlukan ukuran untuk melaksanakan gerakan menyerbu. (menyerbu – sebagai beat).
- Menambah kecepatan gerakan sesuai dengan kebutuhan beat atau gerakan.
- Mengurangi kecepatan gerakan untuk kontras.
- Menambah pemain yang bergerak diatas panggung(suasana klimax makin kuat). Contoh : saling meninju, memadamkan api, merebut sesuatu.
- Dengan menghentikan semua gerakan secara tiba-tiba. (menambah kekuatan klimaks).
- Sama halnya dengan mempergunakan tehknik lain untuk membangun klimax. Gerak gerik harus dipergunakan sebagai tambahan untu membangun klimaks. Misalnya : pemain tidak teralu cepat mempergunakan gerak-gerik yang paling kuat. Akan tetapi, membangunnya untuk saat klimax. Pengulangan gerak gerik memperlemah effect klimax

## O3. Suara

Ada kecenderungan umum untuk mempergunakan 4 peraatan suara sekaligus untuk membangun kimax.

Misalnya : pitch – cenderung menari. Dan tempo menurun bila volume menaik. Bagaimana pun juga setiap peralatan suara bisa memberikan sumbangan untuk membangun klimax. Dan pemain bisa mempergunakan satu atau lebih peralatan suara itu untuk membangun klimax. (4 peralatan suara : pitch, volume, tempo dan kualitas)

- Melalui perubahan volume suara

Peningkatan yang progresive dalam volume suara adalah salah satu tehknis yang paling sering dipergunakan untuk membangun klimax. Pemain perlu diperingatkan supaya hati-hati mempergunakan volume suaranya yang paling keras, jangan terlalu cepat, sehingga dia tidak kelabakan mencapai puncakpada saat klimaks.

Untuk membangun ucapan panjang kearah kimax dengan mempergunakan volume, pemain harus membangun ucapan itu sedikit demi sedikit sampai tingkatn klimaks.

\*dimulai dengan volume normal, dibangun makin keras.

Proctor : sejak kita membangun gereja diidun ini, kita selalu memasang tempat lilin terbuat dari timah diatas altar. Francis nurse yang membuatnya dan tak seorang pun pernah mengutik-ngutiknya.

Tapi kemudian paris datang dan selama 20 minggu tidak lain yang khotbah kan selain tempat lilin terbuat dari emas sampai keinginannya itu terlaksana.

10

\*turun kembali ke volume yang agak keras, kemudian dibangun ke volume yang lebih keras.

Aku kerja membanting tulang dari matahari terbit sampai terbenam dan terus terang ku katakan pada tuan, setiap aku mengaduh kesurga dan melihat uangku berkialuan disikunya..... doaku jadi terganggu.

\*turun ke volume normal

Kadang aku pikir orang itu memimpikan katedral barangkali, bukan sebuah tempat pertemuan yang terbuat dari papan, barangkali.

➤ Melalui perubahan dalam pitch

Pitch yang menaik biasanya mengiringikemarahan atau kegembiraan yang menaik dengan emosi yang dikendalikan. Pitch menurun biasanya mengiringi saat klimaks yang berdasarkan atas emosi yang tertekan/tertindas, mengancam seseorang atau mengambil keputusan.

Pitch yang terlalu tinggi naiknya, terutama para wanita bisa melahirkan jeritan-jeritan atau suara melengking dan karena itu penggunaan pitch harus dihemat dalam membangun klimaks.

➤ Melalui perubahan kualitas suara

Kualitas adalah yang paling variable dari ke-4 peralatan suara. Dan yang paling jelas mencerminkan perasaan batin seseorang. Dalam saat klimaks, kualitas suara bisa memancarkan dan mencerminkan : kewibawaan, sorak-sorai, hati yang gembira atau perasaan yang meledak. Yang diperkuat dengan dada atau resonansi mulut yang terbuka lebar. Untuk memancarkan dan mencerminkan ketegangan, suasana hati yang genting, kekecewaan, yang bisa dicapai dengan suara lantang(resonansi kerongongan).

➤ Melalui perubahan tempo

Effect kumulatif(kesadaran tangga), perkembangan tempo yang menaik bisa juga dipergunakan sebebas-bebasnya dan seluas-luasnya untuk membangun klimaks yang bermotivasikan tekanan emosi, suasana yang tergesa-gesa atau mengutarakan suatu harapan. Bila klimaks bermotivasikan otoritas atau wibawa, menegaskan suatu keputusan, tempo bisa diperlambat. (tapi makin lama, makin meningkat, sesuai dengan tangga).

➤ Dengan meninggikan intensitas suara

Apabila 2 pemain punya take and give ucapan yang harus membangun klimaks, topping sangat penting dan hanya bisa terlaksana bila kerjasama pemain membangun adegan bejalan baik. Dalam ucapan yang panjang/soliloquy, pemain bisa

mempergunakan prinsip yang sama dengan topping ucapan sendiri(kesadaran tangga ucapan).

➤ Dengan mempergunakan pause

Seperti yang telah dijelaskan dalam waktu terdahulu, pause adalah cara yang paling effective untuk menajamkan ucapan dan gerak gerik yang dilakukan sesudah pause. Begitu juga untuk menajamkan beat yang menjadi klimaks, maka bisa melakukan pause sebelum beat klimaks tersebut.

O4. Sumbangan unsur-unsur teater lainnya

Unsur-unsur teater lain bisa juga memberi sumbangan memperkuat klimaks.

➤ Lampu

Bila bentuk dan gaya pentas mengijinkan, klimaks bisa lebih kuat secara visuil melalui sorotan lampu yang kuat kepada watak tertentu dan menggelapkan atau menurunkan cahaya lampu pada acting area tertentu.

➤ Effect suara

Effect suara bisa juga dipergunakan untuk meninggikan klimaks. Adegan akhir "catatan harian Anne Frank", klimaks dibangun melalui effect suara seperti rem mobil polisi rahasia yang melengking, derap sepatu menuruni tangga, suara pintu yang dihempaskan.

Bbegitu juga dalam naskah sandiwara "kebun Cheri" suara kampak menebang pohon dan suara pohon roboh bisa meninggikan klimaks. Dalam hal ini robohnya pohon Cheri sehingga lamban runtuhnya kaum feodal.

➤ Music

Film, televisi dan radio sangat percaya sekali pada music untuk membangun klimaks dibandingkan dengan teater/drama.pada film, televisi dan radio, suara manusia diperdengarkan melalui microphone dan pengeras suara, sama halnya dengan music.dalam teater, penonton bisa membedakan sumber kedua bunyi tersebut, yaitu antara suara manusia dan music. Pementasan di arena teater biasanya mempergunakan music sebagai pengganti layar, dalam hal ini music dipergunakan untuk meninggikan klimaks menjelang akhir babak. Juga diteater proscenium ada saatnya musik dipergunakan untuk meninggikan klimaks. Misalnya : lagu-lagu blues dengan mempergunakan piano dalam naskah sandiwara "pusaran" karya Tennessee Williams(streetcar named Desire).

(22-11-82)

e. Perencanaan klimaks seluruh pementasan

dalam cara terdahulu ialah cara membangun klimaks baik yang menyangkut aspek dalam maupun aspek luar. Jelas tersimpul didalamnya, masalah perencanaan klimaks adegan demi adegan, babak demi babak atau keseluruhan pementasan.

O1. Menghemat klimaks terbesar untuk beat, adegan dan babak terakhir. Untuk menyusun dan merangkaikan klimaks kecil dan besar dalam hal ini, klimaks adegan, babak dan seluruh naskah, sutradara harus menghemat klimaks paling besar untuk adegan terakhir. jika pemain mempergunakan intensitas emosinya terlalu banyak pada adegan dan babak pertama, maka besar kemungkinannya pemain tersebut tidak punya

apa-apa lagi yang tinggal dalam dirinya untuk topping dirinya sendiri pada klimaks babak II, III dan selanjutnya.

Jika pemain telah mencurahkan seluruh emosinya pada adegan dan babak pertama, maka penonton tidak akan tertarik lagi pada tingkat intensitas emosi pemain tersebut pada adegan dan babak selanjutnya, karena intensitas emosi itu tidak berkembang dan menjadi monoton/anti klimaks.

O2. Untuk merencanakan klimaks, sutradara perlu menentukan berapa banyak tanda yang turun naik untuk perkembangan ke arah klimaks dalam setiap adegan, babak dan keseluruhan pementasan.

O3. Mengembangkan klimaks dalam hubungan blocking dan gerakan. Sutradara bisa mempergunakan blocking dan gerakan untuk membangun klimaks melalui tangga yang berbeda. Sutradara bisa memulai perkembangan blocking dan gerakan dari acting area yang lemah atau posisi badan yang lemah, sehingga memberi ruang pada adegan itu untuk membangun ke arah klimaks.

Misalnya : jika ada 3 tangga atau 3 beat yang harus dinaiki untuk membangun klimaks, sutradara bisa mempergunakan 3 blocking dalam gerakan. Jika sutradara menginginkan pemain membangun klimaks di down right centre, pemain bisa memulai adegan itu di left centre, sehingga dia bisa melakukan 3 gerakan, yaitu : up left centre ke up centre ke down left centre lalu ke down right centre.

O4. Pertahankan klimaks yang sudah dicapai. Sesudah mencapai klimaks adalah penting sekali mempertahankan tingkat tertinggi intensitas klimaks tersebut untuk sesaat, sehingga dampaknya bisa dirasakan penonton. Sutradara harus menemukan cara untuk mempertahankan suasana atau saat klimaks ini, sehingga penonton tetap tertarik untuk meresapinya. Klimaks hanya bisa dipertahankan sesaat saja diatas pentas, sesudah itu harus menurunkan untuk anti klimaks.

#### f. Prinsip subordinasi

Merencanakan klimaks se-sempurna mungkin, sutradara harus mempergunakan sub ordinasi. Membuat struktur atau bangunan pengadeganan, sutradara harus mengetahui identitas dan kekuatan setiap kejadian atau beat dalam adegan dan menentukan kejadian atau beat dan adegan yang lemah untuk sub ordinasi.

Sutradara harus mengetahui identitas seluruh kejadian dalam adegan dan babak. Dengan demikian sutradara mengetahui mana kejadian(beat) adegan yang lemah dan yang kuat. Kejadian atau adegan yang lemah ini tidak perlu diberi emphasis untuk memperoleh kontras. Sebuah pohon kelihatan tinggi kalau tumbuh disebuah daratan dan pohon itu tidak tinggi lagi kalau tumbuh dikaki bukit/gunung yang tinggi

Catatan :

1. bagaimana supaya pertunjukan itu menarik
2. bagaimana supaya penonton memahami pertunjukan itu
3. bagaimana supaya penonton merasakan pertunjukan itu

untuk itu harus :

jangan monoton : pengucapannya dan pengadeganannya (gerak gerik)

untuk melaksanakan sub ordinasi itu sutradara perlu melakukan hal berikut :

O1. Membangun klimaks akan lebih kuat jika dimulai dari yang rendah dengan melemahkan bea/adegan yang subordinasi dan memainkan beat/adegan itu dengan ringan. Sutradara yang kurang pengalaman cenderung memberi emphasis terhadap segala sesuatu diatas pentas dan membuat adegan demi adegan serba klimaks. Segala adegan dikerjakan dengan suasana, emosi dan pengucapan yang tegang, yang menyebabkan adegan itu monoton dan melelahkan.

O2. Sesudah mencapai klimaks, dilanjutkan dengan perbedaan ketegangan atau makin meninggikan ketegangan itu, akan tetapi sesudah mencapai puncak tertinggi atau klimaks besar, maka anti klimaks harus diciptakan baik untuk kontras maupun untuk meredakan syarat atau ketegangan penonton.

O3. adegan yang mereda pada umumnya mengambil waktu lebih sedikit dibandingkan dengan adegan yang dibangun kearah klimaks. Pada waktu adegan yang mereda perhatian penonton tidak boleh turun seperti pada saat permulaan pementasan

O4. peredaan bisa dilaksanakan melalui :

- penurunan tiba-tiba dari klimaks menuju peredaan.
- Perununan yang perlahan-lahan dari klimaks dengan mempergunakan tehnik yang berlawanan waktu membangun klimaks. Dalam hal ini mengurangi ketegangan, komposisi panggung yang lemah, menurunkan suara, volume dan tempo, ucapan, mengurangi kekuatan unsur-unsur teater, seperti : lampu, efek suara atau music

## LATIHAN NASKAH SANDIWARA/wahyu shihombing

### I. PENDAHULUAN

Biar bagaimanapun besarnya bakat sutradara, pengertian dan pengetahuan penyutradaraan, keberhasilan pementasannya tergantung atas kemampuan memimpin dan mengorganisir latihan, dimana dia mempergunakan pengetahuan teori dan pengalamannya semaksimal dan seefektif mungkin. Jika sutradara masih kurang pengalaman, dia memerlukan prosedur latihan yang sistematis.

### II. PRINSIP UNSUR LATIHAN

#### A. DISIPLIN :

O1. Waktu latihan adalah waktu khusus dalam kehidupan sehari-hari seniman teater. Mereka harus berkumpul bersama untuk tujuan yang serius dan keinginan untuk berkarya, yang membutuhkan pemusatan pikiran dan perasaan yang intensif.

O2. Ketepatan waktu sesuai dengan jadwal latihan yang sudah ditentukan waktu latihan adalah hasil perjanjian bersama yang harus dipatuhi bersama pula. Stanislavski mengatakan : pemain tidak kurang pemain tidak kurang dari seorang serdadu, harus akluk pada disiplin baja.

O3. Perkembangan dan kemajuan dalam latihan tergantung atas perhatian dan kontribusi kreatif yang diberi orang-orang yang terlibat dalam latihan itu, tidak membuang-buang waktu yang berharga, tidak mengganggu 1 sama lain dan tidak saling membingungkan.

O4. Waktu latihan pemain tidak ikut latihan harus didorong dan dirangsang untuk mendengar dan memperhatikan pemain lain yang sedang latihan. Ada saatnya pemain yang memerankan peran kecil menggerutu karena pada waktu latihan dia tidak dilatih, biarpun dia sudah datang beberapa jam sebelum waktunya. Kalau pemain tersebut orang yang rendah hati dan mau belajar banyak, apa yang bisa diperoleh dengan melihat, memperhatikan dan mendengarkan latihan pemain lain. Dengan melihat pemain lain banyak pelajaran yang bisa dipungut. Justru pelajaran acting bisa dimulai saat pengalaman seperti ini.

#### B. JADWAL LATIHAN :

O1. Jadwal latihan harus ditentukan dan disetujui bersama, kemudian diperbanyak dan disebar pada yang berkepentingan.

O2. Tanggal pertunjukan harus dipastikan sejak permulaan, tidak main undur-undur dan serba tidak pasti.

O3. Latihan dan jadwal waktunya harus direncanakan secara teratur. Latihan setiap hari adalah yang paling ideal dan efisien. Latihan 3x seminggu adalah sama sekali tidak efisien.

O4. Jumlah latihan yang dibutuhkan bergantung pada berat-ringannya dan panjang-pendeknya naskah yang dilatih serta pengalaman pemainnya.

- 6minggu dengan 5x latihan 1 minggu dengan 4 jam sekali latihan adalah minimal buat rata-rata naskah sandiwara modern yang terdiri dari 3-4 babak.
- 8 minggu dengan 5x latihan 1 minggu dengan 4 jam sekali latihan adalah minimal bagi naskah sandiwara kalsik seperti naskah sandiwara shakespeare.
- 3 minggu dengan 5x latihan 1 minggu dengan 4 jam sekali latihan buat rata-rata naskah sandiwara 1 babak.

O5. Jumlah waktu yang dipergunakan setiap latihan bergantung pada tugas yang dibebankan pada latihan itu sendiri, pengalaman para pemain, tingkat stamina pemain, berat ringannya materi latihan, rangsangan yang diberikan sutradara dan kemahiran sutradara memimpin latihan.

- Pembagian waktu latihan bisa diatur sebagai berikut :

00.00-00.30 : waktu untuk pementasan(warming up). Melancarkan dialog, meninjau kembali atau mengakrabkan pemain dengan materi latihan.

00.30-01.30 : latihan konsentrasi terhadap materi baru yang sedang digarap.

01.30-01.45 : i s t i r a h a t

01.45-02.45 : meninjau dan memperbaiki materi latihan yang sudah dilatih selama 60menit pertama.

02.45-03.00 : diskusi kembali tentang materi latihan

03.00-04.00 : mengulang kembali materi yang sudah dilatih agar melekat dalam ingatan pemain.

- Sutradara harus sensitif dalam latihan. Misalnya : kapan pemain didorong dalam latihan. Kapan mereka masih bingung, kapan mereka mulai mengembangkan

kreatifitasnya. Bila pemain mulai jenuh dan capek karena sudah terlalu banyak mempergunakan emosinya. Sutradara harus mengalihkan latihan ke adegan yang lebih ringan. Pemain bisa mengalami kejenuhan latihan yang mengakibatkan pemain menjadi lelah.

O6. Sutradara harus membuat jadwal pemain yang dibutuhkan latihan adegan, terutama naskah sandiwaranya yang banyak pemainnya. Sehingga pemain yang tidak dibutuhkan dalam latihan adegan tersebut, tidak membuang-buang waktunya datang ketempat latihan. Adegan-adegan dengan watak yang sama bisa dilatih sekaligus untuk menghemat waktu pemain. Sutradara dalam teater non profesional terpaksa harus menyusun jadwal latihannya sesuai dengan waktu pemain yang tersedia. Sebab pada umumnya pemain teater non profesional adalah pekerja kantor atau tempat lain. Karena itu penyusunan waktu latihan harus fleksibel dan kompromitis untuk mengatasi konflik waktu pemain.

O7. Bila diantara pemain ada yang memerlukan latihan tersendiri untuk lebih menyempurnakan pemain itu, maka sutradara harus merencanakan latihannya diluar latihan rutin. Hal ini terpaksa dilakukan sutradara, apabila misalnya : pemain utama kurang menghayati atau kurang memiliki daya serap terhadap watak yang dimainkannya sewaktu latihan rutin. Latihan khusus ini bisa dilakukan sutradara mendahului latihan rutin.

O8. Tiap latihan harus punya tujuan. Baik sutradara maupun pemain harus membawa sesuatu yang baru, ide baru atau inspirasi yang baru yang akan dicoba setiap latihan. Setiap latihan harus jelas tujuannya, sehingga sutradara bisa menentukan tangga yang akan dilalui sampai menjelang pementasan pertama. Dengan demikian sutradara bisa menentukan strategi dan pelaksanaan latihan. Dalam hal ini perkembangan pemain selama latihan yang sudah dijalankan dan sisa waktu yang belum dijalanka. Sering sutradara juga datang ke latihan hanya sekedar melihat naskah sandiwaranya yang dilatihnya. Jalan, ucapan pemain lancar, blocking lancar, tanpa dikaitkan dengan hubungan struktur pengadeganan seluruh naskah sandiwaranya. Akibatnya, latihan tidak mempunyai tujuan dan hanya menghasilkan pertunjukan yang asal jalan saja.

### C. MEMPELAJARI UCAPAN

O1. Pemain tidak boleh mempergunakan waktu latihan untuk menghafal atau mempelajari ucapan. Ucapan dipelajari diluar waktu latihan atau diluar pentas. Pemain yang belum berpoangalaman mungkin membutuhkan cara mempelajari ucapan, kaitan setiap ucapan dengan que sebelumnya. Beberapa pemain engan mudah mempelajari ucapannya, ada juga yang kurang tangkas mempelajari ucapannya. Hal ini bergantung pada kekuatan ingatan pemain yang bersangkutan, apakah ingatan visualnya lebih kuat atau auditorinya.

- Satu metode yang bisa dipakai pemain adalah mempergunakan kertas kosong untuk menutupi ucapannya sendiri dan yang nampak hanya que ucapan pemain lain. Pemain mengucapkan ucapannya kemudian membuka kertas penutup untuk mengetahui, apakah ucapannya sudah benar sebelumnya?
- Cara lainnya, seorang membaca que pemain dan orang itu mengikuti pemain tersebut dengan membaca diam-diam dialognya untuk mengetahui apakah si pemain telah mempelajari dan menghafalkan ucapannya dengan baik.



- Ada pemain yang membaca *que* dengan merekamnya, kemudian pause sepanjang ucapan pemain itu sendiri, dilanjutkan lagi membaca dan merekam *quency* dan sebagainya.
- Beberapa pemain yang menunggu giliran masuk pentas dengan waktu yang agak lama, mempergunakan waktu menunggu tersebut untuk mengulangi keseluruhan latihan untuk adegannya – selanjutnya. Atau melatih, menyempurnakan pola pengucapan, ucapan-ucapan tertentu dengan berjalan bolak-balik dibelakang panggung atau kamar rias.

O2. Tidak bijaksana bila sutradara mengharapkan atau memaksakan pemain meghayati ucapan sebelum adegan atau babak di blocking. Melakukan hal diatas hanya akan melahirkan ucapan hafalan. Ucapan lebih mudah dipelajari dan dihayati, apabila ucapan itu merupakan bagian dari GESTALT yang memadukan *que* ucapan, motivasi, gerakan dan gerak gerik yang dipelajari pemain sekaligus

O3. Sutradara harus menentukan batas waktu untuk menghafalkan materi latihan. Pada waktu latihan harus menyingkirkan naskah tanpa memperdulikan, apakah pemain masih menggapai-gapai atau sudah lancar mengucapkan ucapannya. Sebagai pegangan untuk menentukan batas waktu tersebut ialah apabila latihan blocking adegan telah selesai dan sesuai dengan jadwal latihan yang ditentukan.

O4. Setelah pemain menyingkirkan naskahnya, pertama kali waktu latihan, sutradara jangan mengharap terlalu banyak dan terlalu menuntut mengembangkan karakterakterisasi, emosi, tempo dan klimaks. Sutradara harus sabar membimbing pemain untuk menumbuhkan dan mengembangkan karakterisasi.

### III. WAKTU LATIHAN

Latihan memerlukan argumen waktu, tahap latihan yang baik dan berencana. Sutradra harus menyadari hal ini, sehingga tahu materi latihan yang mau dia garap setiap waktu latihan. Dengan demikian sutradara tidak berlarut-larut menggarap 1 adegan atau babak. Dan juga tidak terlalu cepat memasuki adegan atau babak selanjutnya, sementara babak dan adegan sebelumnya tidak digarap dengan sempurna. Sutradara yang mengerti dan menguasai apa yang ingin dilakukan, dikejar dan diwujudkan pada setiap waktu latihan, adalah yang bisa mengelola waktu latihan dengan baik. Dengan demikian sutradara akan berhasil merangsang dan menggairahkan pemain pada tiap latihan. Dengan kata lain sutradara telah mampu berhasil mewujudkan disiplin latihan..

#### A. WAKTU CASTING

Waktu latihan adalah saat yang paling gawat bagi sutradara, karena masalah casting erat hubungannya dengan keberhasilan pementasan.

Sutradara yang berhasil memilih dan menentukan casting, telah berhasil pula melaksanakan sebagian besar tugasnya. Masalah pemilihan, penafsiran naskah dan menentukan casting adalah tahap pertama tugas sutradara. Seperti yang dikatakan, CANFIELD :”PERIOD OF INTERPRETATION”. Atau tahap penafsiran dan tahap latihan sampai pertunjukan /pelaksanaan adalah ”PERIOD OF EXECUTION”. Karena itu

masalah casting mengambil peranan penting waktu mempersiapkan naskah untuk dipentaskan. Sutradara harus hati-hati dan mempersiapkan diri baik-baik waktu mempersiapkan casting ini, sehingga memungkinkan memperoleh casting yang baik. Sutradara harus memberikan harapan yang sama terhadap setiap calon dan pemilihan jangan berdasarkan favorit atau suka-tidak suka.

#### O1. Persiapan casting

Sutradara harus mempersiapkan hal berikut lebih dahulu :

- Penjelasan setiap watak baik persyatan/kebutuhan fisik dan phychologis. Penjelasan ini harus diberikan pada pemain yang ingin ikut ambil bagian dalam pemilihan casting secara lisan/tertulus pada permulaan try out.
- Pengumuman tanggal dan tempat try out
- Daftar isian yang harus diisi oleh setiap calon yang dipergunakn sutradara sebagai pegangan
- Menyediakan naskah yang bisa diambil atau dibeli setiap callon.
- Memilih adegan atau try uot yang mengandung :
  1. Variasi suasana yang dituntut dalam peran dan yang paling penting dalam pemeranan untuk menguji kemampuan pemain
  2. Batas jumlah 3 atau 4 watak dalam tiap adegan.

#### Metode casting

##### a. Metode try out :

Metode ini yang umum dilakukan dan bisa dilengkapi dengan metode lain. Akan tetapi metode ini menuntut dan membutuhkan jumlah calon pemain yang banyak, yang ingin ambil bagian dalam try out ini.

1. Adegan yang memakan waktu sekitar 5menit dibacakan oleh calon diatas panggung atau ruangan yang besar. Tryout pertama dipergunakan sutradara untuk menyingkirkan calon yang tidak sesuai dengan peran itu dan membuat daftar calon yang lulus pada try out pertama. Kemudian memanggilnya kembali pada try out ke-2. hal diatas bisa dilakukan sutradara apabila calon pelamar untuk masing-masing peran jumlahnya cukup banyak dan bila calon jumlahnya terbatas, maka pada try out pertama sutradara sudah bisa memutuskan dan memilih casting.
2. *Call back*. Calon casting untuk setiap peran yang berhasil lolos pada try out pertamadipanggil kembali untuk pembacaan adegan yang terakhir. Dalam hal ini sutradara harus lebih sungguh-sungguh dan tenang dari pembacaan pertama. Tadal hal ini sutradara harus menyadari perimbangan calon pemain waktu memainkan adegan bersama-sama. Misalnya untuk adegan percintaan harus diperhatikan tingginya yang saling bercintaan, kesamaan tampang dari sebuah keluarga dll.
3. *Penentuan terakhir*. Sutradara harus mengumpulkan semua bahan pilihannya sewaktu penyelenggaraan try out dan menentukan hasil pemilihan casting itu dengan hati-hati sebelum mengumumkannya. Dalam kesempatan ini sutradara bisa memberikan peran kecil yang tidak ikut dipertandingkan pada waktu try out. Kepada runner up calon kedua, sutradara harus pasti dan yakin, bahwa pemain yang memenangkan peran itu mengerti perannya dan siap menerima tugas dan tanggung jawab yang dituntut peran itu sendiri sewaktu latihan yang akan datang.

##### b. Percobaan tertutup

Bila catsing sebuah naskah dipersiapkan untuk sebuah group teater tertentu, maka percobaan tertutup bisa diselenggarakan. Sutradara melakukan hal ini setelah mengetahui batas kemampuan setiap anggota dari group. Sutradara harus hati-hati memilih dan menentukan naskah yang akan dipentaskan yang sesuai dengan kemampuan group teater.

c. Personal audition dan wawancara

Pada umumnya teater profesional melakukan casting dengan pembacaan dan wawancara. Biasanya dilakukan di kantor sutradara. Untuk teater non profesional cara ini memakan waktu cukup banyak dan tidak praktis. Banyak sutradara non profesional melakukan wawancara pribadi untuk melengkapi casting, bila percobaan terbuka tidak berhasil memperoleh type atau kualitas pemain tertentu.

d. Mempergunakan tehnik lain untuk melengkapi hal diatas

*hafalan pilihan(memorized selection)*. dalam hal ini naskah sandiwara shakespeare atau naskah lain yang sulit karena bahasanya, sutradara boleh melakukan percobaan dengan menugaskan calon atau pelamar menghafalkan soliloquy tertentu.

1. *Improvisasi*. Pemain yang telah mempunyai pengalaman dengan metode Stanislavski, percobaan membaca bisa dilengkapi dengan improvisasi yang didasarkan atas situasi salah satu adegan dalam naskah. Sutradara bisa melihat action pemain secara spontan, termasuk kebenaran emosinya. Dan improvisasi harus hati-hati membangunnya seperti yang dijelaskan dalam bab improvisasi.
2. *Gerakan tubuh*. Bila naskah membuktikan gaya dan pengendalian tubuh pemain secara khusus, hal ini diperhatikan sutradara waktu percobaan dengan meminta pemain bergerak diatas panggung, membungkuk, berputar, jatuh dan duduk dengan diiringi bunyi piano atau tambur untuk memperoleh ritme gerakan.

O2. Apa yang ingin dikerjakan dalam casting

- a. Satu cahaya yang istimewa dalam kepribadian pemain yang membayangkan watak.
- b. Suara dan ucapan pemain, terutama proyeksi, variasi, kelantangan suara yang sesuai dengan peran.
- c. Kecocokan tubuh untuk peran
- d. Intensitas emosi dan sense of truth pemain
- e. Bagaimana respon penonton terhadap pembacaan pemain waktu percobaan pemain waktu percobaan.
- f. Bagaimana kehadiran dan ketenangan sikap pemain diatas pentas
- g. Keluwesan dan kemampuan pemain menangkap dan melaksanakan pengarahan
- h. Sense of timing pemain. Jika peran itu satu watak dalam komedi
- i. Konflik jadwal waktu pemain yang mempengaruhi kehadiran dalam latihan
- j. Kecakapan khusus yang disyaratkan peran, misalnya : memainkan alat musik, menyanyi, menari atau main anggar
- k. Untuk peran-peran kecil, biasanya cukup dengan satu atau dua persyaratan dan mempergunakan hal yang paling menonjol dari pribadi pemain itu kalau memang ada

- l. Persyaratan atau kebutuhan teatrical dari peran. (theatrical requirement of the role). (lihat kembali karakterisasi). Misalnya : dia bias tinggi atau pendek, muda atau tua, selama pemunculannya yang singkat bias mengundang tawa penonton atau dia meyakinkan biarpun hanya muncul sebentar dan berjalan diatas panggung. Melalui casting yang cerdas, sutradara kadang-kadang bias mempergunakan sifat-sifat khusus pemain untuk menambah atau melengkapi yang mungkin dilupakan pengarang.
- m. Double cast. Biasanya diadakan di teater sekolah. Teater profesional jarang melakukan double cast.
  - Keuntungannya, lebih banyak anggota group atau pelajar yang ikut bagian dalam pementasan. Dan jika salah seorang pemain sakit, maka bisa diganti oleh cast kedua atau sebaliknya
  - Kerugiannya, menyita banyak waktu sutradara, karena harus banyak melatih 2 pemain untuk peran yang sama. Sering latihan seperti ini menghasilkan pementasan yang kurang sempurna bila dibandingkan dengan casting tunggal. Jika cara ini dipergunakan, setiap pemain harus hadir pada setiap latihan. Mengamati dan mempelajari pengarahan sutradara terhadap salah satu pemain dan tiap pemain harus memperoleh kesempatan dengan materi latihan yang sama.

### O3. understudies

Maksudnya mempersiapkan seorang pemain, mempelajari satu peran biarpun kelak ia tidak memainkan peran itu dalam pertunjukan. Understudies hanyalah untuk menjaga kemungkinan, apabila seorang pemain menjelang atau waktu pertunjukan tiba-tiba memperoleh halangan, sakit atau kecelakaan. Apabila peran ini terjadi pada peran utama, tentu hal ini sulit untuk menggantikannya dengan tiba-tiba. Akan tetapi bila hal ini terjadi pada pemeran pembantu barang kali pimpinan panggung bisa menggantikannya.

### O4. precasting

Biarpun sutradara mempunyai bayangan, satu atau dua pemain yang cocok untuk peran tertentu, tetapi secara moral adalah fatal bagi sebuah group teater apabila sutradara telah membuat janji atau comitment dengan seorang pemain sebelum try out diselenggarakan. Akibatnya anggota group teater tersebut tidak percaya lagi pada dasar dan tujuan try out, sebab casting sudah disediakan untuk clique yang akan memperoleh peran-peran terbaik. Pemilihan dan penentuan pemain sudah didasarkan atas like and dislike.

## B. PERIODE MENGAULI NASKAH

### O1. Aspek creative

Sesudah casting, pemain berkumpul kembali untuk membaca naskah seluruhnya. Tugas selanjutnya bagi pemain dan sutradara adalah menggali daripada naskah, yang dimulai dengan pembacaan naskah.

- a. Membaca naskah dengan mengelilingi meja(round table readings). Sutradara harus menyelenggarakan pembacaan naskah paling sedikit 3hari berturut-turut. Sutradara harus mendiskusikan pada pemain :
  - penafsiran naskah sandiwara, temannya, gaya dan dampaknya

- konsep sutradara tentang watak-watak dan hubungan antar watak satu dengan yang lain
- spine, action utama dalam tiap babak dan perubahan tiap beat dalam adegan
- b. Meninjau keseluruhan naskah sebelum menganalisa dan memecahkan adegan-adegan menjadi beat demi beat. Sutradara harus menolong pemain untuk mengerti keseluruhan naskah dan hubungan antar watak. Setiap pemain harus mendengarkan pembacaan adegan biarpun perannya sendiri tidak ada dalam adegan itu.
- c. Jelaskan dengan baik pada pemain, jaman, latar belakang dan environment dari naskah itu.
- d. Pemain harus merasa bebas menanyakan arti dari kata-kata, kalimat-kalimat dan ucapan-ucapan.

### C. PERIODE PENJAJAGAN

Sesudah pemain mengetahui naskah dan telah mengenal watak yang akan dimainkannya, maka pemain mulai menjajagi cara untuk mengungkapkan konsep tersebut pada penonton. Periode penjajagan ini dimulai dengan blocking atau penataan penempatan pemain secara fisik diatas panggung. Dalam hal ini sutradara memberikan pemain komposisi dan gerakan yang telah dipersiapkan terlebih dahulu. Inilah saatnya Trial and error. Dan pemain harus didorong dan diberi semangat untuk mencoba ber-eksperimen tanpa merasa dirinya takut untuk berbuat salah.

Baik sutradara maupun pemain harus memberikan sumbangannya untuk membangun lingkungan kerja kreatif yang enak, memelihara sikap dan pikiran terbuka, serta kemauan untuk menjajagi.

#### O1. Prinsip umum

- a. Selama latihan blocking pemain harus mempergunakan waktu untuk mencatat semua gerakan(croses, bangkit, duduk dan posisi badannya, gambar blocking) dalam naskah.
- b. Sutradara harus menentukan beberapa adegan yang akan diblocking daam sekali latihan. Adegan-adegan tersebut, latihan blockingnya harus diulang beberapa kali, sehingga pemain bisa mengingat kembali sesuatu yang telah ditemukan selama latihan blocking itu.
- c. Sutradara jangan mengharapkan hasil pengadeganan pada waktu latihan blocking. Sutradara hanyamerumuskan pola pengadeganan dan menanamkan bibit yang akan memberikan hasil pada latihan yang akan datang. Perlu waktu bagi pemain untuk menyuburkan dan membesarkan bibit kandungan emosi yang diberikan sutradara.
- d. Sutradara masih bisa menyimpan dari rencana blocking pertama, karena :
  - Problem yang tidak kelihatan sebelumnya
  - Penemuan sutradara yang spontan untuk komposisi dan gerakan yang lebih baik
  - Sumbangan kreatif pemain
- e. Sesudah blocking adegan-adegan yang telah selesai dan lengkap, sutradara mulai menugaskan pemain mempelajari ucapan. Gerakan yang

rumit dengan peralatan, misalnya adegan perkelahian dengan anggar, adegan percintaan, bisa ditunda, sesudah latihan adegan mulai jalan.

- f. Biasanya setiap sutradara mengembangkan metode blockingnya sendiri, bergantung atas keterampilan dan kemampuan mengelola adegan waktu latihan. Ada 3 cara untuk mengadakan pendekatan terhadap blocking :
  - *Pendekatan kreatif.* Membuat garis besar pola pengadeganan, kemudian membiarkan pemain melakukan detail blocking saat demi saat dalam adegan. Metode ini paling baik untuk serious dan eomitonal drama, akan tetapi menurut pengalaman pemain tentang peran yang dimainkannya.
  - *Pendekatan tehnis.* Memberikan pemain detail dan teknis blocking, meliputi posisi badan, gerakan croses, tunrs, bangkit dan duduk. Membiarkan pemain memberikan dan menanamkan motivasi atau membenaran dari blocking gerakan sesuai dengan perkembangan latihan. Metode ini paling tepat, banyak dipergunakan di teater profesional dan sangat baik untuk komedi.
  - *Perpaduan antara pendekatan kreatif dan tehnis.* Menyarankan pada pemain posisi badan dan gerakan yang khusus sesuai dengan motivasi dan inner action, suasana atau adegan. Pemain harus bekerja sama dengan sutradara. Apa yang disarankannya harus diambil pemain menjadi miliknya.

## O2. Pendekatan kreatif(creative approach)

- Sutradara harus menolong pemain untuk mengetahui apa yang dilakukannya, baik secara fisik maupun phychologis pada tiap beat dalam adegan. (ingat metode beat : hubungan panggung dan titik tolak pengadeganan).
- Pemain harus tahu hubungan antara watak dan perkembangan titik tolak pengadeganan).
- Pemain harus mengahayati otivasi tiap beat.
- Cobakan ucapan dan derakan dengan beberapa cara. Ini cara paling baik untuk menentukan cara mana yang lebih tepat dan benar untuk beat itu, mana yang paling bagus untuk mengadegankan beat itu.
- Improvisasi dengan mempergunakan ucapan pemain seniri bisa dipergunakan untuk menolong pemain merasakan motivasi ucapan dan gerakannya. (teknis memoar of emotion).
- Sutradara bisa membantu pemain dengan menjelaskan suasana cerita atau adegan pada pemain. Adegan ini dimainkan disekitar meja, usahakan perasaan apa yang enak bagi anda.
- Sutradara bisa menyarankan pada pemain, bahwa dalam beat ini ucapan dan gerak gerik pemain sebaiknya begini dan begitu, dengan mendiskusikan terlebih dahulu konteks dari beat itu.
- Sesudah blocking selesai dikerjakan, sutradara bisa memulai bekerja dengan pemain untuk karakterisasi. Sutradara harus berani mencoba aneka ragam unsur-unsur fisik dan phychologis untuk menolong pemain memasuki wataknya.

### O3. Pendekatan tehnik(technical approsah).

- Sering dalam latihan, bila pemain diberikan timing dan gerakan yang tepat, maka akan merangsang emosi pemain.
- Pendekatan tehnik pada gerakan yang dikaitkan dengan ucapan harus bertolak dari nilai dramatic beat itu. Gerakan dan ucapan jadi kuat atau lemah ditentukan oleh kefitrian eat itu.
- Croses, counter, turn, bangkit dan duduk langsung dilakukan pada pemain melalui catatan blocking tanpa memberikan contoh pada pemain.
- Dengan jumlah 4 pemain atau lebih diatas pentas sekaligus menimbulkan masalah yang serius dalam soal komposisi panggung. Sutradara perlu mempersiapkan blocking adegan terlebih dahulu sebelum berhadapan langsung dengan pemain waktu latihan.

### O4. Perpaduan antara pendekatan kreatif dan tehnik

Sintetis antara kebutuhan dalam dan luar pengadeganan membuktikan dan menghasilkan pengadeganan yang baik. Sutradara memberikan motivasi yang sesuai dengan tehnik blocking dan memberikan kesempatan sebanyak mungkin pada pemain untuk mengisi dan menciptakan detail dari blocking , misalnya sutradara bisa mengatakan pada pemain :

- Dalam adean klimaks emosi, improvisasikan gerak gerik sendiri sehingga bisa merasakan cara yang paling dan enak untuk melakukan gerak gerik itu.
- Saya kira watakmu akan menghindarkan diri dalam beat ini, karena merasa dirinya bermasalah, jadi....
- Kita membutuhkan gerak gerik dalam beat in dan apa yang dilakukan peranmu ?
- Coba pergi kearah cermin kedekat meja itu dan betulkan dulu rambutmu disana sebelum mengucapkan ucapanmu.
- Kita menginginkan untuk dirimu sendiri.

### D. PERIODE PENEMUAN

#### O1. Aspek kreatif

- a. Setelah pemain mmahami dengan baik, motivasi cerita, arus kejadian dan karakterisasi, kemudian blocking telah dilaksanakan dan ucapan telah dipelajari, sesudah itu pemain telah memasuki wataknya. Maka ideal sekali bila pemain dalam latihan selanjutnya sudah mampu mengungkapkan emosinya dengan tepat dan benar, maka pengadeganan yang sebenarnya sudah dimulai.
  - Saat penemuan yang cermelang dari adegan tertentu diluar dugaan, semacam eureka.
  - Tingkat pemusatan perhatian yang lebih tinggi dibutuhkan untuk eureka. Kreatifitas sering muncul dalam suasana yang hangat.
- b. Bila saat kreatifitas muncul dan pemain telah berhasil dengan baik memainkan adegannya, berikan pujian pada pemain tersebutsetelah aegan selesai. Dan meyakinkan dirinya bahwa dia telah memainkan adegan itu dengan baik, sesuai dengan perkembangan.
- c. Setelah pemain melakukan respons satu sama lain, maka pemain akan lebih intensif untuk saling membagi adegan itu. Saat .... saat motivasi dan respons harus

makin diintensifkan dalam pengadeganan untuk mengisi tempat yang masih kosong dan mati, untuk menghindari reaksi yang mekanis dan tidak wajar.

- d. Pembicaraan informil antar sutradara dan pemain waktu istirahat atau sesudah latihan bisa juga merupakan cara yang terbaik untuk memberikan saran yang dibutuhkan pemain dan menghentikan latihan untuk memberi saran tersebut. Sutradara harus membuat catatan khusus untuk hal tersebut diatas. Melalui pengalaman sutradara bisa mengetahui, kapan pemain dihentikan dan kapan harus dibiarkan terus sewaktu latihan.

## O2. Aspek teknis

- Menambah stage business yang bisa memperkaya adegan dan memperkuat karakterisasi. Misalnya, menentukan gerak gerik dan tarikan wajah yang sesuai dengan adegan atau beat itu.
- Bila pemain belum juga menemukan apa yang diinginkan sutradara, maka saran-saran teknis perlu diberikan pada periode penemuan ini. Misalnya, masalah pola pengucapan yang perlu dikaitkan dengan kata kunci, variasi suara, topping dan undercutting, peralihan pikiran dan perasaan yang mempengaruhi pola pengucapan.
- Bila pemain telah mulai memainkan adegan tertentu, maka pemain boleh memulai latihan dengan mempergunakan peralatan dengan cekatan. (dalam latihan boleh mempergunakan peralatan pengganti). Peralatan ini bisa membantu pemain untuk menemukan emotion. Peralatan watak(tongkat, kipas, pipa dll) bisa menolong pemain memasuki wataknya.
- Pada saat pertama kali pemain mencoba mengadegankan adegan tanpa memegang naskah, pimpinan panggung atau ass. Sutradara harus menjaga teks, jika seandainya ada pemain yang lupa ucapannya. Kemudian sutradara bisa mengadakan perubahan kecil-kecilan, kecuali perubahan itu tidak memperlemah irama, arti dan efek komis dari ucapan.

## E. PERIODE PEMBENTUKAN

### O1. Aspek kreatif

- a. Pada saat ini pemain memainkan seluruh adegan setiap babak tanpa intrupsi, membiarkan effect cumulative merangsang pemain untuk pengembangan adegan-adegan ini. Tetapi masih banyak detail yang perlu ditambahkan, yang menyebabkan sutradara dihadapkan pada dilema, apakah dia hentikan atau tidak sebuah adegan yang sedang berjalan itu. Sutradara bisa menemukan jalan keluar dengan tehnik berikut :
  - Menghentikan sebuah adegan untuk menambah detail, kemudian mengulang latihan adegan tersebut tanpa berhenti, sehingga klimaks adegan itu bisa dibangun.
  - Sutradara mengadakan catatan komposisi ucapan, dan gerak gerik tanpa menghentikan adegan. Kemudian menjelaskan catatan itu pada pemain sesudah latihan.
- b. Sutradara yang mempergunakan metode Stanislavski harus menganjurkan pada pemain, supaya jangan mengejar efek. Sutradara yang mencatat efek adegan tersebut dalam benaknya. Proses latihan artinya mengejar efek, tetapi efek yang dihasilkan adegan itu sendiri ada dipihak penonton.



## O2. aspek teknis

- a. Menjelang Dress Rehearsal sutradara harus memusatkan dan menekankan latihan selanjutnya untuk pengembangan aspek teknis. Dia harus mulai mendandani tempo adegan dan meninggikan saat-saat yang klimaks. Approachnya pada pemain : pegang apa yang telah kau peroleh dan itu sudah baik. Tetapi adegan itu akan lebih kuat kalau mengambil pause pada beat ini, mengambil cue yang tepat, bergerak lebih cepat dan lebih lambat pada beat ini dll.
- b. Setelah pemain mencapai apa yang ingin dikejar sutradara dalam pengadeganan, sutradara harus memberi tahu pada pemain bahwa adegan itu sudah jadi.
- c. Penyempurnaan adegan dan babak haruslah dalam tingkat yang berbeda-beda. Babak pertama sudah siap untuk disempurnakan, sementara babak kedua masih dalam periode penemuan dan babak ketiga masih dalam periode penjajagan. Dalam latihan minggu terakhir sebelum Dress Rehearsal, sutradara harus memusatkan diri pada babak III dan pada waktu yang bersamaan mengulang kembali babak I dan II supaya tetap segar dan hidup.
- d. Bila naskah sudah mulai ada bentuknya, sutradara harus melihat dan memperhatikan adegan atau pemain yang perlu diintesifkan. Periode ini adalah kesempatan terakhir bagi sutradara untuk bekerja dengan pemain dan memperbaiki hal yang masih dianggap perlu.
- e. Sutradara harus menghaluskan, merevisi dan menyempurnakan setiap detail adegan, antisipasi terhadap sua masalah yang mungkin terjadi, misalnya dalam soal scenery, peralatan, costum, tata suara dll.
- f. Sebelum malam pembukaan sutradara perlu memperhatikan kembali dan membenahi hal yang belum sempurna, misalnya : ide yang tertinggal yang belum dikerjakan dan merenungkan kembali keseluruhan naskah, babak, adegan sehingga barangkali masih ada yang perlu dikerjakan dan diperbaiki dalam babak atau adegan itu, termasuk ..... seluruh unsur teater.

## F. PERIODE INTEGRASI

### O1. Aspek kreatif

- a. sutradara jangan mengharapkan daripemain pertunjukan terbaik pada waktu Dress Rehearsal, saat mana pemain baru mulai menggauli lampu, scenery, peralatan dan costum. Sering terjadi waktu pemain pertama kali bergaul dengan unsur-unsur teknis, dimana unsur-unsur ini pada saat-saat tertentu merangsang pemain melahirkan kualitas pertunjukan atau pengadeganan pada waktu latihan. Sering juga terjadi pemain terlalu menyibukkan diri dengan unsur teater, sehingga kadang emosi dan tempo jadi terganggu.
- b. Dress Rehearsal paling sedikit 2x sesudah semua unsur teknis diintegrasikan, sehingga pemain bisa membenahi kembali pemusatan perhatiannya dan mengangkat naskah ketingkat pementasan yang baik. Kalau waktu dan persediaan teknis cukup tersedia, ada baiknya Dress

Rehearsal dilaksanakan lebih dari 2x. Hal ini akan menolong pemain menggauli unsur teater baru dengan lebih baik, yang bernama peralatan, costum, musik, efek suara, lampu, make up, dan scenery.

- c. Selama Dress Rehearsal sangat berguna bagi pemain untuk mempelajari kembali naskahnya, merenungkan kembali adegannya, sehingga pemain bisa menemukan niansa dari arti naskah dan ucapannya. Ada baiknya pemain merenungkan kembali arus kejadian, blocking, gerakan dan ucapannya untuk mengetahui arus gelombang pasang surut kejadian dan adegan.
- d. Pemeo basi mengatakan :” Dress Rehearsal yang buruk berarti malam pembukaan pementasan yang baik !” ini sama sekali tidak bisa dipercaya. Semunya tergantung pada : ” Apakah semuanya berjalan tidak beres(waktu Dress Rehearsal) atau sudah lancar sebelum malam pembukaan. Jangan ada unsur nasib-nasib an pada waktu malam pembukaan atau unsur tehnik yang diberikan pada pemain yang tidak mungkin dilatih lagi. Latihan yang cermat dan sungguh-sungguh tidak bisa didasarkan atas nasib-nasib an dan serba kebetulan.
- e. Pada akhirnya Dress Rehearsal harus melahirkan rasa percaya pada terhadap diri sendiri dalam diri pemain, kegairahan dan pemusatan perhatian yang lebih baik dan sungguh-sungguh.

## O2. Aspek tehnik

- a. sutradara harus bekerja lebih banyak dengan awak tehnik tanpa pemain untuk membenahi dan menyempurbakan semua unsur tehnik sebelum pemain bekerja atau latihan dengan unsur tehnik tersebut.
- b. Unsur-unsur tehnik harus diatur sebagai berikut :
  - Latihan pemain dengan setiap Hands prop
  - Parade costum untuk melihat, meninjau dan mencek pemain dengan costumnya masing-masing, termasuk gerakan pemain sudah serasi dengan costum yang dipakainya atau tidak.
  - Latihan pemain dengan scenery dan peralatan
  - Dress Rehearsal dengan mempergunakan scenery, costum, peralatan dan lampu
  - Dress Rehearsal kedua dengan mempergunakan unsur-unsur diatas, ditambah musik dan efek suara
  - 2x Dress Rehearsal dengan mempergunakan unsur-unsur diatas, ditambah dengan tata rias.
- c. selama Dress Rehearsal sebaiknya sutradara melakukan intrupsi sesedikit mungkin, dimana untuk membetulkan cue lampu atau efek suara yang salah. Kalau ada kesalahan dalam acting, perbaikan diberikan sesudah babak atau sesudah Dress Rehearsal. Sebaiknya sutradara memberikan salinan catatan kekurangan acting pemain.
- d. Mengintegrasikan unsur tehnik dengan pemain untuk menciptakan pementasan yang padu, maka sutradara perlu tenang selama Dress

Rehearsal, memperhatikan ketegangan dan kecapean yang mungkin terjadi pada pemain dan awak panggung. Untuk itu sutradara perlu melakukan :

- Bila cue salah, sutradara perlu membuat catatan khusus, apa yang salah dengan cue tersebut dan bagaimana membenahinya. Sutradara pemberang sering memuntahkan amarah atau ketidak puasannya dan bukan memberikan jalan keluar untuk mengobati kesalahan tersebut.
  - Untuk memperbaiki dan membenahi kekurangan atau kesalahan yang mungkin terjadi, maka sutradara perlu melalui saluran tertentu untuk membereskan dan memperbaiki kesalahan tersebut, misalnya kesalahan dan kekurangan lampu, lebih baik dibicarakan dengan technical director, perencanaan costum dan dekor jangan memerintah pemain kecuali melalui dan atas persetujuan sutradara.
  - Bila waktu tidak mengijinkan dan malam sudah larut, pemain dan awak panggung sudah jenuh dan capek, maka jika ada hal yang perlu dibicarakan/didiskusikan malam itu, sebaiknya sutradara menundanya sampai besok.
- e. Dress Rehearsal terakhir, harus dipergunakan untuk melatih layar. Suasana naskah akan menentukan naik turunnya layar, termasuk cuetain call. Untuk komedi diperlukan curtain call yang lucu dan untuk tragedi diperlukan curtain call tableau. Suatu tradisi teater untuk memperkenalkan penonton menghargai pemain dengan tepuk tangan, terlepas dari baik buruknya pementasan tersebut. Pada Dress Rehearsal terakhir, pada setiap malam pertunjukan dan terutama malam pertunjukan terakhir adalah waktu yang terbaik bagi pemain memberikan salam dan pengharagaan pada setiap awak panggung.

## G. WAKTU PEMENTASAN

### O1. aspek kreatif

- a. pada malam pembukaan, sutradara harus menghindarkan diri dari kepanikan, kegelisahan, rasa kurang percaya, muka cemberut yang bisa menimbulkan hal yang sama pada pemain. Sutradara harus memberikan dan mendorong rasa percaya, optimisme, kegairahan untuk bermain pada pemain. Memberikan catatan kecil dan petunjuk baru pada pemain hanya akan menggelisahkan pemain tersebut. Mereka harus merasa bebas memusatkan diri terhadap perannya masing-masing. Saat ini tugas penyutradaraan sudah harus dihindarkan, sama sekali.
- b. Menjelang malam kedua sutradara bisa mempergunakan waktunya untuk memberikan catatan kecil misalnya, mengingatkan pemain masalah pengambilan cue dan menghasilkan hal-hal yang kecil yang mungkin kurang baik pada malam pembukaan.
- c. Pada malam pertunjukan selanjutnya pemain harus waspada dan disiplin pada catatan yang diberikan sutradara. Pemain harus menghaluskan ucapannya, menajamkan ketawa dan membenaran tempo sesuai dengan respons penonton.

### O2. aspek teknis

- a. sutradara harus mempercayakan tanggung jawab pemantasan kepada setiap orang yang terlibat dengan pementasan itu. Sutradara jangan lagi mencampuri terlalu banyak urusan masing-masing awak panggung. Hal ini hanya akan melahirkan kekacauan dan kebingungan, karena awak panggung telah mendapat bagian dan pengarahan kerjanya dari kepala bagian masing-masing. Sutradara harus yakin bahwa pemain dan awak panggung mampu melakukan tugasnya dengan baik dan lancar, setia pada pekerjaannya dan membiarkan mereka bebas melakukan tugasnya. Barang kali sutradara ingin mencek make up sebelum dibedaki, dan hanya itu yang bisa dilakukan sutradara sebelum pertunjukan.
- b. Sutradara harus memperhatikan perasaan senang atau jengkel, ejekan dan pujian penonton. Sutradara harus hadir pada setiap malampertunjukan untuk mengatasi hal-hal yang terjadi.

#### H. SESUDAH PERTUNJUKAN SELESAI

Tanggung jawab sutradara sesudah pertunjukan selesai meliputi :

- Mengucapkan terima kasih, penghargaan dan pujian kepada pemain dan awak panggung, karena telah melaksanakan tugasnya dengan baik.
- Membongkar semua set dan peralatan untuk pertunjukkan group teater yang lain.
- Mengembalikan barang-barang peralatan, perabotan costum yang dipinjam.
- Mengumpulkan gambar-gambar pertunjukkan, buku program, bahan-bahan publisiti, kritik dan tulisan untuk dokumentasi.
- Menyesuaikan biaya pengeluaran dan pemasukan untuk mengetahui kerugian atau keuntungannya.

#### IV. JADWAL LATIHAN

Untuk menyusun dan merencanakan jadwal latihan perlu diperhatikan hal-hal berikut :

- Jumlah jadwal latihan yang dibutuhkan naskah sandiwara
- Rencana jadwal latihan yang bisa dilaksanakan, sesudah merundingkan dan disetujui bersama pemain
- Perkembangan dan pengarahan latihan

Contoh rencana jadwal latihan

MINGGU	TUJUAN	WAKTU
Senin	Try out terbuka	Casting
Selasa	Call backs	Casting
Rabu	Final casting	Casting
Kamis	Membaca seluruh naskah	Menggauli naskah
Jum'at	Membaca, diskusi dan analisa naskah dan watak	Menggauli naskah

### IMPROVISASI SEBAGI LATIHAN BAGI SUTRADARA DAN PEMAIN

#### 1. PENDAHULUAN

O1. Kalau kita coba membolak balik buku Stanislavsky, yang berjudul : PERSIAPAN SEORANG AKTOR, mulai dari bagian pertama sampai akhir, maka kita lihat banyak improvisasi digunakan Stanislavsky sebagai dasar latihan bagi pemainnya. Melalui hasil improvisasi Stanislavsky memberikan penjelasan dan pengertian dasar tentang pengembangan adegan dan batin pemain. Stanislavsky juga menjelaskan pengertian pengembangan action diatas panggung, pengertian dan pengembangan imajinasi, pemusatan perhatian, pembebasan otot dari kekakuan, pengembangan emosi ingatan emosi, daerah rohani pemain yang berada antara daerah sadar dan bawah sadar, semuanya bersumber dari improvisasi, potongan kejadian atau adegan pendek kehidupan sehari-hari. Jadi jelas, improvisasi penting dan berguna bagi calon sutradara dan pemain untuk latihan persiapan dalam bidang : bagaimana mengadegankan sepotong kejadian atau bagaimana mengembangkan sebuah adegan?

Improvisasi sepotong kejadian atau adegan, lebih dekat sifat dan hubungannya dengan peristiwa kehidupan sehari-hari daripada naskah sandiwara yang sudah selesai. Karena itu sasaran improvisasi adalah potongan kejadian/adegan peristiwa kehidupan sehari-hari. Improvisasi selalu bersifat Fragmentaris.

O2. improvisasi tidak hanya sebagai latihan, tetapi sebagai konsep kerja dimana improvisasi dipergunakan sebagai cara untuk mengembangkan sebuah ide atau kerangka cerita menjadi sebuah tujuan ganda, yaitu : menciptakan naskah sandiwara sebagai ide atau kerangka cerita dan sekaligus menciptakan pementasan.

## 2. TUJUAN IMPROVISASI

O1.

- a. sebagai jembatan kearah mekanik penyutradaraan. Metode improvisasi mengajarkan pada sutradara dan pemain, menganalisa dan memainkan "THE INNER DYNAMIC OF A SITUATION" yang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari. Dan bukan kehidupan pentas yang digali dan dikembangkan dari sebuah naskah sandiwara. Sesudah sutradara menguasai metode improvisasi dengan baik, maka sutradara bisa mempergunakan bentuk-bentuk tehnik improvisasi untuk mengembangkan dan membangun adegan naskah sandiwara, tanpa menghilangkan hakekat improvisasi itu sendiri, yakni : kewajaran dan spontanitas.
- b. Untuk latihan naskah sandiwara sutradara dan pemain bisa mempergunakan tehnik improvisasi untuk mempermudah pemain mendekati, melibatkan dan mengembangkan dirinya dalam situasi atau kejadian dalam adegan. Hal positif yang bisa diperoleh dari improvisasi adalah membiasakan sutradara dan pemain menjadi kreatif, serta melatih mengembangkan persepsi dan imajinasi untuk membangun sebuah adegan.

O2. sebagai creative dan sociodrama

Seperti dijelaskan diatas, sasaran improvisasi adalah memainkan potongan kejadian atau kehidupan sehari-hari dan bukan sebuah naskah sandiwara yang utuh. Proses pengadeganannya seluruhnya bergantung pada kreatifitas atau kemampuan pemainnya. Kemampuan itu menuntut daya serap terhadap situasi, daya persepsi terhadap nuansa dan apresiasi serta kemampuan imajinasi mengembangkan situasi itu sendiri. Dalam

kata lain : improvisasi sebagai CREATIVE DRAMATIC. Dekat hubungannya dengan masalah MAKING THE PLAY(menciptakan naskah) yang mempergunakan metode improvisasi untuk mengembangkan dan membangun adegan sampai tercipta sebuah pementasan. Tujuan improvisasi lainnya bukanlah untuk mencari pengalaman panggung karena tidak mementaskan sebuah naskah sandiwara, sehingga improvisasi dinamakan SOCIODRAMA atau memainkan peran.

### O3. sebagai penolong latihan pemain

Diatas sudah dijelaskan sumbangan yang bisa diberikan improvisasi pada sutradara atau pemain, yaitu : yang meliputi cara membangun adegan serta menambah dan memperkaya pengalaman rohani tentang kehidupan. Pengalaman improvisasi ini sangat berguna bagi sutradara dan pemain waktu melatih naskah sandiwara yang sebenarnya. Misalnya : nilai pengalaman hidup untuk adegan tertentu dalam naskah sandiwara. Analogi banyak dipergunakan sutradara untuk menggiring pemain memasuki adegan atau mengeluarkan emosi yang tersimpan rapi dalam arsip ingatan pemain kemudian diintegrasikan dengan adegan yang dimainkan.

## 3. BAGAIMANA MENGGUNAKAN IMPROVISASI

### O1. rumusan improvisasi :

- a. improvisasi adalah pengadeganan sebuah adegan pendek dimana pemain bertindak dan bicara seperti apa yang dirasakan dan dipikirkan tanpa berpedoman pada ucapan yang tertulis.
- b. Waktu melaksanakan improvisasi bisa dibuat terlebih dahulu sinopsis pendek tetapi dalam pelaksanaannya dilakukan secara spontan tanpa melalui latihan pendahuluan.

### O2. bagaimana bekerja dengan pemain waktu melaksanakan improvisasi

Waktu melaksanakan improvisasi perlu diperhatikan pemilihan situasi atau kejadian yang dekat dengan pengalaman hidup/rohani calon pemain, dengan catatan pemilihan situasi ini harus ditingkatkan sesuai dengan perkembangan latihan improvisasi sendiri, sehingga tidak terjadi pengulangan. Disini perlu dicantumkan kembali sumbangan improvisasi pada calon pemain untuk menambah perbendaharaan pengalaman hidup dan rohaninya. Improvisasi bukanlah memainkan watak, akan tetapi mencoba mengungkapkan kehidupan watak dalam situasi pendek.

#### a. perencanaan action

seperti yang disebutkan diatas maka pada tahap pemilihan situasi harus dekat dengan pengalaman hidup calon pemain, yaitu situasi alam kejadian yang populer, yang tidak terlalu jauh dari jangkauan pengamatan calon pemain. Ada baiknya pemilihan situasi itu ditugaskan pada calon pemain, dengan demikian mereka lebih mudah dan bergairah mengimprovisasikan situasi kehidupan yang mereka kenal dan hayati sendiri. Tujuannya agar calon pemain mudah menempatkan dan melibatkan dirinya dalam situasi itu.

#### b. casting untuk improvisasi

- sejalan dengan pemilihan situasi, maka casting untuk improvisasi lebih baik dilaksanakan dengan jalan memainkan peran yang dekat dengan usia, kematangan pengalaman dan pengenalan hidup calon pemain.

- Casting jangan berlawanan dengankemauan calon pemain. Jadi prinsip casting sesuai dengan peran yang ingin dimainkan calon pemain.

Alasannya :

- memainkan atau mengadegankan improvisasi bukanlah memainkan watak
- improvisasi bertujuan untuk menambah pengalaman hidup dan bukan pengalaman teater
- Kesempatan dan bimbingan yang merata terhadap calon pemain waktu melaksanakan improvisasi. Tiap calon pemain mendapat kesempatan, pertunjukan dan pengarahan yang sama.

#### c. perencanaan set

setelah memberikan sinopsis plot situasi, maka sutradara memberikan kesempatan pada calon pemain selam 5 atau 10 menit untuk merencanakan pengadeganan situasi tersebut, kemudian improvisasi dilaksanakan. Waktu memainkan improvisasi, sutradara perlu memperhatikan hal berikut :

- memainkan improvisasi situasi pendek bukanlah pengadeganan naskah sandiwara, karena itu sutradara hanya memperhatikan, tanpa adanya campur tangan dengan memberikan petunjuk atau pengarahan. Sutradara sebaiknya jangan melakukan intrupsi selama berlangsungnya improvisasi.
- Sebaiknya sutradara menghindari diri dari pengelihatan pemain atau pemain dilarang melihat atau memperhatikan sutradara sewaktu improvisasi. Agar pemain dibebaskan dari kesadaran publik. Dalam hal ini sutradara memberikan efek tertentu pada calon pemain. Misalnya : demampanggung, membuyarkan pemusatan perhatian, ketakutan karena merasa diriny belum mampu dll.
- Improvisasi harus jalan terus, tidak boleh dihentikan ditengah jalan. Ini bisa merusak kegairahan calon pemain untuk mendemostrasikan kemampuannya haruslah menjadi pertimbangan dan pegangan bagi sutradara.
- Improvisasi harus segera dihentikan jika kelihatannya improvisasi tidak lagi berjalan dan berkembang sesuai dengan rencana atau sinopsis plot situasi.

#### O3. menilai improvisasi

- menilai improvisasi dalam hal ini membina kritik yang baik, maka beberapa landasan perlu dipegang sutradara. Pengertian kritik disini adalah memberi calon yang baik bagi calon pemain, menawarkan alternatif yang lebih baik tentang pengembangan sebuah adegan, pengertian unsur dan bahasa teater dll.

landasan-landasan itu ialah, apakah improvisasi itu :

1. mengikuti sinopsis plot yang dibuat dan direncanakan pemain?
2. selalu bersama watak yang ingin digambarkan?
3. memainkan sinopsis plot dengan benar, wajar dan konsisten?
4. dimainkan dengan meyakinkan?
5. mempergunakan setting dengan baik?
6. menghasilkan permainan ensemble dengan baik?

- Sebaiknya yang melakukan penilaian improvisasi adalah sutradara. Dalam hal ini sutradara memimpin dan mengarahkan kritik pelaksanaan improvisasi. Tujuannya adalah :
  - memberikan penilaian yang sebenarnya berdasarkan landasan diatas
  - untuk menghindari rasa bermusuhan antara pemain, sebab tidak semua manusia tahan kritik
  - pemain bisa memberikan penilaian atau kritik, akan tetapi sutradara perlu meluruskan atau membenarkan kritik atau penilaian yang tidak benar dan proporsional

#### 4. BAGAIMANA MENGANALISA ADEGAN YANG DIIMPROVISASIKAN

O1. meninjau cerita atau sinopsis plot adegan atau situasi yang diimprovisasikan adalah dengan jalan menganalisa adegan atau situasi. Analisa ini yang memberikan kemungkinan pada pemain untuk membangun dan mengembangkannya. Analisa adegan atau situasi akan lebih memudahkan pemain memasuki dan meresapkan adegan atau situasi. Melalui analisa pemain bisa mengikuti urutan kejadian yang akan dikembangkan waktu pelaksanaan improvisasi.

O2. cara menganalisa sebuah adegan adalah memecahkan adegan atau situasi atas komponen-komponennya.

- a. memecahkan adegan atau situasi atas komponen-komponennya adalah salah satu cara untuk menganalisa adegan atau situasi, yakni : membagi-bagi adegan atau situasi menjadi adegan-adegan kecil secara chronologis. Dalam hal ini membuat daftar atau urutan adegan-adegan kecil yang ada didalam adegan atau situasi itu. Membuat daftar atau urutan adegan kecil bisa dilakukan dengan bertanya :
  - apa yang terjadi pertama-tama?
  - Apa yang terjadi kemudian dan selanjutnya?
  - Apa yang dipikirkan dan dirasakan watak dalam urutan kejadian adegan kecil tersebut?
  - Apa yang dilakukan watak dalam urutan kejadian atau adegan kecil tersebut?
- b. mengidentifikasikan beat dan action setiap kejadian kecil didalam plot dinamakan beat. Beat : unit kejadian paling kecil yang dijalani dalam plot. Setiap beat adalah hasil approach atau ide baru yang dilakukan watak dalam adegan atau situasi.
- c. Beat selalu dinyatakan dalam bentuk kata kerja aktif
- d. Watak yang menguasai beat ditentukan oleh watak yang paling menonjol dalam adegan kecil atau watak yang menawarkan ide baru
- e. Action adalah kumpulan beat yang dipersatukan atau sasaran watak dalam adegan

#### **CONTOH :**

#### **SINOPSIS PLOT :**

4 mahasiswa menyewa sebuah kamar. Waktu itu permulaan bulan saat mana kamar harus dibayar. Kemudian yang punya rumah datang untuk menagih sewa kamar. 3 diantara ke-4 mahasiswa tersebut siap untuk membayar sewa, sedangkan mahasiswa ke-4 sedang keluar. Ke-3 mahasiswa membujuk yang punya rumah untuk kembali lagi.



Mereka bertiga merundingkan mahasiswa ke-4 yang belum bisa bayar sewa kamar. Sewaktu mahasiswa ke-4 masuk, dia minta membayar sewa, tetapi dia belum bisa membayar. Mahasiswa ke-4 menjelaskan mengapa dia belum bayar sewa kamar dan meminta ditunda dulu pembayarannya. Ke-3 mahasiswa lainnya mencoba mengambil keputusan.

#### **ANALISA ACTION DAN BEAT :**

A. action : menyelesaikan pelajaran untuk menjadi sarjana

B. beat :

- ingin belajar dengan tenang untuk menyelesaikan pelajaran-pelajaran, karena mendekati ujian yang penting dan menentukan
- pemilik rumah datang menagih sewa rumah
- mahasiswa meminta penundaan bayaran sewa rumah sampai terkumpul semua
- pemilik rumah setuju datang kembali menagih sewa rumah dengan memberikan peringatan
- mahasiswa mencoba mencari jalan keluar untuk membereskan masalah uang sewa rumah
- ke-3 mahasiswa setuju memberi ultimatum pada mahasiswa ke-4
- mahasiswa ke-4 masuk untuk membenahi diri, karena mau pergi dengan pacarnya
- ke-3 mahasiswa memberi penjelasan dan menanyakan sewa kamar pada mahasiswa ke-4
- mahasiswa ke-4 memberikan penjelasan dan alasan serta meyakinkan pada ke-3 mahasiswa lainnya mengapa dia belum bisa bayar sewa kamar
- ke-3 mahasiswa menolak alasan mahasiswa ke-4 yang menunda pembayaran sewa, lalu mengambil keputusan.

**selesai**