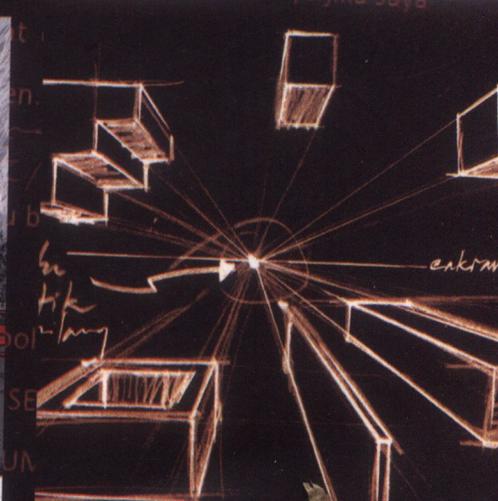
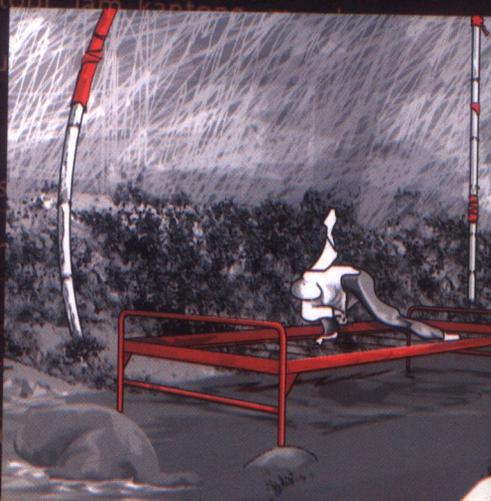
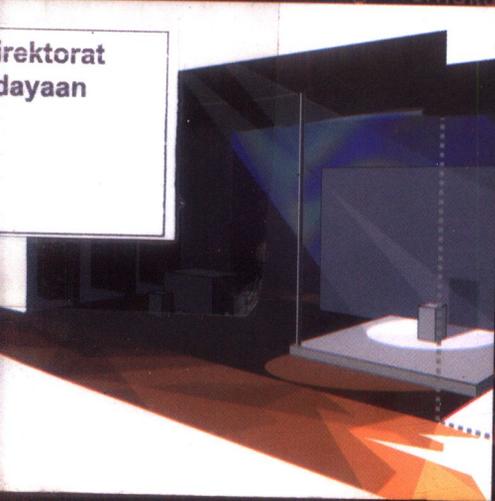
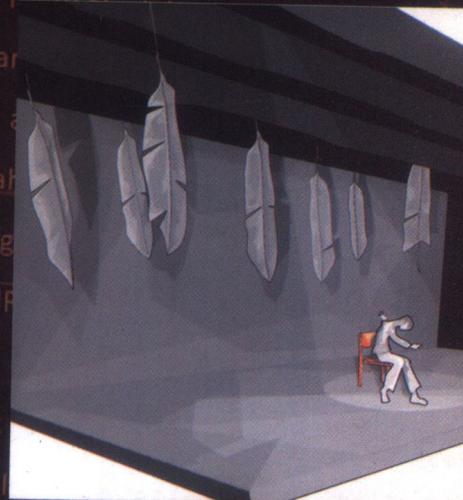
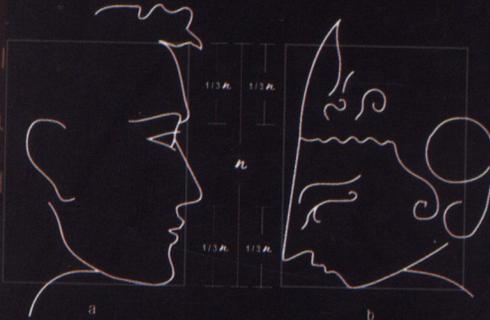
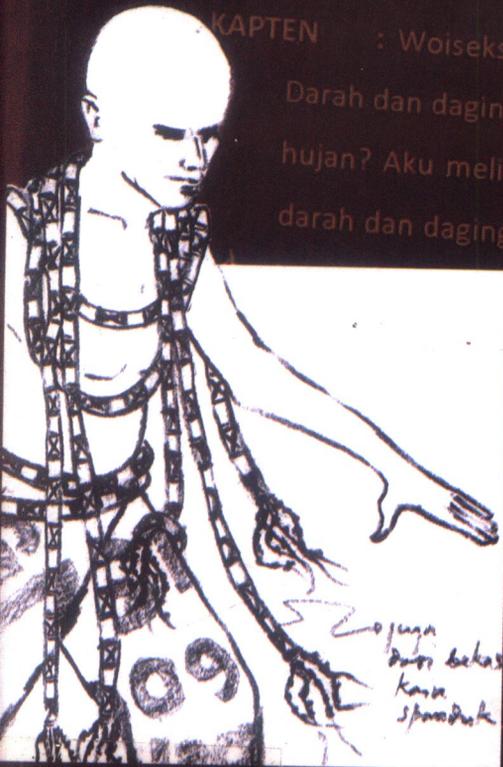


H E R R Y D I M

Badinkut di antara tiga jalan teater



792 HER 6

tanda cinta untuk:

Arrasyid Wiwaha Sakti

cucu kami yang lahir 4 Agustus 2011

dari pasangan ananda Jati Wirahma Sakti dan Andini Maryunani.

Badingkut

HERRY DIM *Badinkut*
di antara tiga jalan teater

DIREKTORAT SENI PERTUNJUKAN
DIREKTORAT JENDERAL NILAI BUDAYA, SENI DAN FILM
KEMENTERIAN KEBUDAYAAN DAN PARIWISATA RI
Jakarta
2011

Badinkul di antara Tiga Jalan Teater

© Herry Dim

Hak cipta dilindungi undang-undang

All rights reserved

Editor: Jamal D. Rahman

Penanggung Jawab: Oneng Setya Harini

Sekretaris: Wahdat MY

Pengumpul Data: Gunadi Aman Purba

Diterbitkan kali pertama oleh:

Direktorat Seni Pertunjukan

Direktorat Jenderal Nilai Budaya, Seni dan Film

Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata RI

Perancang kulit muka dan isi: Herry Dim

Cetakan pertama: 2012

DICETAK HANYA UNTUK KALANGAN TERBATAS DAN TIDAK DIPERJUAL-BELIKAN

Daftar Isi

Sambutan

Direktur Jenderal Nilai Budaya, Seni dan Film
Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata RI - 10

Sambutan Ratna N. Riantiarno - 13

Rasa, Fenomena Lingkungan, dan Pencapaian

Seni : Pengantar dari KP Sulisty S Tirtokusumo - 14

Pengantar Penulis - 18

Bab 1: Pendahuluan - 21

Mengapa Orang-orang Pergi Nonton Teater? - 22

Tiga Jalan Seni Teater - 26

Tentang Peran Terbakukan dan Peran Kreatif - 30

Garis Besar Buku Badingkut di antara Tiga Jalan
Teater - 33

Bab 2 Teater dalam Sebuah Gambaran Umum - 38

Elemen-elemen Teater - 40

Tujuan-Tujuan Teater - 42

Teater Presentasional

dan Teater Representasional - 43

Produksi Teater Modern - 46

Kelompok-kelompok Teater - 46

Personel Teater - 49

Produser - 49

Dramaturg - 51

Sutradara - 52

Pemain - 55

Para penata - 59

Penata Pentas - 60

Penata Busana - 64

Penata Rias - 65

Penata Cahaya - 67

Penata Suara - 68

Hubungan antar-Personel Teater - 70

Arsitektur Teater - 70

Bab 3 Artistik dan Tata Pentas Teater - 75

Proses Desain - 77

Membaca Naskah - 78

Pertemuan dengan Sutradara - 79

Pembongkaran Naskah - 81

Penelitian - 82

Rapat Desain - 85

Menggambar, Render, dan Draft - 86

Komposisi - 89

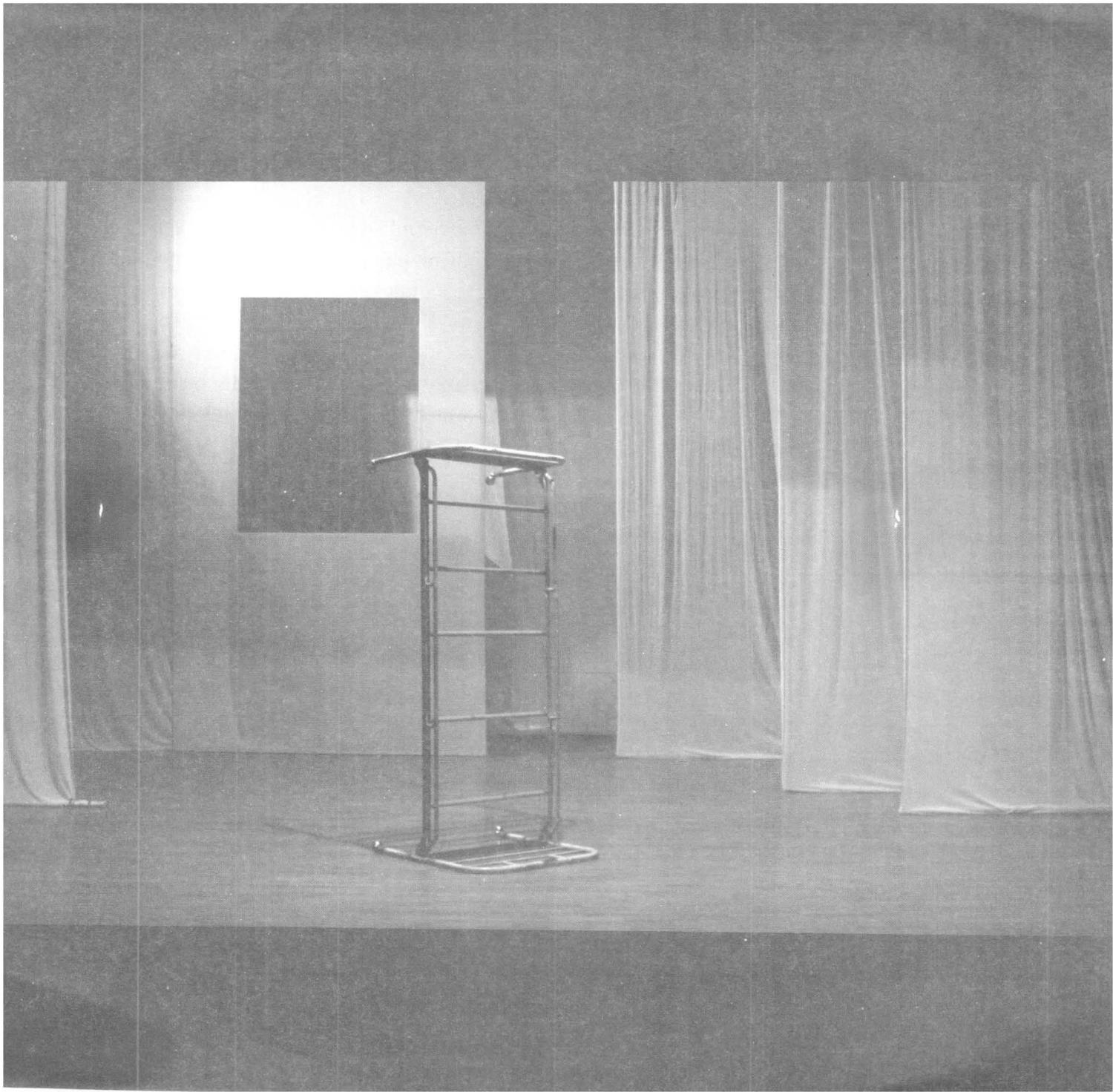
Garis dan Arah - 89
Bobot Garis - 91
Shape - 92
Barik atau Tekstur - 95
Aspek Piktorial Komposisi - 97
Keutuhan - 97
Keragaman - 98
Koherensi - 98
Keseimbangan - 99
Faktor Estetik - 102
Proporsi - 102
Menempatkan Proporsi - 104
Catatan Tambahan dalam Proporsi - 105
Pola - 107
Skala - 109
Teori Warna - 111
Pigmen dan Cahaya - 111
Tafsir Warna - 118
Hitam dan Putih - 122
Membuat Gambaran Tata Pentas - 126
Menggambar - 126
Berlatih dengan Metoda Sal - 128
Menggambar Perspektif - 132
Perangkat Umum
untuk Tata Panggung yang Baik - 136

Bab 4 Badingkut - 139

Badingkut - 140
Etnografi Teater Kita - 143
Teater Lumrah dan Tak-Lumrah - 146
Ruang bagi Teater Taklumrah - 146
Prinsip Rupa bagi Desain Badingkut - 157
Perangkat Rupa Teater Badingkut - 159
Lebih Jauh tentang Garis - 160
Warna dalam Badingkut - 168
Kekuatan Naratif dari Bentuk dan Benda-benda - 170
Narasi Modern
dan Keterhubungan antar-Benda - 172
Bentuk (form) - 174
Penutup - 182

Bab 5 Lampiran:

Rancang Pentas Drama Woiseks - 189
Pengantar - 190
Pengantar pada Rancang Pentas Drama Woiseks -
191
Selintas-pintas Analisa Drama Woyzeck - 193
Analisa Menuju Wujud Pentas - 196
Penutup Lampiran Woyzeck - 211
Kepustakaan - 213
Tentang Penulis - 214



Sambutan

DIREKTUR JENDERAL NILAI BUDAYA, SENI DAN FILM

Menggarap bagian penting dalam sebuah pertunjukan, memerlukan panduan dan langkah-langkah unik untuk menemukan keaslian kreatif yang kelak akan menjelma menjadi ciri khas keseniman seseorang. Kecenderungan untuk menandai diri melalui pertunjukan/karya yang unik-kreatif mengharuskan seseorang pandai “melintasi batas” agar pencapaiannya dikenang dan diterima sebagai kekuatan kreatif di masa depan. Keberanian untuk memunculkan ide yang baru, membuka kemungkinan kesenian menjadi tidak statis. Pada periode berikutnya, *genre* baru dihadirkan dalam bentuk-bentuk yang padu, aneh, kreatif, khas, memiliki daya pikat, dan harmonisasi yang membentuk image baru.

Pada posisi tertentu, menerjemahkan inti kekuatan dari sebuah lakon, perlu kelihaihan dalam membentuk “tanda-tanda baca” yang dengan mudah dapat dimengerti oleh siapapun. Daya khayal dan kelihaihan dalam menafsirkan karya orang lain melalui bentuk-bentuk yang terpampang di panggung, akan menguatkan estetika sebuah pertunjukan. Komposisi tata panggung, menjadi simbol pertama sebelum pertunjukan dimulai dan juga sekaligus menjadi simbol terakhir ketika pertunjukan sudah usai.

Ketika gedung pertunjukan atau tempat/panggung pentas sudah dipilih untuk mempergelarkan sebuah lakon/repertoar, calon penonton akan membayangkan seperti apa kira-kira kreatifitas *setting* panggungnya, apakah akan menghadirkan suasana baru yang mampu membentuk imaji calon penonton dengan kesesuaian lakon yang dipergelarkan? Atau paling tidak akan membanding-bandingkan dengan beberapa pertunjukan lain (yang pernah dipergelarkan di tempat tersebut) sehingga perbandingan demi perbandingan akan menuai kecamuk pada sebarang ungkapan di dalam setiap sisi sudut *setting* panggung.

Hal semacam ini tidak tiba-tiba saja bisa terjadi. Pandangan orang-orang, para pelaku, para ahli, pemerhati, dan kerumitan pikiran para kritikus bertaut menjadi satu, dan senantiasa ditunggu adalah kebaruan yang tetap berlandaskan pada “tradisionalitas” yang tidak lagi membeku, pada tradisionalitas

yang telah dikomunikasikan menjadi berbagai kemungkinan karya baru yang “menembus batas”.

Kendati Indonesia adalah negara bahari yang sangat tersohor dengan jalur lalu lintas barang, ide dan manusia, seni pertunjukannya sering dianggap statis. Seni pertunjukan umumnya dipandang mengakar di daerah atau pusat-pusat produksi tertentu, terpatri dalam ikatan-ikatan tak tertembus *genre* dan berbagai tatanan patronase tradisional, dikungkung oleh larangan-larangan tradisional dan penghormatan terhadap leluhur. Tradisionalisme semacam itu, setidak-tidaknya untuk sebagian, adalah warisan keserjanaan Belanda yang cenderung melihat seni pertunjukan Indonesia dengan mengasumsikan kepastian dan ketaatan penuh pada aturan-aturan yang tak bisa diganggu gugat. Para penulis seperti Jaap Kunst, Jacob Kats, dan Th. B. van Lelyveld menafsirkan musik, tari, serta teater Jawa dan Bali sebagai kesinambungan masa lalu Indies kuno Indonesia barat. Serta merta mereka menggolongkan persilangan dan pertunjukan modern sebagai penyimpangan dan kemerosotan. Prasangka demikian juga dipegang dan diusung elite kolonial bumiputra, yang pada gilirannya melembagakan wacana tentang pelestarian warisan yang terus memunculkan kecemasan dan strategi-strategi untuk mencegah kemungkinan kehilangan budaya... (Seni Pertunjukan Indonesia Melintas Batas, Matthew Isaac Cohen; Alessandra Lopez y. Royo; Laura Noszlopy, terjemahan: Noor Cholis, dimuat di Indonesia and Malay World, volume 35, issue 101, Maret 2007, hlm. 1-7)

Buku “Badingkut” ini, disusun untuk memenuhi panduan dan sebagai bandingan bahan ajar dalam mencoba menerjemahkan dari kekuatan kata-kata menjadi simbol-simbol dalam bentuk tata panggung yang menjadi bagian awal hingga akhir dari sebuah pertunjukan/pertunjukan kesenian. Buku ini, kalau tidak sistematis benar, tetap berusaha menggerakkan apa yang belum dituangkan oleh para penulis naskah, agar menjadi bahasan dan bentuk utama dari sebuah pertunjukan.

Kemajemukan merupakan *inevitable destiny* di berbagai komunitas. Namun demikian, ada catatan penting yang diungkapkan oleh Martin Luther King Jr., bahwa meskipun secara fisik kita tinggal bersama dalam masyarakat majemuk, tetapi secara sosial-spiritual kita belum memahami makna sesungguhnya dari hidup bersama dengan orang yang memiliki perbedaan kultur, yang antara lain mencakup perbedaan agama dan etnisitas (Khisbiyah, 2004)

Kekuatan entitas dari sebuah karya, mengutip kata-kata di atas, memerlukan pemahaman sepenuh-

penuhnya, terhadap “negara dan bangsa lain” yang dipersembahkan di dalam pementasan/pergelaran untuk kita maknai sebagai bagian dari diri kita, yang masih memerlukan kritikan – pandangan/analisis yang tajam – dan kemampuan “menjadi bersama” dengan orang lain, tanpa kecurigaan dan penuh perhatian yang majemuk serta tuntas.

Semoga penerbitan buku “Badingkut” ini dapat menambah wawasan dan memberi kesaksian, bahwa adanya kemampuan rasa untuk memahami kekuatan pemikiran di dalam sebuah karya, sekaligus sambil memperkaya perbedaan demi perbedaan kreatif, yang diungkapkan melalui sarana penerjemahan tata panggung melalui kesenian.

Semoga bermanfaat. Salam.

Jakarta, Oktober 2011
Direktur Jenderal Nilai Budaya, Seni dan Film
Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata RI

Drs. Ukus Kuswara, MM

Sambutan

RATNA N. RIANTIARNO

Sebuah panggung adalah sebuah pilihan. Ketika naskah sudah dipilih dan pemain mulai ditetapkan, penyajian dalam bentuk artistik panggung juga seharusnya telah mantap.

Hal ini tidak lepas dari peran penata artistik yang bekerjasama dengan sutradara untuk mewujudkan visi yang hendak dicapai. Entah sederhana atau kompleks dan megah, apa yang terlihat di atas panggung adalah sebuah pilihan.

Apa yang tertulis di naskah sedapat mungkin diwujudkan secara detail. Hal-hal sekecil apapun ditelaah. Mengejar masa lalu ataupun membayangkan masa depan, sebuah istana atau sebuah penjara, mewah megah atau sunyi suram, sebuah panggung bisa dialihwujudkan sedemikian rupa melalui imajinasi artistik.

Sebagai seorang pemimpin produksi, saya harus membantu pewujudan artistik dari segi pendanaan semampu saya. Tidak jarang, friksi terjadi ketika memilih sebuah wujud ekspresi artistik tertentu, antara visi artistik dan visi finansial sebuah produksi. Tapi semua berlangsung masih dalam batas kewajaran.

Tidak jarang memang hitungan idealisme terkadang sedikit mengalah terhadap realita matematis, tapi standar minimal dari visi artistik panggung yang diinginkan para kreator harus bisa dicapai. Perkawinan antara idealisme dan pendanaan inilah yang mencipta bentuk akhir media ekspresi ruang bagi para aktor.

Sebagai seorang aktor, perwujudan artistik panggung yang komplis sangat membantu merangsang imajinasi yang lebih nyata. Ruang ekspresi seorang aktor jadi bertambah luas dan muncul penemuan-penemuan baru dalam pendalaman karakter serta adegan.

Berada di sebuah set panggung, yang selama ini hanya bisa dibayangkan dalam sesi pembacaan naskah, selalu menjadi sebuah pengalaman pertama yang menyenangkan bagi aktor.

Tanpa sentuhan artistik, panggung hanyalah panggung belaka. Para aktor akan kehilangan salah satu alat pembantu utama mereka. Para penonton akan merasakan adanya sesuatu yang kurang dalam adegan. Bukan tidak mustahil aktor tidak membutuhkan panggung yang kompleks, tapi tata artistik yang detail mampu menjadi mitra utama dalam pengadeganan. Maka, panggung pun menjadi hidup.

Rasa, Fenomena Lingkungan, dan Pencapaian Seni

(Setitik Pengantar untuk “Badingkut”)

Oleh: KP Sulistyono S Tirtokusumo

Para orang tua kita telah mengajarkan bahwa salah satu tujuan dari segenap laku hidup itu adalah tercapainya rasa sejati dan atau sejatining rasa. Setiap insan dalam hidupnya tak akan pernah ada yang langsung sampai kepada penghayatan sejatining rasa, namun demikian sejatining manusia itu sejak awal hidup seyogianya tumbuh bersama rasa. Jika tanpa rasa maka hidup manusia itu menjadi seperti tak hidup karena hanya hidup dengan raga saja; rasa telah hilang dan/atau mati rasa.

Bagaimanakah standar ukuran orang yang mencapai sejatining rasa itu? Maka jawabnya, tak dapat dikatakan sebab jika diuraikan pun hanya bisa sebatas yang bersifat lahir. Disamping itu, karena rasa pun seutuhnya bersifat subjektif dan tak terbatas. Karena bersifat subjektif maka satu orang yang mengalaminya akan berbeda dengan pengalaman orang yang lainnya. Bahkan setiap orang dalam mengolah rasa, bukan tidak mungkin pada akhirnya menggunakan caranya masing-masing yang berbeda meski pada awalnya bersumberkan kepada satu 'guru' yang sama. Perbedaan-perbedaan itu bisa muncul karena pekerjaan, profesi,

lingkup sosial, pendidikan, dan sebagainya; yang masing-masing menentukan cara orang per orang di dalam mengolah rasa. Namun, yang mungkin bisa dikatakan persamaannya yaitu di dalam tujuannya; bermula dengan upaya pemahaman terhadap diri dan kemudian mengasah pula daya intuitif terhadap segala fenomena.

Di antara berbagai-bagai profesi itu, pekerjaan senilah yang biasanya begitu dekat dan bahkan tak bisa berpisah dengan rasa. Seni muncul dari kedalaman rasa, dibuat dari pusat hati, wilayah imagery murni. Sementara itu, intuisi memberikan dasar-dasar bagi segala konsep di dalam dan

sekeliling kita. Dalam kategori ini pula sampai-sampai seorang filsuf mengatakan bahwa seni itu lebih penting daripada ilmu pengetahuan (science) atau pun metafisika, meski kemudian teorinya ini disanggah oleh filsuf lainnya yang menempatkan estetika atau keindahan seni itu sebagai konstruksi semiotika daripada urusan rasa. Kita, di sini, tentu saja bukan untuk berdebat filsafat, melainkan melihat sesuatu yang menarik bahwa para leluhur kita menyatakan agar kita pandai-pandai mengasah rasa terhadap segala fenomena, demikian halnya dalam hubungannya dengan intuisi beberapa orang filsuf menggunakan kata 'konstruksi' yang artinya dalam hal semiotika itu tak mungkin mengabaikan unsur-unsur lain yang membentuknya.

**

Membaca manuskrip “Badingkut: di antara tiga jalan teater” yang ditulis oleh saudara Herry Dim, hemat saya, ketat dan padat sekali dalam membicarakan rasa, fenomena lingkungan, dan pencapaian bentuk seni. Ini pula yang membuat manuskrip yang direncanakan akan menjadi buku ini menjadi menarik. Pekerjaan tata pentas atau artistik teater yang dalam berbagai hal seperti

hanya berurusan dengan teknis, ternyata tak bisa lepas dari urusan rasa dan kecermatan pengamatan pekerjaannya terhadap lingkungan. Penghayatan terhadap lingkungan pula yang mengantarnya kepada pencapaian bahwa hal-hal yang mungkin pada mulanya dianggap sepele oleh kebanyakan orang, kemudian dibuktikan bisa tampil lain dan jauh menjadi lebih bernilai.

Akibat membaca manuskrip ini pula maka saya jadi ingat kembali bahwa suatu ketika kami pernah membuat garapan dan pementasan “Nyai Sembako” yang mengisahkan kegelisahan saya terhadap situasi sosial politik pada tahun 1998. Artistik atau setting untuk pertunjukan itu menggunakan beberapa ton pasir yang diangkut ke atas pentas. Itulah setting utamanya yang sekaligus pasir itu pun kami jadikan property (sampur) dan juga medium bunyi (musik). Kecuali hal-hal yang sifatnya intuitif seperti rasa nyaman, kenikmatan bermain, merasa akrab kembali dengan unsur alam, kesanggupan mengolah bunyi, dan melipat-gandakan fungsi pasir ke arah fungsi artistik; terus terang, kami sendiri tak sanggup menjelaskan secara teoritik tentang yang kami lakukan tersebut. Setelah membaca “Badingkut” barulah kami sadari bahwa kehadiran pasir di pentas tersebut, bagaimanapun, pada awalnya

berhubungan dengan sensasi rupa, berkenaan dengan ruang (lingkungan), dan kemudian berinteraksi dengan tubuh-tubuh kami sendiri yang menari. Kesaling-terhubungan rasa satu sama lain itulah yang mungkin kemudian dikatakan para filsuf sebagai semiotika. Pasir tidak lagi hadir sebagai benda melainkan hadir dalam wujud barunya sebagai tanda dengan makna barunya: semiotik.

Kelak setelah manuskrip “Badingkut“ ini menjadi buku, para orang panggung atau pekerja pentas mungkin akan kian memahami lebih mendalam lagi tentang aspek-aspek pekerjaan yang berkenaan dengan tata pentas. Ini penting mengingat bahwa tidak jarang penataan artistik/setting pentas itu seringkali menjadi salah kaprah, kerap juga hadir lebih dominan/menonjol daripada substansi. Padahal unsur “kesenirupaan” tidak perlu terlalu dominan, dan/atau tidak hadir sendiri sebab manakala tampil di sebuah pentas maka senirupa itu menjadi bagian dari kehadiran yang lainnya. Meskipun artistik itu adalah bagian integral dari sebuah pertunjukan tapi tetap bukan esensi. Artistik yang baik adalah yang mendukung/mengusung substansi. Seperti yang bisa kita simak bersama di dalam buku “Badingkut“ ini, bahwa setting/penataan artistik pun ternyata tidak perlu

mahal dan mewah, yang penting mampu mendukung dan menciptakan suasana bagi pertunjukan yang kita usung.

Saya sendiri secara pribadi amat mendukung jika manuskrip “Badingkut“ ini kemudian direalisasikan menjadi buku agar bisa disimak oleh jumlah pembaca yang lebih banyak lagi. Manfaatnya, hemat saya, cukuplah jelas yaitu bagi pekerja pentas akan kian menambah wawasan sementara bagi publik akan bermanfaat sekali sebagai bahan apresiasi. Yang perlu pula diingat bahwa buku ini ditulis oleh orang yang tepat mengingat Herry Dim adalah sosok yang multidimensional, ia adalah pemikir seni, teatrawan, penulis handal, dan perupa yang karyanya sudah mendunia

**

Sebagai penutup; saya, baik dalam kesendirian sebagai orang yang sedikitnya pernah hidup di panggung atau pun kini tengah mengemban amanah kedinasan untuk mengurus seni pertunjukan seringkali tercenung jika ingat betapa luasnya Indonesia serta betapa kayanya ragam seni serta kebudayaan yang terkandung di dalamnya. Terbayangkan pula bahwa di hamparan luas ini sejak masa pra-sejarah hingga masa kontemporer seka-

rang ini, seni dan kebudayaannya terus bertumbuhan hingga jumlahnya pun niscaya sangat melimpah. Di tengah pertumbuhan, tersadari pula, bahwa bersama perjalanan waktu diantaranya ada pula sejumlah seni dan kebudayaan kita yang punah tanpa sempat terdokumentasikan.

“Punah?” Demikian tanya saya di dalam keterce-
nungan tersebut yang kemudian segera pula saya jawab sendiri bahwa “tidak seharusnya ada seni dan kebudayaan yang hilang jika kita sejak awal berbangsa dan bernegara melakukan pencatatan dengan sebaik-baiknya terhadap segala karya cipta anak-bangsanya.”

Pikiran itu muncul sambil kian menyadari pula bahwa betapa pentingnya pekerjaan pencatatan tersebut, sebab catatan-catatan itulah tempat bangsa dan generasi berikutnya meninjau, melakukan kritisisme, dan kemudian melanjutkan kebudayaan barunya. Itu pula yang pada gilirannya nanti akan menjaga mata-rantai kebudayaan serta ajegnya bangsa kita ini di tengah bangsa-bangsa lainnya di dunia.

Untuk melangkah ke arah pencatatan tersebut,

seperti halnya keluasan Indonesia dengan seni dan kebudayaannya; itu merupakan pekerjaan yang luar biasa besar, suatu pekerjaan yang mungkin bisa membuat hati jadi “ciut” jika dilihat dari segi sumber daya manusia yang tersedia dan apalagi sumber daya pendukung untuk melaksanakannya. Namun bersamaan dengan itu pula, sang hati pula yang berontak dengan mengatakan “tak boleh *ciut*, kita harus memulainya meski dari titik manapun serta dari kemungkinan yang sekecil apapun.”

Munculnya manuskrip berjudul “Badingkut” di antara tiga jalan teater” yang ditulis oleh saudara Herry Dim, sungguh terasa sebagai ‘gayung bersambut’ dengan maksud memulai, atau tepatnya melanjutkan upaya-upaya pencatatan sebelumnya. Meski upaya tersebut masih dalam jumlah yang masih jauh dari memadai, semoga saja terbitnya buku “Badingkut” ini menjadi tambahan perbendaharaan catatan kita yang memiliki arti. Selamat menyimak!

Jakarta, 28 September 2011

Pengantar Penulis

Buku ini ditulis secara bertahap bahkan dalam rentang waktu yang jauh. Bagalnya adalah tulisan pendek berupa kertas pengantar untuk pelatihan tata pentas yang berjudul “Badingkat.” Mulai dipresentasikan pada tahun 2001, setelah itu mengalami beberapa penambahan serta kesempatan presentasi lainnya.

Namun, sebagai pekerjaan, kata “badingkut” sudah mulai tercetuskan saat menghadapi garapan drama “Raja Mati” (Eugene Ionesco) untuk produksi Sanggar Kita Bandung tahun 1978.

Tulisan tersebut kemudian tersimpan lama, baru terusik kembali sepuluh tahun kemudian yaitu tahun 2011 untuk keperluan program yang nyaris sama. Pada kesempatan 2011 itu pula muncul usulan agar “badingkut” dilengkapi untuk menjadi sebetuk buku. Suara-suara usulan itu muncul dari saudara-saudara aktivis teater Padang, Papua, kemudian Aceh, Kalimantan, dan akhirnya seluruh peserta pelatihan dari 20 provinsi; mereka menyatakan bahwa perlu sekali adanya semacam buku pengetahuan dasar tata pentas.

Suara-suara tersebut, tentu sangat berarti dan

sangat mendorong semangat, hingga akhirnya diputuskan untuk melengkapkannya.

Tapi, di tengah pekerjaan, muncul persoalan baru bahwa di antara kebutuhan adanya buku “pengetahuan dasar tata pentas” dan pembicaraan “tata pentas badingkut” itu sesungguhnya terdapat rentang permasalahan yang cukup jauh. Sebab ihwal pengetahuan dasar adalah satu hal yang seyogianya dibahas tersendiri, demikian halnya ihwal badingkut idealnya dalam bentuk buku yang lain.

Syukurlah kemelut persoalan tersebut tidak berlangsung lama sebab segera muncul hikmah, bahwa justru dengan mempertemukan rentang yang cukup jauh tersebut menjadi memiliki kesempatan untuk melihat semacam peta teater kita. Dengan peta dari pandangan (masih) jarak jauh, lumayanlah menjadi bisa melihat beberapa perbedaan teater terutama dari sudut pandang penataan artistiknya. Di samping hal tersebut, menjadi mungkin pula di dalam buku ini untuk menyampaikan hal-hal yang sifatnya mendasar bagi pekerjaan tata pentas. Meski ada pula risikonya yaitu di beberapa bagian terpaksa hanya

berupa kilasan-kilasan belaka.

Sudah menjadi kewajiban untuk disebutkan bahwa disamping buku ini bersumberkan kepada pengalaman-pengalaman pribadi, pun menggunakan rujukan dari sumber atau buku-buku lain. Terutama yang berkenaan dengan sumber/buku lain dan lebih utama lagi dalam hal penggunaan sejumlah foto dan gambar, itu adalah sepenuhnya tanggungjawab penulis. Sambil tetap menjaga etik dengan cara menyebutkan sumber-sumbernya, sepatutnya pula penulis mengucapkan terimakasih kepada sumber-sumber tersebut.

Seperti akan terlintas di dalam seluruh uraian buku ini, bahwa satu buku untuk lautan fenomena teater Indonesia; itu amat sangat jauh dari memadai. Tapi lepas dari segala kekurang-lengkapannya, mudah-mudahan dengan buku ini setidak-tidaknya kita telah memberi tanda bahwa telah memulai.

Menjadi mungkin hingga terbitnya buku ini, tak lepas dari uluran tangan serta perhatian jajaran Direktur Jenderal Nilai Budaya, Seni dan Film Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata RI yang ternyata di balik berbagai kesulitan masih berkenan memperhatikan dan mendorong terbitnya buku ini. Maka penghargaan dan terimakasih saya sampaikan kepada seluruh jajaran DirJen. NB,

S&F KemenBudPar RI. Secara khusus ucapan terimakasih disampaikan pula kepada Drs. Ukus Kuswara, MM yang ternyata telah berkenan memberikan kata sambutannya dengan begitu baik.

Posisi “Bunda Teater” di dalam peta teater Indonesia, hemat penulis, itu penting dan menentukan keberlangsungannya. Itu bisa dilacak sejak keberadaan Yati Sugiyati yang mendampingi Suyatna Anirun bersama STBnya hingga Lina Herlina Yusef yang mendampingi Yusef Muldyana dengan Laskar Panggungnya. Ketabahan dan kesabaran mereka begitu luar biasa dalam menghadapi berbagai kesulitan menghidupi teater. Alasan itu pula buku ini ingin diantar oleh Ratna N. Riantiarno sekaligus untuk berterimakasih kepada “ibu teater.”

Terimakasih, tentu, saya sampaikan pula kepada KP Sulistyio S Tirtokusumo yang telah memberikan kata pengantarnya. Permohonan bahwa Romo Sulis, demikian panggilan penulis kepada KP Sulistyio S Tirtokusumo, agar menulis sebagai seniman dan/atau (maaf) bukan sebagai pejabat negara, ternyata dipenuhi dengan tulisan yang begitu tajam menyentuh isi buku ini.

Limpahan terimakasih perlu penulis sampaikan kepada anak dan istri yang telah mengikhlaskan

kesabarannya selama perjalanan hidup di dalam teater dan juga selama penulisan buku ini. Juga kepada Erry Anwar dan kawan-kawan dari Teater Bel, kawan-kawan Teater Payung Hitam, Laskar Panggung, Tony Broer, Irwan Jamal, Ibu Oneng, Wahdat, Koko Sondari, Madio, Safron, bahkan di atas 200an komunitas teater yang terangkum di dalam jejaring *facebook* “Proyek Database Teater Nusantara” serta sejumlah kerabat lain yang tak mungkin dituliskan satu per satu. Terimakasih.

Akhirnya, semoga buku kecil ini ada manfaatnya.

Bandung, Ramadhan 1432H / Agustus - Oktober
2011

HD



Bab 1

Pendahuluan

Mengapa Orang-orang Pergi Nonton teater?

Tiga Jalan Seni Teater:

- Seni Industri
- Seni Non-industri
- Teater Jalan Tengah

Tentang Peran Terbakukan dan Peran Kreatif

Garis Besar Buku Badingkut di antara Tiga Jalan Teater

Mengapa Orang-orang Pergi Nonton Teater?

Pada kesempatan memberikan materi pelatihan “bimbingan teknis tata panggung 2011” yang diselenggarakan oleh Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata – Direktorat Jenderal Nilai Budaya, Seni dan Film – Direktorat Kesenian,¹ 19 – 23 April 2011, di Padepokan Nasional Pencak Silat (PNPSI) TMII jalan Taman Mini Raya No. 1, Jakarta; sebagai pembukaan dimulailah dengan pertanyaan “mengapa orang-orang pergi nonton

teater?”

Itu sama sekali bukanlah pertanyaan baru. Kitab tua tulisan John. E. Dietrich berjudul “Play Direction” yang terbit tahun 1953,² antara lain telah mengajukan pertanyaan itu. Namun, terutama dengan memperhatikan jawaban John. E. Dietrich yang terurai di dalam buku tersebut, pertanyaan yang sama terasa kemendesakannya untuk diajukan kembali di zaman kita seperti sekarang ini.

¹ Direktorat Kesenian, sejak 2011, diperlebar menjadi dua yaitu Direktorat Seni Pertunjukan dan Direktorat Seni Rupa.

² John E. Dietrich, *Play Direction*, Prentice-Hall, Inc., 1953.

Dietrich dengan merujuk pendapat seorang aktor sekaligus penulis naskah drama dan produser pertunjukan teater, George M. Cohan, memberikan jawaban bahwa orang-orang pergi

ke teater tidak lain untuk tiga hal yaitu: *tertawa*, *menangis*, dan *dicekam*.³

Di zaman buku Dietrich tersebut ditulis serta beberapa dasawarsa setelah terbit, mungkin jawaban atas pertanyaan tersebut jelas dan tuntas. Tapi lain halnya dengan kenyataan dunia seni pertunjukan di

zaman seperti sekarang kita rasakan; jawaban di atas terasa menjadi perlu dibongkar, ditimbang ulang, dan mungkin pula perlu diganti dengan jawaban yang sama sekali baru.

Bagaimana tidak?

Ihwal *tertawa*, misalnya, itu nyaris sudah habis ruang kesempatannya direbut oleh tontonan semacam Opera van Java.⁴ Demikian halnya

³ Cetak huruf miring dari HD.

⁴ Opera van Java adalah tontonan televisi yang mengutamakan *tertawa* sebagai tujuan utama. Jika *slap stick* saja sudah merupakan komedi kasar maka di dalam OvJ sudah sangat jauh lebih kasar lagi

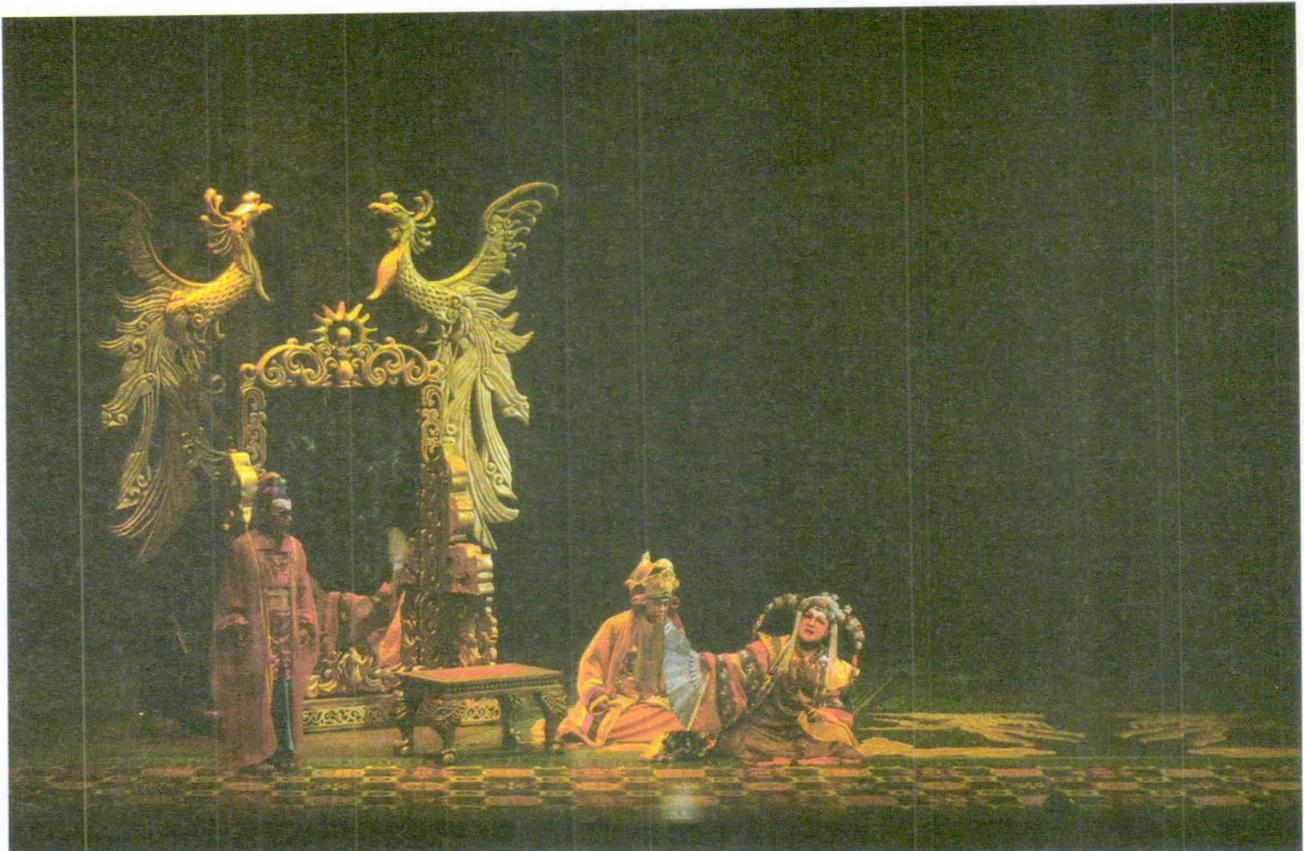
dengan *menangis*, telah habis dieksploitasi oleh aneka macam sinetron pada hampir seluruh stasiun tv yang ada di Indonesia. Hal yang relatif sama terjadi pula pada diskursus *cekaman*, itu

telah habis diabrak-abrik oleh produksi-produksi sinetron/film horror seperti “Suster Ngesot” dan semacamnya. Bahkan kehidupan ini sendiri sudah demikian *mencekam*, tidak saja oleh ancaman terror bom yang bertubi-tubi tapi juga oleh ketidak jelasan hidup,

gonjang-ganjing politik yang menjijikan, dan juga secara menyeluruh bahwa bumi dalam ancaman perubahan iklim yang demikian menakutkan.

Jelaslah kiranya, jika rumusan atau jawabannya adalah *tertawa*, *menangis*, dan *dicekam*; maka orang-orang tidak perlu lagi pergi dengan susah payah ke tempat pertunjukan teater, melainkan cukup dengan tinggal di rumah bahkan bisa sambil berbaring berhadapan dengan layar kaca televisi. Dengan kata lain, teater sudah tidak

demi tercapainya *tertawa*.



Gambar 1: *Salah satu adegan dari pertunjukan Teater Koma saat mementaskan drama Sie Jin Kwie, 2010. (foto: flickr)**

diperlukan lagi karena faktor kebutuhan (*need*) bagi publiknya telah diambil oleh tontonan lain. Tapi apakah betul demikian? Apakah betul teater sudah tidak dibutuhkan lagi bagi kehidupan? Jika benar, mengapa pula masih ada sejumlah kelompok/komunitas teater, masih ada pertunjukan-pertunjukan teater, masih ada

lembaga pendidikan seni teater, masih ada lembaga negara yang mengurus seni dan termasuk teater? Bukankah, jika teater tak dibutuhkan lagi, sebaiknya lembaga pendidikan dan lembaga-lembaga negara itu dibubarkan saja? Munculnya pertanyaan-pertanyaan atau tepatnya kegelisahandi atas, menunjukkan bahwa pertanyaan

paling awal itu masih relevan dan mendesak untuk kita kaji ulang: mengapa orang-orang pergi nonton teater?

Jawaban sementara

dan termudah atas pertanyaan tersebut bahwa orang-orang pergi nonton teater yaitu untuk mendapatkan hal-hal yang tidak bisa didapat dari tontonan dagelan kasar, sinetron yang memerah air mata, dan lakon-lakon horror dangkal seperti telah disinggung di atas. Tapi, masalahnya, jawaban mudah tersebut ternyata masih berujung pada tanya, yaitu: apakah yang tidak ada di dalam tontonan-tontonan populis tersebut?

Setelah melalui diskusi pada acara pelatihan di atas, muncul jawaban bahwa *orang pergi nonton teater itu untuk memelihara kecendekiaan dan martabat kemanusiaan*. Jawaban ini muncul antara lain atas tinjauan sekilas terhadap sejumlah naskah drama serta beberapa pertunjukannya yang pernah terjadi di tanah air. Umumnya naskah-naskah drama yang telah diakui kekuatannya, itu menunjukkan adanya diskusi yang ketat ihwal kemanusiaan, filsafat, hingga pengakuan dan bahkan ‘gugatan’ terhadap wilayah religiusitas. Dari rentang keberadaan naskah drama *Antigone*

“... *orang pergi nonton teater itu untuk memelihara kecendekiaan dan martabat kemanusiaan...*”

(Sophokles) hingga *Interogasi atawa Jangan Biarkan Tuhan Bicara* (Arifin C. Noer), tegas sekali memperlihatkan ruang diskusi mendalam

tersebut yaitu diskusi-diskusi ihwal pemahaman tentang keberadaan manusia yang hampir bisa dipastikan tidak akan ditemukan di dalam tontonan-tontonan hiburan. Wilayah diskusi atau ruang pemikiran yang terkandung di dalam naskah drama dan kemudian pertunjukan teater tersebut, pertama sekali dan/atau sekurangnya berkenaan dengan kepentingan memelihara sekaligus memuliakan kecendekiaan. Hal kecendekiaan ini, seperti kita ketahui, tak lain merupakan ‘harta’ atau fitrah bawaan manusia terbesar yang harus senantiasa terjaga, sekaligus menjadi batas pembeda dengan hewan (*homo*) lainnya.

Hanya pada naskah dan pertunjukan teater pula kita bisa melihat sosok manusia secara utuh dan sampai sedalam-dalamnya, dan semuanya itu dihadirkan dengan seutuh kemanusiaannya. Baik tokoh-tokoh tragik, komedia, bahkan yang mengalami nasib *absurd*; di dalam sejumlah drama dan pertunjukan teater itu umumnya

dihadirkan dalam ‘keagungan’ martabat kemanusiaannya. Kemendalaman serta alur yang bisa membawa pemahaman kita (penonton) terhadap gambaran kemanusiaan, itu antara lain kita temukan misalnya di dalam drama *Woyzeck* (Georg Buchner), demikian halnya penelanjangan hipokrisi manusia ditemukan di dalam drama *Hantu-hantu* (Ibsen), dan juga pertarungan kemanusiaan terhadap kebobrokan lingkungan tercermin secara mendalam seperti pada *Musuh Masyarakat* (Ibsen), *Perjuangan Suku Naga* (Rendra), seperti halnya juga pada hampir seluruh naskah-naskah yang ditulis oleh Arifin C. Noer.

Kemendalaman ihwal kemanusiaan serta puitika cara pengungkapan yang, katakanlah, seperti seindah *Pernikahan Darah* (Lorca) garapan Teater Populer dengan sutradara Teguh Karya, itu hampir tidak pernah dijumpai di sejumlah hiburan produksi industri seni dan bahkan tidak akan dijumpai di dalam film-film produksi Hollywood sekalipun.

Di balik sebagian kecil naskah drama dan/atau pertunjukannya yang disebut di atas, tentu di dalamnya masih ada unsur-unsur tertawa, menangis, dan daya cekam. Tapi, segera pula bisa kita lihat bahwa unsur-unsur tersebut bukanlah tujuan utama bagi suatu peristiwa teater melainkan

semata-mata semacam bumbu atau hanya hadir sebatas diperlukan demi penggambaran kecendekiaan dan martabat kemanusiaannya.

Tiga Jalan Seni Teater

Masih di tengah berlangsungnya “bimbingan teknis tata panggung 2011 (BTTP2011),” muncul lagi pertanyaan: apakah ada bedanya antara seni industri dan seni non-industri?

Sebelum menjawab pertanyaan di atas ada baiknya melihat terlebih dahulu sosiologi peserta BTTP2011 agar kita bisa melihat pula latar belakang munculnya pertanyaan tersebut.

Peserta BTTP2011 relatif beragam, di dalamnya adalah pegiat tari, aktivis teater, dan mereka yang berlatar belakang senirupa. Selain itu, mereka pun berasal dari 20 provinsi yang satu sama lain tentu memiliki perbedaan realitas seni dan masalah-masalah yang dihadapi di daerahnya masing-masingnya. Jika dirinci lagi, mereka pun terdiri dari perorangan dan sebagiannya lagi adalah karyawan Taman Budaya dan Dinas Pariwisata & Kebudayaan.

Khususnya bagi kalangan Dinas Pariwisata, pertanyaan di atas dirasakan penting mengingat bahwa mereka pun sedang didorong untuk sanggup

menggalang seni industri dan/atau yang pada saat ini sering didengarkan dengan istilah 'industri kreatif.' Berkenaan dengan sosiologi seperti itu pula maka muncul pertanyaan lanjutannya: mana lebih penting antara seni industri dan non-industri?

Segera saja kita jawab terlebih dahulu pertanyaan terakhir, bahwa keduanya sama penting. Bahkan idealnya satusama lain saling menghidupi dan/atau bukan sebaliknya terjadi proses kanibalistik atau saling membunuh. Ringkasnya, seni non-industri bisa menyumbangkan kehidupan kreatif bagi seni industri serta kehidupan pada umumnya; dan pada sisi lainnya seni industri sanggup menyambung kehidupan seni non-industri terutama dalam hal ongkos produksi. Hal ini sekaligus menjelaskan adanya perbedaan bahwa seni industri cenderung tumbuh populis dan menjadi medan perdagangan, sementara seni non-industri cenderung melimpah dalam hal kreativitas tapi hidup di kalangan terbatas sehingga hampir tak pernah menjadi bagian dunia dagang dan/atau hampir tak pernah menghasilkan uang.

Oleh kenyataan sosiologis itu saja sudah mulai tampak bahwa ada dua cara hidup yang berbeda antara seni industri dan seni non-industri. Untuk lebih tegasnya lagi, kita lihat perbedaan tersebut

seperti berikut ini:

Seni Industri atau yang kemudian sering pula disandingkan dengan kata *industri kreatif*, tegas sekali di sana menerakan kata 'industri.' Di balik kata industri umumnya segera kita hubungkan dengan wacana profesionalisme, kecanggihan produksi dan manajemen pengelolaannya, timbangan produk yang laik dan tidak laik jual, memperhatikan selera publik dan bahkan jika dirasakan perlu biasanya dilakukan pula riset pasar.

Itulah sebagian kecil yang melandasi logika industri. Sementara di hadapan kata 'kreatif' hingga menjadi rangkaian kata 'industri kreatif,' seni industri memang cenderung bermula pula dari kreativitas tapi manakala bentuk dan produknya telah ditemukan; kreativitas tiba pada saat harus dihentikan, dibekukan, dibungkus, dan kemudian dijual. Produk yang telah ditemukan tersebut, pada kasus-kasus tertentu bahkan harus terus-menerus didorong, dikemas, dan dipromosikan hingga menemukan pasarnya yang terbesar.

Demi upaya-upaya profesionalisme, kecanggihan produksi, manajemen pengelolaan, kemasan, promosi, dan penjualan seni industri; syarat yang paling pertama harus dipenuhi bahwa kesenian tersebut harus dijaga sekuat mungkin agar tidak

Teater Industri	Seni Teater Non-industri
Profesional (<i>dalam arti berdasar ikatan kerja</i>)	Amatir (<i>dalam arti tak mengikat tapi berdasar kekeluargaan</i>)
Etos kerja berdasar tarif bayaran	Bekerja dengan militansi
Ke arah prinsip sofistikasi	Kepada pencapaian nilai-nilai
Orientasi komersial/dagang	Orientasi apresiasi
Berdasar selera publik	Berdasar relevansi nilai-nilai
Mengalami pembekuan kreativitas	Kreativitas yang progresif
Bermodal besar	Seringkali tanpa modal

berubah, tidak boleh ada lagi kreativitas kecuali kreativitas-kreativitas di wilayah manajemen. Demikianlah 'produk' tersebut ditahan hingga mencapai puncak tertinggi (*peak*) pemasarannya. Perubahan atau kreativitas berikutnya dilakukan jika grafik pasar sudah tampak menurun dan/atau sudah sampai titik nadir tak bisa dijual lagi.

Seni Non-industri dalam berbagai hal merupakan kebalikan dari seni industri. Umumnya seni non-industri atau tepatnya dalam pembicaraan ini adalah teater non-industri, itu cenderung amatir dalam hal pengelolaan tapi sangat militan di dalam proses produksi, arah produksi tidaklah kepada pencanggihan (sofistikasi) melainkan kepada pencapaian nilai-nilai, timbangan produksi pun bukan kepada laik atau tidak laiknya dijual melainkan kepada penting atau tidak pentingnya untuk apresiasi publik, maka

langkah awalnya tidaklah dengan melihat selera publik melainkan 'relevansi nilai-nilai' yang diperkirakan dibutuhkan oleh publik ketika itu.

Dilatari lagi oleh berbagai keadaan lain—misalnya, tidak memiliki modal produksi—maka teater non-industri dalam berbagai hal sangat menuntut kreativitas. Ihwal kreativitas ini pula yang cenderung bersifat progresif pada setiap teater non-industri. Tidak jarang satu kelompok teater bisa memproduksi dua bahkan tiga produksi dalam setahun dengan naskah dan bahkan bentuk pementasan yang masing-masingnya sama-sekali berbeda. Oleh kenyataan ini saja sudah bisa kita lihat bahwa hampir tidak mungkin bagi teater non-industri untuk melakukan pengemasan, promosi, dan seterusnya. Sebab ketika pengemasan dan promosi untuk satu produksi hendak dimulai, justru pada saat bersamaan kelompok teater

tersebut telah melangkah lagi ke kreativitas berikutnya.

Perbedaan-perbedaan di atas akan tampak lebih tegas lagi jika dilihat pada bentuk diagram seperti yang kita lihat pada halaman ini.

Perlu pula dicatatkan di sini bahwa di antara dua perbedaan tersebut sesungguhnya masih terdapat jalan ke-tiga atau semacam “jalan tengah,” salah satu kemungkinannya yaitu dalam moda pertunjukan teater permanen dan berkala.

Teater Jalan Tengah, cukup banyak contoh kegiatan teater di dunia yang melaksanakan moda pertunjukan teater permanen; cara ini bisa disebut sebagai jalan tengah antara teater industri dan teater non-industri. Beberapa contoh tersebut di antaranya adalah Globe Theater⁵ di London yang khusus mementaskan naskah-naskah Shakespeare secara permanen dan berkala, serta moda Off-Broadway atau Off-Off-Broadway di AS.⁶

5 Dikenal pula dengan nama *The Globe Theatre of Shakespeare*. Mulai dibangun pada 1599. Pada 29 June 1613 mengalami kebakaran dan dibangun kembali pada bulan Juni 1614. Rekonstruksi *the Globe* dengan nama “Shakespeare’s Globe” mulai dibuka pada 1997 dan memberlangsungkan pementasan drama-drama Shakespeare hingga sekarang.

6 Gerakan Off-Broadway dimulai pada tahun 1950an, sebagai reaksi atas “kecenderungan komersialisasi teater Broadway” sekaligus menjadi “saluran generasi baru” seniman-seniman kreatif.

Tidak sama persis namun analog dengan moda jalan tengah ini adalah produksi-produksi teater yang telah direncanakan masa pertunjukannya untuk proyeksi jangka panjang antara tiga sampai dengan lima tahun ke atas. Lakon epik Mahabharata yang disutradari oleh Peter Brook, misalnya, pementasannya berlangsung selama empat tahun sejak pentas perdananya pada tahun 1985. Contoh pentas terpanjang yang sepatutnya dicatat pula adalah drama musikal “The Phantom of the Opera,” pentas perdana pada tahun 1986 dan masih berlangsung hingga sekarang di tahun 2011. Hingga tahun 2010 saja “Phantom” telah dipentaskan di 149 kota di 25 negara, ditonton oleh lebih dari 100 juta orang.⁷

Seni pertunjukan produksi negeri kita sendiri tampaknya telah mulai menempuh jalan tengah ini, setidaknya adalah pentas teater tari *I La Galigo* yang disutradarai oleh Robert Wilson.

Benih ini pada awalnya “membumi” dan jauh dari “tekanan produksi komersial” serta membantu sekali bagi masa depan ratusan kelompok teater di Broadway greats. Garapan perdana Off_Broadway (1954) adalah drama musikal “Opera Tiga Gobang” (*Threepenny Opera*, Brecht/Weill). Di kemudian hari Off-Broadway dianggap terjebak pula pada komersialisasi hingga muncul tantangan barunya yaitu Off-Off Broadway.

7 Wikipedia.

Pentas perdana *I La Galigo* berlangsung tahun 2004 kemudian berlanjut pada pentas di berbagai kota di Asia, Eropa, Australia, dan AS. Menyusul keberhasilan *I La Galigo* (bahkan saat naskah buku ini ditulis pertunjukannya sedang berlangsung di tanah air) adalah garapan yang menggabungkan antara kreativitas dan logika industri ini dalam bentuk teater tari yang berjudul “Matah Ati.” Garapan yang masa prosesnya selama 2,5 tahun ini, menurut rencana untuk dipentaskan pula di beberapa negara.

Di atas itu semua dan pada peta sejarah teater Indonesia, tentu kita harus mencatatkan keberadaan Teater Koma. Kelompok yang didirikan di Jakarta, 1 Maret 1977 oleh 12 pekerja teater yaitu N. Riantiarno, Ratna Madjid, Rima Melati, Rudjito, Jajang Pamontjak, Titi Qadarsih, Syaeful Anwar, Cini Goenarwan, Jimi B. Ardi, Otong Lenon, Zaenal Bungsu dan Agung Dauhanadalah, sejak kiprah awalnya telah menunjukan pilihan “jalan tengah” bagi sejumlah pementasan-pementasannya. Terhitung sampai dengan 2011 Teater Koma telah berpentas sebanyak 122 kali yang di antaranya pernah mencapai 30 hari pentas untuk satu garapan. Jika kita memperhatikan pilihannaskah-naskah yang dipentaskan serta tentu saja dengan memperhatikan pula pementasannya,

Teater Koma cukup tegas beranjak dari energi teater kreatif di tataran produksi dan kemudian menjalankan manajerial industri pada tataran pemasarannya. Dalam berbagai hal, Teater Koma harus disebut sebagai pelopor yang menempuh “jalan tengah” bagi teater Indonesia.

Tentang Seni Peran Terbakukan dan Seni Peran Kreatif

Satu hal lagi yang menjadi pembeda umum antara seni pertunjukan industri dan seni pertunjukan non-industri adalah di dalam hal seni peran. Meski tidaklah menjadi subyek bahasan untuk buku ini, ada baiknya tentang hal tersebut kita ulas dengan serba selintas.

Ihwal seni peran pada hampir setiap seni pertunjukan industri, itu berlandaskan kepada pola peran yang di/terbakukan (*mannered acting*). Kalaupun terjadi kreativitas, itu biasanya berlangsung di masa awal pencarian, seluruh orientasi justru kepada diri si pelaku termasuk perhatian-perhatian khusus terhadap kelebihan sekaligus kekurangan tubuhnya. Pada saatnya kelak tampil, si pelaku ini sesungguhnya berperan membawakan dirinya sendiri (*manner*) yang telah



Gambar 2: *Pertunjukan tv (tv show) Opera van Java yang adakalanya pula melakukan pertunjukan pentas keliling (road show), merupakan salah satu moda seni pertunjukan industri yang fenomenal. (foto: bloggengalam.com)*

dikemas ke dalam kemungkinan tertentu. Manakalasanya sudah terbakukan ini membawakan peran (karakter tokoh) lain, maka yang muncul adalah ciri statusnya berdasarkan plot sementara penampilan dan perilaku keseluruhannya adalah tetap dan/atau sama dengan ketika membawakan peran-peran sebelumnya. Gejala seperti ini

sangat umum terlihat di dunia seni pertunjukan lawak. Gogon Srimulat hingga Sule di Opera van Java, misalnya, di dalam sejumlah produksi dengan lakon yang berbeda senantiasa tetaplah tampil sebagai dirinya yang telah dibakukan ini; keduanya akan tampil tetap sama meskipun lakon/ceritanya berganti atau berbeda-beda. Pembakuan

akan terus menerus berjalan selama pengayaan (stilisasi) dirinya masih diterima publik dan masih laku di panggung industri hiburan. Pencapaian yang dianggap puncak di dalam kategori seni peran seperti ini adalah manakala seseorang dianggap telah menemukan “ciri khas” yang kemudian dianggap laris di pasar industri hiburan. Sementara pada dunia seni peran yang sesungguhnya, keberangkatan dan pola kreatifnya justru sama sekali berlawanan arah. Pola-pola peran terbakukan oleh sebagian besar aktor/aktris bahkan dianggap “penyakit” atau sekurang-kurangnya merupakan hal yang sangat dihindari. Setiap aktor/aktris kreatif ini tampil di dalam lakon baru maka akan berusaha keras untuk sama sekali lain dengan penampilan dan pengayaan sebelumnya, sebab orientasi kehadirannya bukanlah kepada dirinya melainkan kepada tokoh yang harus diperankan berdasarkan naskah dan hasil interpretasi sutradara serta interpretasi dirinya sendiri. Sebut saja satu nama Ratna Riantiarno dari Teater Koma, jika ia pernah tampil di dalam 100 lakon maka artinya ia pernah tampil dengan 100 peran yang satu sama lain

...masih sering muncul pra-anggapan bahwa teater itu adalah semata-mata seni drama atau sandiwara. Itu, tentu saja, tidaklah salah; namun yang perlu difahami di sini bahwa seni drama tidak lain merupakan salah satu saja dari dunia teater.

berbeda. Takaran kritik atau penilaian publiknya pun berdasarkan tuntutan kreatif tersebut. Seorang aktor/aktris dianggap berhasil dan mencapai puncak pencapaiannya justru ketika ia berhasil tampil sebagai gambaran dan pribadi baru yang sesuai dengan tuntutan naskah, gagasan sutradara, serta koordinasinya di dalam keseluruhan irama permainan di dalam pertunjukannya. Dalam berbagai hal, tuntutan dan masa proses aktor/aktris kreatif itu jauh lebih berat dan lebih panjang ketimbang aktor/aktris dengan pola pembakuan. Untuk menghadapi pemanggungan naskah-naskah tertentu bahkan dituntut untuk mempelajari sejarah, sosiologi, ilmu jiwa (karakterologi), hingga hal-hwal filsafat yang berkenaan dengan lakon dan watak yang hendak dibawakannya. Persiapan bagi seorang aktor/aktris oleh sutradara mumpuni, Suyatna Anirun (1936 - 2002), bahkan diandaikan seperti halnya tanah lempung bahan pembuatan seni keramik; setelah diambil dari galian, tanah itu harus dibersihkan, diolah, dan kemudian dibanting-banting agar kemudian bisa dibentuk.

Garis Besar Buku Badingkut di antara Tiga Jalan Teater

Sebelumnya, perlu dijelaskan di sini, bahwa manakala buku ini menggunakan kata teater; itu artinya mencakup wilayah seni pertunjukan yang di dalamnya bisa berupa drama, tari, musik, dan/ atau gabungan dari seluruhnya hingga sampai kepada bentuknya yang paling mutakhir. Catatan ini perlu disampaikan mengingat masih sering muncul pra-anggapan bahwa teater itu adalah semata-mata seni drama atau sandiwara. Itu, tentu saja, tidaklah salah; namun yang perlu difahami di sini bahwa seni drama tidak lain merupakan salah satu saja dari dunia teater.

Selanjutnya, seperti telah disebutkan di atas, bahwa meski dua jalan seni (industri dan non-industri) itu masing-masing berbeda tapi keduanya sama penting bagi kehidupan kesenian

kita. Bahkan sesungguhnya dua hal yang berbeda ini berada pada satu tubuh yang sama, yaitu tubuh kita sendiri yang menjalaninya, tubuh teater Indonesia. Di tengah dua tegangan tersebut adalah yang telah kita sebutkan sebagai moda jalan tengah.

Buku ini akan mencoba melihat moda teater terutama dari sudut pandang tata pentas, dan lebih khususnya lagi tata pentas bagi teater jalan tengah tersebut. Dimulai dengan pertanyaan “mengapa orang-orang pergi nonton teater,” maka buku ini dibuka dengan penglihatan adanya fenomena Tiga Jalan Seni seperti telah terurai di dalam bab pendahuluan ini, yaitu yang terdiri dari fenomena Seni Industri, Seni Non-industri, dan Teater Jalan Tengah.

Pada dasarnya, buku ini bermaksud menguraikan fenomena yang paling menarik di dalam pertumbuhan teater Indonesia yaitu gejala sejumlah pekerja atau kelompok teater yang melakukan perlawanan terhadap kemiskinan. Bentuk dan cara perlawanan ini, dalam beberapa hal memunculkan suatu gerakan estetika tersendiri yang kemudian (di dalam buku ini) disebut “badingkut.”

Namun, demi kejelasan dan terpetakannya arus perlawanan tersebut, maka mau tidak mau dan/atau seyogianya uraian dimulai dengan ulasan “Teater dalam Sebuah Gambaran Umum.” Pada bagian ini, meski dengan serba sekilas, kita akan bertemu kembali dengan uraian tentang elemen-elemen teater, tujuan-tujuan teater, teater presentasional dan teater representasional, moda produksi teater modern, ragam kelompok-kelompok teater, tentang personel teater, produser, dramaturg, sutradara, pemain, para penata yang terdiri dari penata pentas, penata busana, penata cahaya, penata suara, serta hubungan antar-personel teater, dan tentang arsitektur teater.

Setelah melihat gambaran umum tentang dunia teater, berikutnya kita akan tiba kepada pembahasan yang menjadi pokok di dalam buku ini yaitu tentang tata pentas.

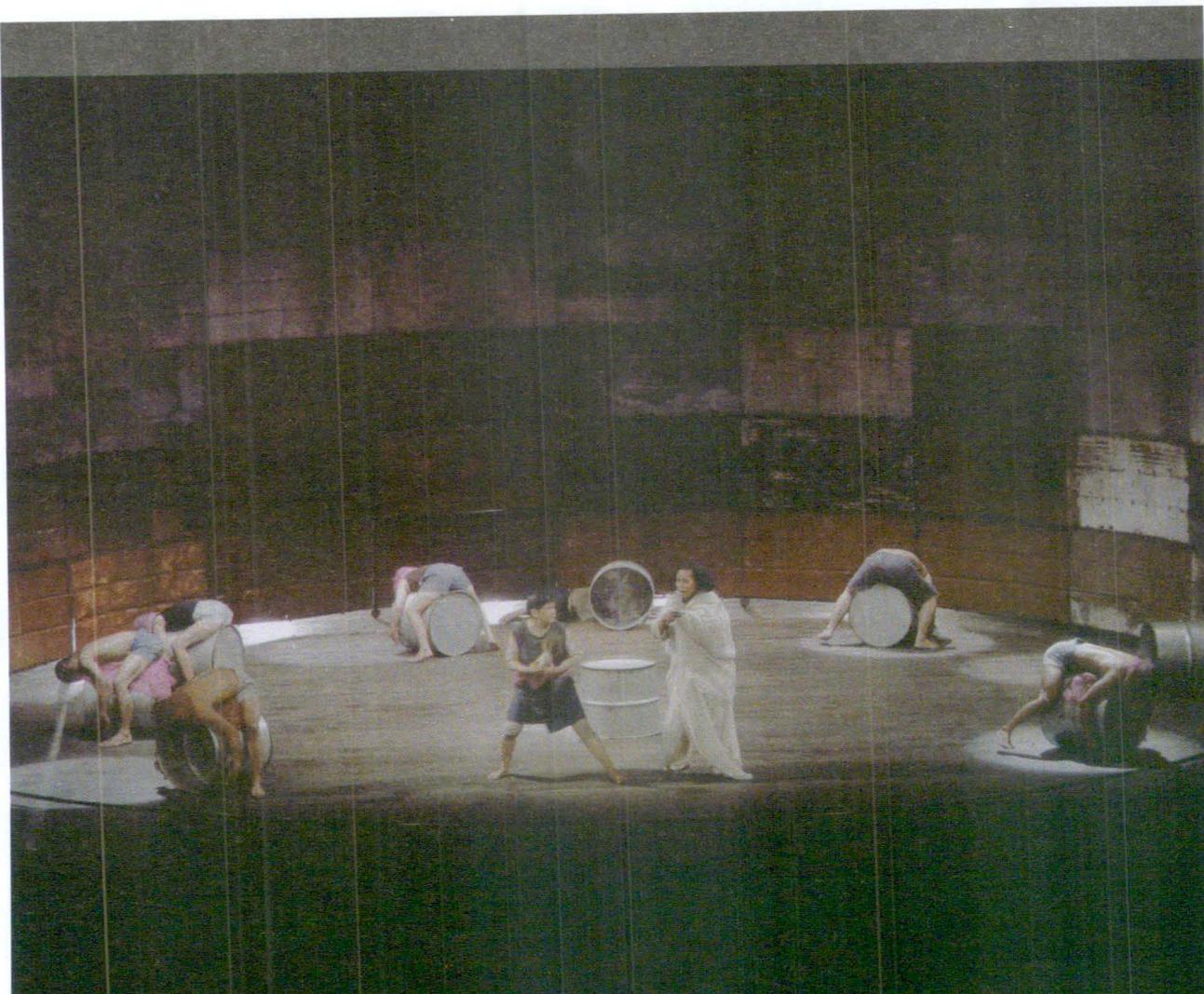
Khususnya pada bab tata pentas, akan kita lihat uraian atau pembahasan ihwal tata pentas dalam situasi “normal” dan/atau beranjak dari prinsip andaikan segala kebutuhannya tersedia. Sehubungan dengan hal itu, maka rujukannya adalah kepada teater mapan. Ini sekaligus demi memperjelas gambaran berikutnya tentang prinsip badingkut yang akan dibahas pada bab atau bagian lainnya di dalam buku ini. Sebab, pada bab badingkut, segala hal tentang tata pentas tersebut akan dibahas lagi dengan sejumlah “bandingan” atau perbedaan-perbedaannya jika dibanding dengan teater mapan.

Uraian ihwal tata pentas ini, harapannya, antara lain untuk melandasi gambaran bahwa sejarah atau etnografi teater kita ini sesungguhnya berbeda dengan sejarah/etnografi teater mapan yang umumnya terjadi di negara-negara yang juga telah mapan. Meski pada suatu saat di masa modern teater Indonesia mengalami persinggungan dengan dunia teater mapan (baca: Barat), teater modern Indonesia tetaplah sesungguhnya memilih jalannya sendiri. Tentang jalan sejarah teater Indonesia tersebut akan terbaca kembali jika kita melihatnya sejak keberadaan teater etnik, masa teater modern, dan teater adaptif.

Terakhir, jika teater barat itu dianggap mapan,

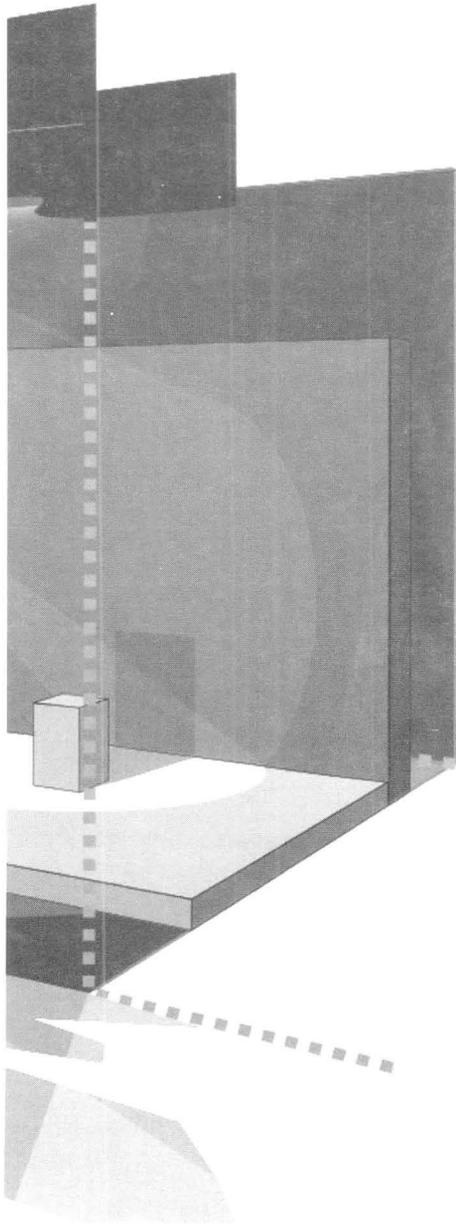
lumrah, dan memang telah ajeg konvensi-konvensinya; maka pada rentang teater Indonesia akan didapati sejumlah ke-tak-lumrahan, kegelisahan, serangkaian pemberontakan eksperimental, yang sesungguhnya merupakan “perlawanan kreatif.” Prinsip yang tak lumrah dan perlawanan kreatif inilah yang kemudian disebut prinsip “badingkut.”

Penutup atau bab lampiran dari buku ini disertakan sekadar contoh jejak kerja penata artistik untuk produksi drama “Woyzeck” yang diharapkan bisa memberikan kilas gambaran tahapan kerjanya.



Sejumlah drum bekas yang digunakan sebagai properti, elemen visual, bahkan “diajak” menjadi bagian organis dari tubuh dan juga menjadi dinding keseluruhan setting pada salah satu pementasan Teater Kubur dalam lakon “Sirkus Anjing” yang ditulis dan disutradarai oleh Dindon W.S. pada Art Summit tahun 2004 di Gedung Kesenian Jakarta.

Foto: Madio Sudarmo



Bab 2

Teater dalam Sebuah Gambaran Umum

Elemen-elemen Teater

Tujuan-tujuan Teater

Teater Presentasional dan Teater Representasional

Produksi Teater Modern

Kelompok-kelompok Teater

Personel Teater:

- Produser
- Dramaturg
- Sutradara
- Pemain
- Para penata:
 - Penata Pentas
 - Penata Busana
 - Penata Rias (Rambut palsu, Topeng)
 - Penata Cahaya
 - Penata Suara

Hubungan antar-Personel Teater

Arsitektur Teater:

- Pentas proskenium
- Teater arena
- Pentas terusan
- Amfiteater
- Pentas kotak hitam
- Pencarian alternatif

Teater dalam Sebuah Gambaran Umum

Teater merupakan sebuah bentuk tontonan yang tertua di dalam kebudayaan manusia di dunia. Tidak seperti film yang merupakan pertunjukan hasil teknologi rekaman, di dalam pertunjukan teater para pemain atau aktor dan aktrisnya hadir langsung di hadapan penonton. Mereka bermain di sebuah pentas yang biasanya dirancang khusus untuk lakon tertentu. Ruang yang tertata untuk pertunjukan, baik yang bersifat permanen atau pun sementara, dikenal pula dengan sebutan teater dan/atau kita sering menyebutnya dengan istilah pentas atau panggung. Bangunan atau gedung tempat berlangsungnya pertunjukan teater secara keseluruhan disebut gedung teater. Di Indonesia, kita kenal misalnya Teater Arena Taman Budaya Surakarta, Teater Kecil TIM Jakarta, Teater Salihara, dan sebagainya. Beberapa gedung untuk pertunjukan teater banyak pula yang tidak disebut langsung sebagai gedung teater, melainkan dengan nama lain seperti Gedung Kesenian, Grha Bakti Budaya (Jakarta), Gedung Kesenian Rumentang Siang, Gedung Kesenian Sunan Ambu, Auditorium CCF (Bandung). Suatu ketika nama teater pernah



Gambar 3: foto rekonstruksi penonton Globe Theatre di London. Tampak penonton duduk di jajaran kursi yang ada di tiga bidang lahan, atau berdiri pada halaman terbuka. Seperti itulah kira-kira posisi penonton Globe Theatre di zaman Shakespeare. Yang tampak di pentas adalah sebetuk atap dan elaborasi dekorasi di dinding belakang. Pilar-pilar oak besar, dilukis menyerupai marmar, menopang sebuah canopy yang juga dilukis merepresentasikan sorga.

pula lebih identik dengan gedung bioskop untuk pemutaran film karena memang dipinjam untuk penamaan sejumlah bioskop.

Salah seorang sutradara teater asal Inggris yang sangat dikenal, Peter Brook, pernah mengatakan

bahwa syarat untuk pertunjukan teater itu adalah adanya tempat; kemudian ada seorang atau beberapa aktor yang melakukan tindakan-tindakan tertentu di sebuah ruang kosong, sementara sejumlah orang lainnya menonton. Di

ruang kosong, yang disebut pentas itulah para aktor tampil membawakan cerita tentang aspek pengalaman manusia. Para aktor, penonton, dan ruang (*space*) adalah tiga esensi dari teater. Yang keempat adalah pertunjukan, atau kerja kreatif para aktor, sutradara, para penata di dalam suatu produksi. Pertunjukan yang umumnya dimainkan adalah drama—tragedi, komedi, atau musikal (komedi musikal)—meski itu bukan keharusan dan/atau bisa saja bentuk yang lain. Maka dalam pengertian luasnya, pertunjukan teater bisa berupa teater musikal, teater tari, wayang golek atau kulit (*puppet shows*), pantomim (*mime*), dan bentuk-bentuk tontonan lain semisal resital puisi yang kerap juga memperhatikan kepentingan dramatik dan teatral. Para pakar antropologi dan sejarah teater merumuskan bahwa asal-muasal teater itu untuk mengungkapkan mitologi dan ritual, dipertunjukkan melalui tari-tarian dan *mime* yang umumnya menggunakan topeng, pertunjukan dilakukan di saat musim panen atau upacara-upacara yang dianggap penting di dalam kehidupan. Teater-

Pada kebudayaan kita sendiri yang bertebar luas di Nusantara, banyak sekali moda-moda teater yang berpusat kepada ritus atau penghormatan kepada tanaman padi serta moda-moda ritual lainnya.

teater paling awal berbicara tentang kehidupan, kematian, dan kelahiran; dimaksudkan demi kebaikan dan kebahagiaan hidup masyarakat waktu itu. Laku peran di atas pentas menirukan kehidupan dilengkapi ragam busana, sejumlah topeng, tata rias, gerak tubuh (*gesture*), tari, musik, dan pantomim sebagai elemen-elemen teatral untuk ritual-ritual di masa awal tersebut. Di dalam masa yang tak tercatat kesejarahannya, upacara-upacara dan ritual-ritual ini diformalkan menjadi festival-festival dramatik yang meluas keberadaannya sejak dari Yunani di Barat hingga ke India di Timur. Pada kebudayaan kita sendiri yang bertebar luas di Nusantara, banyak sekali moda-moda teater yang berpusat kepada ritus atau penghormatan kepada tanaman padi serta moda-moda ritual lainnya.

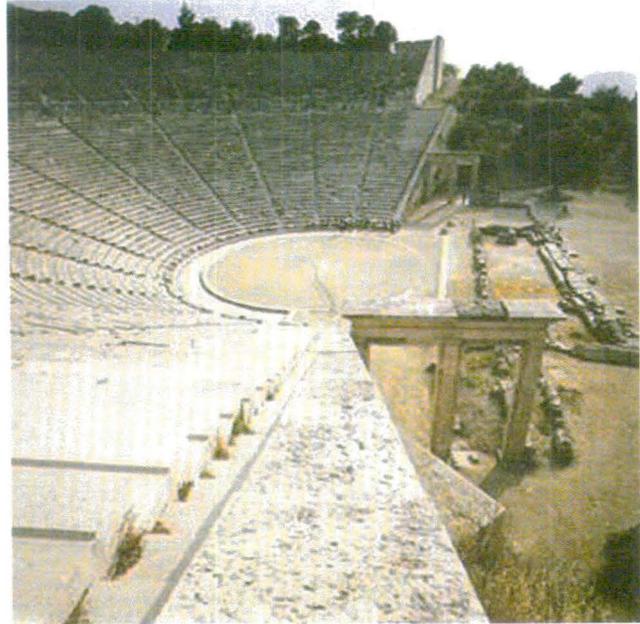
Elemen-elemen Teater

Yang mendasar dari pengalaman teater adalah pengalaman menonton dan ditonton. Kata *teater* muncul dari bahasa Yunani yaitu *theatron* yang

bermakna tempat menonton. Sejalan dengan perjalanan sejarah kebudayaan-kebudayaan di dunia, para aktor pun kemudian menggunakan bermacam-macam lokasi dan bentuk untuk teater, semisal amfiteater, tempat-tempat ibadah, pasar, garasi, sudut jalan, gudang, halaman atau tanah kosong, dan gedung-gedung formal. Jadi bukanlah gedung yang menyebabkan adanya teater, melainkan adanya ruang yang digunakan para aktor untuk mengungkapkan pengalaman kemanusiaan di hadapan penonton.

Kehadiran pemain dan penonton di dalam sebuah ruang, merupakan salah satu elemen teater, elemen lainnya adalah naskah yang tertulis atau pun tidak tertulis, kostum, tata pentas (*scenery*), tata cahaya, tata suara, dan alat peraga/properti (*props*). Umumnya pertunjukan-pertunjukan teater itu dikerjakan secara kolaboratif yang melibatkan sejumlah orang kreatif untuk bidangnya masing-masing.

Teks teatral (naskah), kerap juga disebut *drama* atau karya sastra drama, seringkali menjadi bingkai vital bagi suatu pertunjukan. Filsuf Yunani, Aristoteles, menulis pada abad ke-4 SM, bahwa muatan pikiran di dalam drama adalah respon langsung terhadap kebutuhan kemanusiaan yang diambil/ditiru dari pengalaman kehidupan.



Gambar 4: Drama-drama Yunani kuno dipentaskan di teater terbuka, seperti salah satunya tampak di Epidauros, Yunani. Teater ini dirancang oleh Polyclitus Muda pada tahun 350 SM. Festival drama Yunani kuno, hingga kini masih diselenggarakan di setiap musim panas di teater yang menampung 14.000 tempat duduk ini. Foto: Corbis/Roger Wood.

Kata *drama* bersumber kepada kata kerja di dalam bahasa Yunani *dran* yang bermakna melakukan, tindakan, atau mempertunjukkan. Aristoteles selanjutnya mendefinisikan drama sebagai „sebuah peniruan dari sebuah tindakan.“ Konsep Aristoteles tentang peniruan (*mimesis*, bahasa Yunani) menyebutkan bahwa segalanya dimulai dari sang penulis naskah yang memilih-

pilih dan menyusun kejadian-kejadian, kata-kata, dan imaji-imaji ke dalam pola dramatik sehingga itu semua menjadi memiliki makna peristiwa kemanusiaan. Definisi Aristoteles yang paling dikenal menyebutkan; drama adalah sebuah peniruan atas suatu tindakan secara menyeluruh, lengkap, berdaya *magnitude* dan meluas wilayah ungunya.

Tujuan-Tujuan Teater

Teater bisa menyuguhkan bermacam-macam akhir cerita atau kesimpulan. Bisa saja dirancang untuk menghibur, instruksi, motivasi, persuasi, dan bahkan hentakan atau kejutan. Namun apapun yang menjadi pusat penekanan (intensitas) sutradara, pemain, dan awak pentas (*crew*), itu amat bergantung kepada interaksinya dengan penonton. Penonton teater itu berbeda dengan pembaca novel atau dengan seseorang yang sedang melihat lukisan; penonton teater menjadi bagian dari suatu *ensambel*, bagian dari komunitas yang hadir di ruang dan waktu yang sama untuk saling berjalani-berkelindan dengan pertunjukan, para aktor dan semua elemen yang mengitarinya seperti antara lain cahaya, tata suara, musik,

kostum, dan tata pentas. Penonton bereaksi kepada pertunjukan dengan respon langsung kepada pemain, bisa dalam ekspresi tertawa, tangisan, tepuk tangan, atau keheningan. Setiap malam pertunjukan (bisa juga siang) biasanya terjadi interaksi antara penonton dan pementasan yang berbeda-beda situasi dan kejadian/peristiwa teatralnya.

Sebagian dari penonton, tentu, ada juga yang ingin sekadar dihibur. Yang lainnya boleh jadi ingin mendapatkan pandangan dan pemahaman baru tentang politik, sosial, atau *issue* personal, hingga pemikiran tentang kehidupan atau filsafat. Sepanjang sejarahnya, teater selalu merefleksikan keberadaan waktu, mengomentari keadaan sosial tertentu di tempat teater itu tumbuh.

Jika kembali kepada Aristoteles, tujuan dari itu semua tidak lain demi tercapainya *katharsis*, yaitu tercapainya suatu keadaan manusia (penonton) yang telah menyadari kembali akan segala kehilafan dan kekurangannya; dengan demikian manusia (penonton) menjadi bersih kembali, menjadi suci kembali (*katharsis*).

Pada perkembangan berikutnya, tujuan teater tersebut ternyata mengalami perubahan dan perkembangan yang demikian luas. Semua perubahan tersebut bergantung kepada atau

umumnya muncul dari penggagas dan pelaku teaternya sendiri. Dramawan Jerman, Bertold Brecht (1898 –1956), misalnya, berkehendak atau bertujuan bahwa penonton seusai menonton teaternya itu langsung bereaksi dan melakukan aksi di dalam kehidupannya. Sementara teoritis teater, Antonin Artaud (1896–1948), bertujuan membawa penonton kepada situasi “kengerian” melalui ungkapan-ungkapan simbolik bahkan metafisik agar manusia semakin luhur kecendekiannya. Pada peta teater kita sendiri, kerap kita dengar/baca pernyataan N. Riantiarno bahwa apa yang dipentaskannya itu tidak lain merupakan potret dari kehidupan kita sendiri. Tujuan N. Riantiarno “memperlihatkan potret” bersama Teater Koma dan terutama melalui naskah-naskah yang ditulisnya sendiri, itu tidak lain agar penonton ikut serta mengaji dirinya sendiri serta lingkungan kehidupannya. Dengan itu diharapkan terjadinya otokritik dan perbaikan-perbaikan hidup.

Putu Wujaya kerap menyatakan teaternya adalah “terror,” maksudnya (kira-kira) adalah untuk menggedor mental, bathin, dan pikiran kita yang mungkin saja telah membatu agar kembali cair serta terasah kembali kepekaan dan kemanusiaannya.

Suyatna Anirun (1936 - 2002) dramawan yang santun, menyatakan bahwa teater(nya) itu untuk memanusiaikan ide-ide. Sesungguhnya sangat luhur, ia ingin menyatakan atau bertujuan menunjukkan bahwa kenyataan dan kebenaran hidup itu bukanlah di dalam angan-angan atau ide-ide, melainkan di dalam kenyataan yang dilakoni, dilatih, ditempa, dan kemudian menjadi.

Itu sekadar sebagian kecil contoh-contoh bahwa tujuan teater itu tidak tunggal melainkan beragam. Di kemudian hari dengan semakin bermunculannya dramawan-dramawan baru, tujuan teater pun mengalami pergeseran dan pengayaan

Teater Presentasional dan Teater Representasional

Terminologi teater *presentasional* dan teater *representasional* acapkali digunakan untuk menggambarkan dua perbedaan berdasarkan pendekatan suatu produksi pertunjukan.

Gaya presentasional menyajikan pertunjukan dengan sepenuh respeknya, dalam artian para aktor manakala kerja di pentas menyampaikan dialog-dialog dan memainkan naskah diiringi

musik, disinari tata cahaya, dan berkostum khusus yang tujuannya tak ada lain agar pertunjukan teatrikal itu mendapat tempat di hati penonton, menghibur, dan “hadir” menjambangi penonton. Drama-drama dari masa Yunani kuno dan dari masa penulis drama Inggris, William Shakespeare, produksi-produksinya cenderung berpola pada kebiasaan presentasional ini, demikian halnya sejumlah drama modern dalam bentuk komedi musikal dan sejumlah teater tradisional Asia pun cenderung berada pada kategori umum tersebut. Pola atau gagasan “menghibur” ini, di kemudian hari, diambil bahkan dieksploitasi terutama oleh pertunjukan-pertunjukan hiburan berupa tv *play* (drama tv, sinetron) dan teater-teater guyon. Sedangkan produksi dengan gaya representasional berkembang di Eropa pada pertengahan abad ke-19. Penulis-penulis, sutradara-sutradara, dan para penata set teater representasional tidaklah beranjak dari alam antah-berantah, dunia para dewa, atau kalangan bangsawan tertentu; melainkan semata-mata hanya ingin menunjukkan kebenaran yang tersembunyi dari kehidupan biasa, lengkap dengan segenap kebiasaan lingkungannya. Dua gerakan—realisme pada tahun 1850an dan naturalisme pada tahun 1870an—menyajikan

watak-watak *basajan*, biasa, akrab—termasuk tampilan/gambaran lingkungannya semisal ruang keluarga, dapur, hingga tumbuh-tumbuhannya. Tujuan penggambaran ditel lingkungan ini untuk menunjukkan bagaimana watak (karakter) dari seseorang yang diperankan dan latar belakang hidupnya; yang kesemuanya ini digambarkan melalui dukungan gambaran lingkungan, strata sosial, gender, hingga genetiknya. Elemen-elemen visual—semisal pakaian, furnitur, dan properti pentas—menjadi khusus dan penting untuk penggambaran lingkungan termaksud. Para aktor bermain di dalam “bingkai” pentas—antara pentas dengan penonton terpisahkan oleh batas atau bingkai persegi—sehingga secara imajiner terkesan bahwa empat dinding tempat mereka bermain itu adalah sesuatu yang diambil (dari kehidupan) untuk kemudian disajikan/direpresentasikan kembali kepada penonton agar melihat dan belajar dari kehidupan dan karakter-karakter yang tergambarkan. Dramawan yang mengawali gaya penulisan untuk produksi-produksi teater realis dan representasional adalah Henrik Ibsen dari Norwegia, August Strindberg dari Swedia, Émile Zola dari Prancis, dan Leo Tolstoy serta Anton Chekhov dari Rusia. Pada panggung teater kita sendiri adalah sejumlah



Gambar 5: Sastrawan, penulis drama, aktor, Godi Suwana, ketika membacakan sajak-sajaknya dengan cara dramatik di panggung yang secara khusus artistiknnya dikerjakan oleh Hanafi.* **Foto:** Anggiat Tornado

teater/sandiwarawan tradisional yang berpokok pada pengisahan para dewa, legenda, babad, cerita raja-raja, kisah para bangsawan, dan sebagainya. Sementara pada perkembangan selanjutnya adalah penulis naskah seperti halnya Arifin C. Noer yang lebih banyak berkisah tentang

dunia keseharian dan bahkan para gelandangan yang menjadi tokoh-tokoh utamanya. Penulis-penulis naskah drama lain di antaranya adalah Kirdjomuljo, Utuy T. Sontani, Saini KM, Rendra, Putu Wijaya, Aoh K. Hadimaja, Emil Sanossa, N Riantiarno, Ratna Sarumpaet, Arthur S Nalan,

Godi Suwarna, Yusef Muldiyana, dan lain-lain. Sejumlah penulis naskah drama mutahir pun bermunculan, contohnya melalui Sayembara Penulisan Naskah Drama Nasional 2009 yang diselenggarakan oleh Federasi Teater Indonesia adalah penulis-penulis drama seperti Alimuddin, Agus Noor, Benny Johanes, dan Ibed Surgana Yuga. Masing-masing penulis naskah dengan masing-masing judul karyanya, itu secara umum berada di antara dua rentang presentasional dan representasional.

Produksi Teater Modern

Teater adalah tempatnya keberbagaian dan seni yang kompleks, di dalamnya melibatkan sejumlah seniman, para penata, dan manager yang kemudian bersatu untuk menciptakan suatu pertunjukan bagi publik. Sejak di zaman Yunani kuno atau seperti halnya sejumlah teater etnik di Nusantara, peristiwa teater sudah dengan sendirinya berkait dengan elemen-elemen produksi semisal pengadaan kostum, tata pentas, properti, musik, dan koreografi. Sekadar sebagai contoh kecil saja, kita memiliki tradisi kostum dan bahkan topeng yang khusus seperti pada *hudoq* di sebagian besar kebudayaan kalimantan

atau Topeng Cirebon yang bertebar di beberapa desa di wilayah Cirebon. Baik topeng *hudoq* atau pun topeng Cirebon yang dibuat oleh ahlinya, itu bukanlah seni yang berdiri sendiri; ia menjadi utuh manakala dipertunjukkan dalam bentuk tarian, di suatu tempat tertentu, dan dihadiri penontonnya. Tata cahaya dan tata suara merupakan hal baru yang kemudian masuk ke dalam kehidupan teater. Setiap elemen di dalam teater saat ini memiliki pedesainnya masing-masing; begitu pula pengkhususan untuk komposer dan koreografer, yang kesemuanya berkolaborasi dengan sutradara; secara bersama memusatkan perhatian kepada minat penonton dan juga perhatiannya kepada pemain.

Kelompok-kelompok Teater

Kelompok-kelompok teater di Indonesia relatif banyak jumlahnya, bertebar di berbagai kota dan menjalani hidup dengan caranya masing-masing. Di kota Bandung, misalnya, adalah Studiklub Teater Bandung, Teater Bel, Teater Payung Hitam, Laskar Panggung, Re-publik, *Actors Unlimited*, Celah-celah Langit, Teater Sunda Kiwari, Main Teater, Cassanova, dan lain-lain. Di Jakarta yang

masih terhitung aktif adalah Teater Koma, Teater Mandiri, Satu Merah Panggung, Teater Kubur, Bandar Teater, dan sebelumnya adalah Teater Kecil, Teater Populer, hingga Bengkel Teater Rendra yang berkedudukan di kota Depok. Dari Sumatera adalah Teater Sakata, Teater Noktah, Kelompok Teater Plong, Teater Hitam Putih, Teater Batang Padi, Teater Mata, Teater Bola, Teater Mitra Kencana, Kriya Artistika, Teater Peduli, Sanggar Cempala Karya, Teater Alam, Sanggar Kuas, Teater Kosong, Teater Gita, dan lain-lain. Sementara sejauh mata memandang, sejumlah kelompok dan komunitas teater, tentu, ada pula di Yogyakarta, Surakarta, Surabaya, Bali Lombok, Kalimantan, Sulawesi, Papua, Ambon, dan seterusnya.

Berdasarkan data yang berhasil dikumpulkan melalui jejaring sosial *facebook*, dan lepas dari masalah apakah yang terdata itu aktif sepenuhnya atau tidak, menjadi kokoh dan tumbuh menjadi teater penting atau tidak, permanen atau pun temporal; hingga saat penulisan buku ini saja telah tercatat tak kurang dari 210 kelompok teater yang tersebar di Indonesia. Angka tersebut diduga lebih besar lagi mengingat terdapat sejumlah teater lain yang tidak/belum memanfaatkan *facebook*.

Kecuali (mungkin) Teater Koma, bisa dikatakan

hampir seluruh komunitas teater yang ada itu menjalani pola hidup yang relatif sama, umumnya merupakan gerakan swadaya dan bersifat non-profit. Beberapa lagi di antaranya semacam perkumpulan di sekolah, kampus, atau pun perkumpulan pemuda/i yang aktivitasnya adalah teater.⁸

Jika selintas melihat keberadaan teater di dunia, mungkin ada sedikit gambaran lain. Organisasi-organisasi yang memproduksi teater di AS saat ini berkisar antara teater-teater komersial semacam Broadway di kota New York atau West End di London, Inggris, ke berbagai model kelompok-kelompok teater (*companies*) non-profit yang semata-mata dibiayai oleh sejumlah pribadi atau jaringan kerja sutradara-sutradara (*boards of directors*), pemerintahan setempat, atau korporasi. Produser-produser komersial biasanya hanya mengelola satu produksi, semisal *The Sound of Music*, *The Phantom of the Opera*, atau *Ragtime*, tujuan pementasan teater komersial antara lain untuk mendapatkan dana dari investor. Program-program teater pendidikan dan teater-teater amatir, dalam beberapa hal cara kerja/

8 Proyek Database Teater Nusantara, <http://www.facebook.com/home.php#!/groups/179521365439774?ap=1>

produksinya itu analog meski tidak sama persis dengan teater-teater komersial.

Kelompok-kelompok teater mandiri, cenderung bergerak sebagai organisasi-organisasi nonprofit, memproduksi keaneka-ragaman karya. Kelompok-kelompok mandiri, berkomposisikan aktor-aktor, sutradara-sutradara, parapenata, penata panggung, dan manager-manager, dengan cara subsidi penjualan tiket (*box office*), sumbangan pemerintah, dan kontribusi

sebagai pribadi. Seperti halnya teater-teater komersial, kelompok-kelompok teater nonprofit ini tersebar di seluruh dunia. Untuk menyebut beberapa contoh saja, di antaranya adalah Teater Guthrie di Minneapolis, Minnesota; Royal National Theatre di London; dan Moscow Art Teater di Rusia. Sedangkan teater (modern) di tanah air kita sendiri, nyaris sebagian besar berada di dalam posisi nonprofit. Sampai sejauh ini kelompok teater tertua yaitu Studiklub Teater Bandung (STB, berdiri tahun 1958) atau pun kelompok seperti Teater Mandiri, Teater

Payung Hitam, hingga ke Laskar Panggung, itu hidup atau menjalani teaternya dengan cara swadaya dan bersifat nonprofit.

Tidak seperti halnya teater-teater komersial, yang mengkhhususkan diri pada satu produksi untuk jangka waktu yang panjang; kelompok-kelompok teater mandiri selalu memproduksi drama-drama secara berkala atau pun insidental dengan berganti-ganti judul garapan. Beberapa kelompok-kelompok

teater mandiri biasanya mengesankan kecenderungan visi artistik sutradaranya. Sekadar untuk contoh adalah Trevor Nunn pada Royal National Theatre; Peter Brook pada Internasional Center of Theatre Research di Paris, Prancis; dan Ariane Mnouchkine pada Théâtre du Soleil di Paris. Di Amerika Serikat terdapat lebih dari 60 teater mandiri yang profesional, masing-masing memiliki pimpinan artistik atau produser atau sutradara sebagai pemimpinya. Teater Arena di Washington, D.C.; American Repertory Theatre di Cambridge, Massachusetts; Seattle Repertory

Sampai sejauh ini kelompok teater tertua yaitu Studiklub Teater Bandung (STB, berdiri tahun 1958) atau pun kelompok seperti Teater Mandiri, Teater Payung Hitam, hingga ke Laskar Panggung, itu hidup atau menjalani teaternya dengan cara swadaya dan bersifat nonprofit.

Theatre di Washington State; dan Old Globe Theatre di San Diego, California, adalah beberapa di antaranya yang bergerak secara profesional dan nonprofit. Kenyataan ini tampak pula pada khazanah teater kita, seperti halnya bagaimana Teguh Karya mewarnai Teater Populer, Suyatna Anirun mewarnai Studiklub Teater Bandung, Putu Wijaya mewarnai Teater Mandiri, N. Riantiarno mewarnai Teater Koma, Dindon mewarnai Teater Kubur, Rachman Sabur mewarnai Teater Payung Hitam, dan seterusnya.

Personel Teater

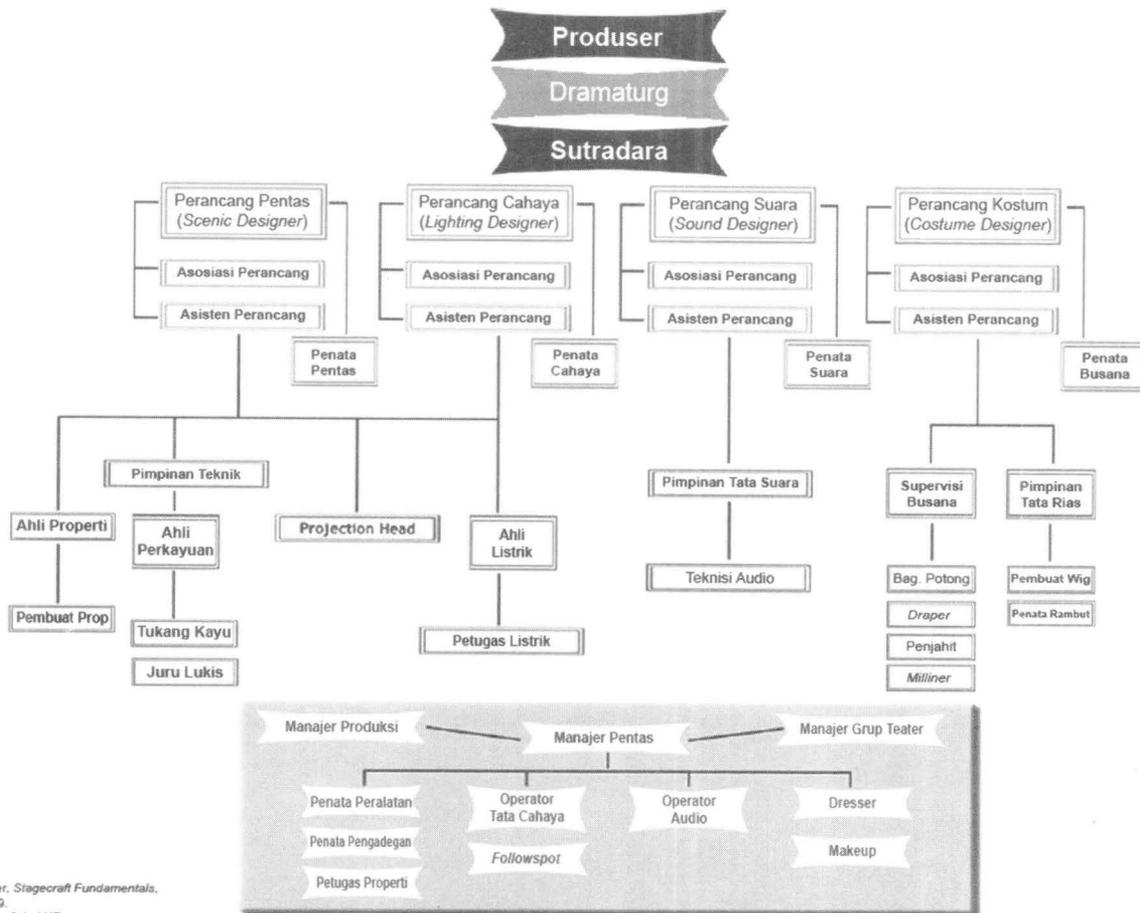
Setiap teater, memiliki kecenderungan masing-masing dalam hal ukuran atau tujuan, kebutuhan artistik, manajerial, termasuk para teknisinya semisal bagian staf inti yang mempersiapkan dan presentasi produksi pada skedul yang telah ditentukan. Staf produksi komersial dan nonkomersial memiliki perbedaan hanya di dalam ukuran dan kompleksitasnya. Sementara di dalam hal artistik atau staf kreatif mencakup sutradara, para penata, dan aktor-aktor; secara umum bisa dikatakan sama adanya. Adakalanya, jika dirasakan penting, maka dimasukkan pula penulis naskah, *dramaturg[e]* (manager

kesastraan), koreografer, penata musik, komposer, pelatih suara dan dialek, serta sutradara adegan perkelahian; itu dimasukkan ke dalam staf produksi. Yang termasuk ke dalam kelompok staf administratif adalah produser, *casting* sutradara, manager-manager, personel tiket (*box-office*), publikasi, kepala rumah tangga di tempat pertunjukan (*house manager*), dan penerima tamu atau pengantar penonton ke tempat duduk. Staf teknik mencakup manager pentas (*stage manager*), manager produksi, penata teknis, staf konstruksi (tata pentas, kostum, properti), tata suara dan teknisi elektrik, dan *crew* yang bergerak (*running crews*). Di dalam teater nonprofit, teater pendidikan, atau teater komunitas yang lebih kecil, personel-personelnya bisa saja dalam jumlah kecil dan masing-masing saling mengisi tugas dan tanggungjawabnya.

Standar atau normalnya, pekerja artistik dan staf produksi suatu garapan teater seperti tampak pada diagram/gambar 6.

Produser

Di dalam teater komersial atau pun nonprofit, produser adalah personel yang bertempat pada aspek finansial bersamaan dengan staf



Sumber:
Rita Kogler Carver, *Stagecraft Fundamentals*,
Focal Press, 2009.
Sisipan "Dramaturg" dari HD.

Gambar 6: Diagram jejaring kerja pada suatu produksi seni pertunjukan (teater).*

Sumber: Rita Kogler Carver, *Stagecraft Fundamentals*, Focal Press, 2009. (sisipan "dramaturg" dari HD).

manajemen dan tim artistik untuk memproduksi sebuah pertunjukan. Produser tidak selalu harus mengurus dari hari ke hari tentang perkembangan artistik, tapi menjadi tugasnyalah untuk merekrut

(atau pun memecat) personel artistik. Di dalam hal ini, memang, bisa saja produser itu memberi efek kepada keseluruhan artistik produksi. Seorang Inggris bernama Cameron Mackintosh

adalah contoh dari salah satu produser teater berbahasa Inggris yang paling sukses pada saat ini, garapannya antara lain teater musikal *Cats* (1982) dan *Phantom of the Opera* (1988). Patut pula dicatat produser dari Amerika Serikat, Joseph Papp, yang mendirikan New York Shakespeare Festival di Central Park. Ia pun melahirkan beberapa *hit* Broadway semisal *Hair* (1968) dan *A Chorus Line* (1975).

Teater komersial Amerika saat ini, beberapa produsernya lebih sering membutuhkan dana bantuan (*funding*) dan apa lagi jika bermaksud melakukan pementasan besar misalnya di Broadway. Maka efeknya, produser komersial yang dibantu sejumlah asistennya, menjadi harus memperhitungkan lisensi penulis naskah, menggali dana dari investor (yang acapkali disebut *angels* atau *backers*), merekrut staf artistik, menyewa gedung teater, negoisasi dengan serikat-serikat, menyewa peralatan teatrikal (misalnya tata cahaya atau tata suara), mengelola publikasi dan penjualan tiket, dan mengambil keseluruhan tanggung jawab yang berkenaan dengan aspek finansial produksi. Biasanya, tugas-tugas produser itu dikerjakan secara tandem dengan tugas-tugas *general manager* dan lainnya untuk mengelola perkembangan produksi dari

hari ke hari, sejak dimulainya latihan-latihan hingga penutupan. Produser pula yang mengatur hak subsider penjualan manakala kelompok teaternya melakukan pentas keliling, atau manakala berhubungan dengan industri rekaman, serta versi adaptasi untuk film atau televisi dan siaran-siaran radio.

Teater nonprofit regional di sejumlah daerah, ada juga yang menempatkan produser sebagai penata artistik untuk kelompok. Di dalam peranannya ini, ia menentukan waktu pementasan-pementasan sejumlah drama, merekrut tim artistik dan staf teknik, mengerjakan *casting* sutradara lewat audisi atau pun *casting* para aktor, mengontrol dana-dana bantuan, dan berperan sebagai penentu akhir untuk keseluruhan artistik dan operasional administrasi.

Dramaturg

Dramaturg atau kerap juga ditulis *Dramaturge* adalah pekerjaan profesional di dalam suatu produksi teater, pekerjaan utamanya di bidang penelitian dan pengembangan naskah drama yang digarap. Kali pertama dikembangkan di dalam khazanah teater modern pada abad ke-18 oleh Gotthold Ephraim Lessing (1729 –1781),

seorang penulis drama, filsuf, pakar teori teater. Salah satu kontribusi dramaturg adalah untuk mengelompokkan dan mendiskusikan berbagai tipe dan jenis drama, termasuk keterkaitannya dengan zaman, gaya teater, dan konteks (relevansi) nya dengan kekinian.

Tanggung jawab dramaturg relatif beragam atau berbeda-beda di setiap produksi/perkumpulan teater. Pada suatu produksi tertentu, bisa saja mereka itu termasuk yang menentukan aktor, menata dan menjadual masa pertunjukan dengan menyampaikan koherensinya, membantu pengeditan naskah atau melakukan pembicaraan bersama penulis naskah, merancang dan menciptakan program atau layanan pendidikan/apresiasi, membantu sutradara pada proses latihan, hingga menjadi jurubicara (terutama manakala penulis naskahnya tidak ada) ihwal kesejarahan dan muatan-muatan pikiran di dalam lakon. Pada produksi teater yang relatif besar, dramaturg kerap juga membantu sutradara dalam menentukan *casting*/penunjukan aktor, melakukan studi kesejarahan dan kultural untuk kepentingan *setting* (penataan artistik panggung) pertunjukan. Dramaturg lazim pula membuat semacam buku/tulisan telaah yang nantinya menjadi pegangan sutradara, para aktor, para

penata, pekerja produksi lainnya, dan menjadi sumber rujukan untuk pengantar apresiasi publik. Tulisannya ini disampaikan sebelum latihan pertama berlangsung, dan kemudian ia bekerja secara ekstensif.

Sampai dengan masa buku ini disusun, keberadaan dramaturg relatif belum dikenal oleh umumnya aktivis teater di tanah air. Kali pertama diperkenalkan oleh Saini KM pada akhir tahun 1990an melalui mata kuliahnya di jurusan teater STSI Bandung atau pun pada beberapa seminar. Namun jika dilihat dari lingkup pekerjaannya, wilayah kerja dramaturg ini sesungguhnya telah dikerjakan oleh beberapa pekerja teater, dan biasanya dirangkap sebagai pekerjaan sutradara.

Sutradara

Sutradara diasumsikan bertanggungjawab sepenuhnya dalam menginterpretasikan naskah, dan memiliki otoritas untuk menerapkan, mengontrol, dan mengoordinasikan semua elemen-elemen produksi. Pada tahun 1860an di Eropa, kehadiran seorang seniman bisa menentukan seluruh kecenderungan artistik atau aspek-aspek kreatif dari suatu produksi. Sebelum masa itu, aktor-aktor

utama, manager, dan penulis naskah, menentukan materi finansial, membuat keputusan *casting*, tata pentas, dan kostum. Kehadiran manager-manager artis ini menjadi perhatian dan menjadi pembicaraan sejumlah pekerja artistik, yang akhirnya menumbuhkan perkembangan baru teater modern; sutradaralah pada gilirannya yang mengambil tempat itu. Di bawah dukungan Duke Georg II dari Saxe-Meiningen di Jerman, André Antoine di Prancis, dan Konstantin Stanislavsky di Rusia mulai mendefinisikan peran sutradara modern sebagai seniman yang menentukan seluruh tanggungjawab artistik, sejak itu produksi teater menjadi lebih harmonis dan berkesatuan. Saat ini, sutradara posisinya berkolaborasi dengan penulis naskah, aktor-aktor, para penata, dan teknisi; secara sekasama menyampaikan visinya tentang kehidupan yang berdasar kepada interpretasinya atas naskah. Di setiap peristiwa, sutradara-lah yang mengontrol keberadaan lainnya demi terjaganya keutuhan elemen-elemen produksi. Sutradara bekerja secara intens bersama para aktor di setiap proses latihan, membantu mereka untuk menyingkap kehidupan mendalam setiap karakter, termasuk membantu mengolah vokal hingga efek visualnya nanti di hadapan penonton. Sutradara-sutradara, tentu

saja, mempunyai caranya masing-masing dalam melakukan pendekatan interpretasi terhadap naskah dan proses latihan; tapi (ini praktis sama) tujuannya adalah demi keberhasilan pertunjukan sebagai satu kesatuan produksi. Pengalaman penonton masa kini terhadap suatu produksi, tak lain disebabkan oleh imajinasi sutradara. Ini, mau tidak mau, membuat terjadinya penjarakan antara sutradara dengan penulis naskah. Sutradara-sutradara yang membuka metoda baru teater abad ke-20 ini anatara lain Max Reinhardt dan Bertolt Brecht di Jerman, Jean-Louis Barrault dan Ariane Mnouchkine di Prancis, Elia Kazan di Amerika Serikat, Peter Brook dan Sir Peter Hall di Inggris, Giorgio Strehler di Italia, dan Ingmar Bergman di Swedia.

Sejauh yang tersaksikan, adalah Rachman Sabur bersama Teater Payung Hitam, terutama pada pementasan drama karya Peter Handke, *Kaspar* (ditulis 1968), menerapkan cara/metoda baru di dalam menghadapi naskah, menelaah, menerapkannya ke dalam latihan, hingga kemudian menjadi pertunjukan. Teks drama atau naskah Peter Handke tidak sepenuhnya dikembalikan menjadi kata-kata atau menjadi dialog yang diucapkan oleh para aktor, melainkan diterjemahkan menjadi bahasa tubuh, laku peran,

komposisi pengadegan, bunyi, dan *setting* panggung yang khusus. Belakangan adalah pula sutradara Fathul A. Husein manakala menggarap drama "Tarian Terakhir." Mirip dengan dengan yang dilakukan oleh Rachman Sabur terhadap Kaspar, tapi dalam beberapa hal terdapat pula perbedaan-perbedaan-nya. Fathul A. Husein yang dibantu oleh perupa Diyanto pun tidak mengambil teks kata-kata untuk sepenuhnya dikembalikan menjadi kata-kata, melainkan dipindahkannya ke dalam bahasa rupa sehingga pertunjukannya di samping masih tetap berupa drama tapi juga menjadi semacam presentasi senirupa.

Di tanah air, ada sejumlah kecenderungan sutradara yang masing-masing visi dan bentuk pengucapan teaternya berbeda. Di sepanjang sejarah teater Indonesia, setidaknya bisa kita temukan tiga kategori sutradara yaitu: (1) sutradara dengan visi sebagai pekerja murni yang memanggungkan naskah; (2) sutradara yang menulis naskah sendiri dan merealisasikan gagasan-gagasan teaternya;

dan (3) sutradara yang semata-mata beranjak dari ide-ide dan/atau tidak terlalu mempedulikan ada atau tidak adanya naskah.

Pada kelompok 1 (satu) bisa kita sebut di antaranya adalah Suyatna Anirun, Teguh Karya, dan Rendra. Terutama pada Suyatna Anirun di dalam sejumlah

produksi pertunjukannya, tampak sekali ia begitu menghormati teks dan keberadaan penulis naskah beserta naskahnya. Salah satu pernyataannya yang terkenal yaitu "tugas sutradara adalah memanusiaikan ide-ide." Teks pada naskah adalah ide-ide tersebut,

Bahkan ketika menggarap drama "Badak-Badak" (Eugene Ionesco) yang nyaris merupakan teks drama ide-ide tentang absurditas kemanusiaan, di tangan Suyatna Anirun ide-ide itu dipijakan kembali menjadi peristiwa kemanusiaan dengan cara mengolah para aktornya...

dan Suyatna Anirun memanusiaikan atau menghidupkannya menjadi peristiwa teater. Pada garapan-garapan drama Shakespeare, Anton Chekov, Ibsen dan semacamnya; tegas sekali tentang begitu tingginya penghormatan Suyatna Anirun terhadap puitika teks sekaligus ketelitiannya manakala membumikan dan memanusiaikan ide-ide para penulis tersebut menjadi peristiwa teater miliknya. Bahkan ketika menggarap drama "Badak-Badak" (Eugene

Ionesco) yang nyaris merupakan teks drama ide-ide tentang absurditas kemanusiaan, di tangan Suyatna Anirun ide-ide itu dipijakan kembali menjadi peristiwa kemanusiaan dengan cara mengolah para aktornya untuk tetap terjaga dan/atau berada di wilayah seni peran. Ihwal teks dan pemanggungnya, ia antara lain menulis “di tangan sutradara... naskah lakon itu bagaikan sebuah partitur musik di tangan dirigen. Untuk menjadi kenyataan teater, naskah tersebut mengalami proses transformasi cukup panjang dan unik.”⁹

Moda sutradara kelompok 2 (dua) yaitu yang menulis naskah sendiri, harus kita sebut kembali di antaranya adalah Rendra, kemudian adalah Arifin C. Noer, dan terutama Putu Wijaya dengan sejumlah variannya. Kelompok ini pun masih terbagi lagi menjadi dua, yaitu: (a) yang masih menempatkan aktor sebagai sosok utuh untuk membawakan peran-peran; dan (b) yang menempatkan aktor sebagai sosok untuk menghantarkan ide-ide penulis/sutradaranya.

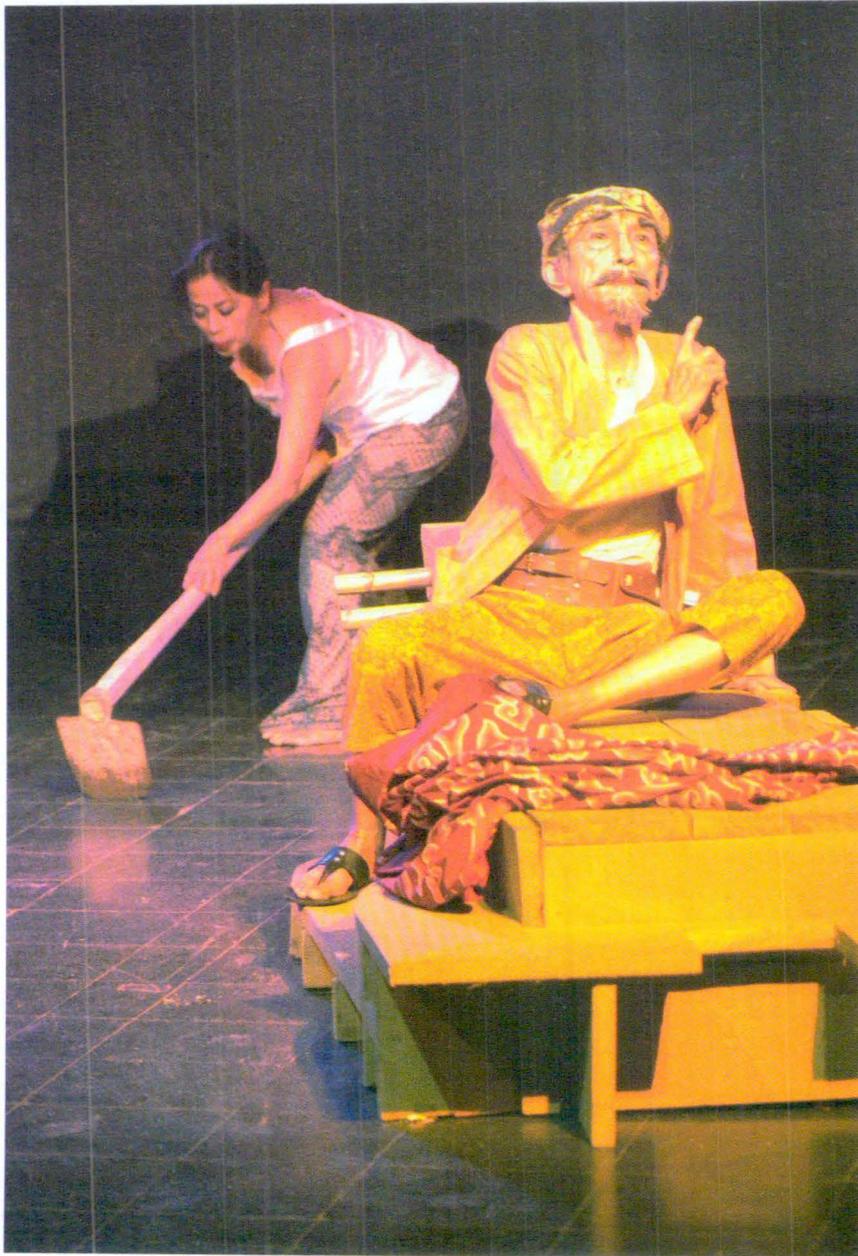
Moda sutradara kelompok 3 (tiga), cenderung lebih ekstrem lagi manakala memperlakukan teater sebagai peristiwa pentas. Ada kecenderungan

⁹ Suyatna Anirun, *Menjadi Aktor*, Reka Media, Bandung, 1998.

aktor-aktor pada kelompok ini hanya ditempatkan sebagai “alat” untuk membentuk ide-ide teatralitas atau pun ide-ide visual dari sutradaranya. Di dalam beberapa hal, cenderung tubuh aktornyalah yang menjadi perhatian utama, maka pelatihan dengan pola ekspolarasi tubuh menjadi hal terpenting sehingga bisa saja abai terhadap peralatan keaktoran lain semisal vokal, kecendekiaan, dan kecerdasannya.

Pemain

Pemain atau aktor adalah seniman kreatif yang paling langsung teridentifikasi oleh penonton lewat pengalaman teaternya. Para aktor menghadirkan kehendak-kehendak dan kebutuhan-kebutuhan karakter yang diperankannya lewat perilaku personal yang meyakinkan, itulah yang kemudian memantulkan bayang-bayang psikologis dan kehidupan emosional yang terkandung di dalam lakon/naskah. Aktor Inggris Sir Laurence Olivier suatu saat berkata bahwa akting itu “adalah pencarian tanpa akhir demi keyakinan.” Akting dimulai dengan talenta individual, imajinasi, disiplin, kebutuhan ekspresi, dan proses observasi



Gambar 7: Aktor Mohamad Sunjaya dan penari Ine Arini di dalam pementasan drama "Tarian Terakhir" (naskah Herry Dim) produksi Actors Unlimited dengan sutradara Fathul A. Husein.

Foto: Agus Bebeng

melalui organ-organ sensor—mata, telinga, kulit, lidah, hidung, pikiran, daya analisa, hingga sensibilitas rohaniannya. Jika disederhanakan, pemain yang berhasil itu adalah yang berhasil menceritakan kebulatan karakter di dalam cerita yang dimainkan. Lewat latihan bertahun-tahun bersama pelatih yang andal dan dengan kesetiaan melatih “dirinya sendiri,” dan juga latihan-latihan ketika berhadapan dengan penggarapan; pemain menjadi mungkin membangkitkan kebenaran peri-laku karakter “yang meyakinkan” itu di dalam konteks pertunjukan. Aktor yang berhasil, biasanya, mereka yang mampu mengombinasikan keyakinan mendalam di dalam peran dengan mempelajari teknik demi terciptanya citra kehidupan sejak awal mula muncul di atas pentas hingga berakhirnya lakon.

Berabad-abad yang lalu, yang dikenal sebagai pemain teater itu adalah penghibur (*juggler*), pemain pantomim, penyanyi atau pemusik keliling (*minstrel*), pemain teater boneka (*puppeteer*), pemain akrobat, pelawak (*clowns*), penyanyi, penari. Maka pemain teater yang paling awal, itu lebih mengesankan penyanyi dan penari ketimbang pemain yang menyampaikan dialog dan karakter peran. Pada masa-masa awal tersebut, para aktor cenderung tak diakui sebagai

apapun, kecuali pada peradaban Yunani kuno; mereka dianggap sebagai bagian dari upacara keagamaan. Sikap terhadap profesi akting pun sangat beragam dan bergantung kepada kebudayaan di sekelilingnya. Sebagian aktor ada yang cukup merasa senang menjadi bagian dari suatu perayaan nasional, sementara yang lainnya menjadi bagian dari peristiwa keagamaan atau penghibur jalanan (*vagabond*) dan ada juga yang memilih menjadi penghibur malam (*rogue*) sejauh secara hukum diperbolehkan oleh pemerintahannya. Hingga tibalah pada abad ke-19 para aktor di Inggris mulai memperhatikan nasib dan status sosial pemain teater, yaitu pada seputar tahun 1895 manakala Henry Irving untuk kali pertama memperlakukan pemain teater itu setara dengan ksatria (*knighthood*).

Kaum perempuan mengalami hal yang lebih pelik lagi di dalam sejarah pemain teater. Mereka sama sekali tidak boleh main di masa Yunani kuno, dan hanya para pelacur yang boleh main di pentas zaman Romawi kuno. Beberapa rekaman sejarah menunjukkan perempuan baru tercatat sebagai pemain memerankan Eva di dalam dramatisasi kitab Injil pada paruh abad pertengahan. Mendapat pengakuan sebagai aktris profesional kali pertama terjadi pada *commedia dell'arte* di Italia yaitu



Gambar 8: Tata pentas *La Bohème*, opera karya komposer Italia, Giacomo Puccini, tampak perancangnya mencipta ulang (*re-create*) suasana romantik di sebuah jalanan di Paris pada abad ke-19.

Sumber: THE BETTMANN ARCHIVE/Ron Scherl

sebenuk teater improvisasional yang muncul di abad ke-16. Setelah itu kaum perempuan mulai tampak menjadi pemain di pentas-pentas Prancis dan Inggris pada abad ke-17. Kini, seperti kita rasakan, kesempatan profesi pemain berlaku

sama baik bagi laki-laki dan perempuan.

Sebagai sebuah gambaran saja bahwa sebagian besar aktor panggung di Amerika Serikat adalah anggota Asosiasi Aktor Equity (Actors' Equity Association), sebuah serikat para aktor. Di Inggris

Raya, serikat ini bernama Asosiasi Equity Inggris (*English Equity Association*). Meskipun begitu, patut diakui, bahwa umumnya para aktor anggota serikat tetaplah kesulitan atau bahkan tak memiliki pekerjaan (sebagai pemain), kesempatan mereka untuk bisa bekerja baru muncul manakala ada agen yang mau merepresentasikan mereka. Agen-agen inilah yang menjalin kerjasama dengan sutradara-sutradara, mencari dan melakukan audisi sesuai dengan kebutuhan produksi atau kebutuhan suatu kelompok teater. Kesempatan pekerjaan sebagai aktor di Amerika Serikat malah lebih banyak dijumpai di teater-teater regional yang bertebar di segenap negara bagian. Hal di atas atau contoh-contoh dari luar itu terasa perlu disampaikan tidak lain sebagai catatan atau

demikian perbandingan bagi kenyataan kehidupan keaktoran di negeri kita sendiri. Hingga sejauh ini, Indonesia tidak memiliki lembaga atau apapun yang bisa mengadvokasi nasib serta kehidupan para aktor teaternya. Oleh berbagai keadaan yang masih jauh dari mapan, maka bisa dikatakan di Indonesia belumlah ada aktor profesional dalam pengertian hidupnya betul-betul dari keaktoran. Maka di antara mereka tersebut, sebagai penunjang hidup keaktoran adalah yang sehari-harinya bekerja sebagai guru, dosen, wartawan, satpam, tukang fotocopy, pembantu rumah tangga, petugas parkir, petani, buruh pabrik, dan lain-lain. Tapi, apa dan bagaimanapun, perlu dicatatkan di sini bahwa itu pula hebatnya teater di Indonesia.

Para penata

Para penata, di dalam pekerjaannya, itu berkolaborasi dengan sutradara untuk menciptakan lingkungan bagi sebuah drama. Lingkungan itu bisa berupa ruang keluarga atau suatu bagian dari sebuah rumah, bisa juga *setting* sebuah klub malam, keraton, atau bahkan bisa

juga berupa ruang kosong. Para penata inilah yang membuat bentuk-bentuk (*shape*) dan mengisi ruang pentas sehingga hal-hal yang berkenaan dengan visual drama itu menjadi menarik. Di dalam teater modern terdapat beragam seniman yang bertanggung jawab untuk mengerjakan efek

desain yang berbeda. Terdapat empat penata yang prinsip: penata pentas, penata busana (kostum), penata cahaya, dan penata suara.

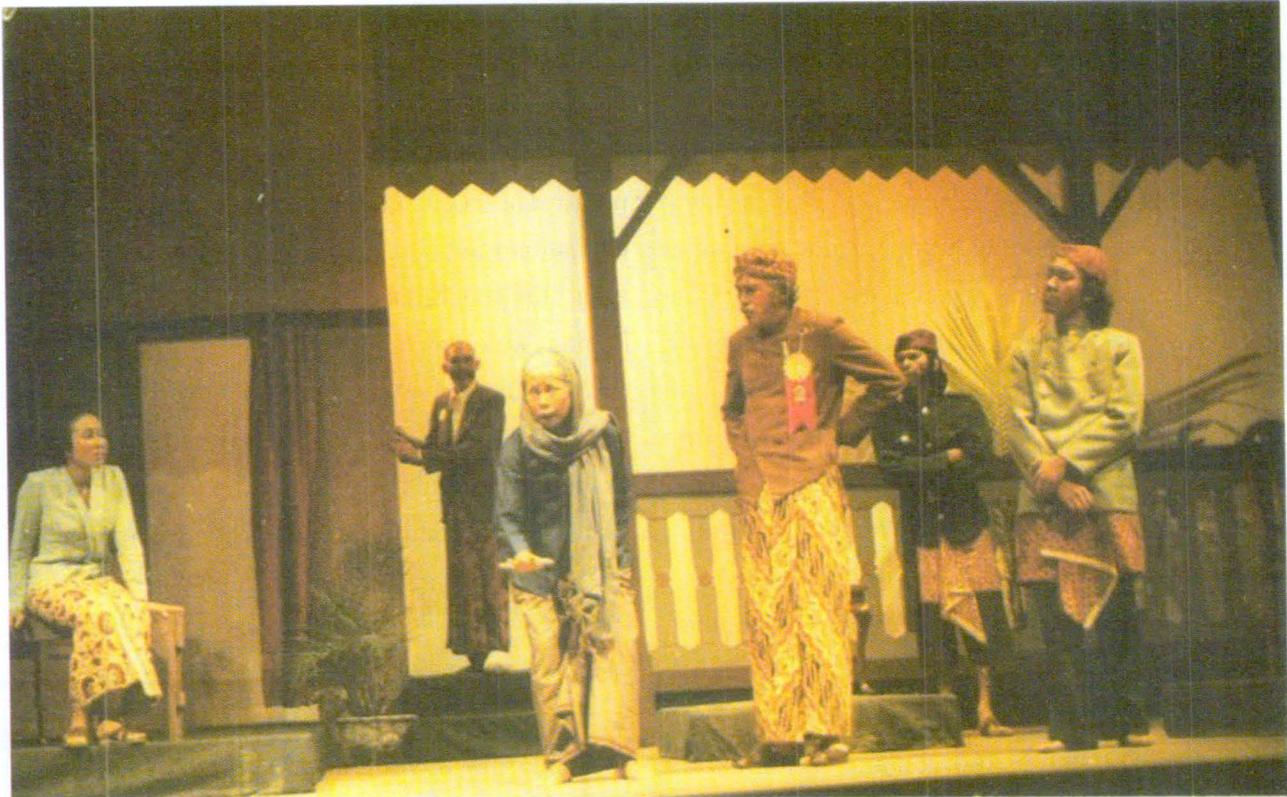
Penata Pentas

Penata pentas teater modern, dikenal juga dengan sebutan pedesain ruang adegan (*scenic designer*) atau pedesain *setting* (*set designer*). Mulai muncul pada akhir abad ke-19 sebagai seniman yang membuat lukisan-lukisan besar untuk setiap pergantian adegan, oleh karena itulah pada awalnya lebih dikenal sebagai pedesain ruang adegan. Pada masa itu, fungsi utama tata pentas memang hanyalah sebatas lukisan yang mengindikasikan ruang dan waktu yang melatari para aktor. Pada akhir abad ke-19, muncul tuntutan bagi *setting* dan furnitur realistik agar pentas tampak seperti di dalam kehidupan yang sebenarnya, kecenderungan teatrikal ini melahirkan istilah penata pentas.

Desain pentas, kini, wilayah penggayaannya menjadi amat luas, seluas kemungkinan dari mulai realisme hingga ke teatrikalisme. Realisme, suatu ketika, menjadi dominan dan tumbuh menjadi konvensi teater modern.

Untuk pengerjaannya secara khusus memanggil pedesain untuk menciptakan lingkungan pentas yang akurat menggambarkan kenyataan tempat, furnitur, gorden, dan sebagainya. Pentas realisme memperlakukan pentas seolah-olah bukan pentas melainkan kenyataan sebenarnya dari ruang keluarga, bar, sudut jalan, atau lingkungan lainnya. Ini, nantinya, menjadi kontras dengan ekspresi tata pentas teatrikalisme yang lebih cenderung simbolis, menekankan kepada atmosfer teaterikal dan kehidupan imajinatif; ketimbang mereproduksi ditel realistik tentang tempat, gaya hidup, dan status sosial-ekonomi.

Pada awal abad ke-20 penata pentas semisal Adolphe Appia dari Switzerland dan Gordon Craig dari Inggris melakukan revolusi melawan tata pentas realistik. Mereka lebih menekankan diri kepada penciptaan suasana (*mood*) dan atmosfer. Merekalah yang membuka wawasan tata pentas simbolik, dan membuat desain teatrikal menjadi lebih ekspresif dengan menggunakan pengolahan tinggi-rendahnya lantai pentas (*platform*), jalan masuk antar-ketinggian lantai (*ramp*, bahkan belakangan menggunakan alat yang bergerak), tangga, panel, dan kain-kain yang bergantung. Ini membuat pengalaman penonton menjadi lebih terbawa oleh bahasa teatrikal, termasuk di



Gambar 9: Drama *Der zerbrochne Krug* yang ditulis antara tahun 1803–05 oleh Heinrich Von Kleist (1777 – 1811), diadaptasi dan disutradarai oleh Suyatna Anirun ke dalam suasana antara Jawa Barat dan Betawi dengan judul “Jembatan yang Pecah,” produksi STB, 1979(?). Penataan artistik drama ini dikerjakan oleh Adjat Sudradjat. *Foto: Dokumentasi Adjat Sudradjat.

dalam hal tata suara, tata cahaya, kehadiran para aktor, dan dimensi imajinasi; mereka (penonton) tidak lagi dibawa ke ruang ditel sebuah *setting*. Gaya ini kemudian disebut kriya pentas baru (*new stagecraft*), mulai melebar dengan diperkenalkannya ke panggung Broadway oleh

Robert Edmond Jones dan Lee Simonson pada tahun 1920an. Saat ini, ada sejumlah para penata internasional semisal Ming Cho Lee, John Napier, dan Josef Svoboda yang berkarya dengan tradisi dari desain baru tersebut.

Pada pentas-pentas teater kita sendiri, kedua

kecenderungan (realis dan teatricalisme) itu berjalan seiring sejalan. Salah seorang penata artistik ‘realis’ yang banyak mengerjakan pentas-pentas STB sejak masa awal adalah Adjat Sudradjat yang kerap bekerja bersama istrinya, Miya Sudradjat, seorang perupa. Adjat Sudradjat termasuk salah seorang penata artistik yang kuat sekaligus ‘sesepuh’ dengan sejumlah murid yang mengikuti langkahnya. Mundur lagi jauh ke belakang, generasi sebelumnya adalah Gigo Budisatiaraksa serta Radiosiwi yang memiliki latar belakang senirupa dan mengerjakan artistik pentas bagi STB atau pun Teater Perintis.

Sementara tata-artistik yang lebih menekankan kepada teatricalitas dipelopori oleh Roedjito (1932 – 2003). Meski bagi karya-karyanya Roedjito tak pernah memberi nama “Badingkut,” mesti diakui bahwa “Badingkut” sebagai gagasan itu terbit dari kecenderungan sejumlah karya-karyanya.

Berkenaan dengan Mbah Djito, demikian kalangan teater memanggil Roedjito, dulu ada Badan Musyawarah Kebudayaan Nasional yang berkantor di Balai Budaya. Lembaga ini dipimpin oleh Arief Budiman (Soe Hok Djien). Maka pada masa itu Balai Budaya menjadi tempat *nongkrong* sejumlah seniman. Rendra

adalah salah seorang yang kerap hadir di sana, selain untuk bertemu dengan seniman-seniman karena ia pun bersahabat dengan Hok Djien dan terutama adiknya yaitu Soe Hok Gie. Pada perkiraan akhir tahun 1960an terjadilah pula pertemuan antara Rendra dengan Roedjito yang kala itu masih kuliah di fakultas hukum dan kemasyarakatan UI.¹⁰ Pertemuan ini, kiranya, merupakan pertemuan penting yang di kemudian hari menentukan arah sejarah teater Indonesia, dan terutama menentukan kecenderungan wajah artistik baru setelah sebelumnya ada kecenderungan gaya ATNI (Akademi Teater Nasional Indonesia). Roedjito yang telah bergaul pula dengan ATNI yang di antaranya adalah Usmar Ismail dan Asrul Sani (pendiri) dan juga Teguh Karya, Pramana Padmodarmaya, Wahyu Sihombing, dan A Kasim Achmad; merasa lebih cocok dengan Rendra yang dalam hal penataan artistik tidaklah berpokok kepada realisme konvensional.¹¹ Saat itu pula

10 Ihwal hubungan Roedjito dengan Rendra, ini diuraikan oleh Ida Rendra (Ken Zuraida) melalui obrolan di berbagai kesempatan dan juga dalam hubungan komunikasi pesan singkat (sms) 14 – 15 Juni 2011.

11 *Lihat*: esei tulisan W. Christiawan, *Spirited Away*, yang menjadi bagian dari buku Teater Bandung: Gagasan dan Pemikiran, Jurusan Teater STSI Bandung, 2004.

Roedjito mengambil keputusan berhenti kuliah di fakultas hukum untuk kemudian menjalani jalan teater, dan memenuhi ajakan Rendra untuk mengerjakan artistik pementasan-pementasannya. Pertemuan ini baru berbuah pada tahun 1969 berupa pementasan drama *Oedipus Berpulang* (Sophokles) produksi Bengkel Teater Yogyakarta di teater terbuka/tertutup Taman Ismail Marzuki (TIM). Roedjito, kala itu, memulai sebagai operator lampu dan tercatat pula Putu Wijaya yang memerankan Teresias.

Perlu pula dicatatkan di sini bahwa lakon *Oedipus Rex* sebelumnya pernah dipentaskan Rendra tahun 1961 pada kesempatan memperingati ulang tahun Sanggar Bambu, dan tahun 1962 berupa pementasan yang disponsori I Nyoman Muna. Pada kedua pementasan yang berlangsung di Yogyakarta ini, kelompok teater Rendra masih bernama Studi Grup Drama Yogya. Lakon yang sama pada tahun 1968 dipentaskan di Gedung Kesenian, Jakarta, dan tahun 1969 di TIM.¹² Hal pentingnya yang tidak bisa dilupakan sehubungan dengan awal munculnya tata artistik yang berprinsipkan teatralitas ini, bahwa Rendra pada tahun 1970 menerbitkan tulisan yang berjudul

“Kegagalan dalam Kemiskinan Teater Modern di Indonesia.”¹³ Di dalam tulisan tersebut, Rendra antara lain menyatakan:

“Penyadaran akan kemiskinan bisa mendorong sang dramawan untuk lebih memperhatikan fasilitas yang tidak tergantung dari kekayaan, yaitu fasilitas-fasilitas yang secara alamiah sudah dimiliki dalam dirinya: tubuhnya, anggota badannya, perasaannya, pikirannya, dan akhirnya imajinasinya – sebuah gudang harta yang tak bisa dipengaruhi oleh kemiskinan. Fasilitas-fasilitas inilah yang harus digarap dalam pendidikan-pendidikan dan latihan-latihan bagi para dramawan, sehingga bisa menguasai fasilitas-fasilitas tersebut dengan fasih, dan dengan demikian bisa bersikap gagah terhadap kemiskinan.”

Rangkaian peristiwa teater dan kemudian pertemuan Rendra – Roedjito itulah yang membuka dimensi baru artistik teater sekaligus wajah dan pola garap teater Indonesia di kemudian hari. Energi terkuatnya adalah “tidak menyerah kepada kemiskinan,” mengasah kepekaan terhadap alam dan lingkungan; maka semua hal bisa menjadi berharga dan menjadi mungkin bagi kepentingan

¹² Op cit, Ken Zuraida, wawancara via SMS, 14 – 15 Juni 2011.

¹³ Lihat: Rendra, *Mempertimbangkan Tradisi*, Gramedia, Jakarta, 1983.

artistik teater. Yang mungkin belum terselesaikan oleh Mbah Djito dan Rendra adalah ihwal bagaimana operasional, metoda, dan terapannya dalam hal “tidak menyerah kepada kemiskinan” tersebut. Kecuali dalam bentuk sejumlah karya yang kebetulan hanya bisa dinikmati dan dipahami dalam praktek kerja bersama teatrawan segenerasinya, tak didapat bentuk lain sebagai catatan dan apalagi dalam bentuk buku yang bisa diturunkan ke generasi berikutnya.

Penata Busana

Penata busana adalah seniman kreatif yang bertanggung jawab pada tampilan (*look*) karakter dan kontribusinya terhadap makna mendalam (*inner meaning*) dari drama yang dimainkan. Desain kostum modern termasuk memperhatikan pula bahan kain, asesoris, gaya rambut atau wig, tata rias, dan topeng. Sebagai elemen desain, kostum membantu memantapkan karakter dari segi kelas sosial, status ekonomi, usia, dan pekerjaan. Mereka pun mengidentifikasi periode (masa waktu) dari drama yang dimainkan, lokasi geografis, iklim atau musim, dan bahkan dimensi waktu saat suatu adegan berlangsung. Mereka pula yang mempertegas hubungan antar-

karakter (semisal pembantu dengan majikannya) hingga dimensi emosional dari tokoh yang dimainkan. Pada masa Renesans (*Renaissance*) di abad ke-14 hingga abad ke-17, baik kostum atau pun topeng cenderung menjadi sesuatu yang telah dibakukan untuk karakter-karakter di dalam *commedia dell'arte*.

Dari masa Yunani kuno hingga pertengahan abad ke-19 di Eropa, para aktor mengenakan busana yang semasa dengan zamannya. Pemain, manager, sutradara, atau petugas yang mengelola kostum hanya bertugas sebatas kepada pengadaan kostum untuk dipakai di pentas; jadi hanya sedikit saja perhatiannya terhadap keutuhan elemen-elemen visual. Baru mulai pada abad ke-20, urusan busana menjadi lebih kompleks. Produksi pentas mulai mengalami pengkhususan, ada uji-coba bagi para penata kostum untuk mengajukan rancangannya, dilakukan seleksi, dan mengontrol setiap elemen busana demi hubungannya dengan desain keseluruhan produksi.

Seperti halnya penata pentas, para penata kostum teater modern bekerja sama dengan sutradara untuk membuat dunia baru yaitu dunia panggung yang secara kasat mata (*visible*) memperlihatkan karakter-karakter yang “hidup.” Mereka saling sumbang saran dalam memahami aspek-aspek

visual dari kehidupan tokoh yang diperankan yakni melalui busana, pengamatan bahan kain, warna, tekstur, dan gaya. Salah seorang penata busana menyatakan bahwa kostum itu mestilah memfasilitasi visi produser, titik perhatian (*viewpoint*) sutradara, dan nyaman manakala dikenakan oleh aktor. Para penata kostum pada umumnya teater komersial, itu memiliki studio desainnya masing-masing, lengkap dengan konstruksi ruang pajang, ruang bagi para manager, ruang potong bahan, ruang jahit, dan ruang untuk pengerjaan ditel (*stitcher*, misalnya sulaman-sulaman khusus), hingga ruang uji-coba sebelum desain mereka itu diputuskan untuk digunakan bagi suatu produksi.

Penata Rias

Tata rias berkenaan dengan tampilan aktor yang membuat wajah satu aktor dengan lainnya menjadi berbeda. Seperti halnya kostum, tata rias membantu seorang aktor memantapkan karakter dengan memberikan sentuhan-sentuhan fisik yang berkenaan dengan kepribadian, usia, latar belakang, ras, kesehatan, dan lingkungan. Di dalam teater Yunani kuno dan teater Asia, para

aktornya mengenakan topeng atau menggunakan tampilan wajah yang sepenuhnya putih sehingga mengesankan warna yang kuat. Sementara pada teater Barat modern, basis tata riasnya berdasar kepada pengolahan intensitas cahaya dan bayang-bayang yang disesuaikan dengan kecenderungan kekuatan tata cahaya di pentas. Para penata rias berkisar di antara kemungkinan rias *straight*, karakter, atau fantasi, bergantung kepada mana yang diperlukan untuk suatu pementasan.

Tata rias *Straight* beranjak dari tampilan normalnya sang aktor, pewarnaan semata-mata untuk membuat pembeda antara satu tokoh dengan tokoh lain; disebut pula tata rias halus (*high make-up*).

Tata rias *karakter* atau *ilustratif* adalah tata rias yang mentransformasikan tampilan aktor, misalnya dengan perombakan bentuk hidung, garis-garis wajah, alis mata, kelopak mata, gigi, atau rambut di wajah (janggut, kumis, cambang).

Tata rias *fantasi* merupakan tata rias yang membuat pemain tampil fantastik atau tidak realistik. Contohnya, para aktor di dalam teater musikal *Cats*, memperlihatkan tata rias fantasi dalam bentuknya yang beragam.

Penebalan tata rias pun seringkali digunakan pada



Gambar 10: Topeng telah digunakan untuk pertunjukan teater sejak masa Yunani kuno. Gambaran topeng pada lukisan ini menunjukkan jenis topeng separuh wajah pada *commedia dell'arte* yang sangat dikenal pada abad ke-16. Topeng pada pementasan jenis teater ini amat membantu terutama dalam hal penggambaran karakter komik.

Sumber: <http://www.myspace.com/alexanderlee/blog>

sejumlah kecenderungan teater Asia. Opera Cina dari Beijing, misalnya, untuk peran-peran pria mengalami penambahan dilebihkan dari biasanya dalam hal tata rias dan cambang; sementara

sebagian besar peran perempuan tampil dengan tata rias putih yang kuat, merah pekat, dan kilas bayang (*shading*) seputar mata berwarna *pink*. Hal semacam telah menjadi tradisi pula pada

moda tata rias wayang orang (wayang wong), dan kemudian berpengaruh kepada sejumlah teater (sandiwara) tradisional di berbagai daerah di Indonesia.

Rambut palsu (*wig*) dirancang oleh spesialisnya dan banyak digunakan untuk otentisitas drama-drama berlatarkan periode sejarah atau juga bagi kemungkinan pemain dengan tampilan normal. Kesemuanya itu --tata rias, *wig*, dan tata rambut— berada di lingkup penata busana.

Topeng —telah dibuat dan hadir di masa-masa awal kebudayaan manusia, disebabkan hampir seluruh kebudayaan tua menempatkan topeng sebagai sesuatu yang memiliki kekuatan supernatural. Topeng pun menjadi bagian dari tradisi teatral kuno, baik di Timur atau pun di Barat. Penggunaan topeng sangat umum di dalam teater Yunani kuno dan teater Romawi, *commedia dell'arte*, dan drama-drama *nō* di Jepang, sejumlah teater rakyat Bali, pulau Jawa, hingga kebudayaan Batak di Sumatera Utara. Topeng memiliki kekuatan untuk memperbesar, memperkuat, memasifkan tampilan pemain; masing-masing topeng menunjukkan perbedaan dasar ekspresi emosi, semisal sedih, marah, *horror*, atau gembira. Pun mungkin diciptakan untuk menggambarkan ketenangan, heroik, genit,

atau misterius. Manakala digunakan oleh pemain, maka pemain beralih watak sesuai dengan gambaran topeng-topeng tersebut. Topeng-topeng yang bisa merefleksikan cahaya, maka menjadi mungkin bagi terjadinya pergantian ekspresi akibat perubahan tata cahaya. Terutama bagi teater mutakhir sekarang ini, topeng bisa dibuat menjadi lebih nyaman, kuat, ringan, dan pas dengan kontur wajah pemain; dan adaptif terhadap intensitas cahaya. Penata busana pun pada akhirnya berkenaan pula dengan pengadaan serta penggunaan topeng bagi pemain.

Penata Cahaya

Tata cahaya pentas teater modern amat memberikan efek kepada apa yang dilihat oleh penonton. Perencanaan tata cahaya yang cermat bisa memantapkan suasana (*mood*) dan warna; yang kaitan terpentingnya untuk mengontrol pusat perhatian penonton dan memberikan penekanan terhadap makna drama yang dimainkan.

Manakala produksi teater masa lalu berpindah dari ruang terbuka ke gedung tertutup (yang jauh dari cahaya natural), digunakanlah sejumlah lilin dan kemudian lampu gas untuk penerangan pentas.

.....
*Pada abad ke-19, Adolphe Appia
menjadi orang pertama yang mengolah
kemungkinan cahaya sebagai medium
artistik bagi teater, dan tata cahaya
modern pada gilirannya mengikuti
teori-teori dan praktek-praktek yang
dilakukan Appia*
.....

Pada tahun 1879 ketika invensi cahaya elektrik mulai dikembangkan, maka penggunaannya bagi medium artistik teater pun menjadi mungkin. Bahkan kemungkinan kontrol efek cahaya kian berkembang, sehingga penata cahaya lebih mungkin lagi untuk mengontrol warna dan intensitas, menciptakan suasana dan atmosfer, atau pun penekanan (*highlight*) area pentas. Pada abad ke-19, Adolphe Appia menjadi orang pertama yang mengolah kemungkinan cahaya sebagai medium artistik bagi teater, dan tata cahaya modern pada gilirannya mengikuti teori-teori dan praktek-praktek yang dilakukan Appia. Penata cahaya saat ini bahkan banyak menggunakan peralatan canggih semisal panel cahaya yang

terkomputerisasi dan ragam instrumen lainnya; semuanya demi bisa dicapainya efek yang dikehendaki. Seperti halnya para penata lain, penata cahaya bertanggung jawab atas desain tata cahaya dan berkolaborasi dengan sutradara serta para penata lainnya untuk mencapai kesatuan interpretasi bagi suatu pementasan.

Penata Suara

Penata Suara adalah seniman yang paling bungsu keberadaannya di dalam teater. Teknologi mutakhir memungkinkan penata suara menghadirkan suara-suara langsung atau pun dalam bentuk rekaman. Penata Suara bersama arahan sutradara dan tim kreatif lainnya membuat/mengerjakan semisal suara alam berupa hujan, lolongan anjing; atau yang menunjukkan lokasi, semisal suara bel, kereta api, atau pesawat terbang; bisa juga tata suara abstrak yang memberikan garis bawah bagi suasana romantik atau pertengkaran, misalnya. Bekerja bersama sutradara, sang penata suara meneliti *plot* dan kebutuhan efek yang diminta oleh naskah, lantas menerapkan elemen kreatifnya untuk membangun atmosfer dan makna psikologikal. Banyak ragam teknologi



Gambar 11: Colosseum ruang terbuka, mulai berdiri pada tahun 80, merupakan salah satu peninggalan peradaban Romawi kuno terbesar. Bagian yang masih bersisa adalah dinding eksterior yang membentuk pola amfiteater. **Sumber:** <http://www.tunliweb.no/>

yang mungkin digunakan oleh penata suara, antara lain alat rekam dan unit pengoperasian rekaman, mikrofon dan alat pemutar suara, *mixer* dan penguat suara; itu dielaborasi dengan rangkaian sistem *speaker* dan perangkat kontrolnya.

Pada perkembangannya yang paling mutakhir dan berkat kemajuan teknologi alat suara yang kian canggih, maka penata suara menjadi mungkin menghasilkan tata-suara yang “mirip” (dalam tanda petik) bersifat akustik, sehingga –terutama pada pentas dengan kapasitas penonton yang

besar dan bahkan di ruang terbuka— masih menjadi mungkin dilaksanakan pementasan yang seolah-olah berdasarkan suara-suara natural.

Hubungan antar-Personel Teater

Saat latihan-latihan atau *workshop*, masuknya personel bisa karena sudah menjadi staf permanen atau bisa juga melalui cara perekrutan, dan/atau dengan cara lain mengingat masing-masing kelompok teater memiliki watak serta caranya masing-masing.

Berikut ini adalah gambaran umum yang terjadi di luar peradaban teater kita, namun mungkin perlu diketahui sebagai perbandingan.

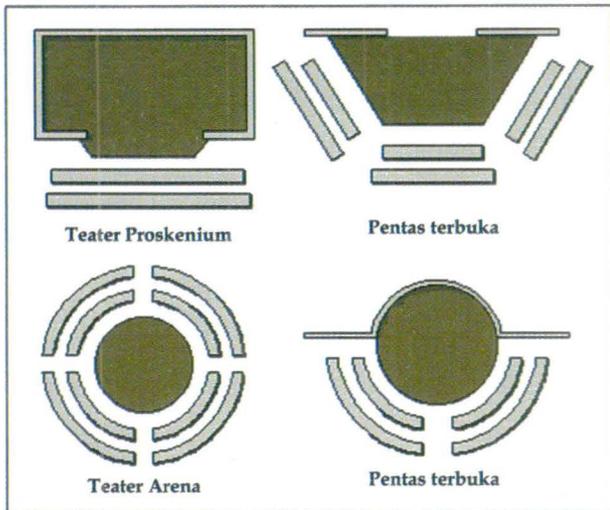
Pada tingkat *casting* sutradara dilakukan oleh produser dengan bantuan sejumlah asistensi untuk melaksanakan tahapan-tahapan *casting*. Berikutnya adalah tahapan agen-agen yang mengirimkan sejumlah aktor professional untuk mengikuti audisi berdasarkan peran-peran yang diperlukan

Sementara *dramaturge* atau manager kesastran, biasanya telah menjadi anggota staf permanen bagi teater-teater regional Amerika Utara dan Eropa. *Dramaturge* bekerja bersama sutradara memilih

dan mempersiapkan naskah untuk pertunjukan, memberikan masukan bagi sutradara dan para aktor tentang ditel-ditel interpretasi dan isi kesejarahan naskah tersebut, dan mempersiapkan material catatan program untuk membantu penonton agar bisa lebih mengapresiasi dan menikmati pertunjukan. Untuk keperluan pelatih vokal, dialek, adegan perkelahian; sutradara bisa saja saling-silang dengan anggota kelompok-kelompok teater lain. Pelatih *vokal* dan *dialek* memberikan pengarahan kepada para aktor sekitar pengucapan, diksi, dan komprehensi; sementara *sutradara adegan perkelahian* untuk meyakinkan para aktor merasa lebih aman di dalam koreografi dan latihan-latihan adegan perkelahian. Pengolahan musik biasanya bersama-sama antara penata musikal dengan koreografer. *Penata musikal* bisa saja melibatkan lagi musisi dan penyanyi, dan *koreografer* melibatkan penari dan mempersiapkan sejumlah nomor tari.

Arsitektur Teater

Di dalam perkembangan sejarah teater Barat, terdapat enam model utama gedung teater beserta basis penyusunan tempat duduk penontonya:



Gambar 12: sejumlah rancangan pentas teater senantiasa berkembang dari zaman ke zaman demi memenuhi keragaman gaya teaternya itu sendiri. Diagram skematik pada gambar ini menunjukkan tiga pokok desain pentas. Pentas proskenium, sangat umum di Barat, tempat penonton terpisah berbatas rongga terbuka yang menjadi tempat pertunjukan. Teater arena, atau teater lingkaran, pentasnya dikelilingi tempat duduk penonton. Dua variasi Pentas terbuka, juga dikenal dengan sebutan thrust atau pentas platform, tempat duduk penontonnya mengitari sebetuk platform.

Sumber: Microsoft Corporation.

(1) *proskenium* atau pentas berbatas bingkai piktoral, (2) teater arena, atau teater lingkaran, (3) panggung terbuka, (4) *amfiteater*, (5) kotak hitam, *black box*, atau studio, dan (6) diciptakan di suatu ruang atau ruang temuan (*found space*). Semua itu hingga kini masih dipergunakan, dan

masing-masing memiliki tingkat kenyamanannya sendiri.

Pentas *proskenium* atau *panggung-berbingkai* merupakan tipe arsitektur teater paling umum di Barat. Kata *proskenium* digunakan oleh orang Romawi, aslinya untuk menyebut suatu area di depan pentas. Kini, lebih diartikan batas ruang terbuka yang memisahkan antara penonton dan pentas. Di masa lalu, bagian ruang yang terbuka ini disebut *arch* atau *proskenium arch*, meski ruang yang terbuka ini lebih berbentuk segi empat ketimbang oval. Pada teater tipe ini, penonton menghadap langsung ke proskenium terbuka dan menatap ke dalam pentas, bagian terbukanya itulah yang merupakan bingkai. Lantai auditorium bagian muka lebih rendah dari yang belakang agar ruang pandang bagi penonton menjadi lebih baik. Sering juga di atas lantai auditorium ini dilengkapi balkon, posisinya merapat ke belakang sekira seperempat luas lantai utama. Sebuah layar yang bisa dibuka-tutup ditempatkan tepat di belakang bukaan proskenium. Dinding-dinding proskenium, terutama bagi teater modern, dilengkapi peralatan masinal yang kompleks untuk instrumen tata cahaya.

Teater arena, biasa juga disebut *teater lingkaran*,

menempatkan pentasnya tepat di pusat sebetuk ruang lingkaran atau pun persegi. Tempat duduk penonton mengitari seputar pentas. Model pentas ini memungkinkan hubungan antara aktor dan penonton menjadi lebih intim karena tidak ada lagi pembatas di antara mereka. Produksi di pentas seperti ini, relatif, berbiaya lebih rendah sejauh keluasan dan kompleksitas *setting* bisa dibaurkan dengan pandangan penonton.

Pentas terusan (*the thrust*) atau *pentas terbuka*, sosok *platform* pentasnya berupa terusan ke arah tempat penonton yang duduk di tiga sisi atau berbentuk setengah lingkaran. Di belakang pentas terdapat dinding proskenium. Dengan pentas model ini, keluar-masuknya pemain bisa diberlakukan sebagai bagian dari tata pentas dan/ atau elemen visual.

Amfiteater adalah sebuah bangunan/ruang terbuka dengan deretan tempat duduk mengitari area pusat; nyaris seperti stadium olah raga atau auditorium terbuka. Muasalnya dari kebudayaan Yunani kuno yang kemudian diadopsi oleh peradaban Romawi, berupa tempat pertarungan gladiator atau pun perkelahian hewan liar. Colosseum di Roma, merupakan amfiteater yang

paling terkenal, dibangun pada tahun 80 dan masih berdiri hingga sekarang

Pentas kotak hitam (*black box*) merupakan ruang pertunjukan yang minimal. Di Amerika Serikat mulai dikembangkan pada tahun 1960an, umumnya digunakan bagi karya-karya eksperimental atau drama-drama baru. Pada dasarnya berupa sebuah ruang berbentuk kotak yang di-cat hitam atau warna gelap lainnya. Teater *black-box* pun, biasanya, dilengkapi jaringan peralatan tata cahaya serta tempat duduk yang bisa dipindah-pindahkan (jumlahnya antara 50 hingga 200 tempat duduk). Tempat duduk yang bisa digeser-geser membuat ruang menjadi fleksibel bagi kepentingan pertunjukan. Bentuk teater seperti ini kali pertama diujicobakan di Indonesia yaitu di salah satu bagian studio teater STSI Bandung, dan kemudian contoh terbaiknya sementara ini adalah gedung teater Salihara di Jakarta.

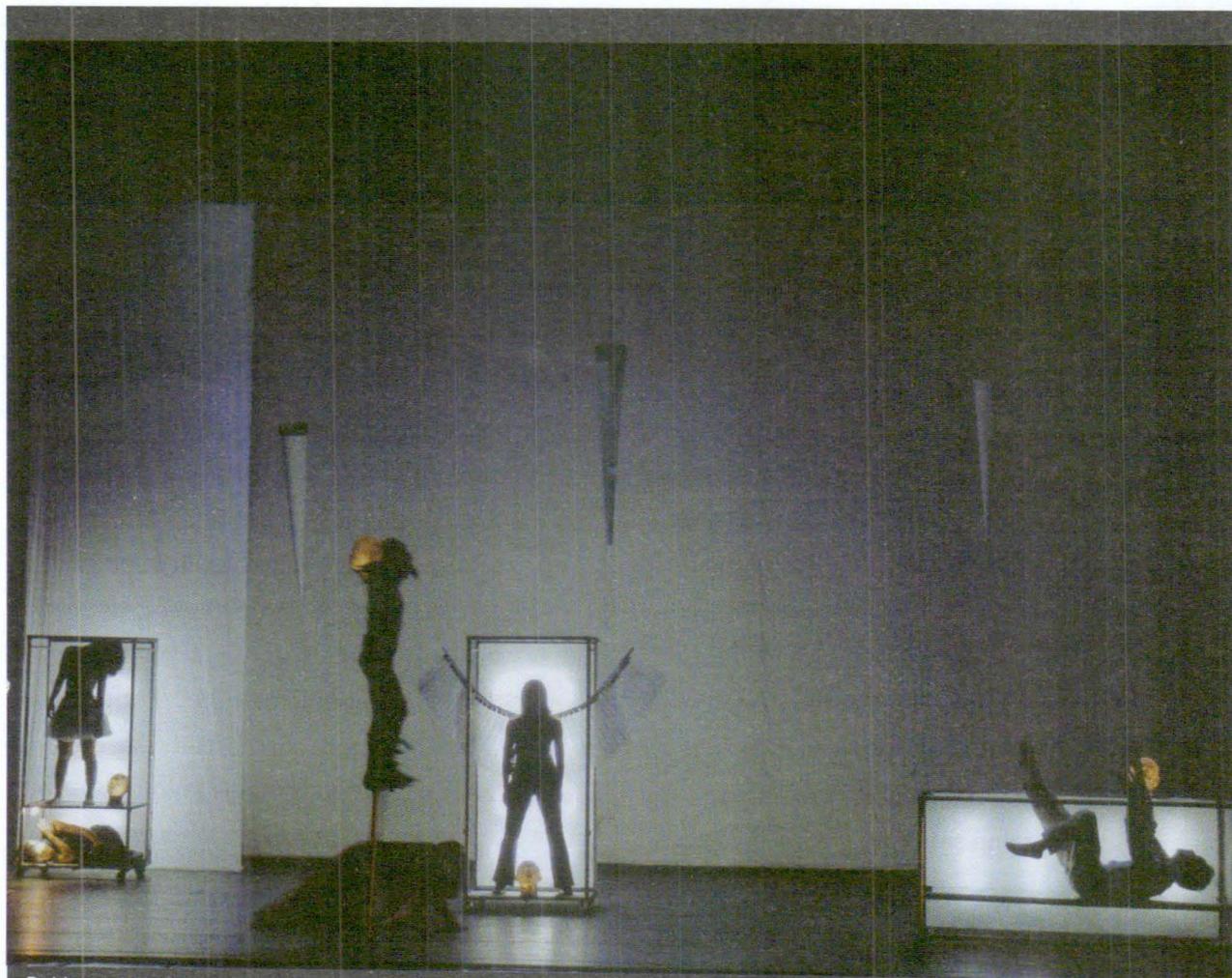
Pencarian alternatif atau ruang pertunjukan *environmental*, juga sering disebut *created* atau *found space*, kini bertebar nyaris di seluruh dunia. Pertumbuhannya di Amerika Serikat berbarengan dengan kemunculan gerakan-gerakan protes di tahun 1960an. Gerakan perlawanan terhadap

keadaan sosial dan budaya mapan pada masa itu, mendorong pula sekelompok aktivis teater untuk menciptakan ruang baru dengan cara membuang pentas dan susunan tempat duduk konvensional. Di pentas semacam ini, penonton menjadi bagian dari ruang permainan. Jalanan, garasi, gudang, tempat penyimpanan jerami, dan aula dijadikan kemungkinan bagi ruang pertunjukan.

Di Indonesia, manakala komunitas teater kian tumbuh sementara jumlah dan sarana gedung tidak memadai serta kian sulit dijangkau secara ekonomi; maka tumbuhlah ruang-ruang pertunjukan komunitas yang berukuran kecil bahkan bisa pula hanya memanfaatkan serambi terbatas dari satu bangunan rumah. Pada awal tahun 1994 adalah Studio Pohaci di Bandung dan kemudian ditiru oleh komunitas Rumah Nusantara dalam ukuran lebih besar. Kini keduanya sudah non-aktif karena yang satu ruang teaternya sudah

tidak memadai lagi dan yang lainnya sudah berubah menjadi bangunan yang sama sekali lain. Dan pada saat yang hampir bersamaan di Jakarta muncul Teater Onkor, Komunitas Utan Kayu, dan sebagainya. Di Solo adalah teater bong hingga moda teater pinggir kali.

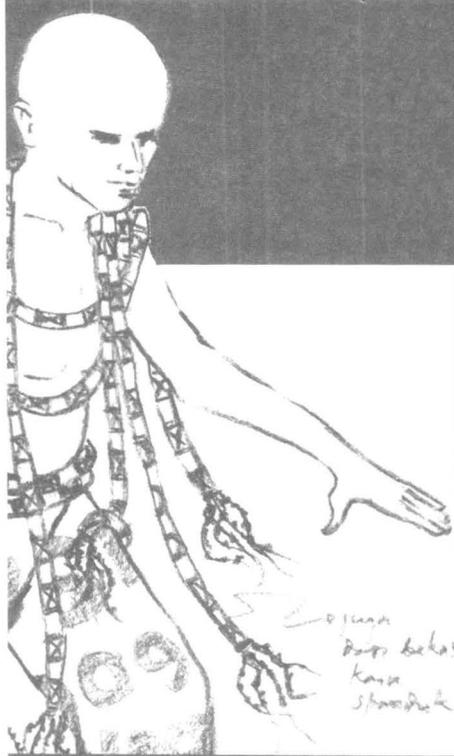
Sehubungan hal pencarian alternatif baru ini, adalah gerakan Jerzy Grotowski, seorang sutradara Polandia, yang memperkenalkan konsep teater miskin (*poor teater*)—teater tanpa kostum, tanpa tata pentas, tanpa tata rias, tanpa tata cahaya, serta tanpa penataan efek suara. Untuk itu, semuanya dikembalikan kepada yang paling esensial: pemain dan penonton di sebuah ruang yang telanjang. Contoh lainnya semisal Kelompok Living Theatre, the Performance Group, Open Theater, the Bread dan Puppet Theater; merupakan kelompok-kelompok yang senantiasa aktif mencari ruang alternatif sambil terus menyuarakan pesan-pesan baru.



Bahkan tubuh difungsikan pula sebagai elemen visual yang bersatu dengan unsur-unsur visual lainnya di keseluruhan pentas, itu tampak pada garapan Teater Garasi di dalam pementasan "Waktu Batu" tahun 2004. Pertimbangan senirupa menjadi aspek yang paling menonjol dalam pementasan ini.

"Waktu Batu," beranjak dari mitologi Jawa Watugunung, Murwakala dan Sudamala, yang kemudian diangkat ke dimensi/pembicaraan kontemporer.

Foto: Madio Sudarmo



Bab 3

Artistik dan Tata Pentas

Proses Desain:

Membaca Naskah, Pertemuan dengan Sutradara, Pembongkaran Naskah, Penelitian, Rapat Desain, **Menggambar, Render, dan Draft**

Komposisi: Garis dan Arah, Bobot Garis, Shape, Barik atau Tekstur

Aspek Piktorial Komposisi: Keutuhan, Keragaman, Koherensi, Kesetimbangan (Kesetimbangan fisik dan Kesetimbangan psikologis)

Faktor Estetik: Proporsi, Menempatkan Proporsi,

Catatan Tambahan dalam Proporsi

Pola dan Skala

- Teori Warna:

- - Pigmen dan Cahaya:

- - - Warna-warna Komplementer:

- - - - Hue, Terang, Gelap, Nada, Saturasi, Nilai warna

Tafsir Warna

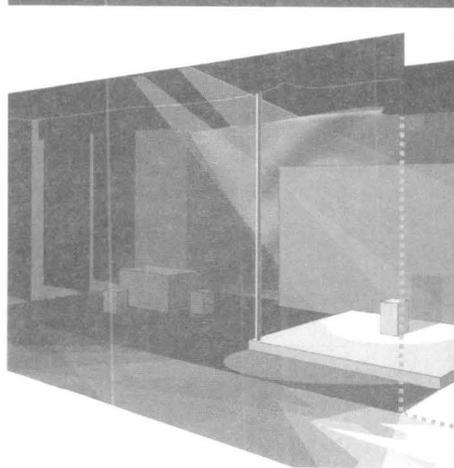
Hitam dan Putih

Membuat Gambaran Tata Pentas:

Menggambar, Berlatih dengan Metoda Sal,

Menggambar Perspektif

Perangkat Umum untuk Tata Panggung yang Baik



Artistik dan Tata Pentas Teater

Kini tibalah kita pada bagian yang sesungguhnya menjadi pokok utama di dalam buku ini, yaitu tentang artistik dan tata pentas teater. Seperti selintas telah disinggung di dalam bab pendahuluan, bahwa pada bab berikut ini kita akan melihat pendekatan dan pola kerja yang telah menjadi kebiasaan di dalam teater mapan. Sumber rujukan utama pada bab ini adalah buku *Stagedraft Fundamental*,¹⁴ tentu saja, disertai dengan penyesuaian untuk kebutuhan kita sejauh

penyesuaian tersebut bisa dilakukan. Perlu pula disampaikan, pemilihan rujukan kepada buku *Stagedraft Fundamental* tidak dalam arti inilah sumber yang terbaik. Sesungguhnya masih terdapat sejumlah buku-buku lain yang lebih “matang” misalnya “Stage Crafts” (1975) tulisan Chris Hoggett, “Stage Design” (1974) yang disusun oleh Howard Bay, tulisan Chuck Gloman dan Rob Napoli yaitu ”Scenic Design and Lighting Techniques : A Basic Guide for Theatre” (2007), atau ke sumber langsung seperti *Biomechanics*-nya Meyerhold, dan sejumlah sumber-sumber lainnya.

14 Rita Kogler Carver, *Stagecraft Fundamental: a Guide and Reference for Theatrical Production*, Focal Press, 2009.

Pilihan kepada *Stagedraft Fundamental* justru karena kesederhanaan dan sifatnya yang mendasar, serta sistematika penulisannya yang relatif mudah diikuti. Atas pertimbangan tersebut, maka hampir sepenuhnya sistematika uraian pada bab ini berdasar kepada buku tersebut.

Proses Desain

Setiap disiplin desain itu memiliki kesamaan sekaligus perbedaan tata kerjanya. Sejumlah kesamaan, biasanya, terdapat pada basis atau dasar-dasar keilmuan dan keterampilannya; sedangkan perbedaan-perbedaan akan terjadi pada medan wilayah serta tahapan atau proses kerjanya.

Berikut ini akan kita bahas ihwal tahapan proses kerja seorang penata pentas atau penata artistik teater. Secara teoritik dan alamiah kerjanya, seorang penata artistik memulai pekerjaannya itu dengan membaca naskah drama atau pun materi gagasan yang direncanakan untuk suatu pertunjukan. Selesai atau bisa pula ketika proses membaca itu berlangsung, penata artistik akan melakukan pertemuan awal dengan sutradara. Berdasar hasil pertemuannya dengan sutradara, penata artistik biasanya kembali ke naskah untuk melakukan pembongkaran dan penggalian ditel

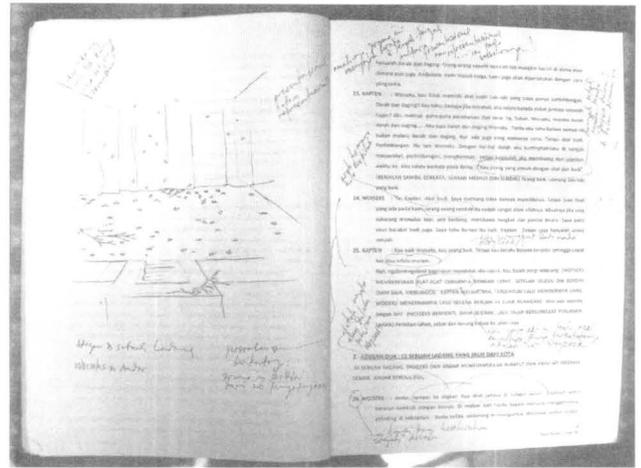
naskah yang dilanjutkan dengan serangkaian langkah penelitian. Pada tahapan ini, ide-ide dasar pun biasanya sudah mulai bermunculan, penata artistik sudah mulai membayangkan kebutuhan desain-desain lainnya; saat inilah ia mulai melakukan pertemuan dengan pedesain atau penata lainnya. Langkah penata artistik berikutnya adalah langsung berkenaan dengan pekerjaan khususnya yaitu sejak menuangkan ide-ide ke atas kertas, melakukan *rendering* atas gambar atau pun sketsa-sketsanya, menyusun rancangan kerja (*drafting*) yang berkenaan dengan langkah berikutnya yaitu tahapan mewujudkan seluruh rancangan menjadi kenyataan. Di tengah seluruh pekerjaannya tersebut, seperti telah disebutkan, seorang penata artistik akan dihadapkan kepada dunia gambar-menggambar; maka ia pun dituntut memiliki modal dasar sejak pemahamannya tentang garis, bentuk dasar, warna, cahaya, hingga komposisi.

Mari kita hampiri satu per satu ihwal tahapan kerja serta hal-hal yang sepatutnya dikuasai oleh seorang penata artistik tersebut. Uraian berikut ini bersifat dasar-dasarnya saja, pengembangan berikutnya tentu saja dapat dikembangkan sendiri; dan dalam beberapa hal akan dihampiri lagi di dalam pembahasan khusus tentang “badingkut.

Membaca Naskah

Seperti telah disebutkan, setiap orang dalam menghadapi pekerjaannya, sesungguhnya memiliki caranya masing-masing. Demikian halnya di dalam proses desain pun memiliki kehendak dan tahapan dari satu pekerjaan ke pekerjaan lainnya cenderung berbeda-beda. Jadi tidaklah ada satu formula khusus yang bisa berlaku bagi semuanya. Namun demikian, langkah pertama yang selalu dilakukan oleh umumnya penata artistik atau penata pentas teater adalah segera mendapatkan *copy* naskah dan bersegera pula untuk bertemu dengan sutradara. Naskah itulah yang menjadi peta perjalanan kerja penata sebab di dalamnya terkandung informasi yang nantinya mendorong kita untuk memilih-pilih kemungkinan hingga pada akhirnya mengambil keputusan. Di dalam perjalanan kerja tersebut, sutradara bisa kita andaikan sebagai pengemudinya. Kemudian pada langkah berikutnya adalah melakukan kontak dengan staf produksi dan pekerja-pekerja pentas lainnya.

Hampir umumnya penata artistik itu membaca naskah berulang kali. Kali pertama seperti pembaca umumnya yaitu menikmati cerita, tapi



Gambar 13: Halaman naskah drama *Woyzeck* (Georg Buchner, 1813 – 1837), terjemahan Drs. Muslich untuk produksi Teater Bel (2008), sutradara Erry Anwar dan penata artistik Herry Dim; sejak awal pembacaan sudah mulai penuh dengan catatan penataan artistik.

juga garis plot, dan watak tokoh-tokoh di dalam cerita tersebut. Pembacaan pertama ini bisa juga seperti halnya kencana pertama. Jika kita terdorong membacanya lebih lanjut dan menariknya, itu sudah separuh tanda-tanda bahwa kita akan masuk ke dalam pekerjaan lebih lanjut, sudah mulai membayangkan-bayangkan ke arah tujuan masa depannya. Bisa pula dianggap atau terasa sebagai saat paling kritis, sebab pada saat itu pula kita tiba pada saat untuk memutuskan diri apakah akan terus ikut di dalam produksi atau tidak. Manakala muncul keputusan untuk terus berarti

kita akan mendedikasikan hidup kita selama berbulan-bulan bahkan beberapa tahun untuk bekerja berdasarkan naskah tersebut.

Aktor senior dari generasi awal STB, Yaya Sunarya (1934 – 2011), menulis tentang pentingnya “membaca naskah” seperti berikut:¹⁵

“...saya merasa perlu mengemukakan keyakinan saya tentang sangat pentingnya proses ‘membaca’ dalam mempersiapkan suatu pementasan drama... bagi saya manakala menjalani proses ‘membaca,’ itu berarti sebuah drama mulai ‘dihidupkan,’ sekalipun katakanlah masih ‘di atas meja baca,’ dan hal itu justru merupakan hal sangat utama untuk mengantarkan setiap insan teater menuju proses kreatif selanjutnya...”

Pertemuan dengan Sutradara

Langkah berikutnya adalah ‘pertemuan awal,’ yaitu pertemuan penata artistik dan sutradara yang nantinya berlanjut dengan sejumlah pertemuan lain. Sejumlah penata lain mulai pula masuk ke dalam pertemuan awal hingga membentuk tim

lengkap yang terdiri dari: sutradara, penata pentas, penata busana, penata cahaya, penata suara, dan penata khusus yang diperlukan. Yang termasuk ke dalam penata khusus misalnya teknologi proyeksi, teknik kembang api (*pyrotechnics*), dan ragam penata efek khusus lainnya.

Hal terpenting dalam pertemuan keseluruhan tim ini adalah tercapainya kebersamaan, terjadinya kolaborasi antar-penata dan sutradara. Istilah kolaborasi atau ada pula yang menyebutnya pekerjaan yang menyerupai ensambel, ini perlu ditekankan karena inilah pula yang menjadi pembeda utama antara orang-orang teater dibanding dengan pekerjaan lain.

Di sepanjang pertemuan awal, lazimnya terjadi diskusi-diskusi mengenai makna dari drama atau teater yang akan dimainkan. Dari diskusi tersebut muncul pertanyaan; apa yang akan kita lakukan? Topik utama berikutnya adalah pembicaraan tentang penggayaan bagi garapan tersebut, maka memunculkan pertanyaan; bagaimana gaya pertunjukannya? Pembicaraan ihwal gaya presentasional dan reperesentasional akan sering muncul di sini, hingga nantinya muncul salah satu pilihannya. Dua hal (gaya presentasional dan reperesentasional) ini memang sangat mendasar di dalam pencapaian bentuk teater.

15 Yaya Sunarya, *Pada Awalnya adalah Reading*, tulisan yang menjadi bagian dari buku Sugiyati S.A., Mohamad Sunjaya, Suyatna Anirun (ed), “Teater untuk Dilakoni,” Studiklub Teater Bandung, 1993.

Penggunaan presentasional adalah pertunjukan yang sepenuhnya memperhatikan bahwa para pemeran berlaku dan berucap berdasarkan naskah, di bawah sorot cahaya, dan mengenakan busana khusus. Semuanya itu disampaikan di dalam pertunjukan untuk menghibur penonton.

Penggunaan representasional tampak atau mengesankan lebih “telanjang,” tampilannya amat biasa, kemudian hadir di dalam situasi-situasi yang khusus yaitu situasi dramatik. Penggunaan ini bisa dipecah lagi ke dalam dua sub-penggunaan yaitu: realis dan naturalis.

Realis(me) berdasar kepada dunia kita sendiri, biasa, tokoh-tokohnya tidak memiliki daya supernatural. Setiap peran berlaku seperti orang kebanyakan di dalam kehidupan keseharian. Sementara naturalis(me) cenderung lebih spesifik lagi. Di sini tidak ada *stereotypes per say*, melainkan karakter-karakter spesifik yang hadir di suatu lingkungan yang spesifik pula. Tampilan peran hingga kebutuhan pentasnya cenderung sangat ditel (rinci); watak peran hingga pilihan hidup, lingkungan, dan gambaran sosialnya tergambar dengan jelas.

Maka elemen-elemen produksi yang berkenaan dengan tata pentas serta kebutuhan lainnya, itu diarahkan kepada penciptaan lingkungan spesifik yang mempertegas gambaran tokoh-tokoh di dalam lakon. Acapkali props, furnitur, pakaian, hingga lampu “yang nyata” disertakan agar terasa realis.

Manakala salahsatu penggunaan telah diputuskan menjadi pilihan, itu akan menjadi rujukan bagi pilihan dan langkah-langkah perancangan berikutnya. Dan ketika pertemuan awal diang-

gap telah selesai, sebenarnya bagi kita sebagai penata artistik/pentas untuk duduk dan mulai berfikir. Kita mulai mengumpulkan informasi-informasi seputar

penggunaan serta senantiasa merujuk moda pendekatan sutradara terhadap naskah. Kita pun harus mulai menumbuhkan *konsep* kita sendiri yang sekiranya nanti akan tampak/mengesankan unik. Sementara itu harus tetap mengingat bahwa sutradara pun niscaya memiliki konsep, maka konsep kita seyogianya berpadu dengan konsep sutradara; lagi-lagi *kolaborasi*. Pada saat-saat ini pula seorang penata artistik mungkin mulai

Pembicaraan ihwal gaya presentasional dan reperesentasional akan sering muncul di sini, hingga nantinya muncul salah satu pilihannya.

menjumpai sejumlah gambar, foto, atau lukisan-lukisan yang memiliki kesamaan “garis” nada dengan esensi produksi. Referensi tersebut serta konsep yang telah dimiliki, nantinya bisa digunakan sebagai arahan untuk memilih warna, bentuk dasar (*shape*), arahan kerja, dan pilihan-pilihan lainnya yang mesti dihadirkan di dalam produksi.

Pembongkaran Naskah

Katakanlah perjumpaan awal telah berlalu, dan kita sebagai penata artistik seyogianya telah ‘bulat’ dan telah memiliki keputusan bahwa akan terus gabung di dalam produksi tersebut, karena hanya dengan itulah kita menjadi mungkin untuk bisa membuat rancangan (desain) yang terbaik.

Dan apakah langkah selanjutnya?

Kembali ke naskah! Kita seyogianya membaca naskah kembali, kini dengan lebih memperhatikan ditel-ditelnya sambil tetap menjaga ingatan terhadap seluruh informasi yang didapat pada saat pertemuan awal.

Bagaimanakah pilihan-pilihan seperti yang telah terurai di atas itu bisa membantu kita untuk mulai menuangkannya ke dalam kenyataan visual?

.....

Pembongkaran naskah, biasanya, amat menentukan bagi kemungkinan kita untuk tahu dan mengenali hal-hal apa yang sepatutnya kita ketahui serta apa yang sepatutnya kita lakukan.

.....

Jawabnya, jadikanlah masa pembacaan kali ini sebagai awal pembongkaran (*break down*) terhadap naskah atau lebih lembutnya lagi mulai menelusur segala hal terutama yang berkenaan dengan aspek visual.

Pembongkaran naskah, biasanya, amat menentukan bagi kemungkinan kita untuk tahu dan mengenali hal-hal apa yang sepatutnya kita ketahui serta apa yang sepatutnya kita lakukan.

Tahapan selanjutnya yang perlu kita ketahui pula adalah ditelnya semisal apakah suatu pengadegan itu berlangsung pada siang atau malam hari; sedang musim apa, musim hujan atau kemaraukah? Pengadegan tersebut terjadi di dalam atau di luar ruangan? Apakah di sana teruraikan lokasi geografis yang spesifik?

Apapun pilihan pengayaan teater kita, hal-hal tersebut tetaplah harus menjadi perhatian.

Belakangan baru kita menimbang lagi, apakah akan mengikuti sepenuhnya seperti tertera pada naskah atau bisa pula menyampaikan abstraksinya.

Penelitian

Langkah selanjutnya adalah melakukan *penelitian*. Apakah yang dimaksud dan penelitian seperti apa?

Pada tahapan ini, kita harus sudah memiliki keputusan tentang segala hal yang dibutuhkan oleh naskah, setelah itu melangkah untuk mencari tahu apa yang tersedia demi mencapai kebutuhan tersebut. Sebagai contoh, pada saat menghadapi drama *Woyzeck* produksi Teater Bel (2008); sutradara, aktor pemeran Woyzeck, dan penata artistik mendiskusikan sebuah adegan yang menunjukkan bahwa tokoh Woyzeck memiliki kebiasaan makan kacang tak henti-henti setiap hari. Pertanyaannya: apa itu artinya?

Pembicaraan itu sendiri telah menjadi bagian atau bisa disebutkan sebagai kegiatan penelitian. Ternyata pembicaraan yang tidak hanya terjadi sekali, itu pun tak langsung mendapatkan jawaban sehingga dirasakan perlu melakukan penelitian lebih lanjut; maka diputuskan untuk konsultasi

dengan ahli ilmu jiwa. Berdasarkan analisa dua ahli ilmu jiwa yang kemudian mempelajari pula naskahnya secara keseluruhan, tersimpulkan bahwa tokoh Woyzeck termasuk orang yang mengalami depresi mental.

Kesimpulan dari dua ahli ilmu jiwa tersebut sangat membantu sutradara dalam hal tafsir naskah yang lebih mendalam, membantu aktor dalam hal seni peran, dan (ini yang terpenting bagi pembicaraan kita di dalam pembahasan artistik) memberikan gambaran perkiraan seperti apakah kiranya penampilan tokoh Woyzeck secara kasat mata. Mengingat Woyzeck pun adalah seorang tentara, berada di tengah situasi perang, terkategori miskin, hidup menyendiri dan/atau hanya memiliki satu sahabat; adalah batasan-batasan lain untuk menentukan busana, gaya busana, cara Woyzeck mengenakan busana dan propertinya, hingga perkara tata rias dan pencahayaan.

Penelitian juga berarti bahwa jika produksi mengacu kepada zaman kerajaan Sriwijaya di abad ke 7, maka kita sebaiknya mencari tahu apa yang terlihat, terasa, dan bebauan yang tercium pada abad ke 7 di Palembang atau wilayah kekuasaan Sriwijaya lainnya. Meskipun belum tentu seluruh hasil penelitian itu akan digunakan semua; kita seyogianya tidaklah bekerja dengan dugaan-

dugaan, sebab hal itu hanya akan membuat kita gagal!

Setiap penata/pedesain seyogianya melakukan pula penelitian arsitektur, pakaian, penerangan, peristiwa politik, suasana... pendeknya, segala hal yang terpikirkan! Penelitian seyogianya mencakup pula ihwal bentuk dasar (*shape*), garis, dan warna yang sesuai dengan kebutuhan naskah. Maka kita cari sejumlah gambar, bisa pula berupa foto-foto dan lukisan. Bukan ihwal patung-patung perlu pula diteliti. Setiap referensi visual tersebut akan membantu dan/atau menginformasikan banyak hal sehingga kita kemudian bisa menentukan pilihan.

Setelah kita melakukan penelitian dan sebelum mulai membuat pilihan, kita harus mempertimbangkan gaya yang telah diputuskan pada pertemuan pertama. Pilihan pengayaan yang telah disepakati pada pertemuan awal, itu akan membantu kita manakala memilih arah yang benar dan kemudian untuk melangkah ke tahap berikutnya. Dan kita pun akhirnya tibalah pada saat harus mulai membentuk ide-ide desain. Mulai membuat sejumlah sketsa-sketsa kasar. Pada titik ini, sepatutnya pula kita “membayangkan” dan “bicara” tentang khalayak calon penonton kita. Sebab, patut diingat, bahwa setelah semua itu

kita kerjakan; ujung terakhirnya tidak lain adalah untuk penonton yang membayar untuk melihat pekerjaan kita.

Andy Warfel memiliki beberapa pemikiran menarik yang berkenaan dengan publik:¹⁶

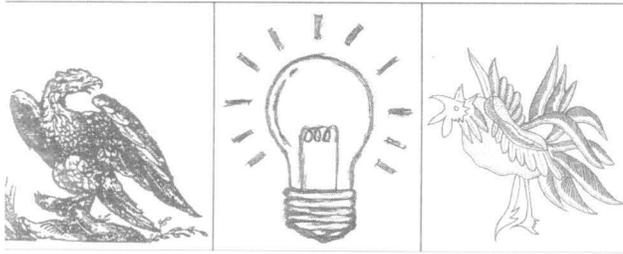
Mengabaikan harapan penonton (atau kegagalan saat meneliti apa yang mereka harapkan), itu merupakan pengabaian publik. Merupakan kegagalan yang paling mendasar dalam proyek penyajian sebuah karya: gagal dalam membuat semacam hubungan dengan penonton!

...

Jika kita tidak tahu apa yang menjadi harapan publik, maka pekerjaan kita itu semacam dimulai dengan suatu pertarungan... bisa pula karena arogansi! Jika kita tidak bekerja untuk penonton, maka semua itu hanya berupa sesuatu yang dikerjakan di atas kertas, di rumah, dan hanya menempatkan orang lain ke dalam kerumitan... dan penghamburan uang!

Terutama pada pertimbangan teater industri,

¹⁶ Andy Warfel memiliki catatan cukup panjang, sebagian di antaranya, ia meraih gelar *Bachelor of Fine Arts* dengan penghargaan khusus dari Universitas Illinois (1991), dan mendapat gelar *Master of Fine Arts* untuk *Set Design and Art Direction for Theatre, Film and Television* dari Universitas New York, Tisch School of the Arts in (1994). Karya pentasnya banyak tersebar, di samping ia pun mengajar tata pentas dengan fokus teknik modern dan material baru bagi tata pentas.



Gambar 14: Elang digunakan sebagai simbol kebebasan; bola lampu sering digunakan sebagai simbol untuk ide; ayam berkokok kerap dihubungkan dengan menyambut pagi atau harapan.

kutipan pendapat Andy Warfel itu sangat penting untuk diperhatikan. Tapi, dalam konteksnya yang lain, sekaligus berkepentingan pula bagi teater non-industri dan bahkan bagi teater pendidikan sekalipun. Hal yang ada kaitannya dengan “pentingnya kedudukan penonton” bagi teater non-industri adalah pada nilai kontekstual atau segi relevansi pilihan naskah. Di sini pula, pada gilirannya, seorang dramaturg berperan penting bahkan sejak menentukan pilihan naskah untuk pertunjukan di suatu tempat dan waktu tertentu. Jika, katakanlah, tak terhindarkan sehingga pilihan itu jatuh kepada naskah yang memiliki konteks, sejarah, geografis, dan kebudayaan yang berjarak jauh; dramaturg berkepentingan untuk melakukan telaah bersama sutradara guna mendekatkannya dengan publik. Langkah adaptasi naskah seperti yang kerap kita jumpai pada pentas-pentas teater

kita, itu termasuk kepada upaya mendekatkan lakon kepada publik. Andaikan lagi tak ada jalan lain bahwa, katakanlah, naskah tersebut menuntut untuk ditampilkan seperti aslinya; kembali dramaturg bertugas untuk menyusun tulisan-tulisan apresiasi yang kemudian disebarakan melalui media massa, diskusi-diskusi, atau sekadar pertemuan apresiatif dengan calon penonton, serta menerbitkannya pula di dalam buku acara. Itulah sekadar gambaran, bahwa saat kita melakukan penelitian, hendaknya selalu menempatkan pula penonton di dalam pikiran kita.

Sementara yang berkenaan langsung dengan pekerjaan penata artistik, salah satu bagian dari proses penelitian itu adalah untuk mengetahui/ menemukan *simbol*

Mengapa simbol itu penting? Pertama mari kita mendefinisikan apa arti simbol itu. Sebuah simbol bisa berupa gambar, objek, atau warna yang hadir untuk sesuatu yang lain. Ketika kita mulai mendapatkan ide dari apa yang hendak kita rancang, kita harus menyadari hal-hal apa saja kiranya yang akan berarti ketika penonton melihatnya. Mari kita lihat beberapa simbol yang paling umum. Elang, misalnya, digunakan sebagai simbol kebebasan; bola lampu sering digunakan

sebagai simbol untuk ide; ayam berkokok kerap dihubungkan dengan menyambut pagi atau harapan, dan sebagainya.

Apakah yang kemudian bisa kita bayangkan? Setiap gambaran (*image*) ternyata memiliki beberapa jenis makna terkait. Para penonton pun (relatif) sudah mengetahui arti gambaran-gambaran tersebut berdasarkan lingkup budaya atau pun kebiasaan-kebiasaannya, maka kita harus menyadari hal tersebut lebih awal sebelum kita menggunakannya agar saat memunculkan gambaran tersebut tidak melenceng dari arti yang kita inginkan. Misalnya salah satu penelitian yang kita lakukan itu berkenaan dengan sejarah arsitektur yang masing-masingnya harus kita kenali. Di sana kita jumpai ragam gaya arsitektur, periode arsitektur, hingga arsitektur yang menggambarkan suatu kekuasaan tertentu... dari sanalah pula nantinya kita menjumpai sejumlah gagasan. Kita perlu memahami setiap gagasan (ide) dasar dari masing-masing bangunan, untuk itu kita harus selalu mendapatkan referensi sejarahnya. Dalam rangkaian penelitian tersebut, biasanya kita jumpai simbol-simbol dalam berbagai ragam bentuknya!

Rapat Desain

Penelitian yang kita lakukan sudah usai. Apakah langkah selanjutnya?

Pada titik ini, biasanya ada pertemuan lain yang berkenaan dengan desain. Ini adalah saat diskusi dengan tim desain untuk membahas hasil riset, membicarakan yang telah ditemukan dan menjelaskan bagaimana menggunakan/menerapkannya bagi kepentingan produksi. Kolaborasi yang sebenarnya terjadi pada langkah ini, seluruh penata/pedesain membawa membawa pikirannya masing-masing ke satu meja yang sama. Semuanya saling bertukar pendapat. Pikiran yang bebas adalah cara terindah pada tahapan ini sekaligus merupakan jalan bagi keberhasilan suatu produksi.

Ide-ide semua orang adalah sah dan penting bagi orang lainnya. Pertemuan ini tujuannya memang untuk pertukaran ide-ide. Setiap orang akan membawa perspektifnya masing-masing berdasarkan yang telah dibahas pada pertemuan pertama. Ini adalah cara terbaik untuk berkolaborasi hingga akhirnya menghasilkan sebuah pertunjukan yang terancang dengan baik. Seusai rapat, mungkin saja kita terdorong untuk melakukan penelitian tambahan berdasarkan

pikiran-pikiran baru dan ide-ide yang datang dari hasil diskusi.

Tahap berikutnya adalah membuat sketsa. Penata pentas dan busana mulai menurunkan ide kasar mereka ke dalam sketsa. Denah kerja pun dikoordinasikan dengan penata cahaya dan kemudian dikembangkan lebih lanjut melalui kolaborasi ide.

Kata kolaborasi terasa sekali berulang-ulang dituliskan pada bagian ini. Ya, sebab itulah kata kuncinya.

Bekerja secara terpisah hanya akan membuat produksi menjadi terputus-putus. Sementara bekerja secara bersama adalah definitif atau cara untuk melangkah dengan baik. Rapat-rapat desain pun akan terus terjadi selama proses latihan. Maka para penata akan sering hadir saat latihan berlangsung. Hal ini merupakan kesempatan untuk bisa lebih banyak bertemu dengan sutradara sebelum sampai pada penekanan latihan teknis. Hal ini memberikan pula kemungkinan bagi penata untuk melihat perkembangan karakter dan *blocking*.

Jangan pernah berfikir bahwa tahapan ini tidak berhubungan dengan desain. Lagi-lagi, inilah kolaborasi. Semakin baik informasi tentang setiap aspek produksi yang bisa kita dapat, semakin baik

pula bagi kita untuk melakukan pekerjaan pribadi sebagai penata.

Menggambar, *Render*, dan *Draft*

Kita, sekarang, berada di bagian dari proses di mana pedesain harus menuangkan apa yang mereka pikirkan ke dalam: gambar, *render*, dan penyusunan kerangka kerja atau bisa juga penataan (*drafting*).

Uraian berikut ini merupakan gambaran yang serba sekilas tentang hal-hal tersebut.

Menggambar, *rendering*, dan penataan (*drafting*) adalah cara terbaik yang perlu dilakukan agar ide-ide yang ada di benak kita itu diterjemahkan ke dalam bentuk visual. Sekaligus merupakan wujud awal yang perlu dan bisa dilihat oleh sutradara. Jika gagasan-gagasan itu dibiarkan tetap hanya berada di dalam kepala, itu tidaklah baik. Kita harus mengeluarkan ide-ide di dalam kepala tersebut hingga orang lain bisa melihat, bereaksi, dan sekaligus akan membantu kita pula manakala mengimplementasikannya.

Dalam selintas, menjadi perancang itu pekerjaannya mirip dengan pemulung. Jika pemulung setiap harinya mengumpulkan ragam

benda yang dianggap masih memiliki nilai guna, sementara perancang memungut dan mengumpulkan sejumlah imaji-imaji.

Masing-masing perancang memiliki cara berbeda dalam mengorganisasikan “imaji-imaji pungutan”nya. Penata panggung mungkin akan terus melakukan penelitian arsitektural, lanskap, furniture, dan sebagainya. Penata busana pun akan terus melakukan penelitian ihwal periode sejarah, mengelompokkan mana busana pria dan mana untuk perempuan; termasuk pengelompokan tata rambut dan asesoris. Penata cahaya menyeleksi dan menyimpan gambar-gambar yang membangkitkan suasana hati yang berbeda-beda, waktu yang berbeda atau musim yang berbeda. Tujuan dari ini semua agar ide-ide terus terpicu.

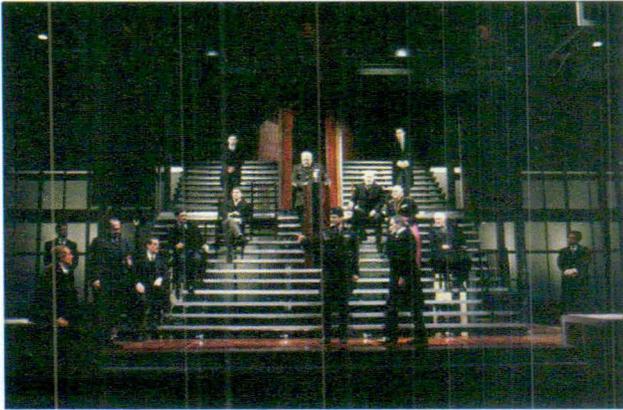
Semua hasil pungutan dari masing-masing penata itu kemudian diseleksi berdasarkan pertimbangan-pertimbangan yang telah muncul sejak pertemuan awal dengan sutradara, pilihan pengayaan yang telah disepakati, kepentingan publik penonton, dan berbagai hal lainnya seperti yang telah dibahas di muka. Seluruh potensi yang telah terseleksi tersebut pada tahap berikutnya akan mengalami penggabungan, *dikomposisikan*. Ihwal komposisi akan dibahas lebih ditel lagi pada

bagian lain, namun yang perlu kita pahami di sini bahwa seluruh potensi objek-objek visual tadi ketika digabungkan berdasarkan pertimbangan-pertimbangan yang melandasi prinsip produksi, itu niscaya menghasilkan “wajah” pementasan yang berbeda-beda. Tentang perbedaan dan bagaimana kreativitas itu terjadi, kita lihat empat gambar 15, 16, 17, dan 18.

Kita perhatikan dua drama yang sama dari empat produksi Shakespeare Theatre Company di atas. Dua drama *Coriolanus* produksinya berjarak waktu 9 tahun, sementara dua drama *Othello* berjarak 14 tahun. Berdasar kepada pembicaraan kita tentang proses desain dan pentingnya kedudukan penonton bagi suatu produksi, itu nyata sekali menghasilkan dua karya yang berbeda.

Di balik perbedaan-perbedaan tersebut, tentu terdapat pula perbedaan-perbedaan material desain dan teknik pengerjaannya, dan jangan pula dilupakan karena masing-masing dikerjakan oleh perancang yang berbeda serta sejumlah alasan-alasan produksi yang berbeda pula.

Selanjutnya, perhatikan juga tentang bagaimana material dan teknik yang berbeda tersebut setelah menjadi satu gabungan, setelah menjadi satu susunan komposisi. Di sini kita bisa



Gambar 15: *Coriolanus* pertunjukan/produksi Shakespeare Theatre Company, 2000. Sutradara, Michael Kahn. **Sumber:** Rita Kogler Carver, Stagecraft, 2009.



Gambar 16: *Coriolanus* pertunjukan/produksi Shakespeare Theatre Company, 1991. Sutradara, William Gaskill. **Sumber:** Rita Kogler Carver, Stagecraft, 2009.



Gambar 17: *Othello* pertunjukan/produksi Shakespeare Theatre Company, 2005. Sutradara, Michael Kahn. **Sumber:** Rita Kogler Carver, Stagecraft, 2009.



Gambar 18: *Othello* pertunjukan/produksi Shakespeare Theatre Company, 1997. Sutradara, Jude Kelly. **Sumber:** Rita Kogler Carver, Stagecraft, 2009.

merasakan bagaimana sifat dan arah garis, warna, hingga prinsip fokus yang ditawarkan. Untuk kepentingan itu pula, berikut ini mari kita bicarakan tentang komposisi.

Komposisi

Dalam arti sederhana, komposisi adalah penempatan dan penyusunan objek-objek sehingga satu sama lain menjadi saling berhubungan, mengacu ke dalam kesatuan yang memiliki bentuk. Tujuan komposisi adalah untuk menginformasikan kepada pemirsa/penonton ke titik atau bagian mana hendaknya mereka melihat di dalam keseluruhan struktur komposisi.

Panggung teater merupakan komposisi yang dinamis. Tata pentas (*scenery*), pencahayaan, dan aktor yang bermain terus bergerak di atas panggung, membentuk satu konfigurasi komposisi ke konfigurasi komposisi berikutnya. Sementara dalam karya seni semisal lukisan di atas kanvas atau patung, komposisinya itu bersifat statis. Kosa kata lain yang ada di dalam komposisi adalah *fokus*. Sebuah susunan objek-objek, dari yang paling sederhana hingga yang sangat rumit, dalam suatu komposisi hendaknya ditentukan fokusnya.

Setelah itu terjadi, fokus terkadang bisa menjadi semacam titik mula pandangan seseorang atau penonton untuk kemudian menjelajah ke aspek-aspek visual di sekitarnya.

Berkenaan dengan elemen-elemennya, suatu komposisi itu akan senantiasa berurusan dengan aspek-aspek rupa yaitu garis dan arah, bobot garis, *shape*, barik atau tekstur, kesetimbangan dan proporsi, pola, skala, dan warna. Mari kita kita hampiri hal-hal tersebut satu demi satu.



Gambar 19: Gambaran dasar sebuah garis.

Garis dan Arah

Elmen pertama di dalam suatu komposisi adalah *garis*. Definisi matematik dari sebuah garis adalah suatu jarak yang dibatasi oleh dua titik. Oleh kenyataan matematik dan/atau kenyataan alamiahnya itu pula maka garis selalu memiliki watak *arah*.

Yang perlu difahami di sini bahwa ada dua macam garis yaitu (1) garis yang nyata dan memang terlihat secara kasat mata; dan (2) garis yang tak nyata kecuali hanya menimbulkan “rasa garis.” Seorang perancang, di dalam setiap pekerjaannya selalu berurusan dengan dua macam garis tersebut. Garis nyata akan sering digunakan ketika perancang membuat goresan-goresan langsung berupa sketsa atau gambar, sementara garis tak nyata hadirnya manakala sketsa-sketsa telah mewujud menjadi *setting*, konstruksi, dan sebagainya. Hampir setiap karya apapun, manakala di dalam pembicaraan komposisi, itu akan lebih sering bersinggungan dengan garis tak nyata atau garis yang tak tampak kecuali “rasa garis”nya. Untuk jelasnya, mari kita perhatikan foto/gambar 20.

Foto di atas aslinya tentu saja tidak bergaris arah, kecuali sudut pandang dan kebetulan warna hiasan bunga di kepala para penari yang tampak begitu kuat; maka foto ini dengan tegas mengimpresikan “rasa garis” diagonal, sehingga bisa disebut komposisi foto ini adalah komposisi diagonal.

Sehubungan dengan garis dan arah, kita perhatikan kembali dua foto pementasan drama *Coriolanus* yang telah kita singgung di muka.



Gambar 20: foto yang memperlihatkan arah susunan penari “Ngarot” menjelang tampil. Yang penting diperhatikan di sini adalah arah komposisi fotografinya.

Foto: Agus Bebeng

Perhatian kita akan diarahkan kepada penataan panggungnya. Pada *Coriolanus* produksi tahun 2000, kita rasakan adanya rasa garis horisontal dan vertikal yang demikian keras dan masif. Rasa garis horisontal timbul karena bentukan tangga yang nyaris memenuhi keseluruhan piktorial, itu berbentur begitu keras dengan pola vertikal pada beberapa tiang bahkan sosok-sosok pemeran yang berdiri. Sementara *Coriolanus* produksi tahun 1991 cenderung bernada garis vertikal, ini terutama dikesankan oleh untaian kain-kain merah yang dominan, sementara bagian latarnya cenderung gelap sehingga rasa garis vertikal itulah yang paling kuat terasa.

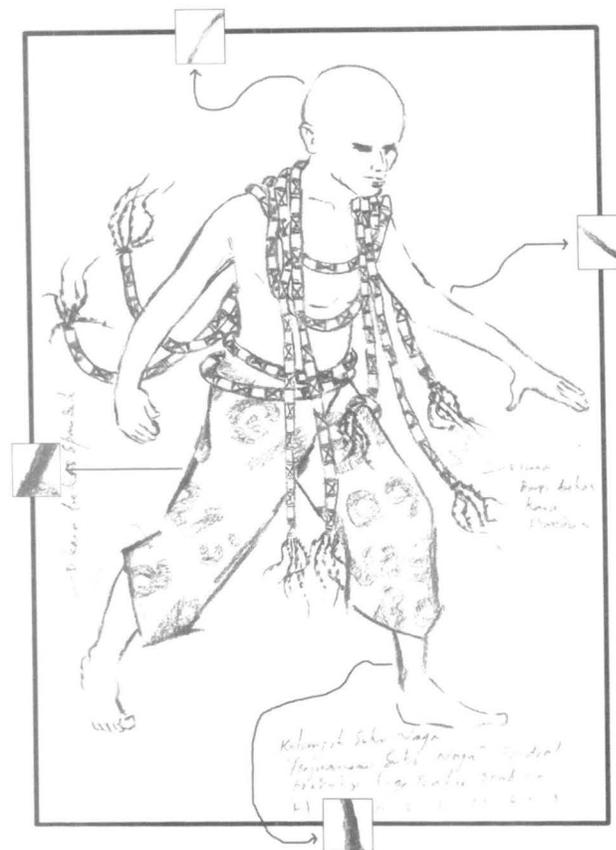
Demikianlah sebagai gambaran ringkas tentang garis dan arah. Di dalam kenyataan yang lebih jauh, tentu akan kita dapati hal-hal yang jauh lebih kompleks dan lebih rumit lagi.

Bobot Garis

Kita semua mengenal pensil. Namun ketahuilah pula bahwa semakin empuk setiap pensil itu akan menghasilkan jejak garis yang semakin tebal. Pertanyaannya, untuk apa diproduksi begitu banyak pensil yang berbeda-beda tingkat keempukan dan kekerasannya?

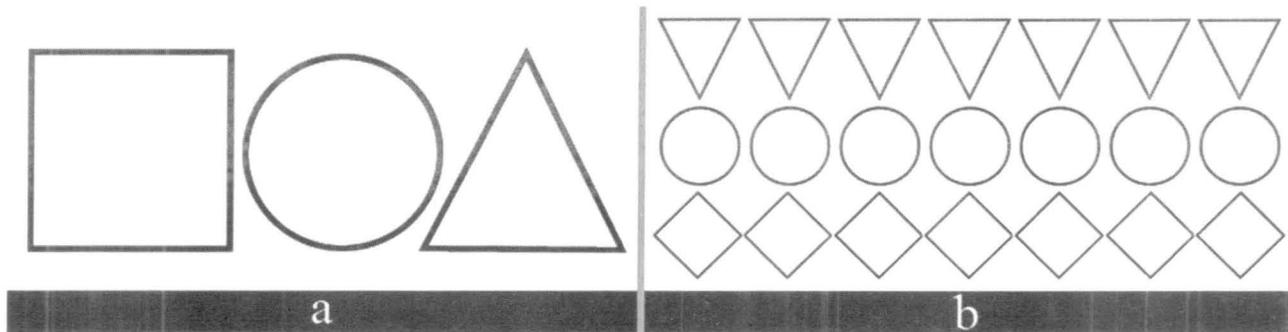
Bagi tukang gambar atau seniman, tipis dan tebalnya garis itu penting karena hal itulah yang memberi watak hingga ekspresi gambar yang dibuatnya. Secara teknis, keras atau empuknya pensil yang menghasilkan karakter tipis atau tebalnya garis, itu berkenaan dengan tingkat/derajat/bobot kekontrasan garis di atas kertas.

Bobot garis bisa menambah daya tarik komposisi atau menentukan genah atau tidaknya suatu struktur gambar, di samping itu membantu juga bagi pandangan terhadap fokus. Bobot garis yang baik dan lebih bervariasi, pun bisa mengurangi kebutuhan faktor-faktor lain untuk mencapai *shape* yang kita perlukan.



Gambar 21: Gambar(sketsa) ini dibuat dengan satu jenis pensil yang sama, namun tetap perlu diatur tipis dan tebalnya garis agar menghasilkan informasi gambar yang dikehendaki.

Prinsip garis beserta bobotnya, kelak di dalam hal penataan artistik, tidaklah hanya berkenaan dengan urusan gambar menggambar melainkan akan banyak pula ditemukan di dalam pengerjaan tata artistik di atas pentas. Manakala kita



Gambar 22: gambaran bentuk dasar (shape) segi empat, lingkaran, segitiga.

menggantungkan seutas tambang di pentas, misalnya, itu disamping memiliki makna dan fungsi langsung sebagai “tambang” tapi sesungguhnya pula tambang tersebut berada pada prinsip rupa yaitu sebagai garis. Oleh karena itu hukum dan bobot garisnya akan tampak sekaligus terasa beda jika tambang tersebut digantikan dengan tali yang lebih kecil misalnya. Tentang bobot garis dalam hubungannya dengan ruang dan pentas akan dibahas lebih jauh lagi di dalam Bab Badingkut.

Shape

Shape, sampai sejauh ini masih belum ditemukan padanan katanya di dalam bahasa Indonesia, maka untuk selanjutnya akan tetap ditulis *shape*. Shape jika didefinisikan adalah objek dua-dimensi (2D)

atau pun tiga-dimensi (3D) yang pada gilirannya nanti diterapkan di dalam suatu komposisi tertentu. Shape sebagai satuan-satuan seringkali pula sesungguhnya telah merupakan “bentuk jadi” yang selesai, tapi kemudian satu sama lain dikoordinasikan untuk mencapai “bentuk baru” yang diinginkan. Contoh mudahnya adalah barang-barang berupa bata merah, pasir, dan semen; ketiganya adalah barang-barang yang telah memiliki bentuk-bentuknya sendiri yang final. Tapi kemudian bahan-bahan tersebut bisa kita gabung untuk menjadi bentuk baru, misalnya menjadi sebuah dinding. Dalam hal ini bata merah, pasir, dan semen bisa dikatakan sebagai shape bagi sebuah bentuk dinding. Selanjutnya, dalam konteks tersebut, shape bisa diartikan “sebentuk bahan baku.”

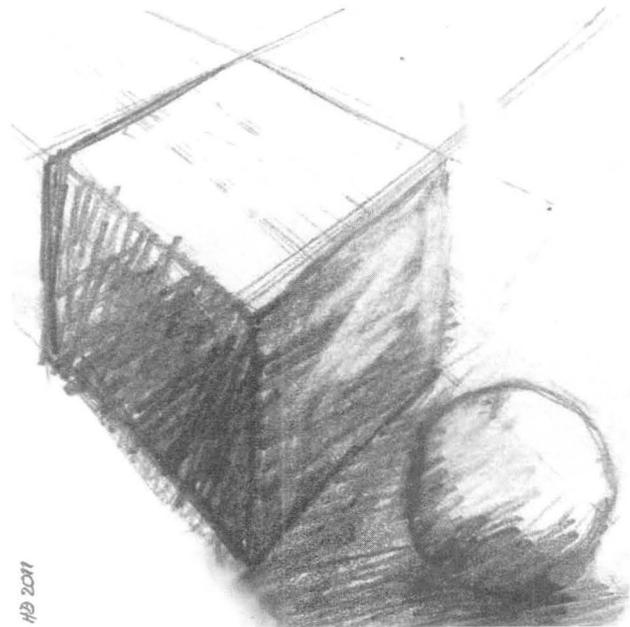
Di dalam gambaran terpola, sering pula kita

temukan bentuk-bentuk jadi semisal kotak, segitiga, dan lingkaran seperti gambar 22a.

Sebagai bentuk, tiga gambaran di atas pun adalah bentuk-bentuk yang telah selesai. Tapi suatu ketika, bentuk yang telah selesai tersebut bisa dijadikan shape untuk susunan bentuk baru semisal susunan seperti gambar berikutnya yaitu gambar 22b atau pun kemungkinan-kemungkinan susunan lain yang tak terbatas kemungkinannya. Andaikata susunan gambar 22b itu kita beri judul misalnya komposisi “tilingtak,” maka komposisi tilingtak tersebut terbentuk dari shape berupa segitiga, lingkaran, dan kotak.

Perlu diingat bahwa tiga dimensi (3D) dalam gambar itu hanyalah ilusi. Untuk membuat gambaran hingga mengesankan 3D, antara lain dengan cara menggunakan garis seperti tampak pada gambar kubus dan bola; pada saat itulah garis menjadi shape bagi gambaran ilusi 3D, digunakan untuk menghadirkan bayangan dan volume benda yang digambarkan.

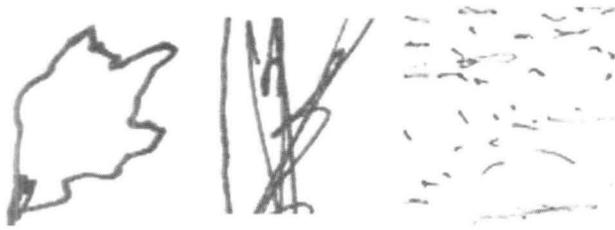
Dengan gambaran tersebut sekaligus menjelaskan bahwa shape dapat memiliki cahaya atau garis untuk membantu mendefinisikan dirinya. Maka di sana adalah pula shape berupa cahaya sorot (*highlight*), nada menengah, yang kemudian menimbulkan bayangan..



HB 2011

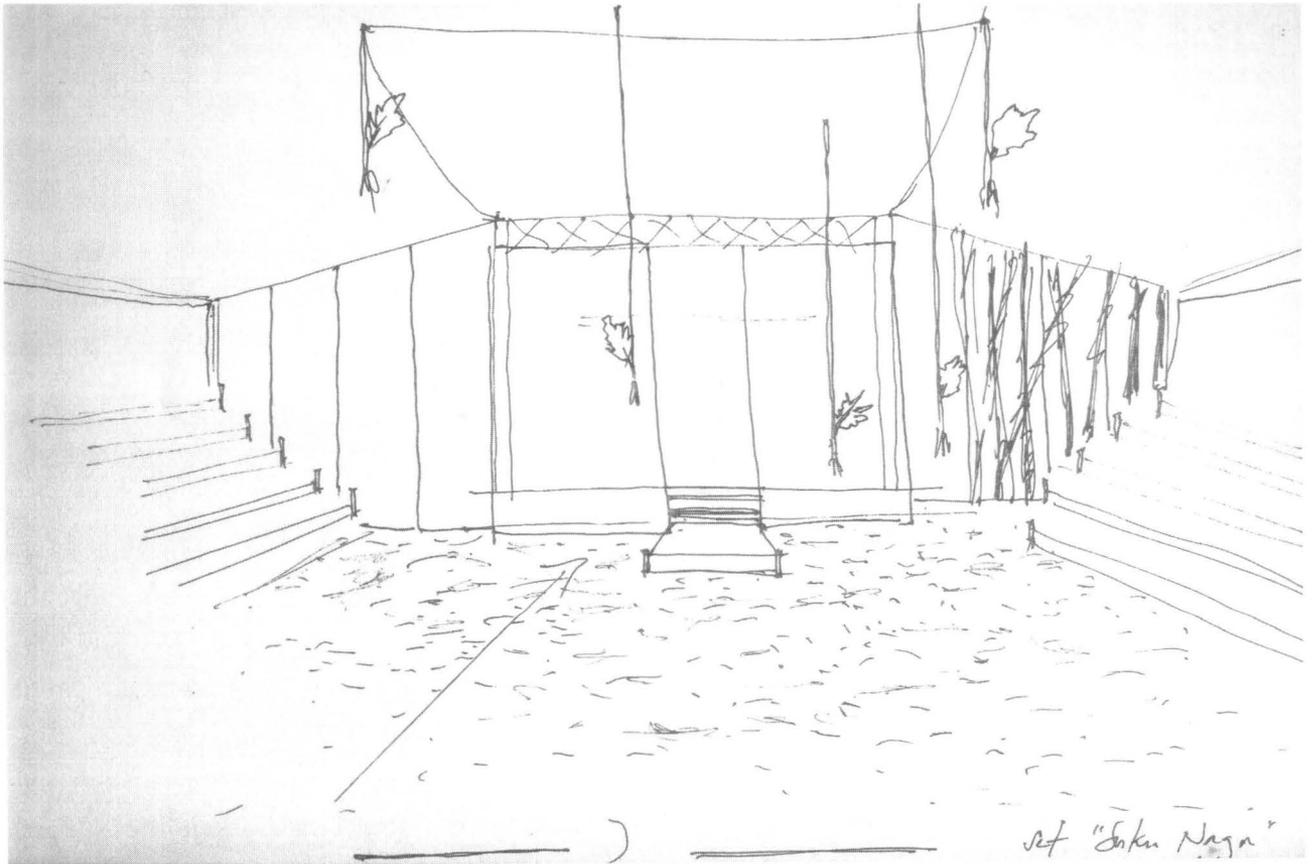
Gambar 23: Shape bisa berupa cahaya atau garis untuk membantu mendefinisikan dirinya.

Shape 2D bisa berupa pola geometrik atau pun organik. Tentang pola geometrik telah dibahas pada contoh kotak, lingkaran, dan segitiga di atas. Berikutnya adalah shape yang bersifat organik, yaitu pola-pola yang mengesankan tidak beraturan manakala masih terpisah-pisah. Untuk jelasnya, kita lihat gambar-gambar berikut ini: Pengaturan setiap shape organik ke dalam satu tatanan bersama akan melahirkan citra (imaji). Imaji visual yang kita lihat, itu seluruhnya terdiri atau terbentuk dari sejumlah shape. Adalah shape



Gambar 24: Shape organik, pola-pola yang mengesankan tidak beraturan manakala masih terpisah-pisah.

imaji 2D yang dibentuk oleh sebuah garis atau serumpun garis-garis, dan sebagainya. Manakala hal itu ditempatkan secara bersama dengan cara dan *proporsi* tertentu, saat itulah ia mewujudkan menjadi komposisi imaji. Shape organik seperti dicontohkan pada gambar 24, sesungguhnya



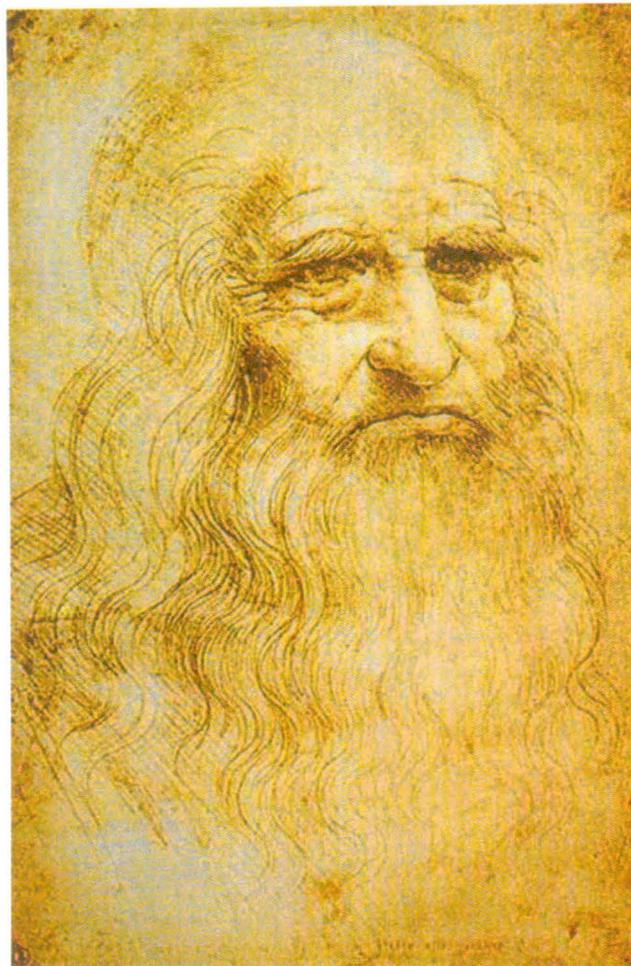
Gambar 25: Manakala shape ditempatkan secara bersama dengan cara dan *proporsi* tertentu, saat itulah ia mewujudkan menjadi komposisi imaji.

merupakan bagian dari sketsa kasar atau komposisi imaji seperti tampak pada gambar 25.

Barik atau Tekstur

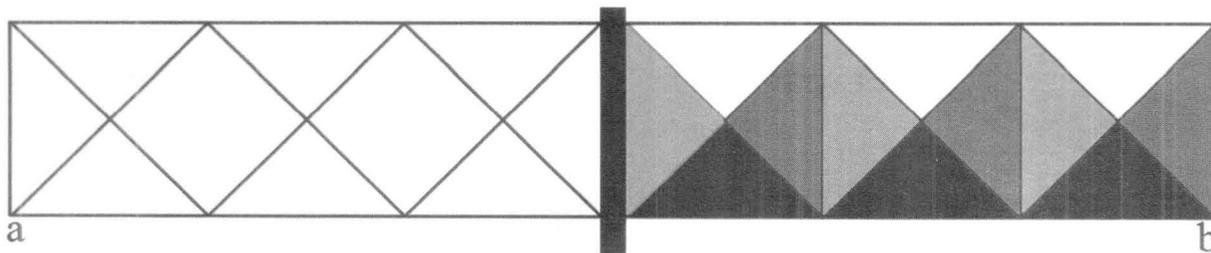
Barik atau Tekstur hadir sebagai ditel 3D yang tercerap melalui gambaran 2D. Bisa juga menjadi sifat pembeda objek yang mirip satu sama lain shape-nya. Tekstur bisa berupa gambaran yang mengesankan teraba (*tactile*) pada kenyataan yang sesungguhnya tak teraba (*non-tactile*). Tekstur yang teraba adalah segenap ditel permukaan yang bisa kita rasakan manakala kita merabanya. Tekstur tak-teraba bisa berupa pola-pola kedalaman atau ketinggian untuk pembedaan objek. Perlu diketahui bahwa di dalam wujud dua dimensi, tekstur itu hanya dapat diciptakan sebagai imaji.

Kita perhatikan sketsa potret Leonardo daVinci (gambar 26). DaVinci menggambarkan dirinya di atas kertas yang artinya berupa gambaran 2D, namun oleh kehebatannya mengolah garis dan shape; ia mampu dengan sempurna menggambarkan ketinggian hidung, kedalaman cekung mata, bahkan sifat dan kelenturan rambut serta ditel-ditel lainnya. Maka gambaran 2D itu menjadi terasa sebagai bentuk 3D.



Gambar 26: Potret diri Leonardo daVinci. Perhatikan bagaimana garis-garisnya mewujudkan shape dan tekstur.

Jika kita tangkap dasar-dasarnya, seperti selintas telah terurai pula pada pembahasan garis, barik atau tekstur di dalam gambaran 2D itu muncul karena pengolahan gelap-terang atau cahaya



Gambar 27: Gambar "a" sebuah pola atau shape geometrik, gambar "b" pola yang sama ketika telah diberi aspek gelap-terang.

dan bayang-bayang pada sesuatu yang kita gambarkan. Suatu gambaran tertentu yang asalnya tidak bertekstur manakala diberi aspek gelap-terang maka akan berubah menjadi mengesankan 3D atau bertekstur seperti tampak pada contoh gambar 27.

Keberadaan tekstur yang terpenting lainnya di dalam kehidupan bahwa barik atau tekstur itu menjadi pembeda antara satu benda dengan benda lainnya. Bukan saja menjadi pembeda antara satu bentuk dengan bentuk lainnya, tapi juga menimbulkan "rasa" beda sifat permukaannya. Dengan melihat teksturnya kita bisa merasakan/mengenali bahwa sesuatu itu lembut, keras, tajam, kasar, dan sebagainya. Seperti halnya jika kita melihat tekstur hamparan pasir di pantai, akan segera merasakan bedanya dengan saat kita melihat hamparan bongkahan batu-batu, dan berbeda pula jika yang kita lihat itu adalah hamparan jemuran kapas, kapuk, bulu, atau

rumpuk.

Kepekaan rasa terhadap tekstur akan terasa penting bagi setiap penata artistik teater terutama ketika berhadapan dengan pekerjaannya. Ia akan bersinggungan dengan hal ini sejak pada tahap memilih dan menentukan bahan hingga kemudian mewujudkannya bagi keperluan pentas. Penata busana, misalnya, tidak hanya akan bersinggungan dengan masalah motif dan warna kain, melainkan perlu pula memperhatikan bahan kain tersebut yang sesungguhnya berhubungan dengan sifat dan tekstur kain yang hendak dipilihnya.

Tekstur pula yang pada gilirannya nanti amat berhubungan dengan intensitas cahaya di atas pentas. Oleh karena itu, selayaknyalah seorang penata artistik semakin kerap melatih pengamatan mentalnya terhadap barik, sebab hanya dengan jalan itulah ia akan semakin mudah untuk mendapatkan "rasa" beda.

Aspek Piktorial Komposisi

Penglihatan penonton terhadap tata pentas dan susunan pelaku (aktor dan aktris) di atas pentas, itu relatif sama dengan ketika ia melihat komposisi gambar atau pun prinsip-prinsip artistik pada lukisan. Satu-satunya yang membedakan bahwa pelukis menyajikan karyanya di atas bidang datar, sementara sutradara dan penata panggung menyajikannya di dalam sebuah kedalaman ruang. Pelukis bekerja di atas bidang 2D, sutradara dan penata pentas bekerja dengan 3D.

Keelokan, baik karya fotografi, lukisan di atas kanvas, atau pun dunia pentas; adalah sama yaitu bergantung kepada hal-hal yang terumuskan di dalam prinsip keutuhan (*unity*), keragaman (*variety*), koherensi (*coherence*), kontras, kesetimbangan (*balance*), dan penekanan (*emphasis*). Adapun penggunaannya dalam arti untuk pencapaian keindahan berdasarkan komposisi pribadi (*individual*) itu adalah hal lain, namun yang jelas prinsip-prinsip tersebut merupakan dasar-dasarnya. Sebab, hubungan antar-prinsip komposisi itu pula yang kemudian

menunjukkan “wajah” atau kepribadian seorang penata.

Keutuhan

Jika harus didefinisikan, keutuhan (*unity*) itu adalah kualitas kesatuan atau/dari keseluruhan. Setiap komposisi itu memang dituntut untuk hadir menjadi unit yang integral. Menjadi utuh atau tidak utuhnya suatu komposisi, itu bergantung kepada keluasan sejak tahapan memilih, menyusun, intensifikasi hingga mekanisme penerapannya. Hampir bisa dipastikan bahwa tidak akan pernah ada komposisi yang utuh jika tidak ada pertimbangan serta keputusan logis atas bagian-bagiannya. Dengan kata lain, bahwa seluruh aspek komposisi itu seharusnya mengontribusikan motivasi makna piktorial. Sutradara, misalnya, dituntut pula untuk mengaransemen aktor-aktrisnya sehingga antara satu pelaku dengan pelaku lainnya memiliki keterhubungan dengan keseluruhan gambar.

Dalam satu hal, keutuhan bisa dikatakan

merupakan nilai mutlak yang harus digaris bawahi oleh sutradara. Sementara itu pula dengan tetap menyadari bahwa impresi keutuhan itu secara luas bergantung kepada kombinasi keragaman, koherensi, kesetimbangan, dan penekanan.

Keragaman

Secara psikologis dan estetis, keragaman (*variety*) itu merupakan kunci untuk membuat penonton terpesona, membangun impresi yang kuat. Keutuhan yang tanpa mempertimbangkan keragaman niscaya akan segera kehilangan kekuatannya yang bisa menggetarkan penonton. Satu hal yang paling umum dilakukan di dalam komposisi adalah membuat aransemen dengan pola repetitif, atau pengulangan hal yang sama tanpa keragaman. Padahal, jika memungkinkan, aransemen pentas itu seyogianya digali dulu sejumlah kemungkinannya secara habis-habisan; setelah itu barulah melangkah kepada upaya-upaya kombinasi yang paling memungkinkan. Seorang sutradara yang kaya imajinasinya, biasanya memiliki banyak simpanan yang mungkin disampaikan kepada penata atau pun aktor sehingga selalu bisa menghasilkan gambar baru yang segar. Ingatlah, tak akan ada penonton

yang bisa tahan dengan “gambar“ yang hanya berupa repetisi secara konstan. Tapi sementara itu pula repetisi diperlukan untuk mendasari impresi bahwa ada keragaman, ada ikatan bentuk, ada kesamaan nada yang kemudian mengikat keutuhan.

Koherensi

Koherensi (*coherence*) adalah faktor utama yang menggemakan kesan keutuhan. Koherensi bisa pula berarti “bersama dalam satu ikatan.“ Komposisi mestilah sampai kepada kondisi bahwa segenap shape-nya itu menjadi bersama dalam satu ikatan. Jika karakter-karakter dan gambar-gambar yang sudah kita susun itu ternyata ketika di atas pentas cerai-berai, maka keutuhan dan daya tarik pentas sangat segera bisa hilang. Di dalam citarasapiktorial, koherensi acap kali pula “hadir“ sebagai dimensi ruang keterhubungan. Jika di atas pentas ada susunan dua kelompok pemeran yang terpisah dan betul-betul pecah tanpa hubungan, maka komposisi pun akan terpecah dan saling terpisah menjadi dua bagian. Tapi jika para pelaku itu ditempatkan dengan jarak yang sama, misalnya, maka soal keterpecahan tadi akan terselesaikan. Dalam hal ini hubungan

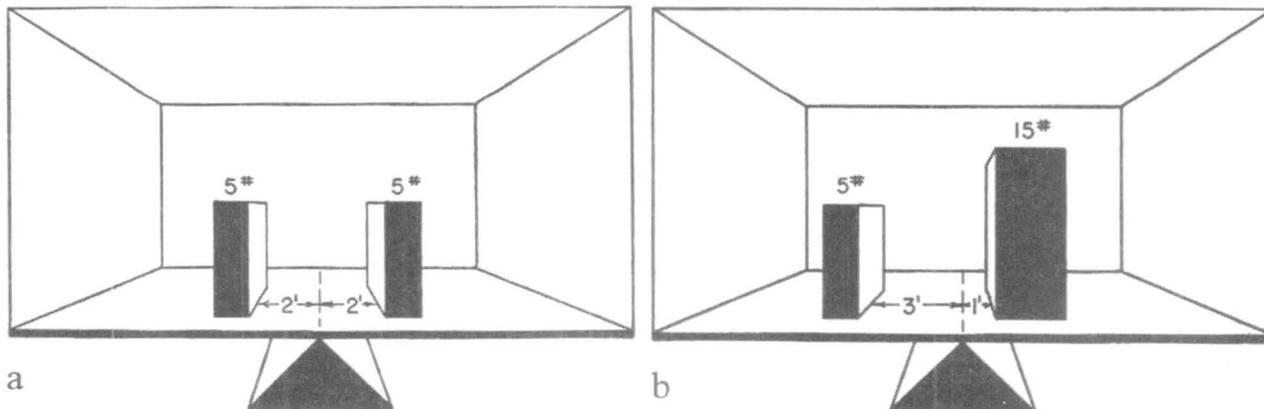
spatial semestinya menjadi perhatian sehingga korelasi masing-masing bagian tetap terjaga.

Ketika di atas pentas hanya ada dua atau sebanyak-banyaknya tiga orang aktor, koherensi menjadi sangat penting; pada saat itulah pandangan penonton akan segera terarah ke seluruh ruang pentas. Lantas seperti halnya lensa kamera, pandangan mereka akan mengarah ke pandangan dekat (*close-up*). Bahkan pandangan penonton pun bisa memusat atau lebih fokus lagi kepada dua aktor tadi serta ke area yang lebih kecil di sekitar mereka. Bisa kita bayangkan, jika kedua aktor pada adegan ini masing-masing atau salah satunya kehilangan koherensi, bukan tidak mungkin pementasan kita mengalami kegagalan

hanya karena adegan ini.

Kesetimbangan

Setiap pembicaraan komposisi pentas sudah seharusnya berkenaan dengan pembahasan panjang ihwal kesetimbangan dan masalah-masalahnya. Lebih khusus lagi manakala pentas kita di panggung proskenium, pentas yang terbatas bingkai, pandangan mata penonton akan selalu berkenaan dengan masalah kesetimbangan. Lain halnya jika pentas kita tak berbingkai, di teater arena misalnya, perkara kesetimbangan tidaklah begitu signifikan persoalannya; tapi pandangannya kemudian bergeser ke perkara



Gambar 28: a: kesetimbangan simetris; dan b: kesetimbangan asimetris

Sumber: John E. Dietrich, *Play Direction*, 1953.

kesetimbangan tubuh (*equilibrium*).

Manusia dalam memandang segala hal memang cenderung akan merasa nyaman jika yang dilihatnya itu setimbang atau *equilibrium* karena mendapatkan dorongan kesadaran dari kesetimbangan tubuhnya (lebih rinci lagi tentang hal ini akan dibahas di dalam pasal proporsi). Oleh karena itu, segala hal yang tidak *equilibrium* akan dirasakah tidak menyenangkan.

Jika didefinisikan, kesetimbangan adalah *equilibrium* di antara hal yang seharusnya. Keharusan ini bisa bersifat fisik, sebagaimana tampaknya, dan berkenaan dengan volume dan bobot. Bisa juga bersifat psikologis dari kesan suatu isi, contohnya seseorang yang dinamis berlawanan dengan yang pendiam.

Kesetimbangan fisik, jika diterapkan ke dalam pentas bisa berarti berat fisik suatu benda di pentas. Kita andaikan pentas itu adalah sebingkai gambar, pada titik tengahnya kita tempatkan garis tengah, dari sanalah kita menimbang *equilibrium* fisik.

Pengertian sederhananya adalah membandingkan satu benda dengan lainnya secara mekanik. Pada percobaan ini ditemukan bahwa isi dikali jarak ke titik pusat itu sama dengan jarak dikali isi benda di sisi lainnya. Itu seperti terlihat pada ilustrasi 28a,

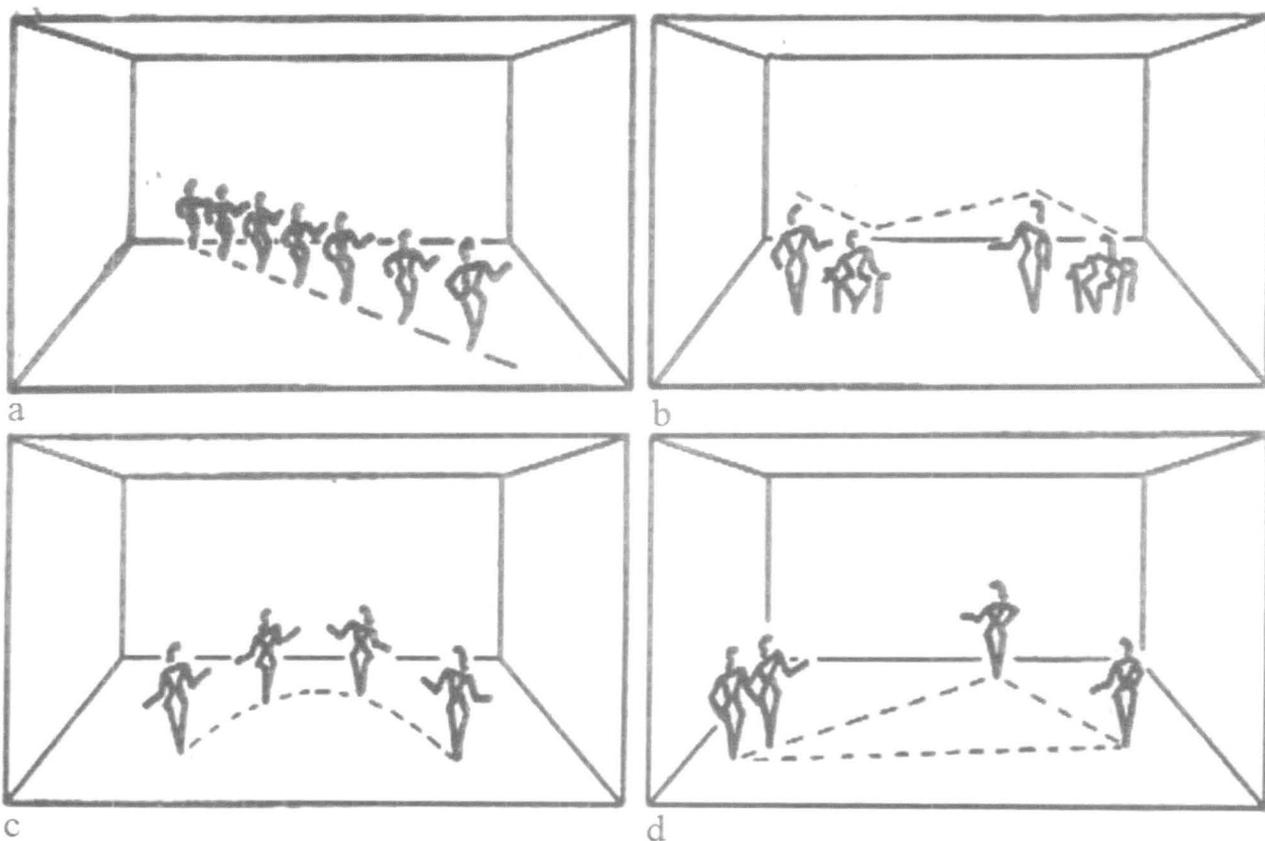
formulanya adalah : $M \times D = D \times M$, berdasarkan gambar tersebut skala kesetimbangannya adalah: $5\# \times 2' = 2' \times 5\#$. Kesetimbangan semacam ini disebut kesetimbangan simetris.

Sementara kesetimbangan asimetris seperti tampak pada gambar 28b. Pada gambaran ini, rumus $M \times D = D \times M$ masih tetap berlaku, hanya saja massa yang lebih berat ditempatkan lebih dekat ke titik pusat, dan yang lebih ringan menjauh. Berdasarkan formula tersebut didapatkan hitungan: $5\# \times 3' = 1' \times 15\#$.

Kesetimbangan asimetris merupakan alat yang termasuk penting bagi sutradara dan penata artistik, baik bagi pengasumsian kesetimbangan *setting*, penyusunan perangkat seperti furnitur, tangga, dan sebagainya; atau pun bagi pengkomposisian sejumlah pelaku dalam pola kelompok (*grouping*).

Kesetimbangan psikologis, selain kesetimbangan fisik, yang patut pula menjadi perhatian adalah kesetimbangan psikologis; yaitu sejumlah faktor yang tak teraba tetapi bisa teridentifikasi. Termasuk ke dalam hal ini adalah energi, gerak, pengucapan atau suara, cahaya, dan warna.

Energi atau dinamika memberikan efek kesetimbangan. Peran yang dominan di dalam lakon, misalnya, itu mengesankan lebih



Gambar 29: Kesetimbangan ketika diterapkan ke dalam pola pengadegan antara lain bisa dalam kemungkinan (a) susunan garis diagonal; (b) susunan horisontal sekaligus vertikal; (c) lingkaran koral (chorus); (d) susunan segitiga; dan sejumlah kemungkinan-kemungkinan lainnya. **Sumber:** John E. Dietrich, *Play Direction*, 1953.

berat dan lebih kuat ketimbang peran-peran lainnya. Sementara gerak atau impresi postur, bagaimanapun pastilah rasa visual yang berkenaan dengan bobotnya. Semua hal ini perlu pengaturan sehingga bisa hadir dengan tepat masing-masing bobotnya.

Cahaya dan warna pun menentukan bobot. Suatu cahaya yang kuat terhadap karakter yang mengenakan busana terang atau warna kontras, itu akan terasa sangat kuat dan berbobot berat, lebih melebar, dan berimplikasi dominan.

Faktor Estetik

Manakala memasukan unsur keutuhan, keragaman, koherensi, dan kesetimbangan ke dalam suatu komposisi pada saat itu pula kita bisa menemukan nilai estetikanya. Kenyataan itu meruang dalam bentuk irama, keagungan, harmoni, kontras, dan penekanan (*emphasis*) serta subordinasi.

Irama barangkali bisa diasumsikan sebagai kehadiran yang berlangsung secara tetap (*regular recurrence*). Bahkan di dalam tampilan gambar-gambar mestilah terdapat kehadiran yang berulang untuk mendukung keutuhan di dalam suatu komposisi. Keagungan, itu lebih dekat dengan hal keaktratifan yang muncul dari bentuk komposisi. Sedangkan harmoni adalah kesan terintegrasikannya keseluruhan material hingga mencapai bentuk yang selaras.

Aspek nilai estetik yang terakhir adalah *emphasis* dan subordinasi, yaitu ketepatan memberikan penekanan di suatu bagian tertentu di dalam suatu komposisi dengan tetap mempertimbangkan unsur-unsur lain di sekelilingnya.

Tercapainya suatu komposisi serta nilai estetis yang baik, itu sesungguhnya berkenaan dengan proporsi; atau dengan kata lain jika semua

aspek itu ditempatkan secara proporsional maka akan didapat komposisi yang baik dengan nilai estetik yang mengesankan. Untuk itu marilah kita bicarakan ihwal proporsi dalam pengertian mendasarnya sehingga nantinya bisa dijabarkan ke hal-hal lainnya.

Proporsi

Proporsi dalam beberapa hal itu saling berkait dengan masalah kesetimbangan. Salah satu keterkatiannya karena proporsi pun cenderung bersifat matematik; di dalamnya berkenaan dengan hubungan antara dua objek, atau dua bagian pada satu situasi yang sama. Proporsi bisa diukur secara mekanik, dan sebagian besar orang pun melakukannya! Sebab antara lain di dalamnya berkenaan dengan aturan skala yang artinya berkenaan dengan alat pengukur atau meteran.

Untuk jelasnya, mari sejenak kita bicarakan contoh terbaik tentang proporsi melalui karya yang sangat dikenal, yaitu “Lelaki Vitruvian” karya Leonardo daVinci.

Vitruvius adalah seorang penulis Romawi, juga arsitek, dan *engineer* yang lahir sekitar abad ke-1.

.....

Vitruvius adalah seorang penulis Romawi, juga arsitek, dan engineer yang lahir sekitar abad ke-1.

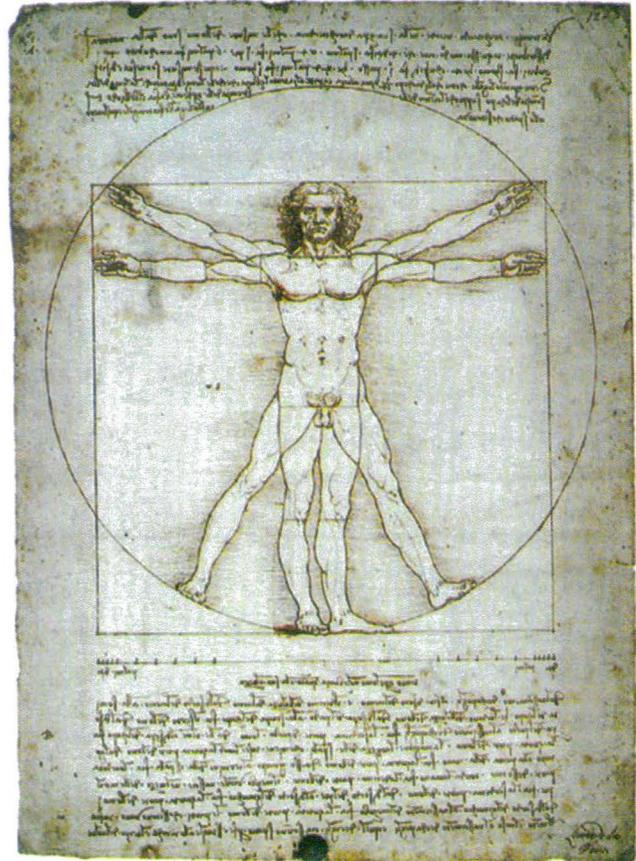
Ia mempelajari proporsi segala hal, kulminasi atau puncak temuannya tentang proporsi karya seni yang terbaik itu, menurutnya, merujuk kepada tubuh manusia.

.....

Ia mempelajari proporsi segala hal, kulminasi atau puncak temuannya tentang proporsi karya seni yang terbaik itu, menurutnya, merujuk kepada tubuh manusia. Inilah yang kemudian menjadi konsep sekaligus definisi Vitruvius tentang proporsi yang kemudian dikenal dengan sebutan “Vitruvian Man” (gambar 30).

Leonardo daVinci belakangan menggambarkan konsep ini dengan sangat luar biasa, yaitu dalam penggambaran tubuh manusia yang berada di dalam lingkaran dan sebuah bidang.

Gambar karya DaVinci mencapai kesempurnaan karena bobot garisnya sempurna, ditambah lagi dengan pemahamannya tentang anatomi tubuh yang mengagumkan, dan perhatikanlah



Gambar 30: “Vitruvian Man” berdasarkan penggambaran Leonardo daVinci. Melukiskan ihwal kesetimbangan dan proporsi dengan begitu sempurna!

penggambaran bidang dan lingkaran yang sepenuhnya bersifat matematis.

Semua hal yang telah kita bicarakan tak lain untuk mencapai kesempurnaan dalam gambaran ini. Namun demikian, janganlah terintimidasi

melainkan perhatikanlah gambar tersebut. Lihatlah dengan kesungguhan. Rasakan betul garis yang membentuk bagian luar tubuh dan bandingkan dengan kontur pada bagian dalam tubuh. Lihat pula garis-garis di sekitar tubuh, perhatikan bagaimana garis-garis tersebut membantu mengatur tubuh menjadi terpisah dari latar belakang.

Menempatkan Proporsi

Seperti telah disebut, Leonardo daVinci membaca makalah yang ditulis arsitek Romawi, Vitruvius. Di dalam tulisannya Vitruvius merumuskan dasar-dasar proporsi tubuh pria dan kemudian menghubungkannya dengan perhitungan matematis. Untuk referensi kita, berikut ini adalah kutipan dari kertas Vitruvius sehingga kita pun bisa tahu apa yang dibaca oleh daVinci, petikannya:

“Pusar secara alami tepat menjadi pusat tubuh. Jika seorang pria menelentang dengan tangan dan kaki terbentang, pusat lingkaran ditempatkan pada pusarnya, maka sosoknya dan jari-jari menyentuh lingkaran. Polapersegipunakanditemukan pada figur, cara menentukannya sama dengan cara membuat lingkaran. Jika

kita mengukur dari telapak kaki ke atas kepala, mengukur tangan yang terentang, maka akan ditemukan luas yang sama dengan ketinggian, seperti situs yang dikuadratkan oleh aturan.”

DaVinci kemudian mencoba mengilustrasikan teori di atas dan disebutnya “Vitruvian Man.” Informasi mendasar yang diambil dari teks lengkapnya berbunyi seperti berikut ini:

- Telapak tangan selebar 4 jari.
- Betis setinggi 4 telapak tangan.
- Satu *cubit* (istilah ukuran) terdiri dari 6 telapak tangan.
- Tinggi tubuh seorang pria adalah 4 *cubit* atau 24 telapak tangan.
- Satu *pace* adalah 4 *cubit*.
- Satu rentangan tangan pria berbanding sama dengan tinggi tubuhnya.
- Jarak dari garis rambut ke bawah dagu adalah sepersepuluh tinggi badan.
- Jarak dari ujung kepala ke bawah dagu adalah seperdelapan tinggi tubuh.
- Lebaran maksimum pundak adalah seperempat tinggi tubuh.
- Jarak dari siku ke ujung tangan adalah seperlima tinggi badan.
- Jarak dari siku ke ketiak adalah seperdelapan tinggi badan.
- Panjang tangan adalah sepersepuluh tinggi badan.

- jarak dari bawah dagu ke hidung adalah sepertiga dari ketinggian kepala.
- Jarak dari garis rambut ke alis adalah sepertiga dari panjangnya wajah.
- Panjangnya telinga adalah sepertiga dari panjangnya wajah.

Itulah sekadar bukti sekaligus pengantar bagi kita bahwa gambar-menggambar itu ada hubungannya dengan matematika. Yang tak kalah pentingnya adalah wawasan bahwa menggambar itu bukan hanya perkara keterampilan, melainkan kegiatan

yang harus disertai dengan pengamatan seperti halnya yang dijalani oleh *Virtuvius* dan kemudian dijalani oleh daVinci.

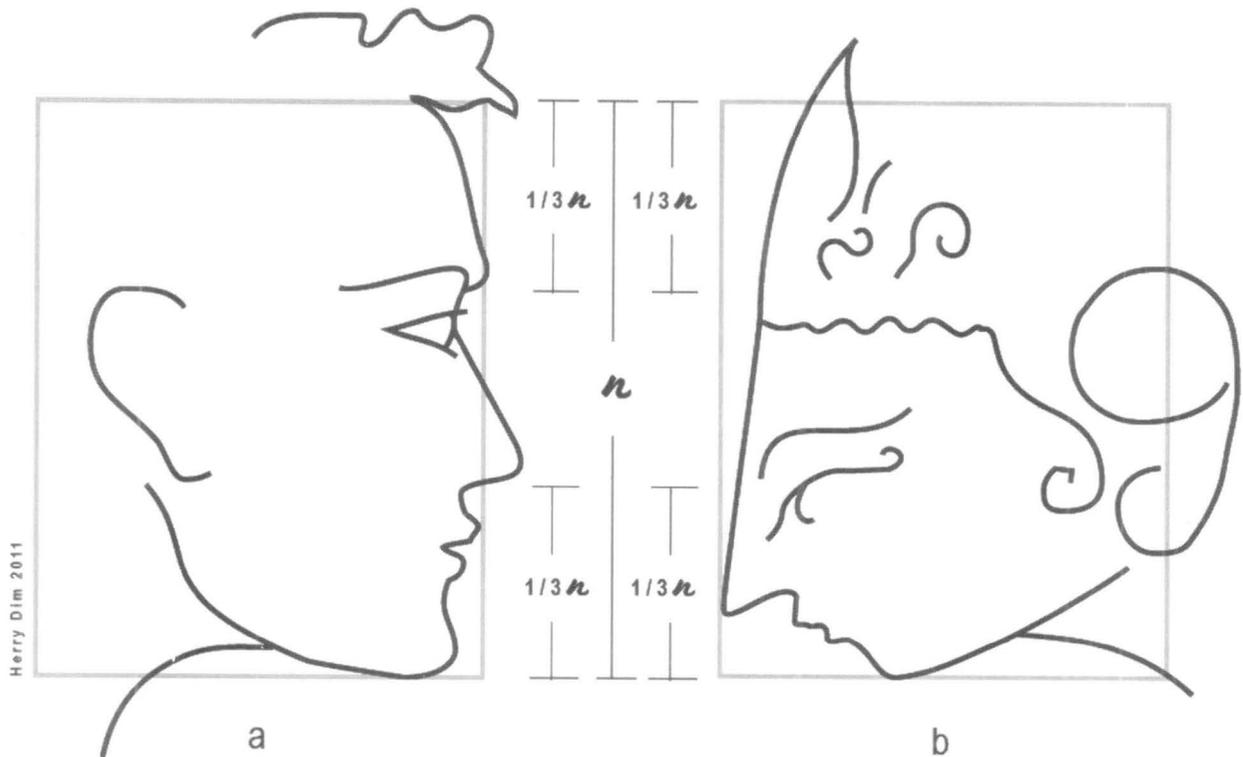
Memang, di dalam kehidupan ini tidaklah ada yang benar-benar sempurna. “Lelaki *Virtuvian*” adalah campuran seni dan ilmu yang sempurna. Kita berada di tengah-tengahnya dan kiranya tidaklah salah untuk belajar dari kesempurnaan untuk kemudian bisa memahami tentang ketidaksempurnaan.

Catatan Tambahan dalam Proporsi

Perbandingan *Virtuvius* yang kemudian digambarkan oleh daVinci, bagaimana pun harus diakui sebagai kebenaran proporsi ideal yang dijadikannya sebagai prinsip keindahan. Berdasarkan rumusan tersebut, baik *Virtuvius* atau pun daVinci, kemudian menerapkannya pula ke dalam proporsi arsitektural hingga tata kota. Tapi, ternyata hal itu tidaklah menjadi kebenaran final. Di bawah ini kita lihat rumusan *Virtuvius* manakala diterjemahkan ke dalam bentuk visual (gambar 31a), kemudian rumusan yang sama

kita bandingkan dengan realitas wayang (gambar 31b).

Pada gambar (31a) jarak dari garis rambut ke alis yang $\frac{1}{3}$ panjang wajah itu dipenuhi, demikian pula jarak dari bawah dagu ke hidung, serta panjangnya telinga yang juga $\frac{1}{3}$ panjang wajah; hasilnya adalah sosok wajah manusia seperti terlihat pada gambar (31a). Sementara ketika rumusan tersebut diterapkan kepada gambaran raut wayang, gambar (31b), kita jumpai gambaran yang sama sekali berbeda sistem



Gambar 31: Perbandingan gambaran wajah manusia berdasarkan prinsip Vitruvius (a) dan salah satu raut wajah wayang (b), membuktikan bahwa teori Vitruvius bukanlah satu-satunya kebenaran proporsional keindahan.

perbandingannya.

Andaikata rumusan Vitruvius itu dianggap sebagai satu-satunya kebenaran untuk mencapai proporsi keindahan yang ideal, maka pola anatomi wayang itu harus dikatakan sebagai proporsi yang salah dan/atau tidak memenuhi proporsi ideal keindahan.

Tapi tunggu dulu! Siapa bilang struktur bentuk

wayang itu tidak indah?

Dengan gambaran sekilas seperti tampak di atas itu saja, rasanya siapapun bisa menyimpulkan bahwa pola bentuk wayang itu indah. Di hadapan kenyataan ini, terdapat dua jawaban tegas bahwa (a) wayang memiliki struktur hingga matematika kebetukannya sendiri; dan (b) prinsip Vitruvius bukanlah satu-satunya prinsip untuk mencapai

proporsi ideal keindahan.

Catatan sampiran ini hendaknya kita tempatkan sebagai pijakan awal bagi pikiran dan wawasan kita berikutnya. Hal tersebut tidak akan dibahas lebih lanjut di dalam buku ini, namun kiranya bisa kita simpan dulu di dalam kesadaran kita bahwa: (a) ada kemungkinan kebudayaan kita dalam hal membaca hidup dan ihwal keindahan sebagai bagian di dalamnya, itu tidak berpusat kepada manusia, tidak antroposentris; (b) jika tidak antroposentris, maka salah satu kemungkinannya adalah bersifat kosmologis; dan (c) berkenaan dengan dua hal itu, maka bukan tidak mungkin pula pemahaman tentang seni hingga aspek-aspek hidup lainnya itu sama sekali berbeda dengan logika, tata cara, dan presentasi/representasi yang digariskan *Virtuvius*.

Demikian untuk sekadar sampiran yang lengkapnya mungkin akan dibahas di dalam buku lain. Berikutnya, kita kembali ke pembicaraan semula.

Pola

Hal yang berkenaan dengan pola selintas telah kita singgung di atas, bahwa di dalam suatu komposisi itu niscaya terdapat suatu *pola*. Pola

yang dimaksud adalah elemen repetitif (berulang) di dalam sebuah struktur komposisi; kehadirannya bisa berdasar garis atau pun zigzag.

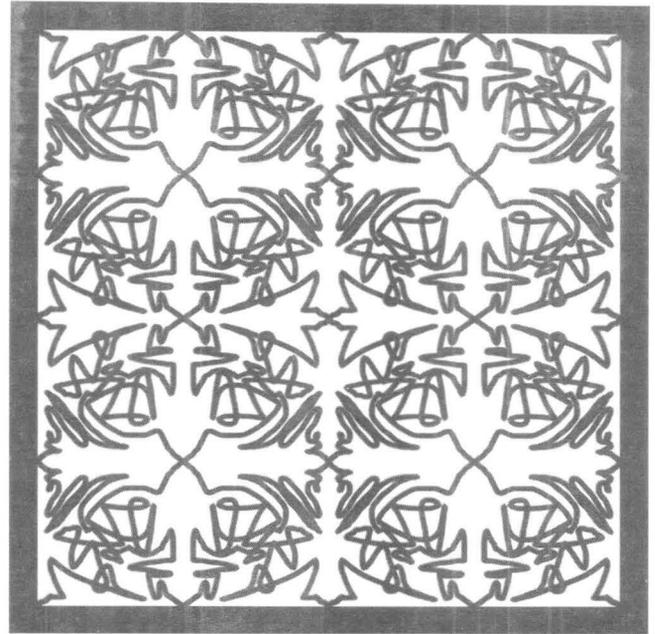
Untuk mengenalinya, kita bisa mencoba dengan membuat sejumlah shape; kemudian kita mengulanginya maka jadilah pola. Bisa pula dengan cara memperhatikan ubin atau susunan lantai keramik bermotif, susunan tersebut dan bagaimanapun motifnya itu adalah pola. Dari sana kita kemudian bisa menyimpulkan bahwa pola itu prinsip dasarnya ternyata bisa horisontal, vertikal, atau pun diagonal. Ragam tekstil, terutama motif batik misalnya, menunjukkan pola dengan berbagai arah, bahkan bisa dengan motif sangat kompleks sekaligus berpolakan yang sangat rumit. Perhatikan pula bahwa di sana terdapat keragaman bobot garis hingga moda titik-titik, blok warna hingga gradasi, serta aneka macam shape.

Bagi kepentingan kita yaitu kepentingan tata pentas, baik bagi moda teater realis dan terutama bagi pilihan yang menekankan kepada teatrikalitas, itu amat perlu untuk senantiasa mengasah kepekaan terhadap berbagai kemungkinan pola repetitif sebab di baliknya tersimpan kemungkinan-kemungkinan kreativitas.

Tentang pemanfaatan pola untuk keperluan



a



b

Gambar 32: Gambar (a) adalah coretan sembarang dengan pola diagonal, dan gambar (b) ketika coretan tersebut disusun dengan cara berulang (repetisi).

keaktivitas tata pentas akan dibahas lebih jauh lagi di dalam pembahasan “badingkut.” Sementara pada pembahasan ini, marilah kita buktikan bahwa pola repetisi tersebut bisa menghasilkan daya visual yang relatif menakjubkan meski berbahankan shape yang sederhana sekalipun. Untuk itu mari kita mencobanya.

Perhatikan gambar 32a, itu adalah coretan sembarang yang nyaris tidak diatur arah dan gerakanya kecuali prinsip dua titik awal dan

akhirnya yang berpolakan diagonal. Coretan sembarang tersebut kemudian disusun ke dalam prinsip repetisi hingga menghasilkan pola repetisi yang nyaris hasilnya di luar dugaan (gambar 32b). Bukankah hal ini cukup menakjubkan?

Kita, tentu saja, dapat mengulang dan melatih “main-main” ini dengan berbagai kemungkinan coretan, motif, dan polanya; bahkan mungkin pola kita bermain-main selanjutnya adalah dengan menerakan warna di dalamnya. Tapi, jangan lupa,

tugas kita yang sebenarnya adalah tata pentas dan main-main tersebut hanyalah cara bagi kita untuk melatih kepekaan terhadap pola repetisi.

Skala

Istilah skala selalu berhubungan dengan ukuran seberapa besar atau kecil suatu objek ketika dibandingkan dengan objek lainnya, serta berkenaan dengan teknik menggambar objek. Hampir segala hal yang ada di bumi dan alam semesta ini memiliki serangkaian skala; maka sering, misalnya, kita mengucapkan tikus itu lebih kecil dari kucing tapi kuda jauh lebih besar dari kucing, dan sebagainya. Seringkali pula dalam mengukur skala sesuatu benda itu berdasarkan standar tubuh kita sendiri, misalnya ketika kita menyatakan “gunung itu sungguh besar“ atau “lihatlah, chip kompoter ini ternyata lebih kecil dari kelingking kita.“

Demikian halnya di dalam perancangan *setting* panggung, standar ukuran skalanya adalah tubuh manusia. Berdasarkan ukuran “standar” manusia yang berkisar sekitar 180 cm (6’-0”) ketinggian

dasar pentas teater teater ditentukan. Demikian pula ketika kita menentukan hubungan dan proporsi benda-benda lain; misalnya standar kursi tempat duduk antara 35 – 45 cm, ketinggian meja umumnya sekitar 75 cm. Ketinggian pintu, jendela, dan elemen arsitektural lainnya pun berdasar kepada skala ini. Dan berdasarkan sistem skala itu pula kita memperhitungkan saat tubuh manusia bergerak, membungkuk, atau pun menentukan semua rinciannya.

Sekarang marilah semua yang telah kita pelajari itu kita tempatkan secara bersama di dalam pertimbangan skala. Garis, arah, shape, tekstur, bobot garis, kesetimbangan, proporsi, pola, dan skala itu sendiri; kita ramu ke dalam satu kesatuan. Keseluruhan itulah yang nantinya menjadi sebuah komposisi. Manakala menggabungkannya, kita bisa menempuh berbagai cara yang seluas cakrawala pikiran kita dalam hal komposisi. Pada saat penggabungan untuk mencapai bentuk komposisi yang bagus, kita menggunakan pula nilai kontras demi terciptanya *emphasis* atau fokus.



Gambar 33: foto pemandangan di Garut selatan, perhatikan perbandingan peristiwa matahari terbenam pada foto ini ketika tampil berwarna dan hitam-putih.

Teori Warna

Warna membantu kita untuk memahami, membedakan, dan mengenali segala sesuatu yang ada di sekeliling kita. Jika kita melihat sesuatu dari kejauhan, yang paling mungkin dikenali paling awal adalah warna, baru kemudian kita „melihat“ wujud keseluruhan yang sebenarnya.

Sekarang mari kita coba membayangkan sesaat jika dunia ini tanpa warna! Pasti semesta alam ini akan menjadi konsep yang asing atau aneh. Sulit sekali bagi kita untuk membayangkan dunia secara hitam dan putih.

Setiap orang menyukai keelokan peristiwa matahari terbenam (*sunset*). Yang membuat peristiwa alam tersebut menjadi elok karena di sana, sesungguhnya, terdapat semua warna dan vibrasinya yang kaya: adalah serangkaian warna merah, deretan gradasi warna oranye, dan kuning. Perhatikan pula (gambar 33) bagaimana warna-warna tersebut memberikan kontras terhadap benda-benda kecil hingga ke lingkup warna biru yang tersisa di langit, dan siloet (*silhouete*) awan yang memberi efek gelap tapi sekaligus memberi efek kontras kepada lembayung.

Sekarang mari kita ‘pelintir’ gambaran yang ada

di dalam benak kita tersebut. Apa yang terjadi jika peristiwa matahari terbenam tersebut kita hilangkan warna-warnanya?

Lihatlah imajinya ketika itu menjadi hitam dan putih. Sungguh sangat berbeda sekali! Tiba-tiba yang muncul dalam pikiran dan perasaan kita adalah hal yang tak menyenangkan, menakutkan, dan gelap. Ke manakah kiranya keelokan, rasa santai, dan situasi damai tadi? Semua itu menghilang manakala warna tidak ada lagi.

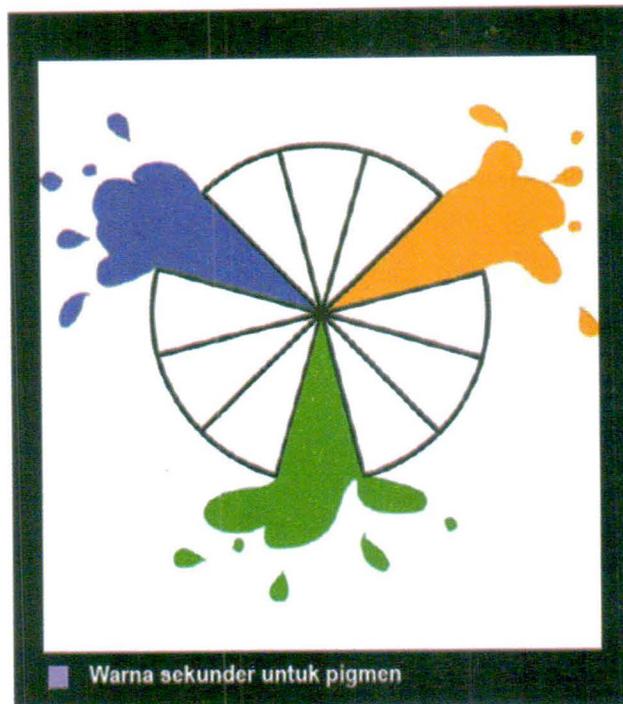
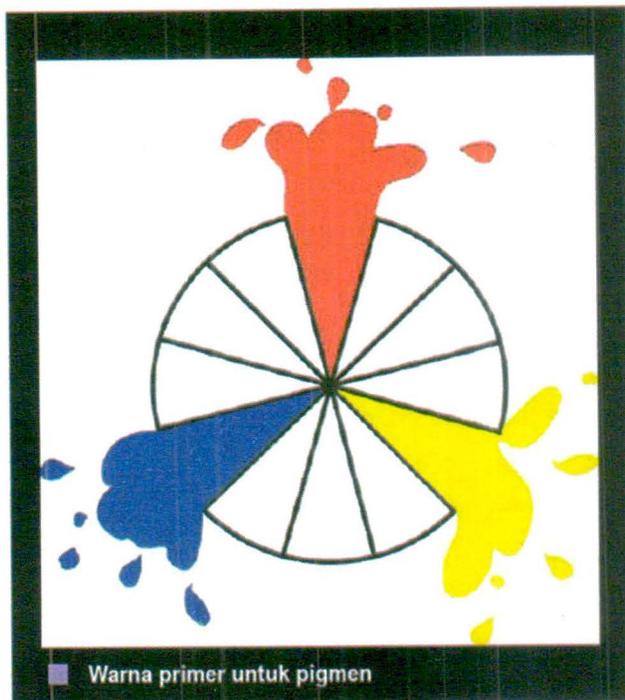
Itulah yang dimaksud bahwa warna membantu kita untuk melihat dunia.

Kita melihat warna di mana-mana, dan kita mengenali suatu objek tidak hanya dari bentuknya tetapi juga oleh warnanya.

Pigmen dan Cahaya

Rumpun warna kerap ditampilkan dalam susunan yang disebut lingkaran warna. Terdapat dua lingkaran warna, pertama adalah lingkaran warna cat atau pigmen; kedua, adalah lingkaran warna untuk cahaya.

Di dalam lingkaran warna pigmen, kita kenali



Gambar 34: pigmen warna primer dan sekunder.

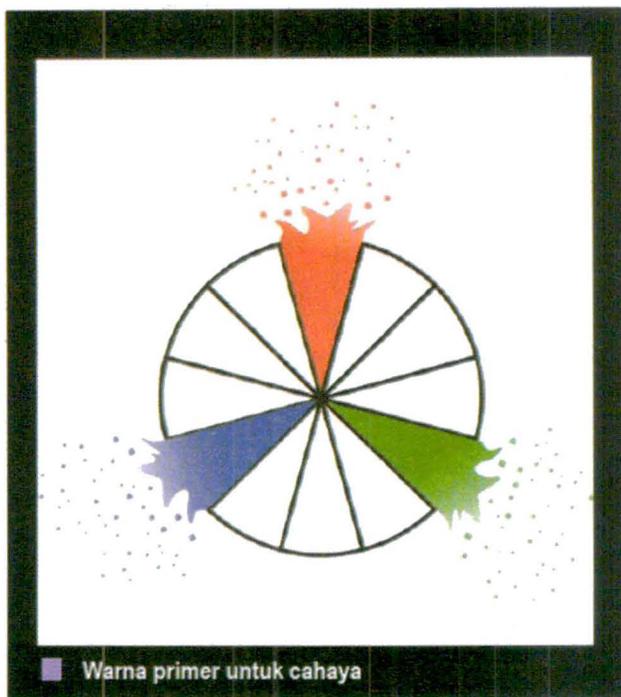
Sumber: Rita Kogler Carver, *Stagecraft Fundamentals*, Focal Press, 2009.

adanya tiga *warna primer*; warna yang tak dapat dibuat dengan cara mencampurkan warna-warna lain, yaitu: merah, biru, dan kuning. Tiga warna berikutnya adalah *warna sekunder*; kombinasi/campuran dari dua warna primer, yaitu: ungu, hijau, dan oranye.

Jika warna primer dan sekunder disandingkan, segera terlihat bahwa setiap campuran warna primer itu melahirkan warna sekunder; merah

dicampur biru menjadi ungu, biru dan kuning menghasilkan hijau, kuning dan merah menjadi oranye (gambar 34).

Jadi dasarnya, jika kita mencampur dua warna maka lahirlah warna ketiga yang unik. Kita pun bisa mencampur dua warna sekunder, hasilnya adalah *warna tertier*. Tahap berikutnya, masih mungkin bagi kita untuk melanjutkan hingga ke rincian warna yang lebih kecil dan lebih kecil lagi



Gambar 35: warna cahaya primer dan sekunder.

Sumber: Rita Kogler Carver, *Stagecraft Fundamentals*, Focal Press, 2009.

di dalam lingkaran warna.

Selain itu adalah istilah teknis yang dikenal dengan sebutan *pencampuran subtraktif*, yaitu pencampuran tiga warna primer secara bersama dan dengan takaran yang sama; secara “teoritik” akan melahirkan warna hitam.

Sementara warna primer di dalam cahaya (yang bukan pigmen) adalah merah, biru, dan hijau (gambar 35).

Betul sekali, di dalam warna cahaya adalah hijau bukan kuning. Warna sekunder dalam cahaya adalah magenta, cyan, dan kuning.

Meskipun warna primer dalam cahaya itu berbeda dengan warna pigmen, namun dalam hal pencampuran untuk mendapatkan warna sekunder caranya itu sama saja. Perbedaan lainnya antara pigmen dan cahaya yaitu manakala mencampurkan tiga warna primer cahaya secara



Gambar 36: lingkaran warna pigmen dan cahaya serta perubahannya.

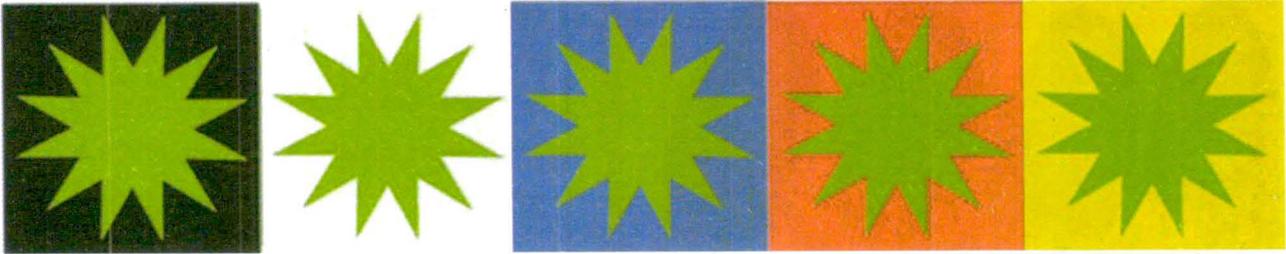
Sumber: Rita Kogler Carver, *Stagecraft Fundamentals*, Focal Press, 2009

bersama dan setara disebut *aditif* (ingat) bukan subtraktif; hasilnya adalah cahaya putih.

Tapi kita bisa pula membuat campuran warna subtraktif dalam cahaya. Jika kita meletakkan sepotong warna di depan cahaya, itu dianggap pencampuran warna aditif. Jika kita meletakkan dua potongan warna berbeda di depan sorot

cahaya yang sama, itu artinya membuat campuran warna subtraktif di hadapan satu cahaya; berarti pula kita kembali ke lingkaran warna pigmen serta aturan-aturannya yang berlaku.

Membuat cat hitam atau cahaya putih dengan pencampuran masing-masing lingkaran warna primer, seperti yang telah diurai di atas merupakan



Gambar 37: Bandingan warna hijau primer ketika disandingkan dengan hitam, putih, biru, merah, dan kuning. Perhatikan bagaimana kontras ekstrem warna-warna komplementer hijau dan merah saat bertemu.

Sumber: Rita Kogler Carver, *Stagecraft Fundamentals*, Focal Press, 2009.

kerangka teorinya. Sementara untuk membuat warna hitam atau putih yang sesungguhnya, hanya bisa berjalan dengan baik jika kita lakukan di laboratorium dengan mencoba versi termurni dari masing-masing warna.

Sekarang kita lihat dua gambar 36a dan 36b. Mulailah pandangan kita dari salah-satu warna, selanjutnya kita melihat bagaimana setiap warna berubah dari satu ke yang berikutnya. Dan yang penting kita perhatikan pada dua gambar tersebut adalah perbedaan yang terjadi pada perubahan warna pigmen dan warna cahaya.

Berikut kita kenali beberapa istilah lain yang berkenaan dengan warna, yaitu:

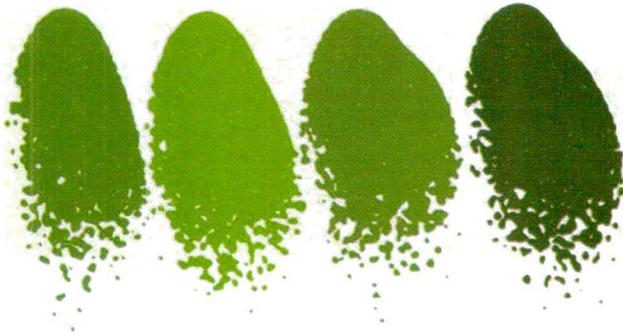
Warna-warna Komplementer adalah warna-warna yang saling berhadapan pada lingkaran warna seperti yang ditunjukkan dalam dua gambar terakhir.

Contohnya, dalam pigmen, merah dan hijau itu saling berhadapan. Demikian halnya ungu dengan kuning. Warna-warna komplementer, ketika dipasangkan bersama-sama, membuat masing-masing warna tampak lebih bergetar, lebih gelisah. Getar atau gelisah tersebut terjadi karena masing-masing tidak memiliki kesamaan warna. Karena itu pula tempat warna-warna tersebut di dalam lingkaran warna itu berseberangan.

Bagaimana agar “kegelisahan” itu tereduksi?

Cara yang paling mudah dan populer adalah dengan cara mengombinasikan warna-warna berseberangan tersebut dengan sisipan atau pun campuran putih atau hitam.

Terang, Gelap, dan Nada. Mari kita melangkah lagi ke berbagai istilah serta definisi yang digunakan untuk merumuskan warna. Istilah-istilah berikut ini berlaku bagi pigmen atau pun



Gambar 38: Contoh perbedaan empat warna hijau dari kiri ke kanan: hijau primer, hijau terang, hijau nada, dan hijau gelap.
Sumber: Rita Kogler Carver, *Stagecraft Fundamentals*, Focal Press, 2009.

cahaya.

Hue (mungkin bisa dipadankan dengan rona) adalah kata lain untuk warna. Kata warna dan *hue* acapkali digunakan saling-bergantian. Katakanlah warna favorit kita itu hijau, maka hue favorit kita pun hijau.

Terang (*tint*) adalah rona yang telah dicampur dengan putih. Kerap juga rona ini disebut warna pastel.

Gelap (*shade*) adalah lawan dari terang (*tint*), yaitu rona yang telah dicampur dengan hitam.

Nada hadir di antara deretan terang dan gelap. Jadi nada adalah rona yang telah dicampur dengan abu-abu.

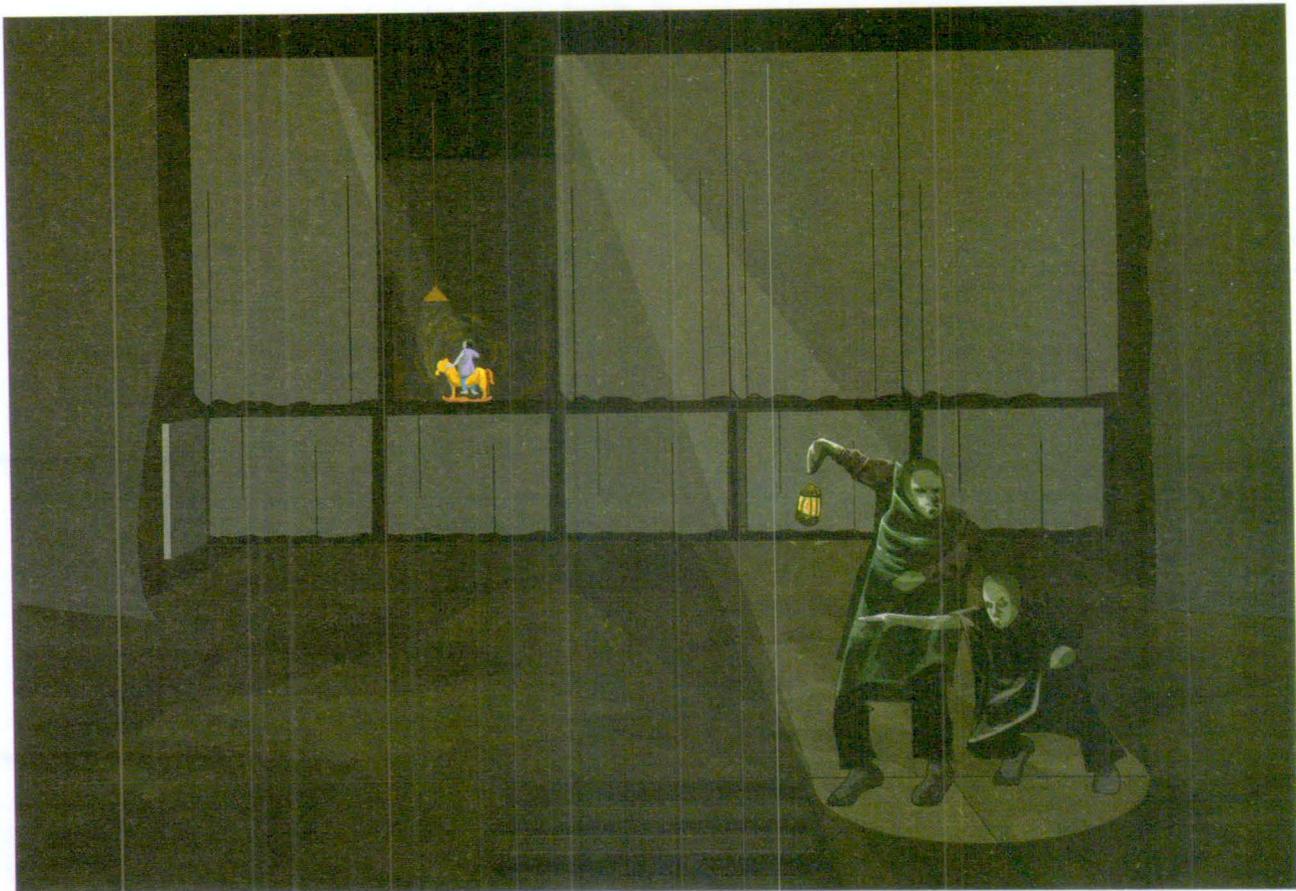
Saturasi menggambarkan jumlah warna murni yang terkandung di dalam satu rona.

Kroma (*chroma*), yaitu kata/istilah yang sering digunakan sebagai pengganti istilah saturasi; keduanya bisa saling-berganti. Merupakan pula istilah yang menggambarkan rona dalam bentuk yang paling murni. Warna primer sangat pekat, jenuh, sangat saturasi; memiliki tingkat kroma tinggi.

Terang, gelap, dan nada adalah warna-warna yang kurang saturasi sebab merupakan warna-warna yang telah tercampuri. Sejumlah nada warna adalah hal yang paling sering kita lihat di dalam keseharian, seperti tampak pada ragam pakaian, kendaraan, dan rumah-rumah. Itu adalah warna-warna yang cenderung tenang, diam dan/atau tidak bergetar, tidak gelisah. Tapi sekaligus pula merupakan warna-warna yang tidak begitu menyatakan diri, tidak menonjol, atau juga tidak terlalu memberikan dampak.

Ada pula dua istilah warna yang perlu diketahui yaitu *nilai* (*value*) dan *intensitas*.

Nilai warna berkenaan dengan terang dan gelapnya suatu warna. Sementara *intensitas* berkenaan dengan cerah atau redupnya suatu warna. Kedua istilah ini membantu kita untuk mencerp/atau mempersepsi ihwal warna. Sebab, perlu diingat, bahwa persepsi-lah yang menentukan reaksi kita terhadap warna. Contohnya, jika hijau



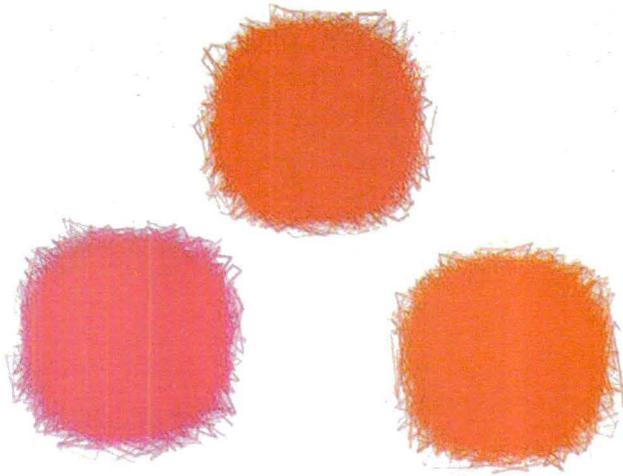
Gambar 39: Desain untuk pentas "Woyzeck" produksi Teater Bel, ini adalah contoh komposisi analog dengan dua kontras yaitu warna panas pada sosok yang terjauh dan warna terang pada sosok depan

menjadi warna umum mata uang, maka mungkin hijau menjadi terpersepsikan sebagai warna keserakahan, dan/atau warna yang menimbulkan rasa iri. Tapi, seperti kita tahu, hijau merupakan warna rumput, daun, dan sebagian besar alam; maka hijau terpersepsikan sebagai kesegaran,

pertumbuhan, alam.

Monokromatik adalah istilah yang menjelaskan manakala keseluruhan suatu komposisi itu terdiri dari terang, gelap, dan nada rona yang sama.

Setiap satu warna pada lingkaran warna memiliki kemungkinan variasi dalam jumlah tak terbatas.



Gambar 40: Contoh tiga warna merah yang berbeda. Gambar atas adalah merah primer, kiri bawah merah dingin yaitu merah primer yang dicampur dengan sedikit warna biru, dan kanan bawah adalah merah hangat yaitu campuran merah primer dengan sedikit warna kuning.

Sumber: Rita Kogler Carver, *Stagecraft Fundamentals*, Focal Press, 2009.

Warna violet, misalnya, dapat berkisar mulai dari warna redup mendalam hingga warna lavender terang. Dengan menggunakan ini saja, kita bisa membuat variasi desain monokromatik, ragam desain yang berasal dari satu warna saja.

Untuk membuat rancangan yang lebih ceria seringkali kita dituntut untuk menggunakan sejumlah warna yang berbeda, bukan hanya satu, melainkan beberapa warna tetapi masih dari dalam daerah lingkaran warna yang sama. Cara ini disebut menggunakan *warna-warna analog*.

Sementara untuk melangkah ke tingkat berikutnya yaitu dengan menggunakan warna kontras, hingga (mungkin) menjadi lebih menarik; maka dibutuhkan beberapa langkah proses lagi. Tahap pertama, kita buat desain latar belakang dengan warna-warna analog, kemudian kita ambil satu warna untuk latar depan dan kita jadikan sebagai titik fokus. Coba pula latar depan atau pun latar belakang tersebut dengan rona yang berbeda-beda. Kita lihat bagaimana nilai kontras itu membantu mata kita ke arah fokus. Sebagai contoh, lihatlah contoh gambar 39.

Tafsir Warna

Menafsirkan warna adalah langkah berikutnya yang perlu kita bicarakan. Kita mulai dengan pembicaraan warna dingin dan panas.

Warna panas adalah rangkaian warna merah, oranye, dan kuning.

Warna dingin adalah rangkaian warna hijau, biru, dan ungu.

Contoh warna panas dan dingin di atas, mungkin telah begitu akrab dengan kita. Lain halnya dengan berikut ini yang mungkin masih agak membingungkan, bahwa di antara rona merah itu sebetulnya terdapat merah dingin dan merah

panas. Dan kenyataan ini berlaku bagi setiap warna!

Jika kita menyandingkan merah panas dengan merah dingin (gambar 40), kita akan melihat perbedaannya, dan kebingungan itu pun segera hilang.

Untuk melatih mata kita bisa dengan cara main-main: perhatikan seseorang yang berada di sebuah halaman atau lihatlah semak/hutan yang tak begitu jauh dari tempat kita. Berapa banyak perbedaan warna hijau yang bisa kita lihat? Demikian pula dengan perbedaan-perbedaan warna lainnya.

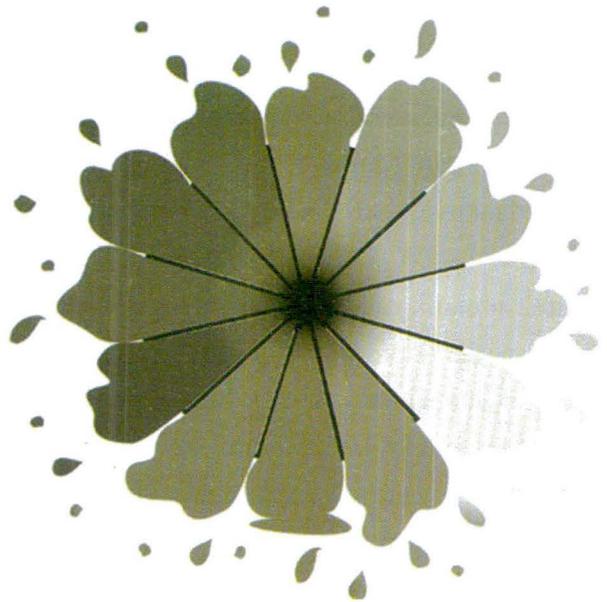
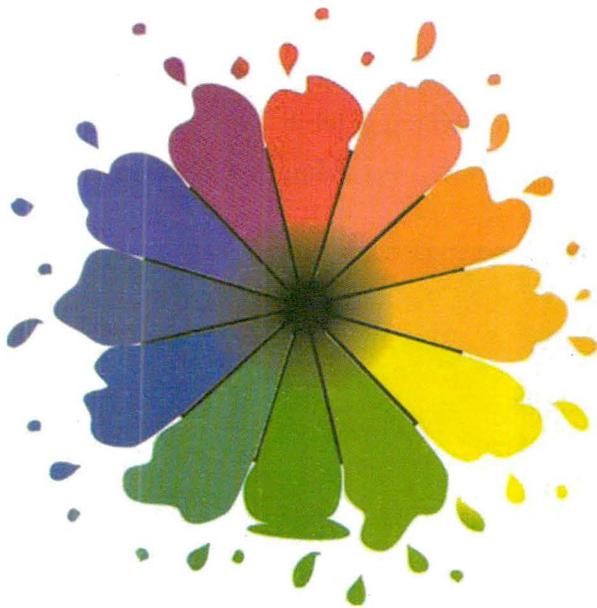
Manakala kita mengerjakan suatu komposisi warna, sepatutnya kita mempertimbangkan ihwal warna panas dan warna dingin. Kedua watak warna tersebut bisa membantu kita dalam memilih dan menentukan warna yang tepat bagi bagian dari desain kita.

Warna dingin dan panas pun memiliki impak atau daya pengaruh emosional! Palet warna panas sering bisa menciptakan keseimbangan bagi warna dingin, hingga gabungannya memberikan sentuhan kesejukan. Warna-warna panas pun cenderung dominan, muncul seolah menghampiri ke arah penglihatnya. Itu berarti juga bahwa warna-warna hangat itu lebih menantang, lebih bersemangat, lebih hidup. Sementara warna-

warna dingin lebih resesif dan cenderung surut ke arah latar belakang. Maka warna dingin berarti pula lebih tenang, lebih menyejukan, tidak menonjol. Palet warna dingin dapat dimeriahkan



Gambar 41: Contoh foto ini bukanlah foto seni melainkan foto biasa yang menggambarkan dua orang di suatu tempat yang sama tapi masing-masing mengenakan warna baju/kaos yang berbeda. Perhatikanlah bagaimana warna panas (merah) tampak jauh lebih menonjol ketimbang warna nada abu-abu.

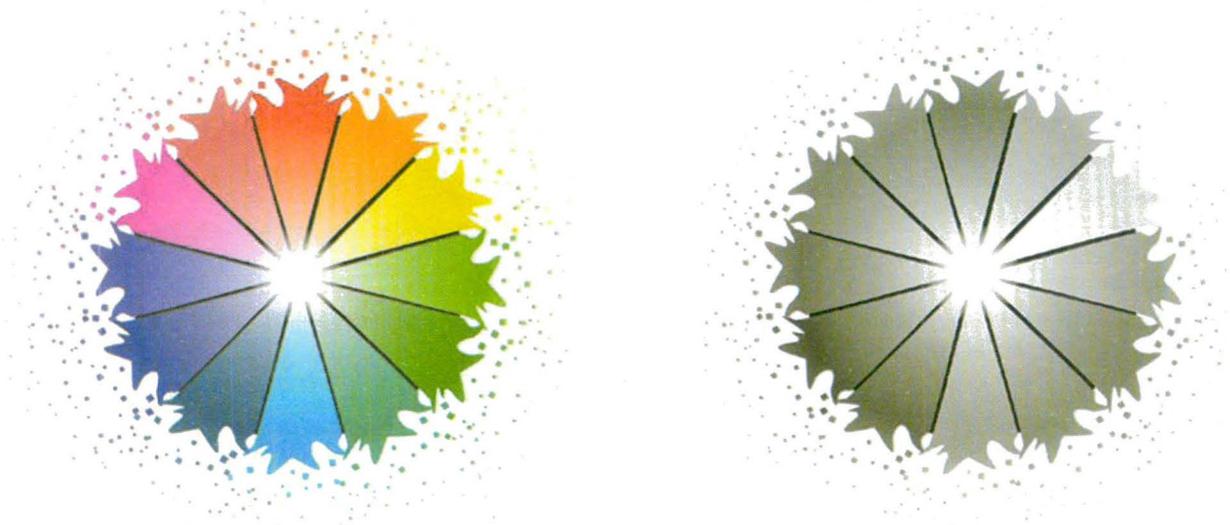


Gambar 42: *Lingkaran warna pigmen (kiri) ketika telah dikonversikan ke skala abu-abu (kanan).*
Sumber: Rita Kogler Carver, *Stagecraft Fundamentals*, Focal Press, 2009.

dengan sentuhan warna hangat/panas. Seperti telah disinggung di atas, semua ini berkenaan dengan dampak emosional. Tentang bagaimana kita bereaksi terhadap warna, dan yang lebih penting lagi, adalah pertanyaan; mengapa kita bereaksi terhadap warna? Patut pula diingat bahwa pilihan kita, warna pakaian yang kita kenakan, warna kendaraan kita, atau warna yang kita pilih untuk cat kamar; itu semua mendefinisikan siapa diri kita dan menentukan bagaimana orang lain akan bereaksi terhadap kita.

Cobalah kita buka mata terhadap warna-warna di sekeliling kita serta kepada pakaian yang kita kenakan. Warna apa yang kita kenakan pagi hari? Warna apa yang dikenakan teman atau seseorang yang kebetulan lewat? Perhatikan pula pilihan-pilihan warna seluruh teman pada komunitas kita. Bagaimana pula menurut pendapat kita tentang warna cat tempat kegiatan kita?

Setelah memperhatikan itu semua, lihatlah kembali dan rasakan bagaimana dampak warna

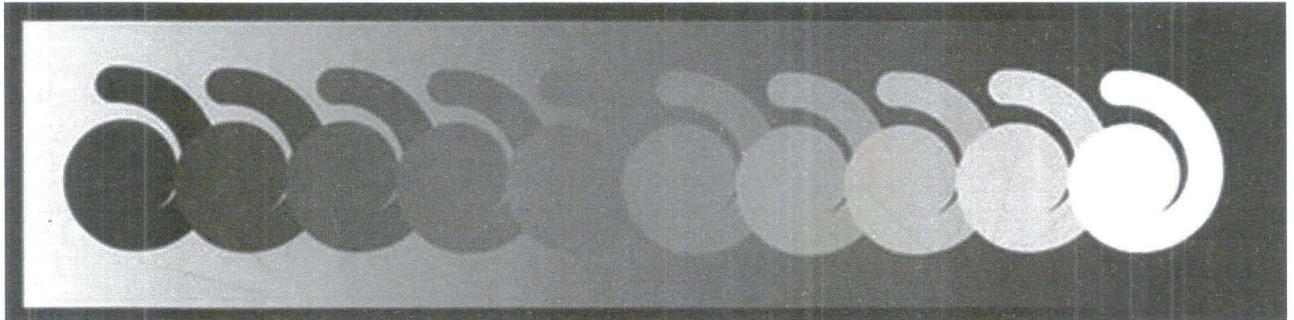


Gambar 43: *Lingkaran warna cahaya (kiri) ketika telah dikonversikan ke skala abu-abu (kanan).*

Sumber: Rita Kogler Carver, *Stagecraft Fundamentals*, Focal Press, 2009.

tersebut terhadap diri atau pun lingkungannya. Perhatikan contoh dua foto pada gambar 41, keduanya bukanlah foto seni melainkan foto biasa yang menggambarkan dua orang di suatu tempat yang sama tapi masing-masing mengenakan warna baju/kaos yang berbeda. Perhatikanlah bagaimana warna panas (merah) tampak jauh lebih menonjol ketimbang warna nada abu-abu. Warna pun bisa menunjukkan makna khusus. Beberapa di antaranya berbasis kepada kesejarahan. Makna lainnya bisa muncul dari

budaya, latar kebangsaan, dan sebagainya. Contohnya, tradisi warna kematian bagi orang Eropa dan AS adalah hitam; sementara warna berkabung bagi masyarakat Cina adalah putih. Merah bisa bermakna kemarahan, tanda bahaya, atau gairah dan bergantung pula kepada bagaimana penggunaannya. Coba pikirkan pula untuk beberapa saat tentang tradisi lampu lalu lintas: merah berarti berhenti, kuning aba-aba atau peringatan, dan hijau untuk jalan.



Gambar 44: Bagan skala abu-abu memperlihatkan geseran (*gradasi*) dari hitam yang setiap tahapannya diberi 10% putih.
Sumber: Rita Kogler Carver, *Stagecraft Fundamentals*, Focal Press, 2009.

Hitam dan Putih

Kita tinggalkan dahulu perkara warna dan mencoba untuk mengenal lebih jauh tentang hitam dan putih.

Sebagian besar orang menganggap hitam dan putih bukanlah warna. Dan kita pun melihat bahwa hitam dan putih tidaklah terdapat pada lingkaran warna. Tapi, mulai sekarang ingatlah, pigmen hitam itu adalah gabungan dari seluruh warna. Di sisi lainnya, meski mungkin masih terasa asing, bahwa seluruh warna dalam prinsip cahaya jika dihadirkan bersamaan itu menjadi putih.

Kita pun telah membahas ihwal terang, gelap, nada yang menjadi kenyataan karena adanya tambahan hitam atau putih ke dalam warna.

Kini, marilah sejenak kita bicarakan ihwal bagan skala abu-abu. Gambar bagan skala abu-abu seperti tampak pada gambar 44, memperlihatkan tahapan gradasi dari hitam ke putih.

Bergerak dari kiri dengan tahapan kecerahan (*tint*) masing-masingnya 10% lebih putih yang ditambahkan ke hitam, hingga pada paling ujung akhirnya menjadi murni putih. Diagram atau grafik ini disebut **skala abu-abu**. Guna grafik seperti ini antara lain untuk mengkalibrasi monitor komputer, printer, dan banyak lagi. Sementara yang penting diketahui bagi kita adalah manakala suatu warna jatuh pada skala abu-abu. Ketika kita hendak menggabungkan warna dalam rangka menciptakan hal yang menarik atau menonjol, biasanya akan jauh lebih berhasil jika menggunakan warna yang berbeda atau jauh

dari area bagan skala abu-abu. Di sini pula ihwal kecerahan, nuansa gelap, dan nada dipraktikkan. Geseran dari merah primer ke *pink* pucat adalah warna-warna yang semuanya berdasar kepada rona yang sama, namun ternyata masing-masing hadir dengan daya tarik yang berbeda, yaitu tergantung kepada nilai dan intensitasnya.

Apakah mungkin merah dan hijau akan terasa lebih gelap dari hitam dan putih? Apakah keduanya memiliki nilai yang sama? Apakah kuning itu akan selalu kelihatan nyaris seperti putih? Ditel-ditel pertanyaan seperti ini penting sekali untuk dipahami dan selalu diingat.

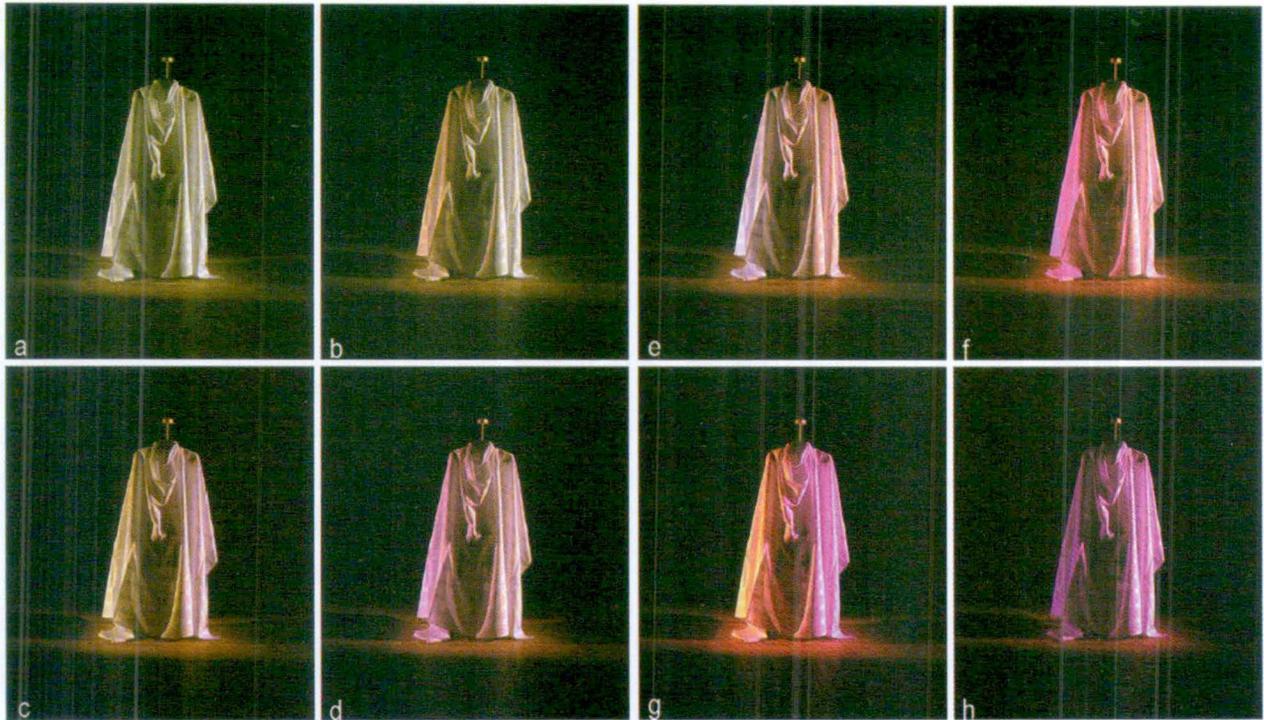
Warna-warna, sesungguhnya, tidak hanya bergantung kepada rancangan tapi juga kepada emosi kita. Seluruh kualitas warna tertentu – bukan hanya karena keberadaan rona, melainkan disebabkan oleh semua kualitas yang melekat – jumlah keseluruhannya itulah yang kemudian menyebabkan terjadinya persepsi.

Persepsi adalah kunci dari semuanya saat kita mewarna, baik dengan pigmen atau pun cahaya. Misalnya kita mempersepsi warna *burgundy* atau merah gelap atau nuansa merah. Orang lain mungkin melihat warna itu dalam pandangan yang tepat sama, dan bisa juga menganggap itu adalah warna cokelat yang hangat. Yang jelas, semua

emosi yang kita maksudkan dengan penggunaan warna merah, kini telah dilempar keluar jendela untuk kemudian ditangkap oleh orang lain dengan kemungkinan persepsinya masing-masing. Maka, jika ingin ide-ide kita menjadi jelas, tak ada jalan lain bahwa pelaksanaan ide-idenya harus jelas juga. Apa yang hendak kita lakukan seyogianya berlandas pula kepada pertimbangan informasi tentang bagaimana kiranya orang lain melihat setiap bagian individual dari pekerjaan kita. Rumusnya sederhana saja, kenalilah penonton kita. Reaksi mereka terhadap pilihan kita adalah hal yang benar-benar penting.

Bagaimana kita mempersepsi warna secara kritis? Mari kita bicarakan lebih jauh lagi tentang persepsi.

Ada istilah *kesetimbangan putih* (*white balance*), yaitu ungkapan yang sering digunakan pada saat pengambilan gambar video atau film tetapi sama pentingnya bagi kita dalam teater. Kita „ukur“ kamera (atau dalam kasus kita, mata kita) bahwa apa yang putih benar-benar terlihat seperti yang kita kehendaki dan kemudian semua warna lain terlihat saling berhubungan, atau dalam perspektif baru benar-benar telah terdefiniskan sebagai „putih.“ Jika kita tidak “mengukur” kamera untuk menangkap putih seperti yang dikehendaki, itu



Gambar 45: Delapan langkah perubahan dari putih ke magenta, di sini diilustrasikan bagaimana putih bisa berubah menjadi sejumlah warna sesuai pilihan kita.

Sumber: Rita Kogler Carver, *Stagecraft Fundamentals*, Focal Press, 2009.

akan menyebabkan kesalahan warna, seluruh gambar akan berubah.

Ini, tentu saja, bukan masalah benar atau salah secara absolut. Melainkan hal yang sepatutnya menjadi perhatian kita! Kesetimbangan putih dan *referensi putih* adalah istilah yang saling berhubungan, menjadi dasar bagi kita untuk membandingkan warna. Mempertimbangkan

kesetimbangan putih menjadi standar bagi kita untuk menilai seluruh warna lainnya.

Pada kenyataan jadinya, mungkin saja putih tidak hadir di dalam karya tata pentas kita. Tapi “referensi” kita saat membangun setiap warna mestilah dalam pertimbangan bahwa penonton senantiasa akan mempersepsi adanya “rasa” putih. Referensi untuk afeksi putih bisa berubah-

ubah tergantung pada warna sandingannya dalam suatu komposisi. Hampir setiap warna dapat dibuat agar terlihat putih, yaitu dengan cara menempatkan suatu warna yang lebih jenuh di sampingnya.

Penggambaran seperti tampak pada gambar 45 merupakan methoda sangat sederhana. Kita letakan sebuah mannequin berbungkus kain putih di tengah pentas. Kemudian kita sorotkan cahaya putih pada kedua sisinya. “Putih” yang dimaksud di sini berarti tidak ada warna; baik di depan atau pun di kedua sisi. “Warna” yang hadir semata-mata berasal dari bawaan yang melekat pada bola lampu. Dengan itu, kita sudah punya konfigurasi dasar.

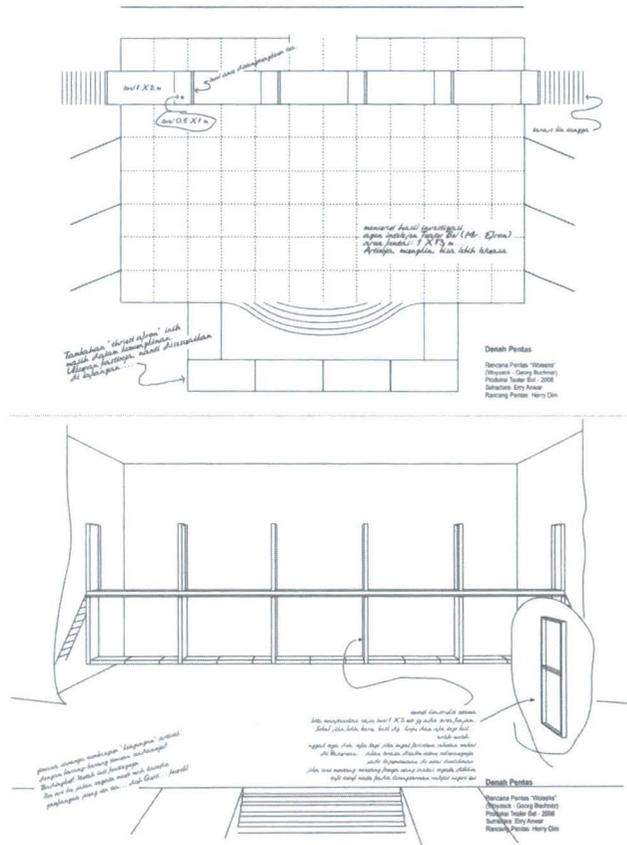
Langkah berikutnya, kita tambahkan cahaya merah muda pucat (*pink*) di sisi kiri. Kita akan menemukan *pink* yang sedikit lebih jenuh. Selanjutnya kita masukkan cahaya di sisi kanan. Sisi kiri tadi akan tampak putih, padahal kita tahu bahwa cahaya pink masih bersinar. Lanjutkan dengan mengganti pink yang lebih jenuh, bergantian satu sisi pada suatu waktu, lantas perlahan-lahan maju sampai ke magenta. Perhatikan dengan seksama setiap tahapan perubahannya. Satu warna akan tampak dalam pink yang kuat. Kemudian kita ganti warna yang di sebelahnya, segera warna pertama tadi berubah seperti putih!



Gambar 46: Foto yang sama tanpa kesetimbangan putih pada kamera, dan diambil dengan tiga warna berbeda. Perhatikan bagaimana keseluruhan imaji itu berubah. Manakah kiranya yang menurut anggapan kita “benar”?

Sumber: Rita Kogler Carver, Stagecraft Fundamentals, Focal Press, 2009.

Membuat Gambaran Tata Pentas



Gambar 47: bagan/bagian dari rancangan untuk pentas drama Woyzeck produksi Teater Bel.

Kita bayangkan ada kejadian seperti berikut ini: seorang penata artistik dan sutradara melakukan percakapan pertama. Sang sutradara, misalnya, menyatakan warna yang diinginkan untuk pentasnya adalah hijau, atau berkeinginan seluruh *set* dalam nada hijau.

Kemudian sang penata bertanya, “maksudnya hijau daun?”

“Bukan hijau itu!” Jawab sutradara.

Sang penata pun kemudian menyebutkan sejumlah warna hijau lainnya tapi selalu dijawab dengan pernyataan “bukan hijau itu!”

Apa kiranya yang bisa kita tangkap dari pengandaian tersebut?

Seperti telah dibahas sebelumnya, teater adalah pekerjaan visual. Seringkali kata-kata tak dapat memutuskan persoalan. Ingatlah kepada pernyataan “sebuah gambar itu mengandung ribuan kata.” Itu betul. Ide-ide kita akan lebih jelas jika disajikan secara visual. Berikut ini akan kita bahas hal tersebut.

Menggambar

Dasar-dasar menggambar, melukis, dan membuat tata pentas itu memiliki kesamaan. Pertama sekali, kita perlu mengenali “kata-kata” (perhatikan:

.....

Menggambar memang adakalanya seperti menyusun teka-teki berbentuk puzzle, kita memerlukan kelengkapan seluruh karakteristik atau kepingannya agar bisa menyusunnya dengan baik.

.....

dalam tanda kutip) di dalam bahasa grafis, bahasa rupa. Tentang hal tersebut telah kita bahas sebelumnya yaitu di dalam pembahasan ihwal garis, tekstur, *shape*, bentuk, hingga komposisi dan warna.

Setelah kita memahami “kata-kata” bahasa grafis, selanjutnya seperti halnya kita berkomunikasi; gagasan yang perlu diinformasikan itu kita “tuliskan” dan di dalam hal pekerjaan kita berarti “menggambarkan”nya.

Semakin baik informasi yang kita miliki serta semakin baik kata-kata yang kita pilih dan kita susun, maka akan semakin jernih pula ide-ide yang tersampaikan. Begitu pula dalam hal menggambar, bahwa semakin banyak informasi visual yang kita miliki serta semakin baik pula kita menuangkannya maka akan semakin baik pula gambar yang bisa kita hasilkan: *sublim*.

Kita bertemu lagi dengan satu istilah baru yaitu sublim atau sublimasi, yaitu istilah yang kerap berlaku di dalam pembicaraan *seni*. Maksudnya bahwa gambar yang mencapai sublimasi itu menunjukkan informasi yang terangkum dengan baik, sehingga manakala informasi tersebut disampaikan kepada publik akan berjalan dengan kejernihan yang sempurna.

Memang betul pencapaian sublimasi itu tidaklah mudah, tapi selama kita memiliki kemauan keras untuk melatihnya maka siapapun bisa! Dan dasar dari itu semua adalah *wawasan*. Untuk itu, mari kita bahas tentang wawasan (*insight*).

Wawasan adalah kata kunci bagi pekerjaan desain untuk teater dan juga bagi teknisi serta pekerja pentas lainnya. Wawasan terbangun dari hasil/kemauan observasi terhadap dunia di sekeliling kita, dan dilakukan setiap hari, setiap waktu. Seniman teater perlu sekali memiliki kesadaran observasi terhadap setiap ditel sekeliling kehidupannya; mencerap segenap informasi dan opini.

Menggambar memang adakalanya seperti menyusun teka-teki berbentuk *puzzle*, kita memerlukan kelengkapan seluruh karakteristik atau kepingannya agar bisa menyusunnya dengan baik. Semua kelengkapan itu sepatutnya hadir

bersama untuk bisa disusun menjadi suatu desain yang baik. Suatu desain yang berhasil terusun dengan baik itu tak lain merupakan hasil akhir, suatu hasil yang sesungguhnya telah melewati perjalanan dan tahapan kerja yang panjang.

Berbagai konteks visual yang tumbuh di dalam benak kita itu bisa berasal dari lingkungan keluarga, tetangga, dan perjalanan waktu yang kemudian terekam di dalam memori kita. Kerap sekali atau bahkan tak terhindarkan bahwa yang nantinya kita gambarkan itu sumber-sumbernya adalah segala hal yang telah terekam di dalam memori.

Berlatih dengan Metoda Sal

Mari kita simpan semua informasi yang telah kita miliki untuk “modal“ kita mulai bekerja. Siap?

Berikut ini adalah latihan pertama, dan mungkin bisa menjadi latihan paling menyenangkan dari yang pernah kita alami. Di atas selembar kertas gambarkanlah empat benda yaitu: sebuah kubus, sebuah kursi, seekor kelinci, dan sesosok manusia. Sebelumnya harus perlu diketahui terlebih dahulu bahwa gagasan moda latihan ini berasal dari Sal Tagliarino, seorang pengajar gambar dari NYU. Sekarang, ayo gambarkan ke-empat imaji tadi...



Gambar 48: Gambar yang dibuat oleh Salvatore Tagliarino sendiri. **Sumber:** Rita Kogler Carver, *Stagecraft Fundamentals*, Focal Press, 2009.

Baiklah, kini perhatikan gambar yang telah kita buat. Latihan ini adalah cara belajar untuk berpikir dan mencipta. Hasil akhir dari dua pelajaran tersebut haruslah berupa informasi. Ini merupakan pula tes untuk menjelaskan informasi.

Ingatlah ihwal kemauan melakukan observasi dan membentuk opini yang harus kita lakukan tiap hari. Tes ini merupakan tantangan untuk

menyampaikan informasi dari objek yang berbeda-beda. Semuanya akan dengan mudah diselesaikan jika kita telah mengamati dunia di sekitar dan membentuk opini di dalam kepala kita.

Mengapa latihan ini perlu dilakukan? Jawabannya, mari dengan cara membicarakan gambar-gambar tersebut satu per satu.

Kubus berkenaan dengan informasi matematis. Pada tes pertama, mungkin kita belum bisa menggambarkan kubus dengan benar, kecuali jika kita pernah belajar geometri dan belajar aturan konstruksi 3 dimensi. Perlu diingat bahwa meskipun begitu, apa yang telah kita gambar itu telah membantu kita untuk mengamati dunia di sekitar; kita mengenali kembali kotak kardus, dan memperhatikan juga ihwal bahan hingga bagaimana benda tersebut di/terbuat.

Bentuk kubus yang kita gambar, definisinya yaitu berukuran sama persis di semua sisi dengan perbandingan 1: 1: 1. Sangat spesifik. Jika gambar kubus yang kita buat memiliki rasio lebih dekat ke 1: 1: 2, maka itu adalah persegi panjang dan/

atau bukan kubus.

Sementara kursi mengandung informasi struktural. Ini adalah semacam informasi yang kerap dijumpai di sebagian besar arsitektur. Di

sana terkandung sejumlah aturan mencakup gravitasi, kekokohan, dan kesetimbangan (*balance*).

Apakah gambar kursi yang kita buat telah menunjukkan itu atau mengesankan kursi yang

mudah hanyut? Atau apakah sudah mengesankan benar-benar layak diduduki seseorang atau malah terkesan akan patah jika diduduki? Lihatlah pula apakah semua kakinya menyentuh lantai? Dan, inilah pertanyaan tersulitnya: apakah telah menunjukkan kursi secara spesifik?

Seekor kelinci bersifat organik. Berapa banyak di antara kita yang bisa melihat kelinci setiap hari? Mengapa gambar pertama yang kita buat tidak menyerupai kelinci? Oh, ya, alasannya karena kita jarang melihat kelinci. Mungkin akan lain halnya jika kita pernah atau memiliki kelinci peliharaan, sebab akan lebih banyak waktu untuk melakukan observasi, yang artinya semakin banyak pula isi file informasi di dalam benak kita yang kemudian

Kubus berkenaan dengan informasi matematis; membantu kita untuk mengamati dunia di sekitar. kursi mengandung informasi struktural; semacam informasi yang kerap dijumpai di sebagian besar arsitektur. Seekor kelinci bersifat organik.....



Gambar 49: Lukisan berjudul "Hare" (1502) karya Albrecht Durer. Sumber: Rita Kogler Carver, *Stagecraft Fundamentals*, Focal Press, 2009.

digunakan saat menggambar.

Kini, bandingkanlah gambar kita dengan gambar terkenal berjudul "Hare" karya Durer. Apa bedanya? Hati-hati jangan terperangkap dengan mengatakan "punya Durer lebih bagus dari kita!" Sebab bukan hal itu inti pertanyaannya, bukan diminta untuk melihat melainkan mengamati perbedaannya.

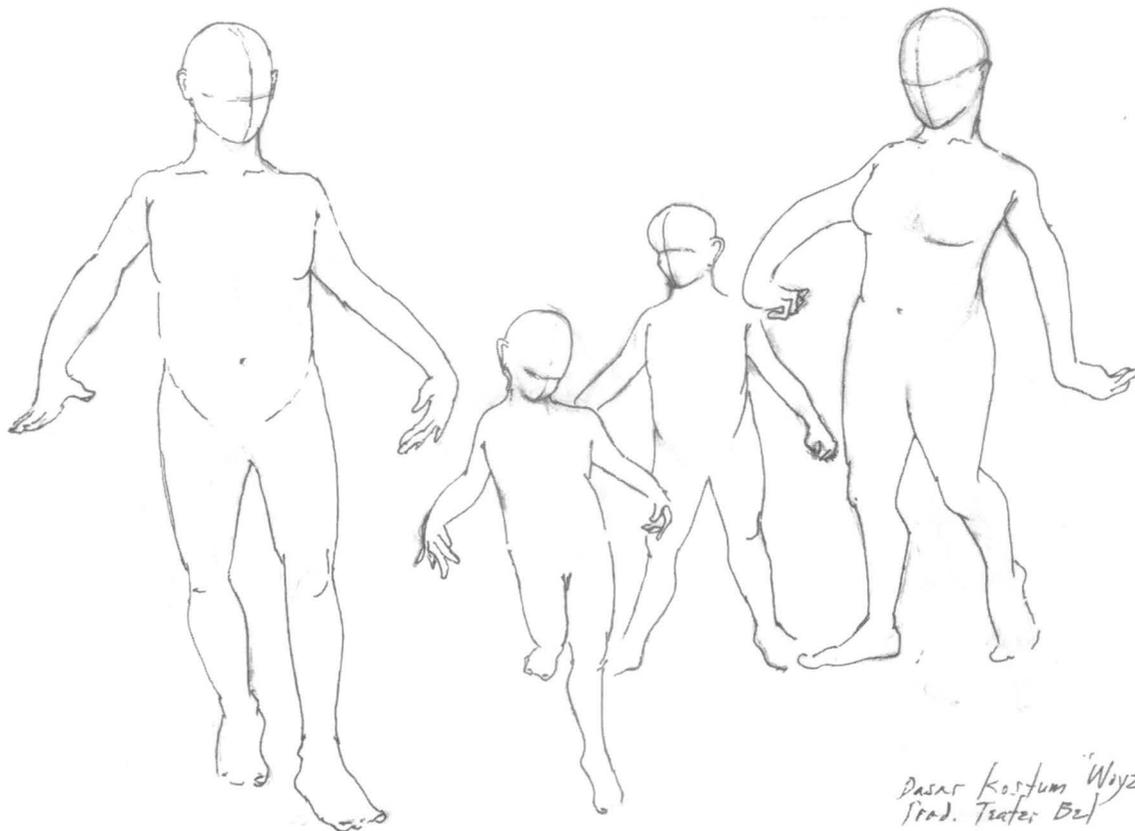
Umumnya akan terjadi perbedaan dalam hal ditel. Durer menggambarkan kelinci sampai hampir setiap bulunya. Itu mengesankan dengan jelas bahwa Durer telah mempelajari *hare*. Amati lagi untuk membandingkan gambar kita dengan lukisannya. Bagaimana dengan bagian-bagian tubuhnya? Apakah kita menggambarkan kupingnya yang sebelah panjang dan sebelah lagi lebih pendek? Perhatikan pula bobot, *shape*, dan nilai garisnya.

Kini kita mulai menyadari bahwa seniman Albrecht Durer pun tidaklah "menjadi" dengan tiba-tiba. Ia dipastikan pernah mengobservasi kelinci. Jika kita pun mengobservasi berbagai hal yang hadir niscaya hasilnya akan lebih bagus dalam pengertian bisa menggambarkannya dengan proporsi yang benar.

Kini tentang gambar terakhir: sosok manusia. Bukankah kita semua sudah tahu tentang sosok manusia? Kita sendiri adalah manusia! Tapi, masalahnya, apakah kita pernah meluangkan waktu untuk benar-benar melihat proporsi manusia? Pernahkan memperhatikan sudut pandang matematikanya yang sungguh menakjubkan itu? Juga keseimbangan simetrinya yang indah.

Mungkin saja kita sendiri tidak simetri seperti

individu tertentu, tetapi kita semua didasarkan pada cetakan simetris. Di samping itu, tentu saja setiap orang itu memiliki keragamannya, tapi mari sesaat kita memperhatikan sosok di dalam proporsi idealnya.



Dasar Kostum 'Woyzeck'
Teatr. Teatr. Berl
HENRY DIM 2008

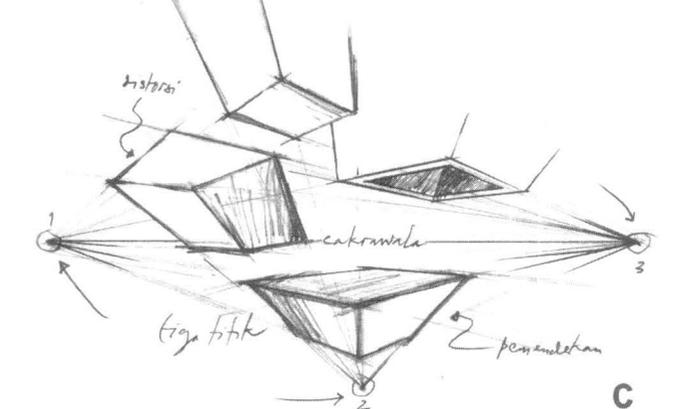
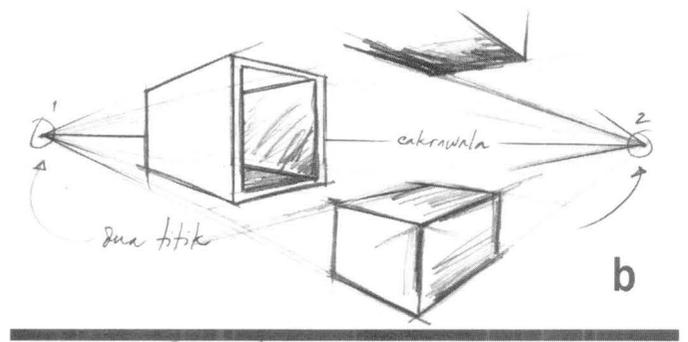
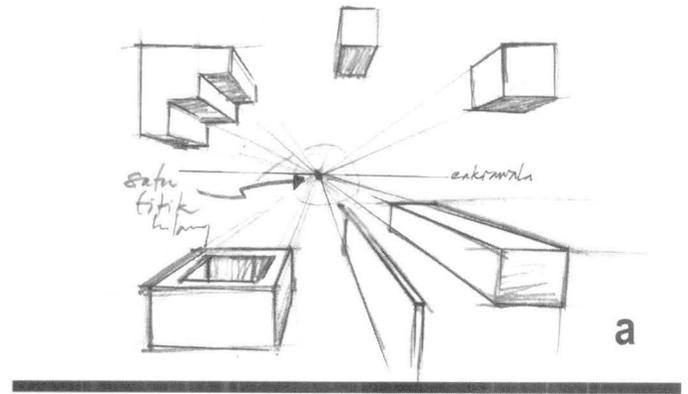
Gambar 50: Sketsa yang dibuat sebagai dasar untuk perancangan kostum. Meskipun dengan garis yang amat sederhana, gambar diusahakan mendekati proporsi idealnya tubuh manusia.

Menggambar Perspektif

Tentang dunia menggambar serta potensi alat-alatnya telah kita lalui, selanjutnya mari kita hampiri hal yang sedikit lebih teknis yaitu tentang gambar perspektif dan proyeksi.

Proyeksi perspektif adalah jenis gambar yang menggunakan teknik 2D untuk mendekati objek 3D. Untuk masuk ke gambar perspektif ada beberapa faktor yang seyogianya kita kenali, pertama adalah tiga konsep utama yaitu titik hilang (*vanishing points*), garis cakrawala (*horison*), pemendekan (*foreshortening*) dan distorsi.

Titik hilang, yang paling umum digunakan untuk menggambar perspektif adalah moda satu-titik, dua titik, dan tiga titik. Nama-nama tersebut mengacu pada jumlah titik hilang yang digunakan untuk membangun gambar. Titik hilang mengacu pada titik dalam ruang di mana dua garis paralel „tampak“ kemudian bertemu pada satu titik. Bayangkanlah rel kereta api. Kita tahu dalam kenyataannya rel itu tidak pernah bertemu di satu titik, tapi dalam pandangan mata terlihat garis rel



Gambar 51: tiga contoh teknik menggambar perspektif.

menuju dan bertemu di satu titik.

Manakala kita menggambar perspektif akan kita jumpai sejumlah susunan garis paralel yang masing-masing memiliki titik hilangnya sendiri.

Pola perspektif yang paling umum digunakan untuk gambaran panggung adalah perspektif dengan satu titik hilang (gambar 51a), dua titik hilang (gambar 51b), dan tiga titik hilang (gambar 51c).

Secara teknis, tentu kita bisa saja terus menambahkan titik hilang lebih banyak lagi ke dalam gambar, sejauh hal itu membantu untuk menambah kejelasan gambar dan/atau bukan sebaliknya.

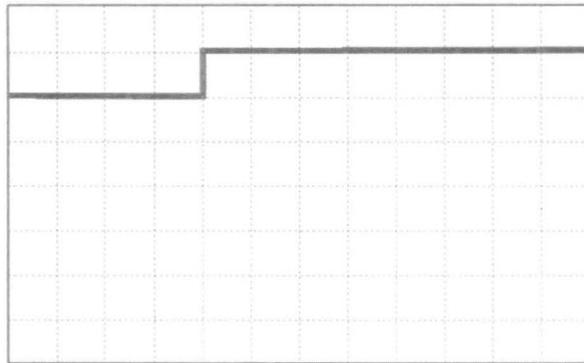
Garis cakrawala biasanya didefinisikan sebagai garis yang memisahkan bumi dan langit, lebih dikenal lagi dengan sebutan garis horizontal, posisinya paling dekat ke ketinggian mata kita. Garis horizontal membagi seluruh bidang gambar menjadi dua bagian. Penentuan lokasi untuk garis horizontal akan banyak menentukan bagaimana jadinya gambar kita terlihatnya kelak. Setiap benda yang digambarkan di atas garis cakrawala akan selalu tampak berbeda dengan yang berada di bawahnya. Garis horizon pun “memberitahu” kita tentang di mana posisi kita, penonton, saat berdiri untuk melihat objek yang digambar.

Apakah saat (menggambar) itu kita berada di bawah atau di atas atau tepat di tengah? Hal tersebut bukan hanya akan mempengaruhi hasil gambar, tetapi juga mempengaruhi rasa.

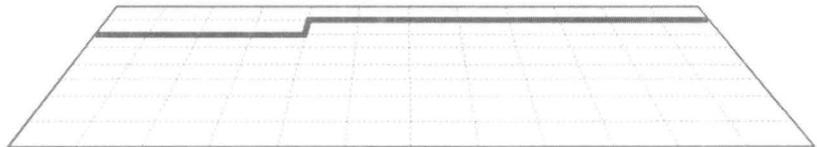
Pemendekan (*foreshortening*). Sejauh ini kita telah berbicara tentang penempatan objek yang akan digambar, bisa saja di atas atau di bawah garis cakrawala, tetapi tetap berpusat kepada kita. Apa yang terjadi jika kita saat menggambar berpindah ke samping? Atau bagaimana pula jika berdiri tepat di atas rel kereta api atau tepat di atas sebuah kotak dan melihat lurus ke bawah?

Yang terjadi, rel atau kotak tersebut akan terlihat lebih pendek. Ini, tentu saja, semata-mata merupakan ilusi optik; bendanya sendiri tidaklah menjadi pendek akibat kita pindah posisi saat melihatnya. Itulah ilusi pemendekan (*foreshortening*).

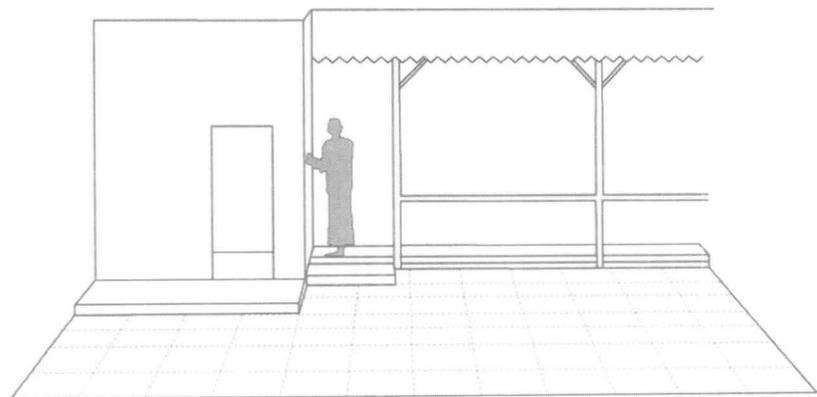
Setiap titik yang kita tentukan di atas kertas akan memberikan ilusi tiga dimensi serta ilusi jarak. Dan jarak setiap titik hilang dengan titik hilang lainnya, itu menentukan “kewajaran” bentuk atau pun proporsi yang sebenarnya. Semakin titik-titik hilang tersebut berdekatan, semakin besar kemungkinannya gambar-gambar kita mengalami distorsi (lihat gambar 51c); oleh karena itu idealnya kita menggambar di atas kertas yang



a



b



c

Gambar 52: contoh gambar dari pola lantai hingga ke gambar perspektif.

cukup lebar serta cukup pula dalam menentukan jarak antar-titik hilang.

Untuk lebih jelasnya lagi, terutama bagi mereka yang belum mengenal cara menggambar perspektif, kita coba melangkah ke contoh yang relatif sederhana. Langkah pertama kita tentukan rencana dasar berupa denah (gambar 52a) atau sebuah gambaran tampak atas. Langkah berikutnya adalah mengubah denah tersebut menjadi terhampar dengan cara kita tentukan terlebih dahulu titik hilangnya, maka akan tampak seperti pada gambar 52b. Berikutnya adalah memberdirikan pola garis lantai tersebut menjadi gambaran *setting* (gambar 52c).

Cara atau langkah-langkah menggambar *setting* di atas yaitu dengan menggunakan seluruh alat yang telah kita pelajari; (1) kita tarik garis-garis bantu dari pusat titik hilang untuk menentukan bidang-bidang yang kita kehendaki; (2) jangan lupa, untuk menentukan ketinggian, kita gunakan skala perbandingan dengan menempatkan sosok tubuh manusia.

Cara seperti ini bisa dilatih terus-menerus sambil terus menerus pula mengembangkan gagasan-gagasan kita sendiri. Yang dipentingkan pada latihan-latihan ini adalah mulai munculnya rasa ruang 3D di atas kertas datar 2D. Setelah



Gambar 53: contoh sebuah sketsa setelah dirender atau diberi warna dengan cat air.

mahir dan rasa ruang tersebut terasah, seorang penata artistik amat mungkin mengembangkan kemahirannya berdasarkan cita-rasanya sendiri.

Gambarperspektifyangkitabuatpunbisasederhana atau bisa juga rumit, tergantung kepada pilihan kita atau keperluannya. Setelah dikuasai dasar-dasarnya, kita bisa bebas untuk bereksperimen, dan bermain-main dengan peralatan yang kita miliki. Perlu diingat bahwa penempatan titik(-titik) hilang menentukan bagaimana sketsa akhir itu akan terdistorsi. Cobalah membuat sketsa yang berbeda berdasarkan titik hilang dan garis cakrawala yang berbeda agar kita bisa melihat perbedaannya.

Setelah langkah menggambar *setting*, sesungguhnya masih ada langkah lain berupa *drafting* (penyusunan) seluruh rancangan hingga

tahapan kerjanya yang terjadualkan. Sejumlah perancang pun amat mungkin membuat maket, sehingga *setting* yang direncanakan itu bisa dilihat dalam bentuk 3D dengan ukuran kecil. Namun, kiranya, untuk buku ini kita cukupkan sampai batas ini saja untuk kemudian melangkah ke bab utama yaitu tentang tata artistik badingkut.

Namun sebelumnya, mungkin di antara kita masih ada yang bertanya; apa sesungguhnya yang paling inti di dalam pengerjaan tata pentas, dan seperti apa kiranya tata pentas yang baik itu?

Perangkat Umum untuk Tata Panggung yang Baik

Setelah bermain-main seperti di atas, yang berikutnya perlu diperhatikan adalah hal yang disebut komposisi pentas (*stage composition*). Pasal-pasal yang berkenaan dengan komposisi pentas antara lain adalah prinsip-prinsip komposisi, komposisi yang mengesankan kewajaran, komposisi yang memiliki daya ungkap cerita, komposisi yang mengungkapkan emosi lakon, komposisi yang berhubungan dengan setiap peran, aspek-aspek teknik komposisi, pengelolaan area permainan, penetapan garis

pandang, pengolahan empat dinding permainan, pembingkaiian gambar, dan *numenclature* area permainan. Adapun dari aspek komposisi piktoral adalah pasal-pasal seperti keutuhan (*unity*), keragaman (*variety*), koherensi, kesetimbangan (*balance*), dan beberapa faktor estetik lainnya seperti yang telah kita bahas.

Seorang penata artistik umumnya menyadari betul bahwa sehebat apapun desain yang ia buat tetaplah harus mengacu kepada kepentingan praktis serta kriteria artistik pementasan yang dihadapinya. Maka diskusi-diskusi dengan sutradara menjadi sangat penting, tak lain agar desain itu tak semata-mata menjadi karya seni rupa melainkan berfungsi praktis bagi keseluruhan jalannya pertunjukkan. Berkenaan dengan hal itu ada tiga hal yang menjadi perangkat umum untuk pencapaian penataan artistik yang baik.

Tata Artistik Seyogianya Bermakna.

Semuskil apapun sebuah rancangan seyogianya menjadi penyelia latar belakang yang logis bagi laku dramatik. Kehadirannya haruslah menunjukkan ruang dan waktu kejadian, sekaligus mengungkapkan apakah drama itu komedi atau tragedi, dan terakhir mestilah memproyeksikan

suasana atau atmosfer teatricalnya. Untuk itu semua, perlu diingat bahwa garis, massa, warna, tekstur (barik), dan cahaya memiliki nilai-nilai emosional yang seyogianya diarahkan kepada ‘pesan’ dari naskah. Kemudian olah dan kombinasikanlah unsur-unsur rupa tersebut hingga memiliki makna yang khusus bagi penonton.

Tata Panggung Sebaiknya Menarik.

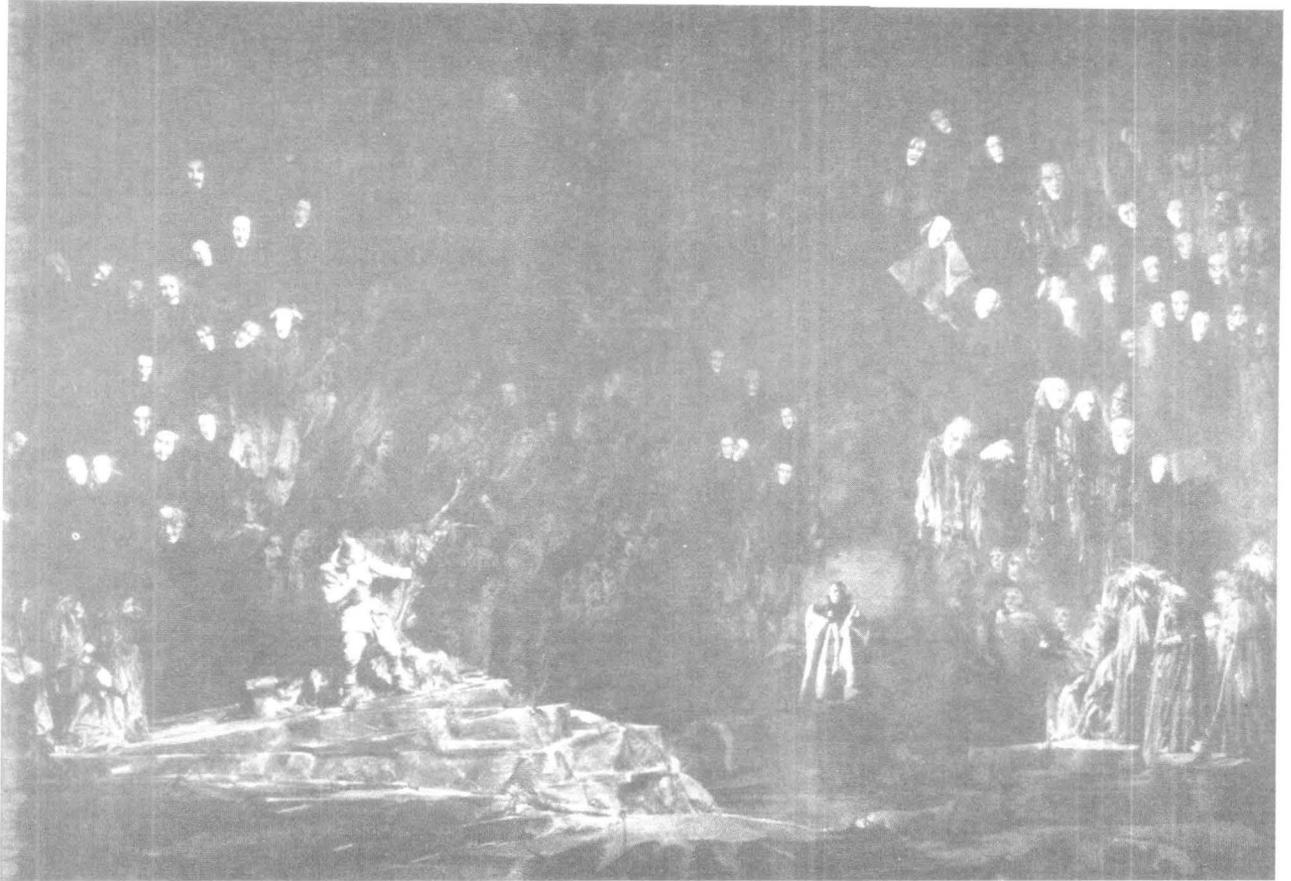
Begitu layar dibuka, tata panggung hendaknya sudah mengesankan dan menarik untuk dilihat. Jika yang tampak adalah hal sebaliknya atau tata panggung dengan cita-rasa yang “miskin” (baca dalam tanda petik, sebab beda artinya antara “miskin” dengan “miskin cita-rasa”), berarti separuh perhatian dari penonton telah terbuang dengan percuma.

Selain sanggup menarik perhatian, tata panggung selayaknya berpusat pada tema atau gagasan

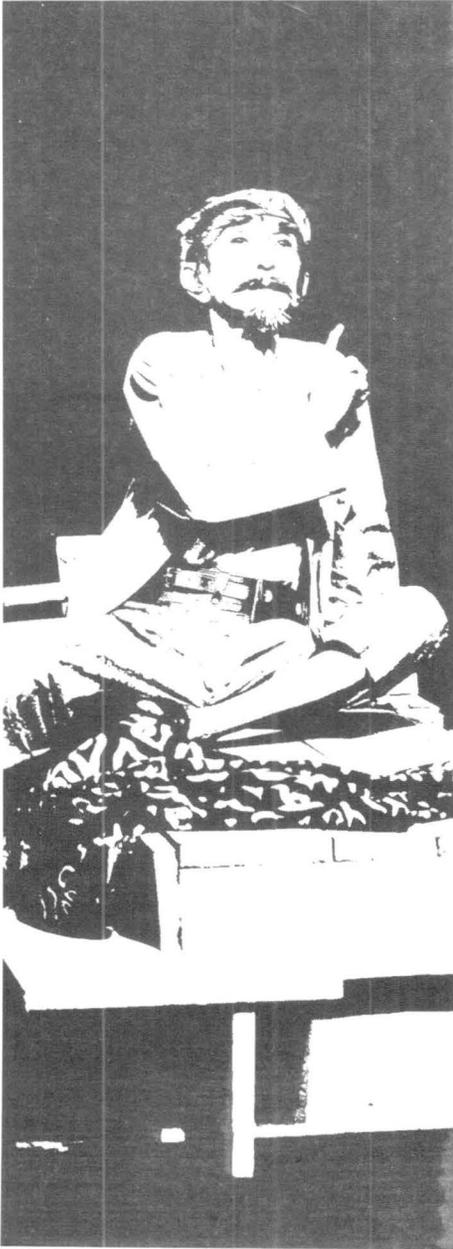
produksi. Artinya tata panggung hendaknya menjadi bagian integral dari produksi dan bukan menjadi pesaing dari produksinya sendiri. Kebagusan tata panggung yang tanpa makna, niscaya menjadi sia-sia; demikian halnya jika terjadi perselisihan antara sutradara dan penata panggung niscaya akan merusak keutuhan dari sebuah produksi.

Tata Panggung Selayaknya Praktis.

Di atas telah disinggung bahwa tata panggung mestilah menggambarkan latar belakang lakon yang akan/sedang berlangsung. Selebihnya dari itu, tata panggung mestilah memfasilitasi setiap laku peran (*action*); bersifat praktis bagi pola lantai, alur keluar-masuk panggung memiliki makna, dan nyaman bagi pemain selama memainkan perannya. Tata panggung yang terbaik, niscaya akan memotivasi pemeran begitu kuat, dan melatari kekuatan dramatik.



Gambar 54: *Drama Machbeth (Hamburg, 1942), penata artistik: Caspar Neher.*
Sumber: Howard Bay, Stage Design, 1974.



Bab 4

Badingkut

Etnografi Teater Kita:

- Genre Etnik
- Genre Teater Modern
- Genre Adaptif

Teater Lumrah dan Tak-Lumrah

Ruang bagi Teater Taklumrah

Prinsip Rupa bagi Desain Badingkut

Perangkat Rupa Teater Badingkut:

- Lebih Jauh tentang Garis:

- Garis
- Pola garis diagonal
- Pola garis lengkung
- Pola garis horisontal
- Pola garis vertikal

Terang dan Gelap

Warna dalam Badingkut

Tekstur dalam Badingkut

Kekuatan Naratif dari Bentuk dan Benda-benda

Narasi Modern dan Keterhubungan antar-Benda

Bentuk (*form*)

Penutup

Badingkut

Badingkut adalah kata pungutan dari bahasa Sunda yang berarti benda (biasanya) berupa selimut atau lembaran kain yang terbuat dari susunan perca-perca atau potongan-potongan kain buangan.

Makna daur-ulang dari barang buangan itu pula yang kemudian dijadikan dasar wacana artistik *badingkut*. Maka konsep *badingkut* menjadi bermakna: menggunakan kembali benda-benda atau perangkat yang dianggap sudah tidak

berguna, dan/atau menggunakan material apapun sehingga menjadi berguna untuk kepentingan realisasi seni (pentas).

Badingkut lahir dari situasi dan kondisi umum antropologi seni (pertunjukan) kita sendiri (*lihat*, *Etnografi Teater Kita*). Seperti pada uraian sub-judul tersebut, teater kita di satu sisi sempat ikut serta belajar kepada khazanah seni pertunjukan dunia; tapi ternyata yang didapat hanyalah pengetahuan, sementara kebudayaan serta



Gambar 55: Pentas "Aida" (Hamburg, 1939), penata artistik Wilhelm Reinking.

Sumber: Howard Bay, Stage Design, 1974.

sejarahnya tak pernah sertamerta menjadi milik kita. Pada sisi lainnya, konsep badingkut amat menyadari bahwa khazanah kebudayaan etnik itu amat melimpah ruah dan pernah terabaikan untuk tidak dikatakan pernah terbuang. Di tengah-tengah

dua keadaan/ pengalaman itulah badingkut lahir dan kemudian menjadi konsep.

Aspek lain di luar kenyataan jarak budaya serta ketidakmungkinan adopsi atau pemindahan sejarah seni pertunjukan dunia menjadi sejarah

seni pertunjukan kita, adalah kenyataan lain serta kondisi seni pertunjukan kita yang relatif sangat miskin. Rendra pada tahun 1970-an, seperti telah diuraikan pada bab sebelum ini, antara lain menyatakan dan menulis “teater miskin” dengan menganjurkan konsep “kegagahan di dalam kemiskinan.”

Badingkut secara budaya merujuk kepada teks “teater miskin” tersebut yang artinya tak mau menyerah karena

kemiskinan, tak mau karena tak memiliki apa-apa lantas tak berbuat apa-apa; melainkan mencoba bangkit dan berdiri tegak meski harus di tengah reruntuhan sekalipun.

Memang pernah juga terbayangkan bahwa jika suatu ketika mementaskan opera Aida, misalnya, idealnya mestilah pentasnya itu diisi sebetulnya Spinx atau arca-arca Pharaoh ukuran besar serta ornamen-ornamen gaya Mesir lainnya, begitu pula jika hendak mementaskan drama “Hantu-Hantu” karya Ibsen maka semestinya menampilkan tata pentas realistik berupa interior rumah kalangan

borjuasi masa itu, demikian halnya jika hendak mementaskan drama “Raja Lear” (Shakespeare) seyogianya penata artistik merepresentasikan

sebetulnya istana raja, realitas hutan, pekarangan ruang publik masa Viktoria, dll. Sementara itu pula kita tahu bahwa untuk merealisasikan itu semua cenderung mahal atau berbiaya tinggi di samping gedung-gedung seni pertunjukan kita pun masih jauh dari kemungkinan untuk bisa

menampung kelumrahan tersebut.

Sadar akan hal-hal teknis seperti itu pulalah maka konsep badingkut menjadi salah satu alternatif yang mungkin bisa diterapkan. Untuk mensiasati kemiskinan, maka pada dasarnya konsep badingkut lebih melakukan pendekatan desain sugestif dan/atau teatral ketimbang desain-desain realistik.

Ada tiga prinsip yang menjadi pijakan artistik badingkut yaitu (1) berpokok dan mengembangkan prinsip [seni] rupa; (2) berpokok kepada narasi benda-benda; dan (3) kemungkinan gabungan

.....
Ada tiga prinsip yang menjadi pijakan artistik badingkut yaitu (1) berpokok dan mengembangkan prinsip [seni] rupa; (2) berpokok kepada narasi benda-benda; dan (3) kemungkinan gabungan antara rupa dan narasi benda.
.....

antara rupa dan narasi benda.

Ketiga hal tersebut akan dibahas pada bagian lain uraian ini. Namun sebelumnya, dengan serba selintas, ada baiknya kita melihat terlebih dahulu etnografi teater kita serta tentang “teater tak lumrah,” tujuannya agar mempertegas gambaran tentang mengapa badingkut itu lahir serta kedudukan pentingnya untuk mendorong kreativitas teater kita.

Etnografi Teater Kita

Khazanah seni pertunjukan (teater) yang tumbuh dan hidup di pentas-pentas kesenian kita secara garis besarnya bisa dikelompokkan kepada tiga masa yang kemudian tercermin pula pada tiga pola budaya dan representasi (*genre*)nya yaitu:

Genre Etnik, genre ini merata hidup dan tumbuh di setiap entitas kebudayaan Nusantara. Masing-masing entitas memiliki kecenderungannya sendiri yang amat berkaitan erat dengan adat istiadat, kepercayaan, dan penempatan fungsi seni dalam kehidupannya. Dengan demikian segala hal yang menyangkut perupa (penataan artistik) tak lepas pula dengan *magnitude* etnisnya.

Genre Teater Modern, umumnya tumbuh menjelang dan pasca-kemerdekaan, nyaris

beriringan dengan munculnya semangat modernitas di berbagai bidang. Maka seperti juga bidang-bidang lain, teater pun pada masa ini memperlihatkan gairahnya untuk mempelajari berbagai kecenderungan di dunia dengan semangat untuk bisa sejajar (secara budaya) dengan bangsa-bangsa lain. “Kebudayaan kita adalah warga kebudayaan dunia,” demikian seperti termaktub di dalam pernyataan Surat Kepercayaan Gelanggang.¹⁷

Maka pada saat inilah seni pertunjukan mulai mengenal genre-genre lain seperti teater klasik Yunani, *Commedia dell’arte* sebetuk gaya yang tumbuh di Italia, gaya komedinya Prancis yang ditandai oleh Moliere, gaya Victoria hingga Shakespeare di Inggris, model teater Realisme yang tumbuh di Soviet, Brechtian, hingga model-model teater *Avant-garde*.

Genre Adaptif, adalah kecenderungan yang menjumpuk sekaligus melakukan dialektika kritis terhadap dua genre di atas.

17 **Surat Kepercayaan Gelanggang** adalah pernyataan sikap dari beberapa sastrawan Indonesia yang kemudian hari dikenal sebagai Angkatan ‘45. Di antara para sastrawan ini yang paling menonjol adalah Chairil Anwar, Asrul Sani, dan Rivai Apin. Surat ini diterbitkan oleh majalah “Siasat” pada tanggal 22 Oktober 1950.

Di masa awal tumbuhnya teater modern Indonesia nyaris bermula di kota-kota besar yang struktur kebudayaannya sudah bercirikan masyarakat urban. Masyarakat baru ini, meski masih membawa ciri-ciri dari kebudayaan asalnya, relatif bukan lagi masyarakat yang hidup dengan entitas kebudayaan etnik seperti di *local-genius*nya. Bahkan dalam hal mendekati entitas entiknya atau pun mendekati entitas etnik lainnya, relatif sudah dengan cara pendekatan yang serba baru.

Di sisi lain, masyarakat baru yang sedang bergairah belajar ke dunia luar, ini pun kenyataannya tak juga bisa menjadi fotokopi genre-genre yang dipelajarinya, dengan demikian tak mungkin pula menjadi pelanjut dari genre-genre Victorian, Commedia dell'arte, Brechtian, dan lain lain.

Di atas pelataran budaya seperti itulah teater modern Indonesia tumbuh, ia berada di tengah-tengah sekaligus melakukan "penjarakan" baik kepada entitas etnik atau pun kepada khazanah

teater dunia yang dipelajarinya. Dalam posisi ini amat wajar jika yang muncul kemudian adalah dialektika ke dua arah tersebut. Di dalam dialektika inilah terjadi peminjaman,

adaptasi, pembongkaran, atau setidak-tidaknya melakukan upaya-upaya untuk mensiasatinya.

Sisi penting lainnya yang perlu pula kita catatkan di sini, bahwa mulai sekira tahun 1970an—suka atau pun tak suka, perlu kita akui—adalah masa redupnya sejumlah teater etnik

karena munculnya moda-moda tontonan baru yang muncul dari wilayah seni industri. Moda-moda seperti sandiwara Sri Murni (Bandung), sejumlah Komedi Bangsawan (di Kalimantan), Stamboel dan bahkan hingga Ketoprak hanya tinggal catatan-catatan dalam sejarah. Sementara itu pula teater modern (yang dipelajari dari luar itu) belumlah pula menjadi kebudayaan yang ajeg di tengah masyarakat urban dan apalagi bagi kehidupan di pedesaan. Bahkan setelah memasuki satu dasawarsa abad ke 21 ini, Indonesia bisa

.....*masyarakat baru yang sedang bergairah belajar ke dunia luar, ini pun kenyataannya tak juga bisa menjadi fotokopi genre-genre yang dipelajarinya, dengan demikian tak mungkin pula menjadi pelanjut dari genre-genre Victorian, Commedia dell'arte, Brechtian, dan lain lain.*

.....

dikatakan tidaklah memiliki satu biji pun gedung teater yang sungguh-sungguh dilengkapi dengan sarana-sarana (teater) modern. Sehubungan dengan pembicaraan kita yang berkenaan dengan kebutuhan tata pentas, misalnya, tak satu pun gedung kesenian yang ada di manapun di Indonesia ini yang memiliki bengkel kerja untuk kebutuhan tersebut. Demikian halnya dengan lembaga-lembaga pendidikan tinggi yang memiliki jurusan teater, tak satu pun yang dilengkapi dengan sarana bengkel kerja tata pentas hingga kebutuhan artistik lainnya (laboratorium ujicoba tata cahaya, divisi tata busana, tata rias, dan apalagi laboratorium pentas yang menyangkut peralatan teknologis). Kita lihat pula sedikit saja ihwal teknis tata pentas di gedung teater manapun di Indonesia ini; hampir rata-rata dan paling *banter* suatu kelompok teater itu bisa masuk gedung dan menata panggungnya setelah tiga hari menjelang pentas bahkan tak jarang hanya memiliki waktu satu hari saja untuk mengerjakan tata panggung. Bukan saja para pemeran dan *crew* panggung menjadi tidak memiliki saat berlatih di pentas yang sebenarnya, lebih jauhnya lagi menunjukkan bahwa dalam masa pendek tersebut hanya ‘keajaiban’ saja yang bisa mengantar sebuah teater itu bisa sampai kepada teater modern yang lumrah.

Bersamaan dengan itu semua, perhatikan pula pola hidup atau *survival* hampir seluruh kelompok teater yang ada di Indonesia. Nyaris hampir seluruhnya merupakan kelompok-kelompok teater ekonomi lemah *alias* miskin. Pada saat menjelang pentas, seringkali kebutuhan untuk membeli selebar tripleks tipis saja; itu berebut dengan kebutuhan untuk membeli ‘gehu’ untuk sekadar konsumsi latihan.¹⁸

Namun beruntunglah Republik yang bernama Indonesia ini, meski orang-orang teaternya berada di bawah titik nadir kemiskinan dan nyaris tak pernah mendapatkan perhatian swasta dan hanya luar biasa kecil saja perhatiannya dari pemerintah; kenyataannya hingga hari ini mereka masih terus bertahan, maka masih kita dapati sejumlah pementasan di berbagai kota, dan setiap dekade masih melahirkan teatrawan-teatrawan baru yang tangguh. Beruntunglah Indonesia memiliki orang-orang teater yang tidak *cengeng*, tidak mudah menyerah, dan terpenting lagi mereka memiliki ‘hati’ serta solidaritas yang demikian tinggi sehingga teater Indonesia tetap ada.

Itulah sekadar gambaran bahwa masa hidup teater

¹⁸ *gehu*, penganan jelata berupa tahu goreng berisi sayur tauge.

adaptif, pada akhirnya, cenderung merupakan realitas teater yang paling terjepit. Jika dilihat dari berbagai hal, memang sulitlah untuk menjalani kehidupan teater (modern) dengan segenap kelumrahan modernitasnya.

Teater Lumrah dan Tak-Lumrah

Gambaran (etnografi teater kita) di atas, katakanlah, merupakan garis besar antropologi teater di Indonesia. Maka jika dilihat berdasarkan kenyataan *sosio-kulturekonomikus* (sosial, budaya, kultur, dan tatanan ekonomi), teater Indonesia (khususnya teater pada masa adaptif) akan tampak hanya memiliki dua wajah saja yaitu: (a) menjalani teater lumrah; dan/atau (b) menjalani teater tak-lumrah.

Dua kecenderungan ini nyaris berlaku bagi pilihan atau pun gelagat manapun. Dengan kata lain; lumrah dan taklumrah itu bisa terjadi pada teater etnik dan teater modern yang masih berlangsung hingga hari ini, atau pun merata menjadi ciri umum teater adaptif di Indonesia.

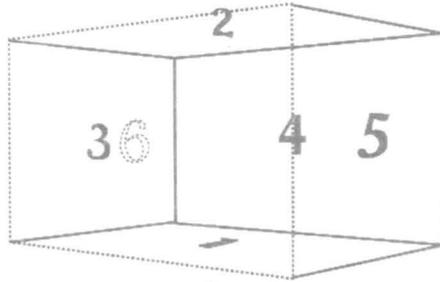
Pengertian teater lumrah dan taklumrah, itu sederhana saja *alias* tidaklah rumit. Bahwa baik teater etnik, modern, atau pun adaptif itu galibnya memiliki semacam representasi kelumrahan atau

idealnya masing-masing. Sebut misalnya sejumlah moda Masres yang pernah bertebar di sepanjang pantai Indramayu atau pun sejumlah sandiwara Sunda yang pernah berjaya di Bandung dan kota-kota kabupaten lainnya di Jawa Barat; lumrahnya moda-moda teater tersebut antara lain ditandai dengan kepemilikan layar-layar (siklorama) yang berisi lukisan-lukisan indah. Sementara teater modern, lumrahnya berpokok pada ketersediaan sarana modern semisal panggung proskenium, teater amfi, arena, tapal kuda, dan sebagainya dengan segala kelengkapannya.

Disebabkan oleh berbagai keadaan yang gambaran selintasnya seperti terurai di atas, maka banyak sekali (untuk tidak dikatakan seluruhnya) teater di Indonesia yang menempuh jalan taklumrah. Metoda artistik *Badingkut* seperti yang akan diuraikan di bawah ini, adalah salah satu saja dari sekian banyak kemungkinan yang dilahirkan oleh situasi taklumrah tersebut.

Ruang bagi Teater Taklumrah

Tempat bagi berlangsungnya sebuah peristiwa teater adalah adanya ruang bagi terjadinya pertemuan antara pemain dan penonton. Pada



Gambar 56: Bagan ruang teater 1 - Perhatikan garis titik-tik pada gambar bagan ini, garis tersebut merupakan batas bingkai sekaligus yang kemudian menjadi konsep teater proskenium; berbatas antara tontonan dan yang ditonton.

Sumber: Chris Hoggett, *Stage Craft*, Adam & Charles Black, 1975; (digambar ulang oleh HD)

sejumlah teater rakyat dari berbagai etnik di Nusantara, “ruang pertemuan” ini nyaris tak berbatas dalam arti bisa terjadi di mana saja sejauh keluasannya memadai; maka antara ruang tempat berlangsungnya pertunjukan dengan ruang tempat penonton, itu bersatu dan nyaris tak berbatas. Kemudian, oleh teater modern, prinsip ruang ini diformalkan sehingga ruang untuk pentas itu menjadi seperti gambar 56.

Seperti tampak pada gambar bagan ruang teater 1 (gambar 56), prinsip ruang permainan itu terdiri dari enam bagian yang masing-masingnya (1) lantai tempat berlangsungnya pertunjukan; (2)

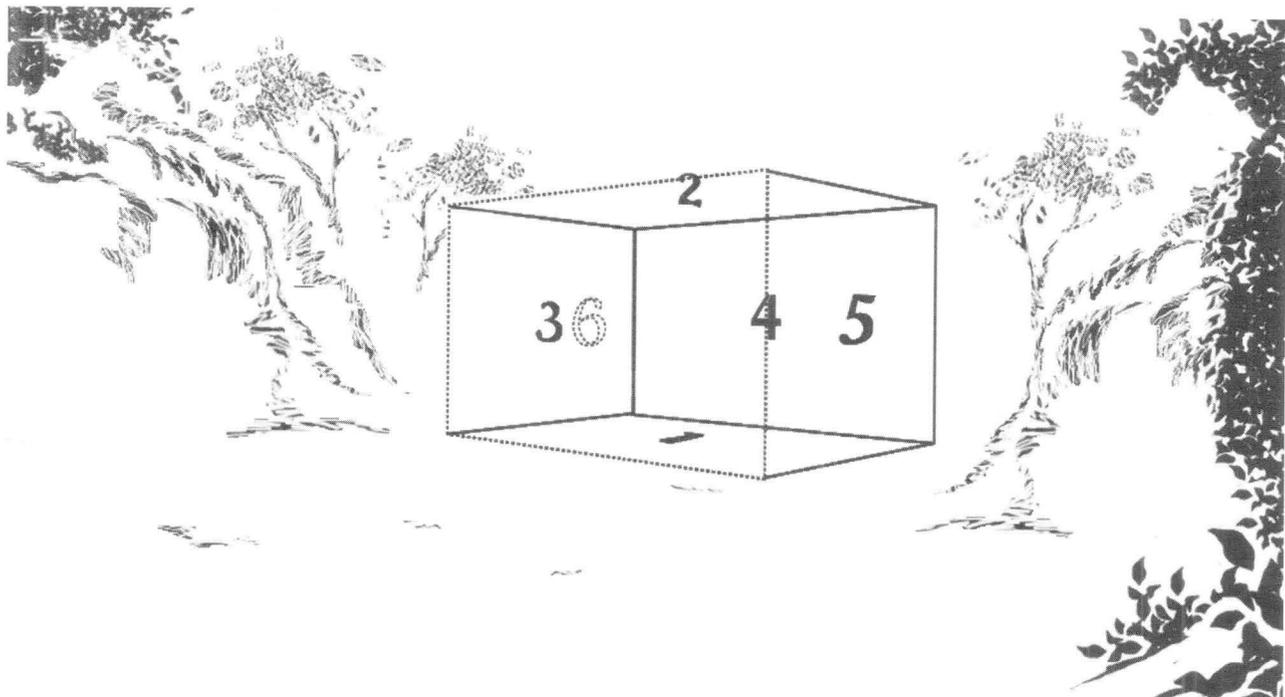
atap; (4) siklorama; (3) dan (5) *sebang* atau *side wing* tempat keluar dan masuknya pemain; dan (6) bingkai, *frame*, yang menjadi penentu ‘jarak estetik’ sekaligus pemisah antara tontonan dan penonton.

Prinsip inilah yang kemudian mendorong tumbuhnya gedung pertunjukan berbentuk auditorium atau proskenium pada teater modern. Sehingga, pada suatu saat, kelumrahan suatu pertunjukan itu mestilah berlangsung di suatu gedung proskenium.

Tapi, pertanyaannya bagi kita, apakah jika tidak terdapat gedung auditorium/proskenium maka artinya tidak bisa ada pertunjukan teater?

Jawabannya tentulah tidak demikian. Teater seyogianya tetap hadir meski tak memiliki gedung untuk pertunjukannya. Bagi prinsip teater *badingkut* yang taklumrah, prinsip dasar teater modern itu niscaya bisa diberlangsungkan di kebun atau pun jalanan dengan tetap (jika dikehendaki) menggunakan prinsip modern seperti tampak pada gambar 57, 58, dan 59.

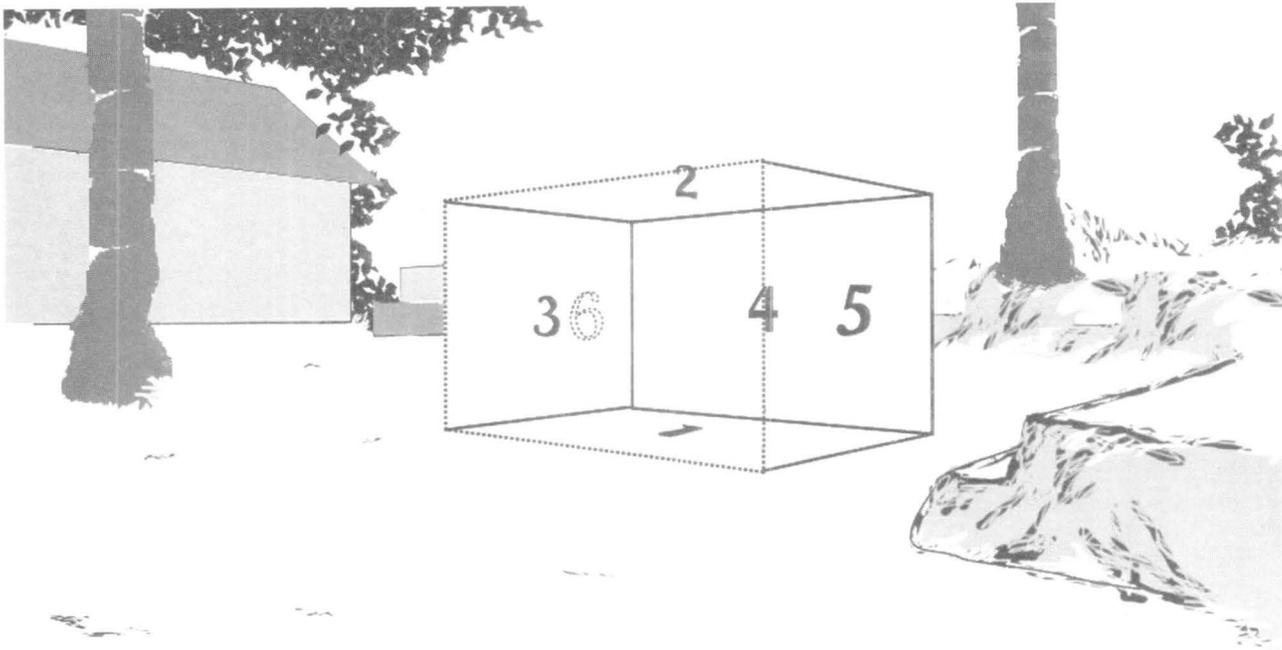
Pola berteater dan/atau berkesenian di halaman atau lahan kosong, sesungguhnya tidaklah asing bagi sebagian besar kebudayaan etnik Nusantara. Pada masyarakat Jawa barat, misalnya, antara lain (dulu) ada tradisi “mulan.” Tradisi ini



Gambar 57: Bagan ruang teater 2 - Gambar ini menunjukkan bahwa pola bagan proskenium itu bisa saja dilaksanakan di suatu tanah yang memiliki pelataran datar dan sedikit berbukit.

berlangsung di malam hari saat rembulan sedang purnama, maka disebut “mulan“ (akar katanya dari “bulan“). Biasanya berlangsung di halaman rumah atau lahan kosong, satu-satunya sumber pencahayaan adalah dari cahaya rembulan meski adakalanya pula dilengkapi *oncor* atau sejenis obor. Sejumlah permainan dan nyanyian-nyanyian anak menjadi isi pertunjukannya, tak jarang pula diisi pertunjukan dewasa seperti calung hingga sajian longser, dan kesenian-kesenian lainnya.

Meski lahan ini secara berkala pada waktu-waktu berikutnya digunakan lagi, namun sifat ruang pentas seperti ini tidaklah permanen. Tapi belakangan sesuai pula dengan perkembangan teater modern, ada sejumlah teatrawan yang mengembangkan pola halaman ini dalam bentuknya yang mendekati permanen. Lahan yang kemudian dikenal dengan sebutan “Celah-elah Langit“ (CCL), contohnya, dikembangkan oleh pemiliknya menjadi area untuk berbagai



Gambar 58: Bagan ruang teater 3 - halaman kosong milik aktor Iman Soleh, berada di antara kebun kelapa dan rumah-rumah hunian yang kemudian menjadi ruang pertunjukan teater, dikenal dengan nama ruang komunitas Celah-Celah Langit (CCL).

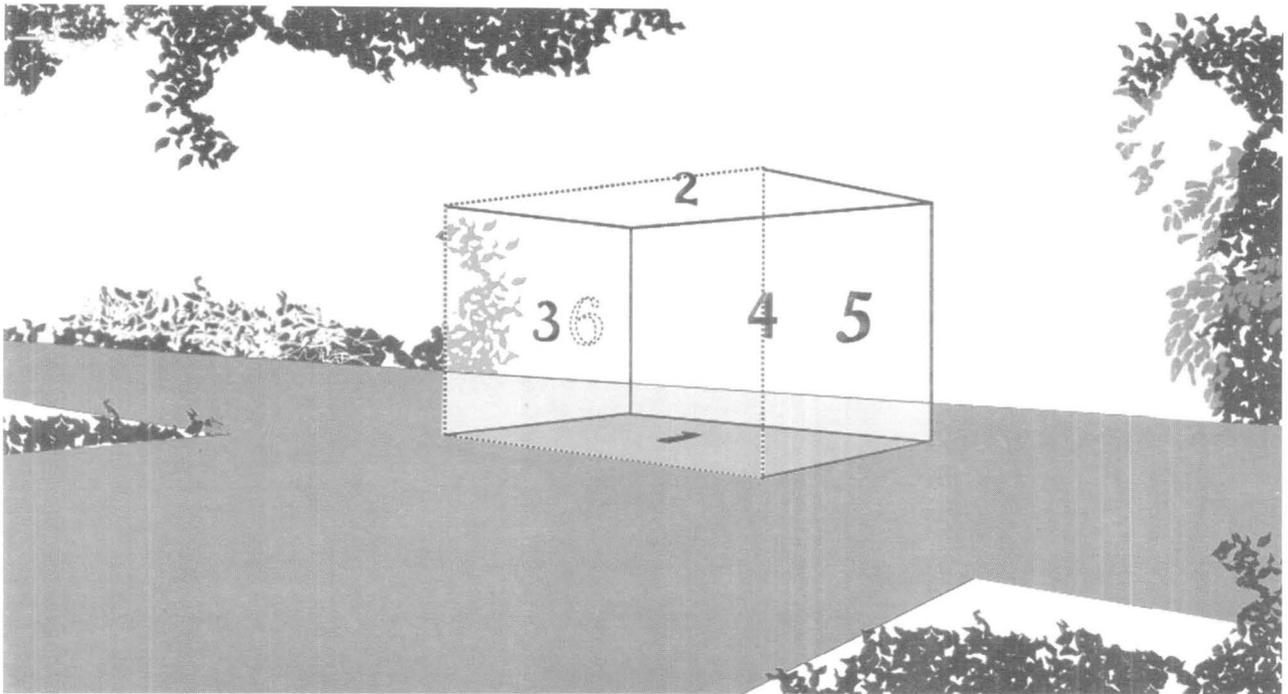
kegiatan teater.

Seperti tampak pada gambar bagan ruang teater 3, pola proskenium CCL ditempatkan pada pelataran kebun kelapa, di sekitarnya adalah sejumlah rumah tinggal serta pemondokan mahasiswa. Kini CCL tidak saja menjadi tempat kegiatan teater lokal melainkan pula menjadi tempat berpentasnya teater-teater dari berbagai kota lain, dan bahkan kerap menjadi bengkel kerja (*workshop*) dan pentas bersama teatrawan-

teatrawan mancanegara.

Pencahayaan dan perlengkapan teater lainnya di CCL, tentu telah berkembang pula sesuai kebutuhan-kebutuhan teater modern; maka tidak lagi bersumberkan cahaya bulan melainkan telah dilengkapi dengan sistem pencahayaan meski relatif masih sederhana.

Tradisi lainnya yang kita kenal antara lain “bebarang,” yaitu moda pentas tari topeng Cirebon dengan cara “mengembara.” Bebarang



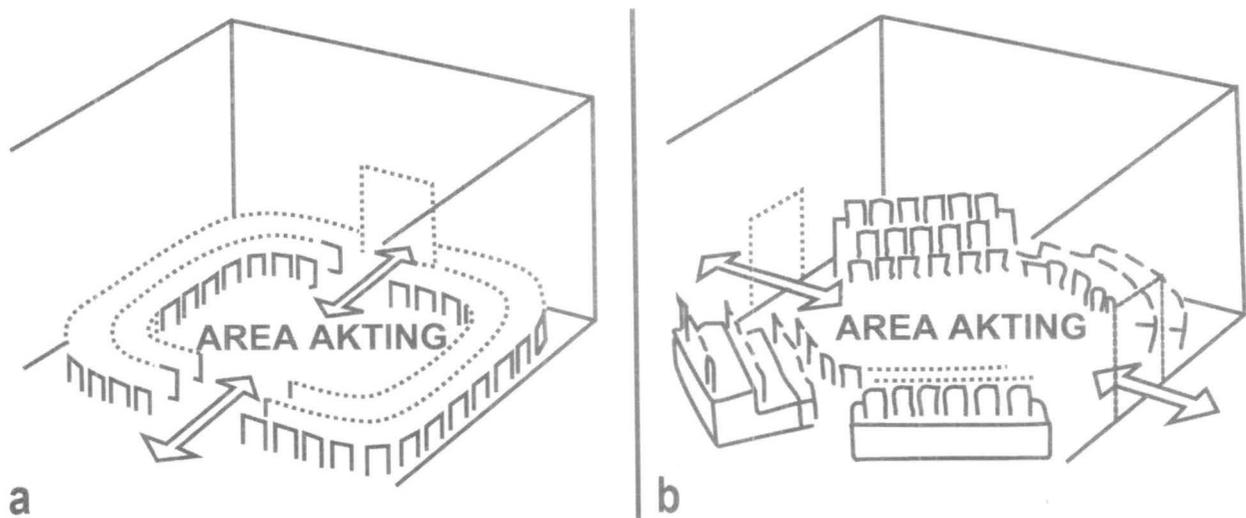
Gambar 59: Bagan ruang teater 4 - pola proskenium di jalanan.

bisa berlangsung dari desa ke desa hingga ke perkotaan. Manakala di pedesaan, biasa pula berlangsung di lahan-lahan kosong, halaman pedesaan, atau halaman rumah. Tapi ketika masuk ke perkotaan yang tidak banyak lagi menyediakan lahan kosong, bebarang mungkin pula diberlangsungkan di jalanan.

Gambar bagan ruang teater 4 (gambar 59), menunjukkan bahwa jalanan sejauh segala halnya memungkinkan, sesungguhnya bisa saja menjadi

ruang peristiwa teater. Dulu, pada sekitar tahun 1960 – 1970an, jalanan serta lahan parkir stasiun KA Bandung kerap menjadi tempat berbagai peristiwa teater. Rombongan longser dan ketuk tilu dari Karawang, musik keroncong hingga orkes Melayu, dan bahkan tukang obat hingga tukang catok rambut; tampil berbagi lahan kosong tersebut sehingga lahan tersebut berubah menjadi semacam ruang festival rakyat.

Dalam kenyataan berlangsungnya seni dan



Gambar 60: Bagan ruang teater 5 - a dan b dalam pola teater arena.
Sumber: Chris Hoggett, *Stage Craft*, Adam & Charles Black, 1975.

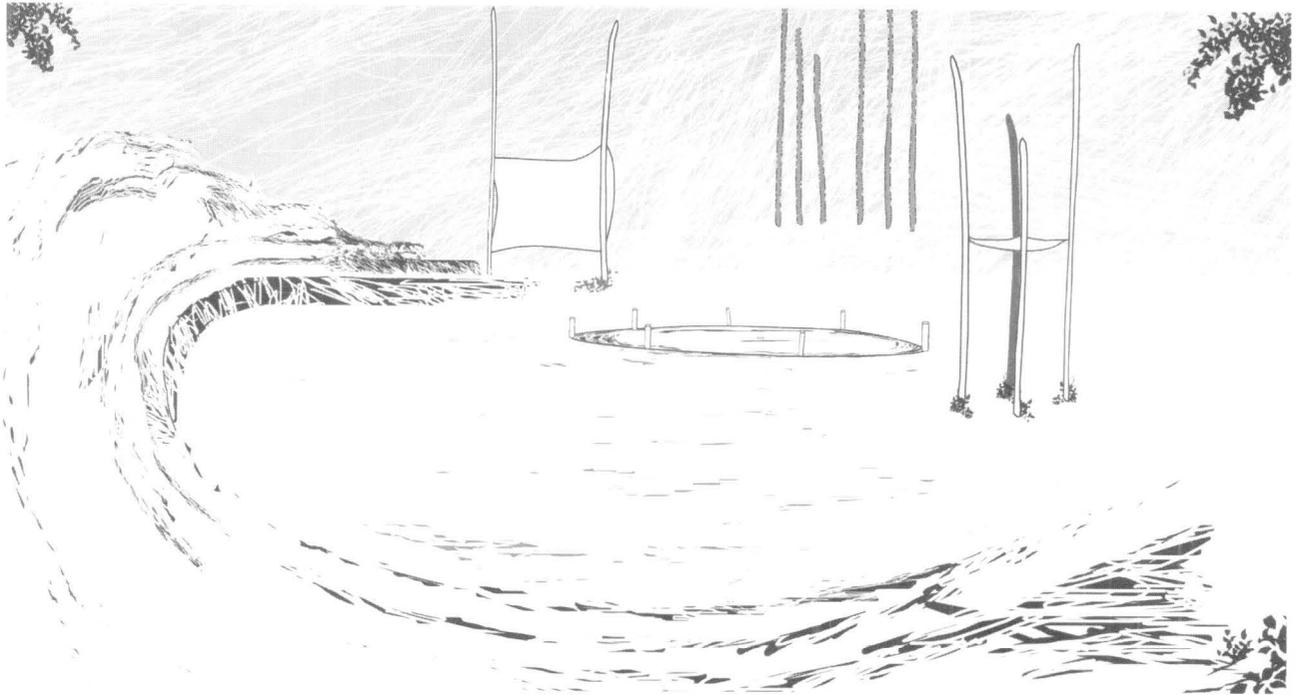
kebudayaan rakyat, pengertian ruang tentu saja tidak ketat dan tidak kaku seperti halnya pada ruang-ruang formal. Maka antara pola proskenium dan pola lain semisal arena, pun seringkali tumpang-tindih karena ruang tersebut betul-betul telah menjadi ruang bersama yang tak terbatas lagi.

Logika dasar untuk menyiasati ketidakberadaan dan/atau situasi taklumrah teater kita saat ini, pun pada dasarnya tidak saja berlaku pada pola proskenium melainkan bisa pula diberlakukan pada pola/moda teater lain.

Berikut ini kita lihat prinsip dasar moda teater

lingkaran atau teater arena seperti gambar 60.

Jika tidak memungkinkan, maka pola arena seperti gambar (60) 5a dan 5b itu bisa dilakukan di area tertentu. Ketidakmungkinan itu tentu bisa karena berbagai faktor, antara lain bisa karena gedung teaternya tidak ada atau bisa pula karena tuntutan atau muatan garapannya yang “meminta” ruang lain. Suatu ketika yaitu sehari setelah perpindahan abad dari 20 ke 21 di Surakarta, misalnya, teater arenanya memang telah dicanangkan untuk presentasi para penyair, dan pendopo dipersiapkan untuk pidato kebudayaan Rendra – sementara sejumlah besar

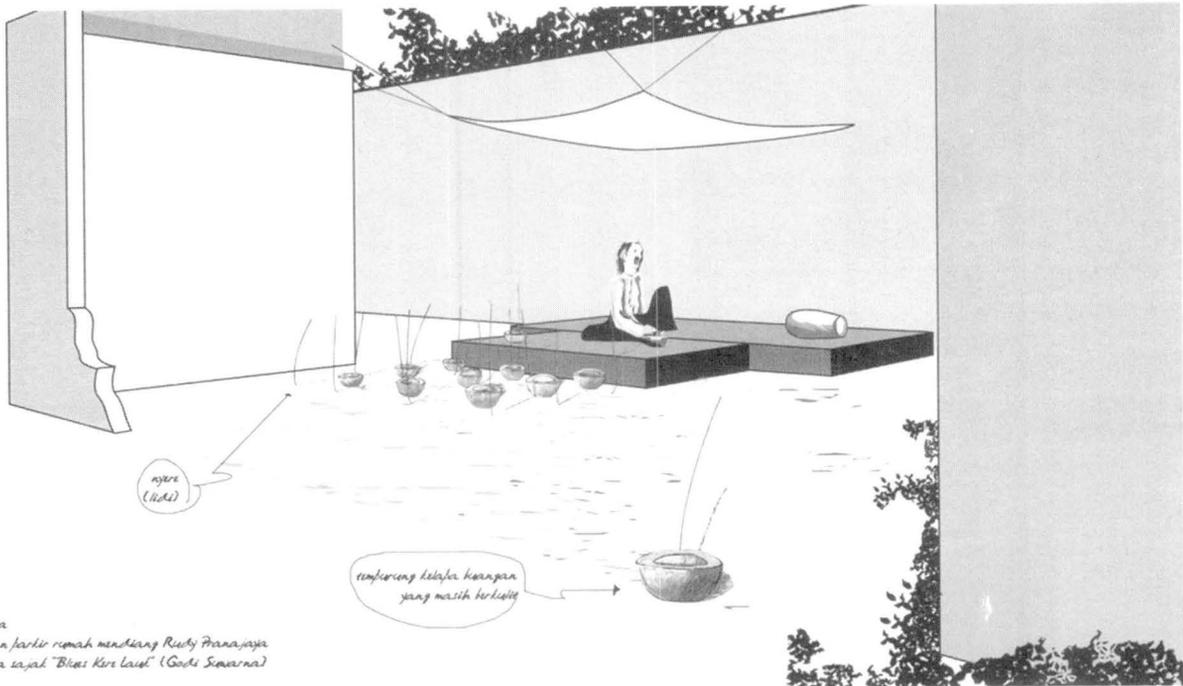


Gambar 61: Gambar Ruang 6 - pelataran bekas pekuburan Tionghoa yang suatu saat dijadikan ruang peristiwa teater.

seniman (teater, tari, dan karawitan) lain begitu besar animonya untuk ikut “menyampaikan doa” bagi abad baru. Setelah berbincang dengan yang hendak tampil, didapatlah gambaran bahwa tempat yang paling cocok adalah ruang terbuka, sebuah pentas yang berhubungan dengan angin, tanah, tanaman, dan lingkungan natural lainnya. Salah satu kemungkinannya kala itu adalah pelataran bekas pekuburan Tionghoa (Bong) di salah satu area sekitar Taman Budaya Surakarta.

Area yang ketika itu masih bersemak-belukar tersebut pun kemudian dibenahi dan dijadikan ruang teater seperti pada sketsa/ gambar 61.

Atau suatu ketika sastrawan Godi Suwarna dalam peluncuran dan pembacaan kumpulan sajak Sunda “Blues Kere Lauk,” berkehendak keliling dari satu rumah ke rumah. Seperti hal pada umumnya rumah tinggal yang didatangi, tentu tidak akan memiliki ruang atau sarana pentas kecuali seniman-seniman tertentu yang



suatu ketika
di halaman parkir rumah mendiang Rudy Pranajaya
suara bunyi sajak "Blues Kere Lauk" (Godi Suwarna)

Gambar 62: Gambar ulang berdasar kejadian pentas peluncuran buku kumpulan puisi "Blues Kere Lauk" karya Godi Suwarna di halaman parkir rumah mendiang Rudy Pranajaya.

memang telah mempersiapkan untuk kebutuhan privatnya.

Berhadapan dengan maksud tersebut, tentu yang paling segera harus muncul di dalam pikiran adalah "apapun mungkin" untuk dijadikan ruang pentas. Tibalah kemudian kepada rumah tinggal mendiang pelukis Rudy Pranajaya. Salah satu area agak luas yang paling memungkinkan yaitu halaman parkir, maka area itu pula yang mau tak mau harus "disulap" menjadi ruang

pertunjukan atau resital sajak-sajak sang penyair. Faktor lainnya adalah material artistik yang bisa "didekatkan" kepada dunia Godi Suwarna dan nuansa sajak-sajaknya. Dan, seperti biasanya, kesulitan yang tertinggi adalah masalah "waktu persiapan dan kerja," serta ketiadaan material apapun untuk kepentingan pentas.

Dalam kesempitan seperti itu, kesegeraan kreatif sambil tetap "membaca" pesan dan nuansa yang hendak berpentas, amat dituntut dan harus sesegera

bahkan pedagangnya berterimakasih karena diringankan tugasnya untuk membuang sampah. Itulah pula yang kemudian menjadi material penataan artistik pentas Godi Suwarna di rumah tinggal Rudy Pranajaya, ruangnya dibuat dalam pola tapal kuda seperti pada gambar 62.

Pola teater arena yang dibuat di tempat dan situasi taklumrah lainnya pernah pula dibuat dalam skala besar dengan memanfaatkan cekungan sungai Ciliwung yang berada di samping Masjid Istiqlal. Pentas dengan moda teater arena dan sekaligus menjadi karya seni instalasi “rakit,” seperti tampak pada foto gambar 63.

“Ketiadaan” ruang untuk kemudian menempuh ketaklumrahan adakalanya menguntungkan, dalam arti hal-hal yang tidak mungkin hadir di dalam ruang lumrah justru tersedia pada ruang taklumrah. Pada pengalaman “rakit,” unsur yang tak mungkin bisa dihadirkan pada pentas lumrah itu adalah air/sungai; potensi ini pula yang kemudian dieksplorasi ke dalam bentuk rupa dan bahkan menjadi leluasa untuk menggunakan

unsur api sebagai material rupa lainnya.

Suatu saat, memang, kegenahan penonton agar bisa mengapresiasi pertunjukan dengan sebaik-baiknya, patut pula mendapatkan perhatian.

Dengan tetap memperhatikan kemampuan serta ketersediaan yang ada, prinsip sederhana tempat duduk penonton bisa diatur seperti tampak pada gambar di bawah ini.

Ingat pembicaraan kita pada pasal “penelitian,” bahwa penonton itu

menjadi bagian penting di dalam setiap peristiwa teater; mengabaikan kepentingan penonton bisa sama dengan keangkuhan yang pada akhirnya merugikan diri kita sendiri.

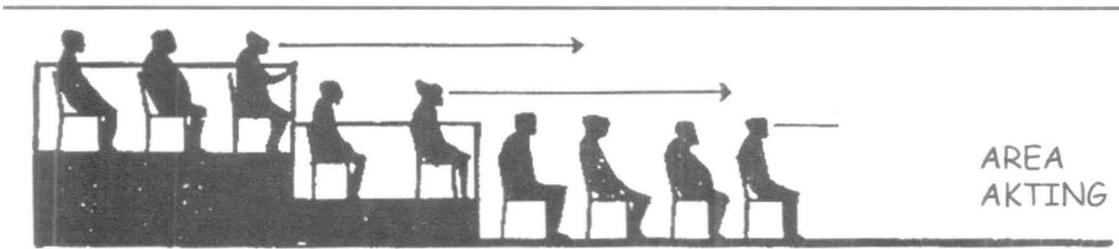
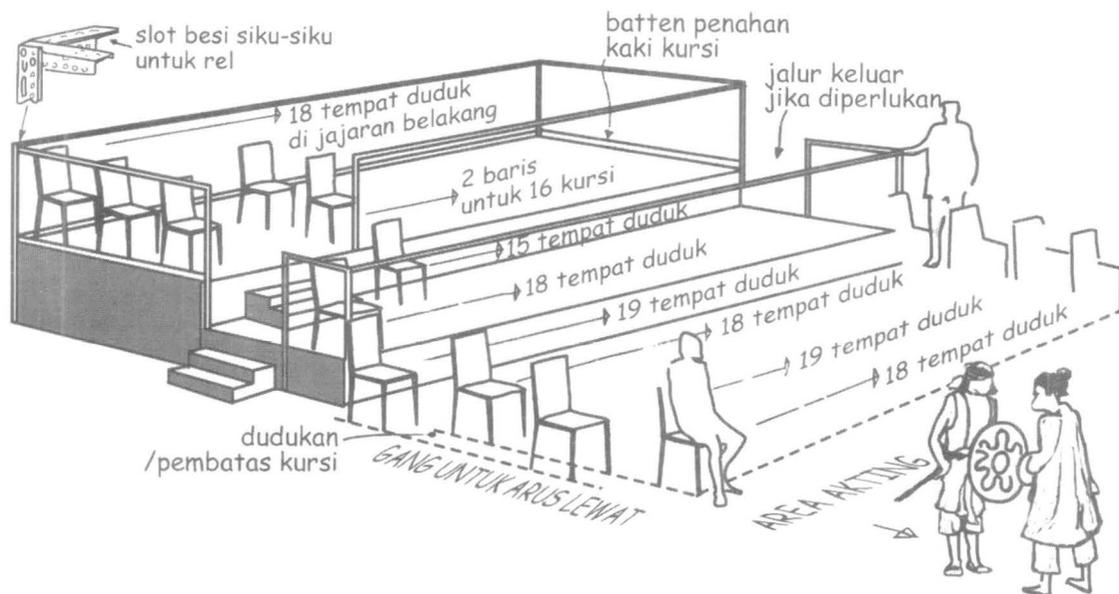
Menata ruang dan tempat duduk untuk penonton adalah bagian dari kepentingan di atas. Yang juga patut diingat, bahwa sesungguhnya tidak ada penonton yang datang dengan “gratis.” Meski, misalnya dalam konteks manajemen, tiket pertunjukan kita itu tidak dijual; jangan lupa bahwa mereka (penonton) itu telah datang dan mungkin pula dari tempat jauh, pun telah menyediakan waktu, dan menyediakan hati serta

*“Ketiadaan” ruang untuk kemudian
menempuh ketaklumrahan adakalanya
menguntungkan, dalam arti hal-hal
yang tidak mungkin hadir di dalam
ruang lumrah justru tersedia pada
ruang taklumrah.*

pikirannya untuk menyimak tontonan yang kita sajikan.

Lebih jauhnya lagi, bukankah tujuan utama pertunjukan kita itu untuk diapresiasi dengan sebaik-baiknya oleh penonton? Berkenaan

dengan itu pula maka “kegenahan“ tempat bagi penonton sepatutnya mendapatkan perhatian, dan apalagi jika secara teknis pertunjukan kita tersebut dilaksanakan dengan sistem tiket yang dijual.



Gambar 64: trap dan posisi pandang penonton ke arah area akting.

Prinsip Rupa bagi Desain Badingkut

Sebagaimana selintas telah diulas sebelumnya, perhatian utama desain badingkut yang bersifat sugestif dan pencapaian teatralitas; pertama sekali bukanlah seperti halnya teater realis yang menekankan diri kepada identifikasi benda-benda melainkan kepada kualitas rupa serta daya piktoral dari bentuk-bentuk yang hadir. Oleh karena itu perhatian utama konsep badingkut tidaklah dimulai dengan identifikasi itu adalah kursi jika di sana ada kursi, itu adalah meja jika di sana ada meja, itu adalah pohon jika di sana ada pohon, itu adalah ruang penjara atau itu adalah istana, dan seterusnya.

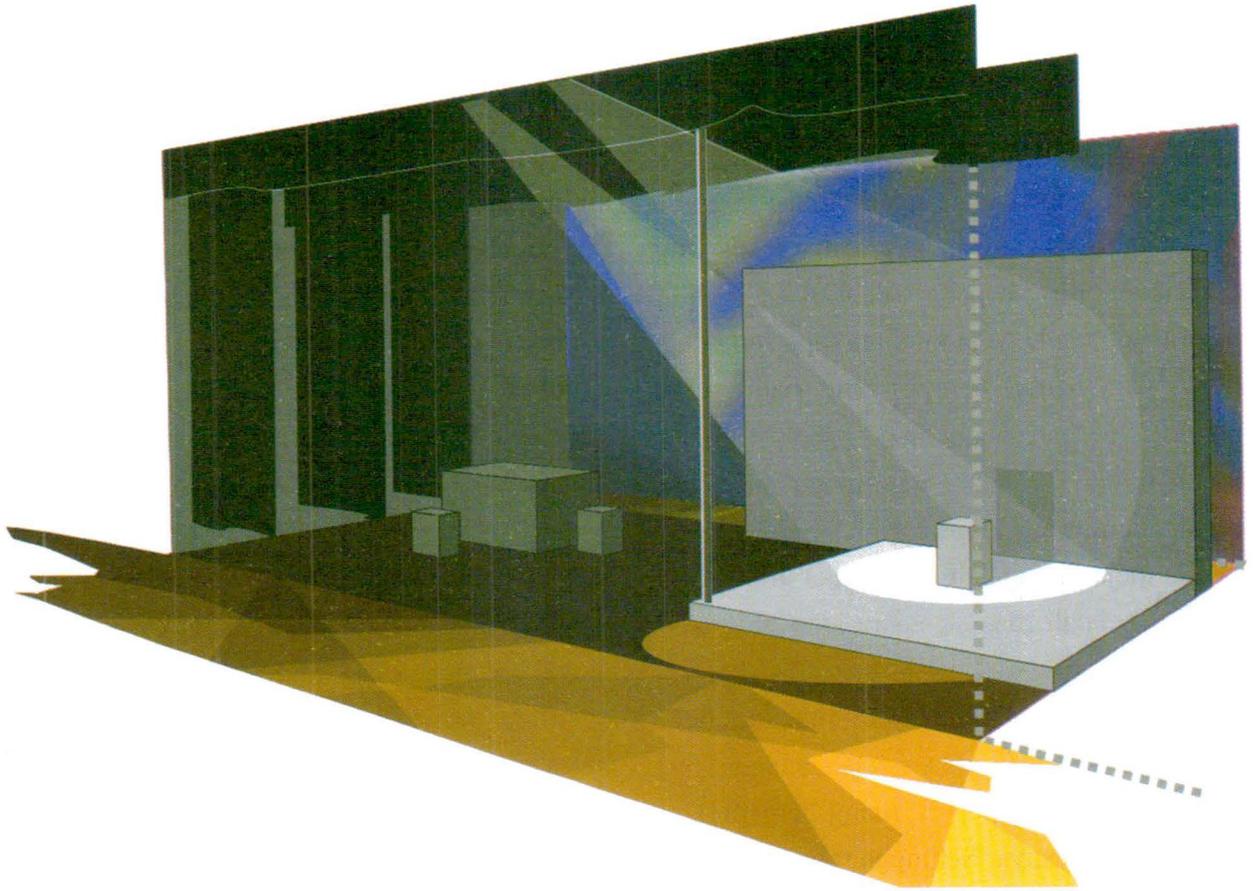
Karena tidak menempuh jalan itu maka tuntutan pertama konsep badingkut adalah apapun bisa menjadi kursi, meja, pohon, ruang penjara, atau istana, dan seterusnya. Sehingga tujuan akhirnya bukan kepada pencanggihan pencapaian bentuk-bentuk teridentifikasi, melainkan kepada pencapaian kualitas rupa dari setiap wujud yang direpresentasikan.

Untuk pementasan drama “Terroris” (Albert Camus) yang sesungguhnya ‘menuntut’ penggambaran realistik, misalnya, tidak lagi harus membuat ruang tahanan yang lengkap dengan

jeruji besinya ataupun perlengkapan furnitur untuk ruang rapat para teroris. Dengan sebatang bambu, mengolah peninggian ruang (*leveling*), dan pencahayaan yang baik, ternyata dua ruang itu bisa dihadirkan secara simultan.

Bermodalkan bahan-bahan bekas pertunjukan sebelumnya, Sanggar Kita Bandung (SKB) pada produksi tahun 1979 tersebut memanfaatkan sejumlah ‘peninggalan’ pentas “Kapten dari Kopenick.” Pentas “Terroris” versi SKB adalah contoh paling sederhana tentang bagaimana prinsip rupa dijadikan landasan bagi tata pentas teater. Di sana bisa dikatakan tidak sampai kepada pengolahan keragaman (*variety*), melainkan hanya ‘memainkan’ sifat garis dan menjaga keutuhan (*unity*)nya. Garis yang digunakan pun sangat terbatas antara garis horisontal dan vertikal, tanpa unsur-unsur ornamentik, bahkan warna yang digunakan pun sebatas gradasi abu-abu, dan bersamaan dengan itu dipraktekan prinsip kesetimbangan (*balance*) ruang.

Pilihan perupaan seperti itu, tentu saja bukan tanpa alasan dan bukan pula semata-mata karena alasan miskin sehingga tidak melakukan penataan realistik yang penuh ornamentik. Landasan dari itu semua tetaplah pada naskah. Lakon “Terroris,” seperti umumnya visi sastra pengarangnya (Albert



Gambar 65: Sketsa untuk pentas drama *Terorris* (Albert Camus) produksi Sanggar Kita Bandung, 1979, setelah digambar ulang dengan komputer. Pentas ini 100% memanfaatkan barang bekas, termasuk sekat yang menjadi latar adalah bekas pementasan Kapten dari Kopenick. Artistik oleh Herry Dim.

Camus), itu berkecenderungan eksistensial; manusia dengan segala keberadaannya itu utuh (eksistensial) meski selalu berhadapan dengan 'nasib' yang tidak pernah direncangkannya. Perhatian utama kepada sosok manusia inilah

yang kemudian mengarahkan tata pentas untuk menghindari ornamen yang bukan tidak mungkin hanya akan 'mencuri' perhatian. Pertimbangan lainnya adalah kepada eksistensi para pemeran yang ketika itu pun telah diakui kecakapannya

sebagai aktor-aktor yang tangguh. Mereka itu antara lain adalah Arthur S. Nalan, Benny Yohanes, dan Adang Ismet; dan si penata pentas bermaksud memperlihatkan ketangguhan mereka dengan seutuhnya.

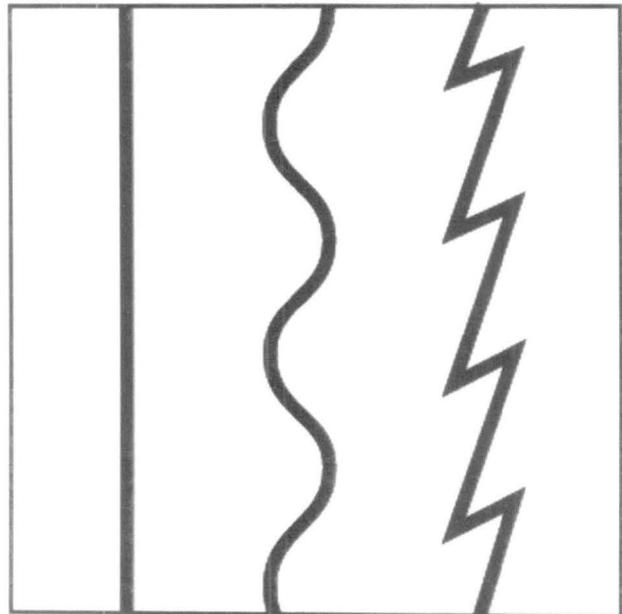
Hal terpenting memulai pasal ini dengan contoh “Terroris,” tidak lain karena kita akan membicarakan masalah “rupa.” Dengan contoh tersebut kita bisa melihat bahwa perkara ini bisa dimulai dengan yang paling sederhana tapi sekaligus pula tidak melupakan kandungan naskahnya. Untuk lebih jauhnya, marilah kita bicarakan ihwal prinsip dan kekuatan rupa ini satu demi satu. Beberapa hal yang menjadi dasar-dasar rupa telah dibahas pada bab terdahulu, berikut ini hal tersebut diulang kembali dengan sejumlah pendalamannya disertai beberapa unsur lain yang melengkapkannya.

Perangkat Rupa Teater Badingkut

Setiap hari sesungguhnya kita selalu berhubungan dengan ragam rupa dan ragam bentuk, namun sejak sekarang hendaknya kita mulai melatih diri untuk lebih teliti dalam memperhatikan ragam rupa yang kita dapati. Dari aneka bentuk yang kita temukan dalam keseharian, ternyata masing-

masing terbentuk dari rincian perangkat rupa yang kita kenal dengan sebutan garis, terang dan gelap (*value*), cahaya dan bayang (*chiaroscuro*), warna, barik (tekstur), dan bentuk.

Yang dimaksud dengan mulai melatih diri untuk mengamati yaitu selain kepada bentuk ragam benda seperti mobil, rumah, kotak makanan; perhatikanlah pula dedaunan, ranting, sampah plastik, dan apapun yang ada di sekeliling kita. Mulailah kita memperhatikan sifat-sifat perangkat



Gambar 66: Tiga macam garis yaitu lurus, menggelombang, dan bergerigi. Masing-masing garis memberikan efek piktoral yang berbeda.

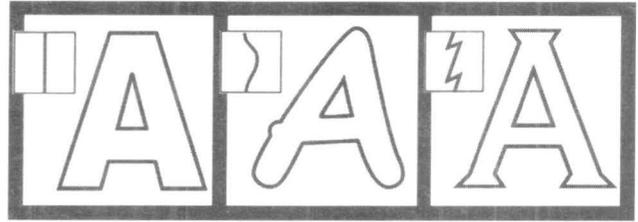
rupa dari setiap benda yang kita temukan tersebut. Dengan latihan ini kita akan segera menyadari, bahwa setiap benda ternyata masing-masingnya memiliki sifat dasar rupa yang berbeda, karena perbedaannya itu pula maka masing-masing menimbulkan kesan dan efek piktoral yang berbeda pula kepada kita. Kepekaan untuk bisa merasakan perbedaan-perbedaan setiap perangkat rupa adalah modal awal bagi seorang penata artistik ataupun pekerja desain dan seniman senirupa, dan apalagi bagi perancang tata rupa badingkut.

Berikut marilah kita mulai mengenali dan merasakan daya setiap perangkat rupa tersebut.

Lebih Jauh tentang Garis

Garis, adalah perangkat yang paling sederhana tapi sekaligus merupakan perangkat yang paling banyak kegunaannya. Sepertinya sepele, tapi kita sekarang akan mulai melihat bahwa garis bukanlah hal sepele.

Marilah kita rasakan tiga macam garis seperti tampak pada gambar 66. Apakah kita sudah bisa merasakan bahwa garis lurus (vertikal) memberikan dampak piktoral yang tenang, hidup? Sementara garis menggelombang memberikan



Gambar 67: Tiga macam garis yaitu lurus, menggelombang, dan bergerigi ketika diterapkan kepada sistem aksara.

rasa gerak, dan garis bergerigi memberi rasa gelisah dan seperti adanya ancaman?

Jika kita telah merasakan aspek emosi di dalam garis, maka kita pun bisa memahami bahwa garis-garis itu bisa mengubah-ubah rasa di dalam bentuk apapun. Sebagai pembuktiannya, kita lihat gambar berikutnya. Pola atau model garis di atas kita terapkan ke dalam bentuk/pola huruf maka antara lain bisa menjadi seperti tampak pada gambar 67.

Kita saksikan bahwa di dalam fungsi alfabetik, ketiga huruf di atas tak memiliki perubahan apa-apa alias semuanya tetaplah berbunyi “A,” tapi dalam hal konstruksi rasa garis masing-masing menjadi memiliki rasa yang berbeda. Ini membuktikan bahwa setiap macam garis memiliki kemungkinan membangun karakter yang berbeda terhadap subjek yang bahkan sama. Gambaran sederhana ini sekaligus menjelaskan bahwa kepentingan kita di sini bukanlah kepada



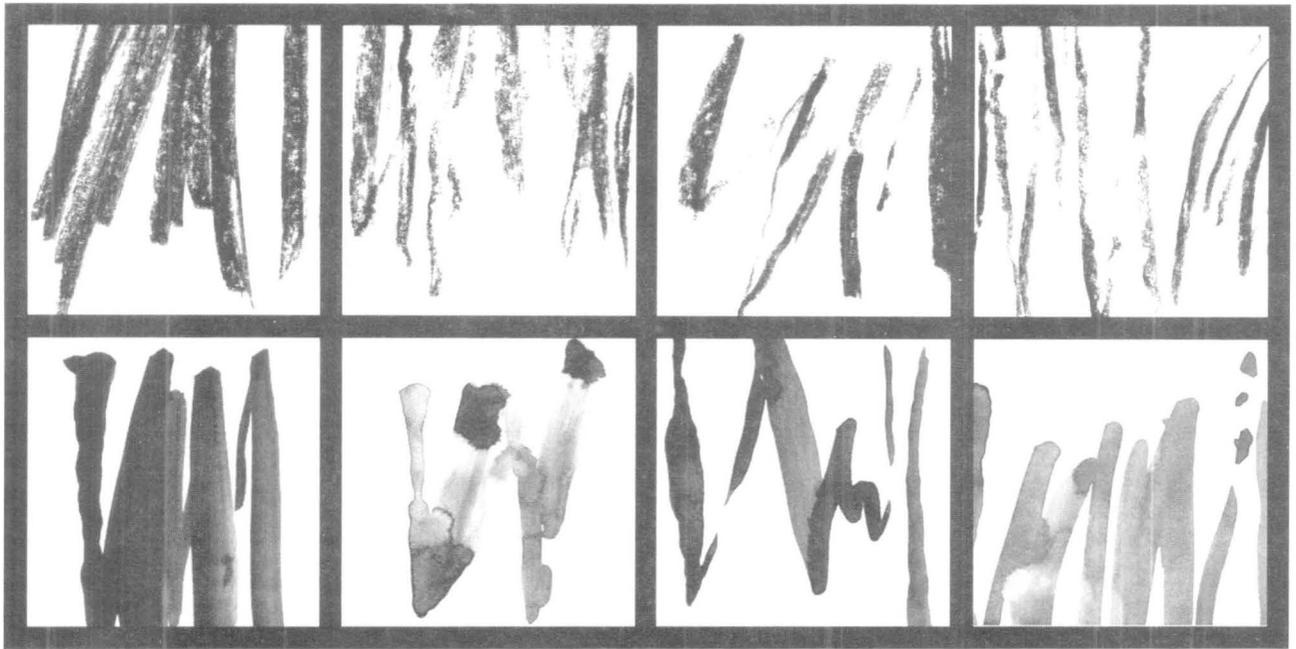
Gambar 68: Tiga macam garis yaitu lurus, menggelombang, dan bergerigi ketika diterapkan kepada pola tertentu.

identifikasi bahwa itu adalah aksara “A,” melainkan kepada bagaimana rasa aksara „A“ tersebut ketika diubah-ubah watak garisnya. Kalau dalam kenyataan alfabetik saja hukum garis itu bisa menimbulkan perbedaan rasa, maka demikian halnya dalam hukum ruang, tata panggung, atau kemungkinan perupaan. Bahkan akan melimpah lagi manakala garis-garis tersebut dikembalikan kepada kekuatan dirinya dan/atau tidak digunakan untuk yang lain kecuali sebagai garis itu sendiri. Untuk pembuktian tentang kemelimpahan ini bisa dilakukan dengan bermacam-macam metoda main-main yang pasti menyenangkan. Berikut ini adalah salah satu contoh saja ketika main-main dengan garis dalam

pola-pola tertentu.

Dengan bantuan teknologi komputer, kegiatan main-main ini bisa dikembangkan lebih jauh lagi ke dalam kemungkinan-kemungkinan yang tak terhingga (gambar 68). Meski belum tentu ada kegunaannya langsung bagi tata pentas, tapi demi melatih apresiasi dan kepekaan terhadap kemungkinan garis; ada baiknya main-main seperti ini lebih banyak lagi dilakukan.

Sebagai catatan penting lainnya, bahwa umumnya seniman itu setiap saat melatih dirinya untuk senantiasa berhubungan dan mengolah garis. Sehingga mereka menjadi faham betul bahwa setiap garis itu memiliki wataknya masing-masing. Mereka, biasanya, melatih diri tidak



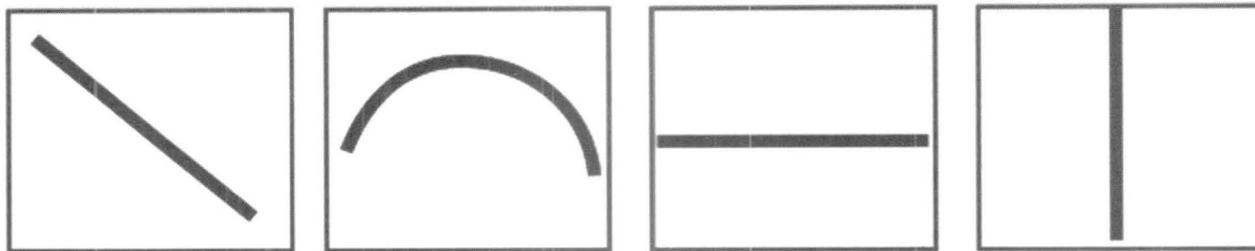
Gambar 69: Watak garis dengan medium arang (baris gambar atas) berbeda dengan watak goresan akuarel atau cat air (baris gambar bawah).

hanya dengan satu medium melainkan berbagai medium dicobanya. Dengan demikian mereka memahami bahwa ada sifat dan efek yang berbeda manakala menggoreskan sebetuk garis dengan pensil, cat air, krayon, arang (*charcoal*), hingga merasakan pula perbedaan-perbedaan sifat setiap koas.

Sebagai contoh sekadarnya, dan/atau bisa pula dijadikan awal bagi kita untuk melatih diri agar semakin memahami garis; dalam gambar 69 bisa

kita lihat perbedaan sifat dan watak coretan garis dengan medium arang (*charcoal*) dan cat air.

Hal berikutnya yang patut difahami bahwa selain garis sebagai garis dalam arti ia “mengucapkan” atau tampak sebagai dirinya sendiri, adalah pula garis sebagai “arah” atau pola tertentu. Dalam kategori ini acapkali garis “tidak tampak” secara langsung melainkan sebagai sifat-sifatnya saja. Namun demikian, di dalam ilmu desain dan juga seni murni, justru garis tak tampak inilah yang



Gambar 70: Arah/pola garis garis diagonal, lengkung, horisontal, dan vertikal.

dianggap sebagai “inti” sekaligus menentukan kualitas suatu desain atau pun karya rupa lainnya. Perlu pula dijelaskan, bahwa yang dimaksud dengan kualitas di sini bukanlah dalam arti ‘baik’ atau ‘buruk’nya suatu karya rupa; melainkan kualitas rasa yang ditimbulkan dari suatu pola garis tertentu.

Untuk lebih jelasnya, kita lihat selintas tentang perbedaan-perbedaan arah dan pola garis yang masing-masingnya memberikan efek kualitas rasa tersebut seperti tampak pada gambar 70.

Sebagaimana kita lihat pada gambar tersebut adalah pola garis diagonal, lengkung, horisontal, dan vertikal. Inilah arah dan pola garis yang memberikan karakter pada bentuk dasar (*shape*), serta membangun daya piktoral. Pola garis dalam hukum piktoral bisa dikelompokkan ke dalam empat pola, yaitu diagonal, lengkung, horisontal, dan vertikal.

Pola garis diagonal cenderung menimbulkan rasa kegirangan, semangat, dan dinamika, seperti tampak pada lukisan *The Uprising* karya Honore Daumier. Perhatikan sosok terdepat dari lukisan tersebut yang berbaju putih di antara latar sosok-sosok lain dengan warna gelap. Warna putih mulai pundak hingga ujung tangan sosok utama mengarah ke sudut kiri bidang membentuk arah diagonal. Contoh gambar 71 tersebut sekaligus memperlihatkan garis di sini tak tampak melainkan menjadi pola arah lukisan tersebut.

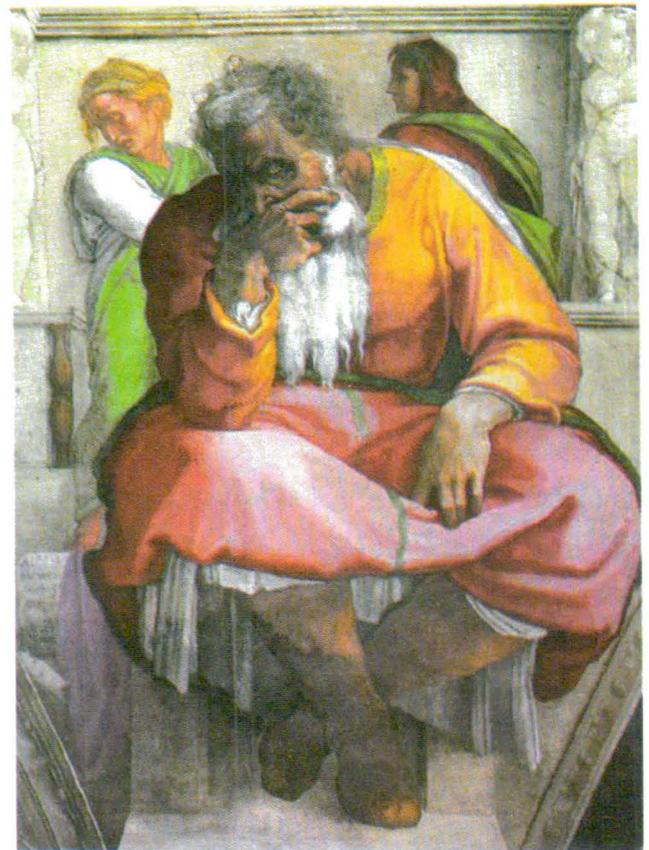
Pola garis lengkung cenderung menimbulkan perasaan depresi dan sedih. Desain atau karya senirupa yang memang bermaksud mengungkapkan situasi lara biasanya menggunakan pola ini. Perhatikan lukisan Michaelangelo yang berjudul *The Prophet Jeremiah*, pada halaman lain buku ini. Seperti



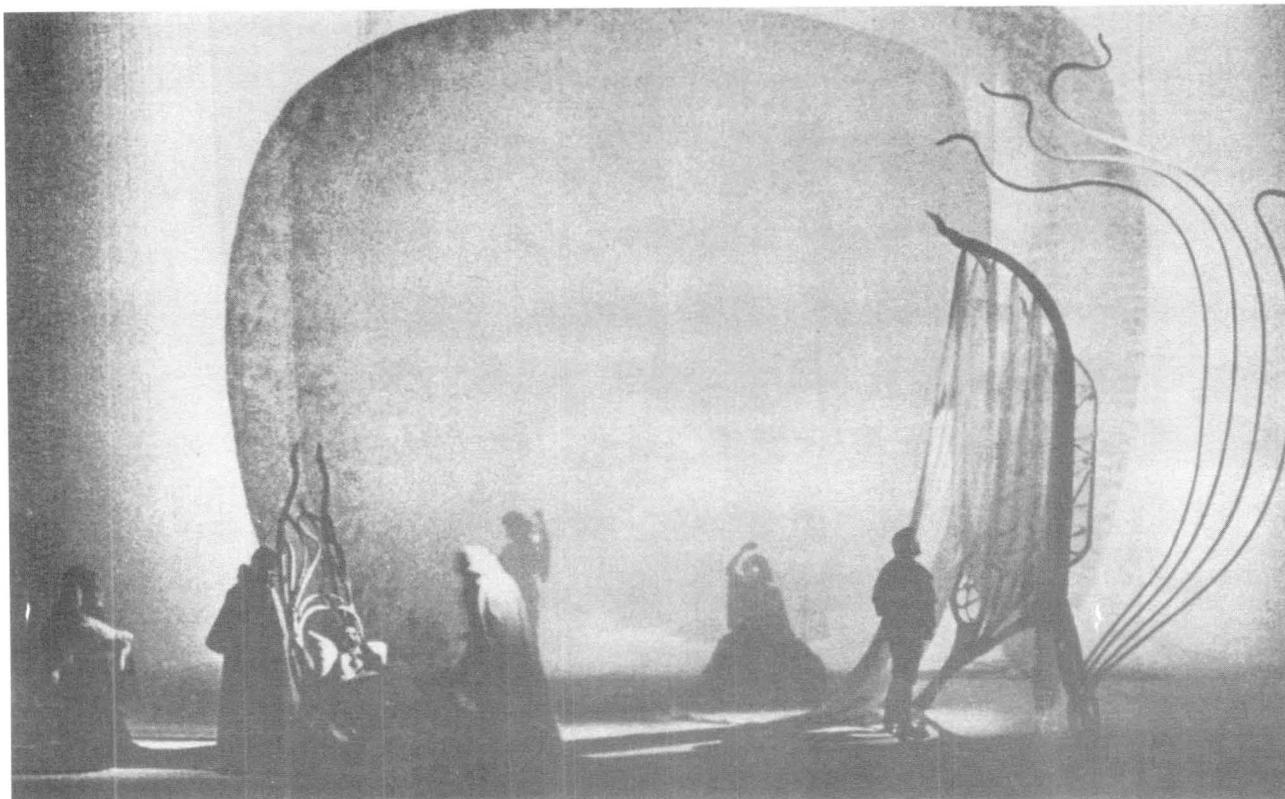
Gambar 71: *The Uprising*, lukisan karya Honore Daumier. Perhatikan arah tangan dari “sosok utama” dalam lukisan ini yang mengarah pada garis diagonal. Suasana lukisan, meski dengan objek yang sama, jika digambarkan dalam pola garis yang lain maka akan menghasilkan suasana yang lain pula. **Sumber:** Wikipedia http://en.wikipedia.org/wiki/File:Honore_Daumier_The_Uprising.jpg

dikesankan oleh wajah-wajah pada lukisan tersebut mencerminkan situasi merenung, cenderung sedih, depresi. Situasi tersebut menjadi lebih kuat lagi terasa karena hampir keseluruhan pola rupa dalam bentuk lengkung. Lihatlah sejak pola lengkungan bagian pangkuan dan pundak sosok utama lukisan tersebut. Sementara sosok-sosok lain di latar belakang berada di dalam satu keutuhan (*unity*) yaitu dengan menggunakan “kunci nada” yang sama. Masih pula berkenaan dengan keutuhan, hal yang tidak berpola lengkung

adalah pola horisontal yang menggambarkan bagian bangunan di latar belakang. Seperti yang akan diurai di bawah ini, pola garis horisontal cenderung senada dengan lengkung.



Gambar 72: *The Prophet Jeremiah* karya Michaelangelo. Pola garis lengkung cenderung menimbulkan perasaan depresi dan sedih seperti tampak pada gambar ini. **Sumber:** Wikipedia http://en.wikipedia.org/wiki/File:Michelangelo_Buonarroti_027.jpg

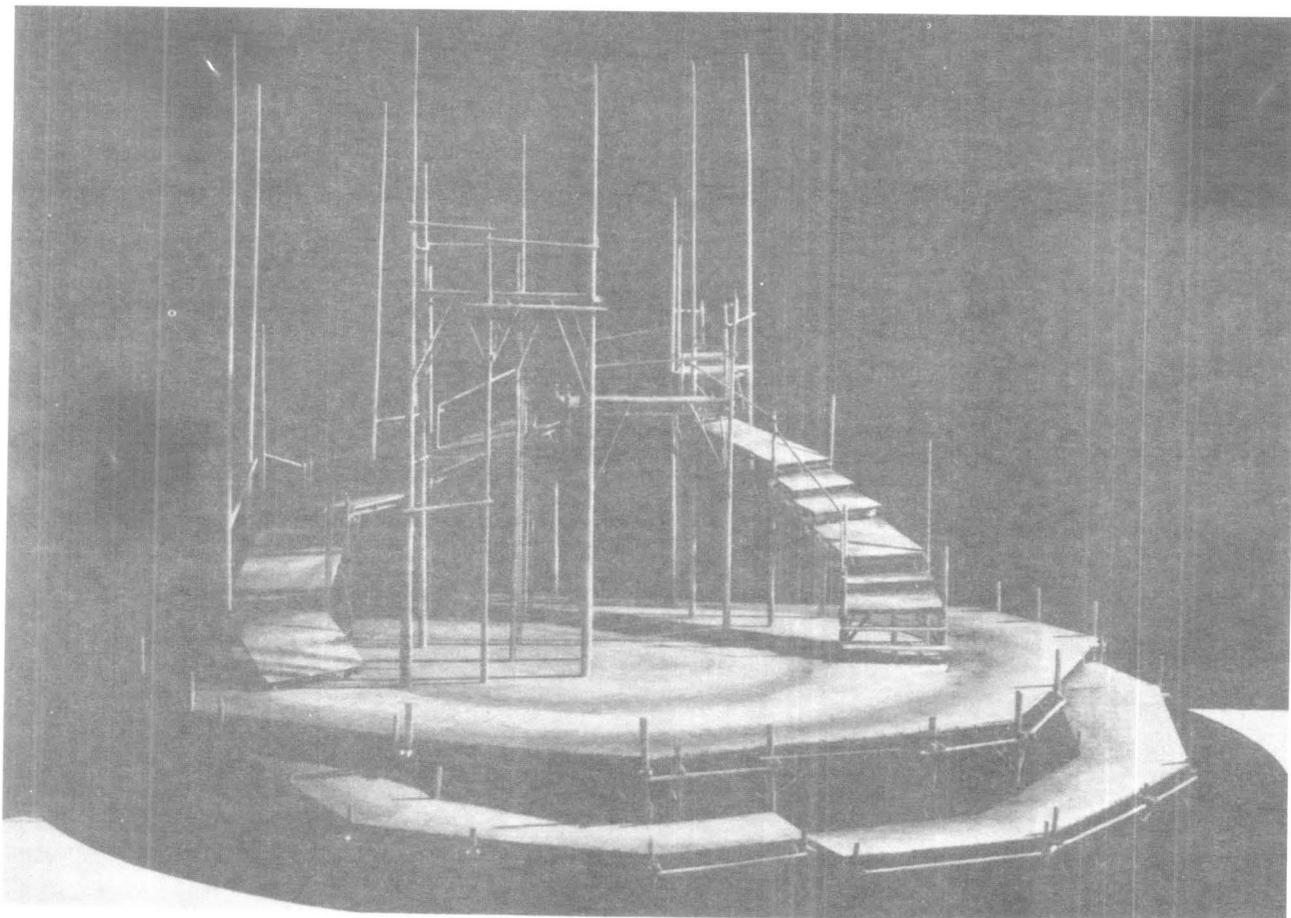


Gambar 73: Desain untuk drama “Pallaeus & Melisande” (Spoleto, 1966), penata artistik Rouben Ter-Arutunian. Perhatikan hampir keseluruhan pola visual pentas dalam pola lengkung. Perhatikan pula efek “lingkungan” ketika di dalamnya terdapat sosok (pemeran).
Sumber: Howard Bay, Stage Design, 1974.

Contoh lain pola lengkung di dalam tata pentas bisa dilihat pada gambar pentas drama “Pallaeus & Melisande” (Spoleto, 1966), tata artistiknya dikerjakan oleh Rouben Ter-Arutunian. Hampir keseluruhan pola visual pentas ini dalam pola lengkung, perhatikan pula efek “lingkungan” ketika di dalamnya terdapat sosok (pemeran)

serta efek kontras gelap-terang pencahayaan; seluruhnya menjadi berada pada keutuhan nada yang sama.

Pola garis horisontal cenderung menimbulkan rasa sepi dan tenang. Hampir seluruh pemandangan dan fotografi yang berpokok kepada cakrawala



Gambar 74: Rancangan pentas karya Ming Cho Lee untuk drama "Peer Gynt," New York, 1969. Perhatikan desain yang berpokok kepada garis tegak vertikal dengan pola lengkung/melingkar pada bagian dasarnya.

Sumber: Howard Bay, *Stage Design*, 1974.

(horison) cenderung menimbulkan suasana tenang tersebut. Pada halaman lain buku ini adalah contoh fotografi cakrawala laut pada saat matahari terbenam, keseluruhan rupa lain seolah didiamkan dan ditenangkan oleh begitu kuatnya

garis horisontal di cakrawala. Padahal jika kita atau kamera mendekat, segera kita tahu bahwa di sana pasti ada ombak dan bahkan gelombang, hingga dinamika perubahan-perubahan gerak awan. Sejumlah karya seni (lukisan) yang

menggambarkan kematian bahkan umumnya dilukiskan dengan pola horisontal ini karena memang garis horisontal alamiahnya berkenaan dengan posisi berbaring, kematian.

Pola garis vertikal biasanya menimbulkan rasa tegar (*dignity*), pertumbuhan, hidup, dan pada kebudayaan-kebudayaan tertentu berkaitan dengan prinsip transendental. Sebagai contoh, marilah kita lihat rancangan pentas karya Ming Cho Lee untuk drama "Peer Gynt," New York, 1969. Perhatikan

desain yang berpokok kepada garis tegas vertikal yang bertumpu kepada pola lengkung/melingkar pada bagian dasarnya, serta pola bentukan lengkung pada susunan tangga.

Setelah kita mendapatkan uraian-uraian di atas, kini kita bisa merasakan dan menangkap sendiri impresi dari rancangan pentas Ming Cho Lee tersebut. Silakan beropini sendiri, bagaimana menurut pendapat Anda?

Berikutnya kita akan melangkah ke unsur-unsur rupa lainnya yaitu tentang terang dan gelap,

cahaya dan bayang, warna, tekstur, dan bentuk.

Terang dan Gelap (Value). Setiap karya seni (termasuk tata panggung) niscaya memperlihatkan adanya pengolahan aspek intensitas terang dan

gelap, hal yang mendasar dalam pengolahan ini adalah pengaruhnya terhadap emosi dan kepentingan psikologis. Karya dengan kontras terang dan gelap yang kuat niscaya menimbulkan suasana psikologis berbeda dengan karya yang lebih lembut tingkat

kekontrasannya. Akan perbedaan itu bisa kita lihat dalam bandingan karya tata pentas Ming Cho Lee dan karya Rouben Ter-Arutunian seperti telah terurai pada halaman sebelumnya.

Pada kenyataan pentas yang sempat tersaksikan, berbeda sekali misalnya antara Suyatna Anirun dengan Rachman Sabur di dalam memperlakukan cahaya untuk pentas-pentasnya. Suyatna Anirun dengan STB cenderung memperlakukan cahaya dengan lembut. Ini tampak misalnya pada garapan naskah-naskah Shakespeare hingga Chekov.

.....
Lain halnya dengan Rachman Sabur bersama Teater Payung Hitam, ada kecenderungan mempertemukan gelap-terang secara diametral sehingga terjadi efek "keras," dan memang itu pula yang dikehendaki untuk teaternya.
.....

Bahkan di dalam garapan “Badak-badak“ (Eugene Ionesco), Suyatna Anirun memperlakukan cahaya dengan kelembutan hatinya.

Lain halnya dengan Rachman Sabur bersama Teater Payung Hitam, ada kecenderungan mempertemukan gelap-terang secara diametral sehingga terjadi efek “keras,“ dan memang itu pula yang dikehendaki untuk teaternya. Kecenderungan ini telah tampak sejak Rachman Sabur menggarap “Ben Go Tun“ (Saini KM) pada tahun 1980an hingga yang paling mutakhir “Lagu yang Terkuburkan“ (2011).

Di dalam bahasa teknis yang lain, ihwal gelap dan terang ini sering pula disebut *chiaroscuro* (cahaya dan Bayang). Ingat bahwa pada bab terdahulu kita telah membahas ihwal terang (*tint*), gelap (*shade*), dan nada (*tone*). Istilah *chiaroscuro* berasal dari bahasa Italia, *chiaro* (cahaya) dan *oscuro* (bayang-bayang), ini menjadi penting bagi tata panggung terutama yang berkenaan dengan tata cahaya. Dalam seni lukis tampak sekali pengkhususan pengolahan *chiaroscuro* ini pada lukisan-lukisan Renaissance awal, sedang pada panggung seni pertunjukkan antara lain sangat menonjol pada setiap garapan Studiklub Teater Bandung (STB).

Warna dalam Badingkut

Kita ingat kembali bahwa masing-masing warna tergolongkan berdasarkan corak(*hue*), bobot(*value*), dan intensitas(*intensity*). Corak warna penamaannya kita kenal seperti merah, biru, oranye, dll. Bobot (*value*) warna ditentukan oleh tingkatan terang dan gelapnya (cahaya) maka adalah sebutan merah terang atau merah pekat, biru terang atau biru pekat, dan oranye terang atau oranye pekat. Di antara itu adalah merah medium, biru medium, dan oranye medium. Sedangkan intensitas adakalanya disebut pula *chroma*, secara sederhananya bisa disebut sebagai perbedaan antara tingkat kecerahan dengan nada pudar.

Warna pun bisa dikelompokkan kepada jenis warna dingin atau panas. Kelompok warna biru dan hijau adalah warna dingin (seperti halnya rumput, tumbuhan, dan langit); sedang merah, kuning, dan oranye adalah warna panas (seperti halnya api dan matahari). Warna panas ketika diterapkan pada suatu permukaan akan mengesankan dekat karena itu pula disebut “advancing colors.” Sedangkan warna dingin akan mengesankan jauh dan disebut “retreating colors.”

Pada panggung-panggung teater kita, sepatutnya

kita menyebut Putu Wijaya dengan Teater Mandirinya yang berkecenderungan mengolah warna dengan sangat kaya.

Hampir seluruh warna dan potensi-potensinya biasa hadir pada pentas-pentas Teater Mandiri.

Penggunaan seluruh warna serta segenap potensinya, itu bukan tanpa bahaya; seandainya saja kita tidak memperlakukannya dengan kepekaan khusus maka warna-warni tersebut hanya akan hadir sebagai pesta-pora *extravagansa*

yang tidak memiliki makna apapun. Di sini pula kita menjadi perlu mengapresiasi pentas-pentas Teater Mandiri, sebab kekayaan warna tersebut tidak dibiarkannya mubazir melainkan terasa lahir dari hasil pertimbangan kepekaan sehingga warna-warni yang hadir tersebut masing-masingnya “berbicara.”

Kecenderungan *colorist* (penggunaan banyak warna) tampak pula pada pertunjukan-pertunjukan yang disutradarai oleh Fathul A. Husein, baik bersama Actors Unlimited atau pun

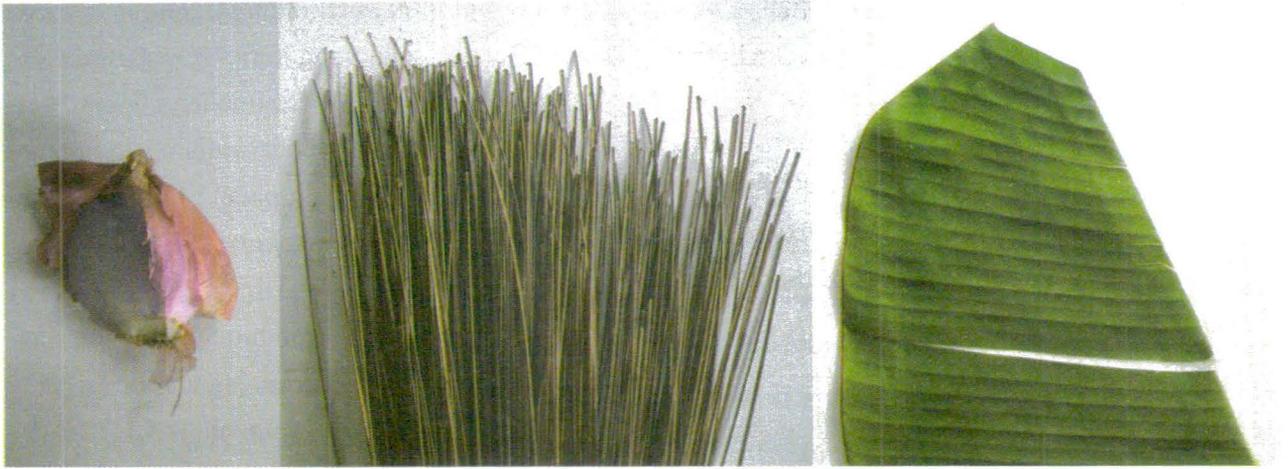
bersama kelompok teater lainnya. Namun berbeda dengan Putu Wijaya yang kerap memperlakukan

perpindahan warna tersebut dalam lompatan-lompatan tempo cepat, sementara Fathul A. Husein lebih sering menggunakan cara geseran (*dissolve*) atau perpindahannya dengan cara gradual. Maka efeknya pun menjadi berbeda, yang satu menjadi sangat dinamik sementara yang berikutnya menjadi

mengalir; padahal warna-warni yang digunakan sama kaya dan sama beragamnya.

Tekstur dalam Badingkut yaitu kesan atau rasa suatu permukaan, terutama jika disentuh tangan. Tak hanya dalam hal perupaan, pemahaman dan kepekaan terhadap perbedaan kualitas tektur pun menjadi penting untuk pengenalan bahan baik untuk tata panggung, busana, hingga pembuatan peralatan untuk pemeran (*hand props*). Pilihan terhadap sebetuk ram kawat, kain, plastik,

.....
Penggunaan seluruh warna serta segenap potensinya, itu bukan tanpa bahaya; seandainya saja kita tidak memperlakukannya dengan kepekaan khusus maka warna-warni tersebut hanya akan hadir sebagai pesta-pora extravagansa yang tidak memiliki makna apapun.
.....



Gambar 75: *Bawang merah, lili, dan secarik daun pisang, pada masyarakat tertentu, disadari memiliki tubuh, biografi, dan narasinya masing-masing.*

bekas karung, kayu, dll., masing-masing secara naluriah akan memberikan impresi dan rasa yang berbeda.

Bagi tata artistik formal atau teater lumrah, uraian di atas sudahlah selesai dan tinggal ke langkah terakhir yaitu pengorganisasian atau mengomposisikan seluruh potensi rupa tersebut ke dalam satu kesatuan bentuk.

Sementara bagi tata artistik badingkut adalah faktor lain yang seyogianya dipertimbangkan yaitu ihwal “Kekuatan Naratif dari Bentuk dan Benda-benda.” Sehingga sebelum kepada pembicaraan akhir yaitu yang berkenaan dengan “bentuk,” seyogianya kita bicarakan terlebih

dahulu faktor khusus yang menjadi ciri pembeda tata artistik badingkut dengan tata artistik formal tersebut.

Kekuatan Naratif dari Bentuk dan Benda-benda

Tahukah anda bahwa setiap bentuk dan benda-benda itu memiliki biografi serta narasinya masing-masing? Biografi hingga narasi bentuk dan benda-benda ini umumnya tumbuh dari tradisi budaya lingkungan penggunaannya. Pola bentuk lingkaran, misalnya, itu digunakan saat tahlilan, pramuka saat membuat api unggun,

musyawarah masyarakat desa, masyarakat Indian saat ritual, hingga pelaksanaan tawaf mengitari ka'bah. Maka, terbentuklah biografi dan narasi bahwa pada pola lingkaran itu adalah 'gambaran' kebersamaan, proses jumlah banyak mempersatukan diri, berdimensi sosial sekaligus sakral. Demikian pula sesungguhnya pada pola garis vertikal yang berwayat tentang daya hidup sekaligus illahiah, garis horisontal berdimensi tenang dan dekat dengan gambaran kematian, segitiga mengimpresikan gunung dengan gambaran kekokohan serta dimensi hubungan antar-manusia dan yang di pucuk kuasa.

Biografi dan narasi bentuk dan benda-benda, sekali lagi, belum tentu universal melainkan bergantung kepada konteks serta tradisi masyarakat penggunaannya. Yang penting bagi kita dalam pembicaraan tentang tata artistik badingkut adalah kesadaran bahwa setiap benda itu "bisa berbicara" tentang dirinya sendiri. Hal ini menjadi penting karena "kekuatan" biografi dan narasinya itulah yang akan kita olah kembali menjadi realitas baru di atas pentas. Maka mulai sekarang kita ingat-ingat kembali bahwa satu *siung* bawang merah itu ternyata memiliki biografi sebagai bahan masakan tapi sekaligus pula pada masyarakat tertentu memiliki narasi

sebagai medium penolak bala. Demikian halnya daun pisang memiliki biografi sebagai tanaman, bisa menjadi pembungkus penganan, hingga adakalanya dijadikan tutup sementara jenazah. Ingat juga sapu lidi yang memiliki biografi sosial sebagai alat pembersih tapi juga pada masyarakat tertentu memiliki *it's double* (meminjam istilahnya Antonin Artaud) sebagai medium pengusir arwah jahat, hantu pengganggu, dan semacamnya.

Penting pula diingat, bahwa manakala benda-benda itu diterapkan pada kepentingan pentas; belum tentu dimaksudkan untuk mengungkap biografi asalnya dan belum tentu pula riwayat asalnya tersebut secara langsung tertangkap 'makna'nya oleh penonton. Kecuali untuk kepentingan apresiasi yang lebih jauh, hal tersebut bisa saja dideskripsikan atau dijelaskan. Di dalam peristiwa pentas, cukuplah hal itu disadari oleh penatanya yang kemudian disadari pula bahwa 'biografi yang terkubur' itu sesungguhnya memiliki daya sugesti bagi publik (tertentu). Dan hampir umumnya rancangan badingkut, seperti telah diulang-ulang dikatakan, itu lebih menekankan atau alamiahnya memang mengarah kepada daya sugesti demi tercapainya teatrikalitas. Adapun ruang sugesti itu lebih berkenaan dengan rasa, atmosfer, dan suasana yang kesemuanya

belum tentu berhubungan dengan pemahaman atau pengertian.¹⁹

Maka dengan ini pula, para penata panggung yang berprinsipkan kepada badingkut seyogianya mengakrabkan diri kembali kepada sejumlah tatanan tradisi yang tersedia di berbagai etnik.

Narasi Modern dan Keterhubungan antar-Benda

Apakah biografi dan narasi benda-benda itu hanya terdapat pada lingkungan dan logika tradisional saja? Mungkin itulah pertanyaan kita berikutnya. Jawabnya, tegas, biografi dan narasi benda-benda itu tak terbatas, maka bisa tertera pada benda-benda di lingkup tradisi atau pun benda-benda pada kenyataan kekinian. Mari kita sebutkan sedikit saja benda-benda modern seperti sepatu tentara, topi baja tentara, bedil, jas, dasi, botol

¹⁹ Pada tulisan-tulisan lain mengenai seni, telah diungkapkan bahwa “rasa” dan “pemahaman” itu dua hal yang berbeda. Bahkan di dalam keseharian kerap kita merasakan sesuatu tanpa memahami mengapa hal tersebut memiliki rasa seperti itu. Contoh gampangnya, manakala kita minum kopi segera kita bisa membedakan rasa satu jenis kopi dengan kopi lainnya; tapi pada saat bersama kita tak pernah tahu atau tak paham tentang komposisi biologis atau kimiawi kopi yang satu dengan yang lainnya.

infus, telepon, televisi, ranjang besi, bahkan traktor itu memiliki biografi dan narasinya masing-masing.

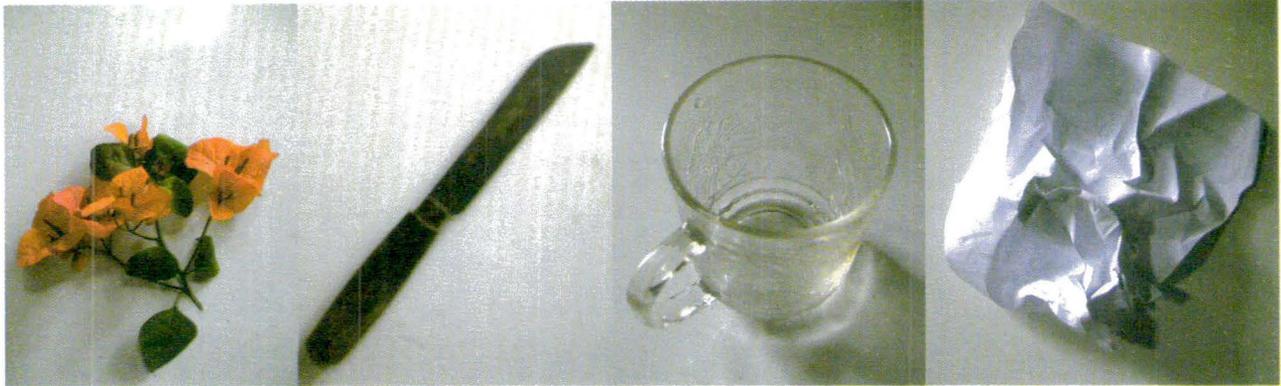
Pada pembahasan berikut ini, yang perlu kita sadari dan barangkali penting pula bagi terapan tata pentas, bahwa selain benda-benda itu memiliki biografi dan narasinya masing-masing manakala dihubungkan secara selaras atau pun paradoks dan/atau secara lumrah atau pun tak lumrah; itu kemudian biasanya memunculkan narasi yang serba baru.

Sebagai gambaran prinsip dasarnya, pada gambar 76 adalah benda-benda berupa setangkai kembang kertas, sebilah pisau dapur, gelas, dan secarik kertas kumal.

Keempat benda (kembang kertas, pisau, gelas, kertas kumal) tersebut niscaya memiliki biografi serta narasinya sendiri yang tumbuh pada tataran sosial atau pun personal. Yang penting kita pahami di sini, bahwa benda-benda yang semula terpisah dan berjalan dengan riwayatnya masing-masing itu ternyata bisa dihubungkan untuk kepentingan piktoral atau pun kepentingan lain.

Kita lihat, misalnya, manakala empat benda tadi dihubungkan antara lain bisa menjadi moda piktoral seperti tampak pada gambar 77.

Setelah dihubungkan terbukti bahwa benda-

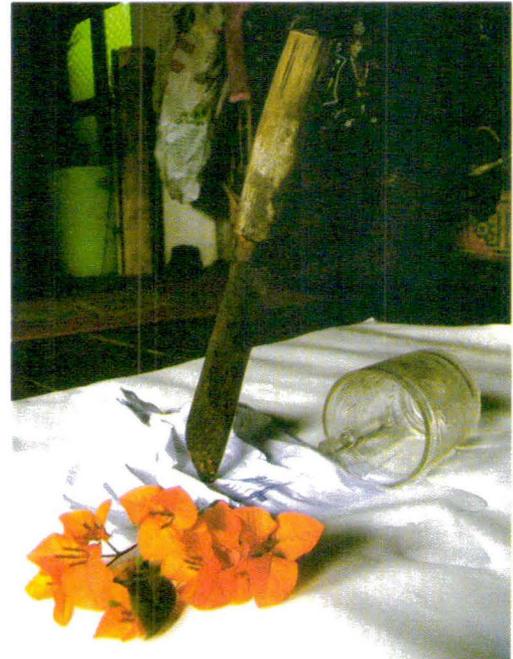


Gambar 76: Setangkai kembang kertas, sebilah pisau dapur, gelas, dan secarik kertas kumal, masing-masing memiliki tubuh, biografi, dan narasinya sendiri.

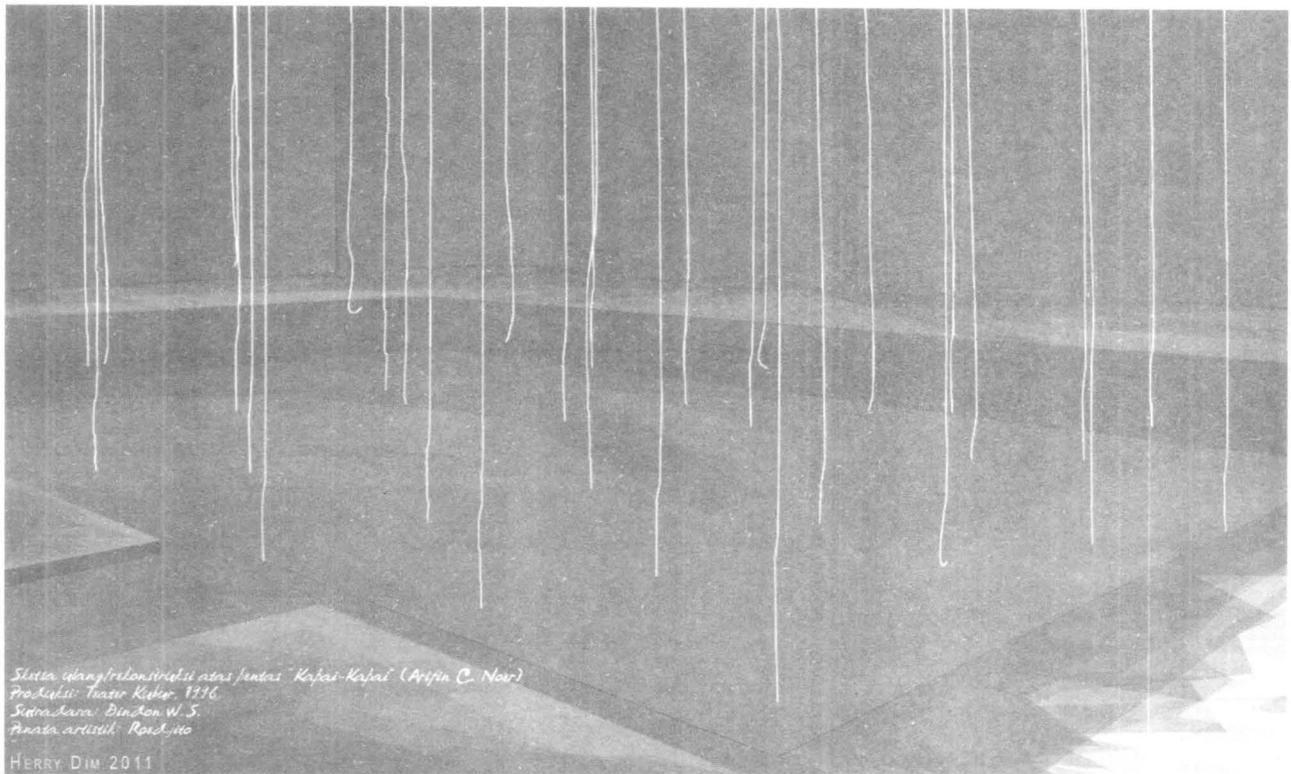
benda yang semula terpisah dengan narasinya masing-masing, itu membentuk piktoral baru dengan narasinya yang serba baru pula bahkan bisa saja menjadi amat berlainan dengan biografi dan narasi asalnya.

Jika ke-empat benda sederhana tersebut bisa ‘dibangun’ menjadi sesuatu yang baru, maka amat sangat mungkin benda-benda lainnya pun bisa dikomposisikan atau ditata dengan prinsip dasar yang sama.

Setelah kita berkenalan dengan prinsip dasar badingkut, kini tiba saatnya kita membicarakan ihwal bentuk serta kemungkinannya di dalam prinsip badingkut.



Gambar 77: Gabungan dari benda-benda yang asalnya bertebar dengan biografinya masing-masing, itu ketika digabung membangun narasi baru.



Gambar 78: Gambar ulang (rekonstruksi) atas realitas pentas Teater Kubur ketika mementaskan "Kapal-Kapai" (Arifin C. Noer) di lantai bawah GK ASTI Bandung (kini Gedung Sunan Ambu STSI), 1996, sutradara: Dindon W.S., penata artistik: Roedjito. Ruang dipenuhi garis vertikal dari bahan sumbu kompor.

Bentuk (*form*)

Bila kita menggabungkan seluruh atau sebagian dari perangkat rupa yang telah kita pelajari di atas, maka akan dicapailah suatu bentuk baik dua dimensi atau tiga dimensi, dan bentuk representasional ataupun non-representasional.

Dalam hal tata panggung, berbagai percobaan menggunakan garis, terang dan gelap, cahaya dan bayang, warna, dan tekstur; menjadi teramat penting sebab hanya dengan percobaan-percobaan inilah yang bisa mengasah kepekaan kita terhadap segenap potensi perupa.

Dalam hal garis dan pola repetisi dari garis-garis,

kita lihat misalnya di dalam tata pentas salah satu pementasan Teater Kubur seperti tampak pada gambar 78.

Percobaan yang dilakukan langsung di atas panggung, bisa dimulai dari yang paling sederhana tapi ekspresif seperti contoh di atas sampai kemungkinan-kemungkinan yang rumit. Yang penting kita ingat kembali di sini, bahwa desain Teater Kubur dengan material sumbu kompor tidaklah terarah kepada indentifikasi material, melainkan menekankan kepada efek visual dan teatrikalitasnya. Catatan lainnya bahwa akan terjadi pula perbedaan nuansa dan suasana jika untaian sumbu kompor tersebut diganti dengan bahan dasar (*shape*) lain semisal tambang rami, tambang plastik, atau bahan lainnya. Perubahan-perubahan tersebut terjadi karena sifat tekstur, ukuran, daya rentang, hingga kemungkinan warnanya. Ketika kita mencoba menggantinya maka akan didapat bentuk (*form*) yang lain pula. Baiklah, berikutnya masih di dalam pembicaraan bentuk, misalnya kita suatu saat betul-betul tak memiliki material apapun untuk membangun tata pentas untuk suatu pertunjukan, dan kebetulan pula produksi tak memiliki cukup dana untuk belanja. Setelah berupaya mencari ke mana-mana, yang didapat hanyalah sejumlah “sampah”

dedaunan di halaman dan di kejauhan tampak pula beberapa batang pohon pisang.

Apa kira-kira yang bisa kita perbuat dengan daun-daun yang berserakan dan kemungkinan daun pisang tersebut?

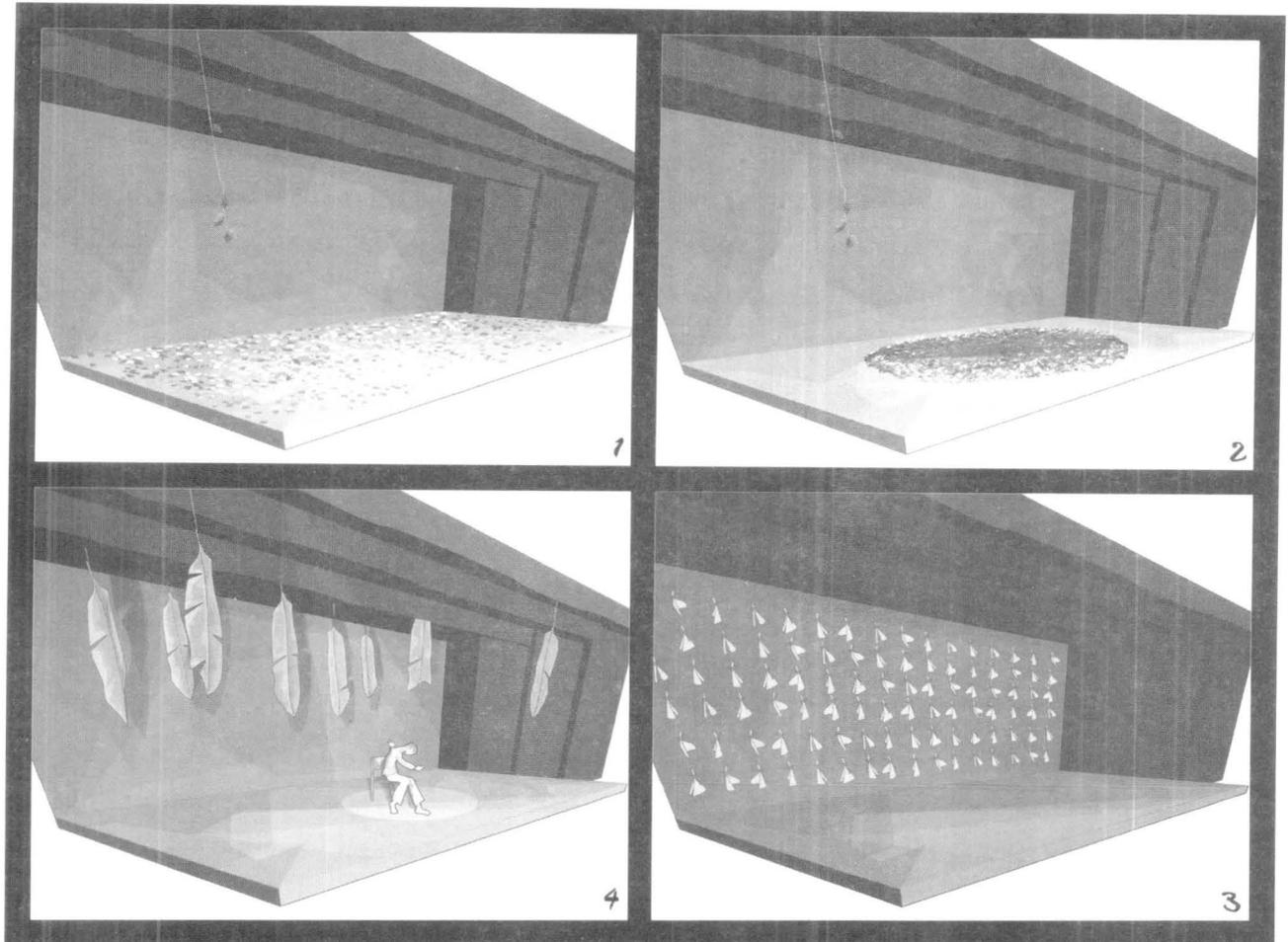
Yang sepatutnya segera kita ingat, bahwa di hadapan prinsip badingkut nyaris tidak ada benda apapun yang dianggap tidak berguna. Sejauh kita bisa mengenali sifat rupa serta kemungkinan-kemungkinan “narasi” di balik benda, serta tentu pula kita telah memahami “apa dan bagaimana” yang hendak dipentaskan; maka “sampah” dedaunan itu pun menjadi mungkin dikomposisikan ke dalam bentuk tertentu. Di antaranya adalah empat kemungkinan bentuk seperti tampak pada rangkaian gambar 79.

Pada gambar 79-1, sampah dedaunan itu dihamparkan begitu saja di lantai. Bagi tata artistik badingkut, yang perlu segera disadari bahwa begitu dedaunan itu ditebar; segera di sana terjadi perubahan rupa. Lantai yang awalnya rata berubah dan menjadi memiliki tekstur. Rasakan pula bagaimana perubahan dan perbedaan atmosfer ruang yang terjadi antara manakala masih berupa lantai kosong dan setelah berubah dengan tekstur daun.

Gambar 79-2, dedaunan dibentuk ke dalam pola

lingkaran. Dengan cara ini, baik dengan daun atau material apapun, yang pertama terbentuk adalah prinsip ruang yang menjadi memusat ke

bentuk lingkaran. Sekali lagi, sejauh ini cocok dengan “watak“ yang hendak dipentaskan, maka sampah daun yang asalnya dianggap tak berharga



Gambar 79: Sampah daun dikomposisikan menjadi bentuk. Gambar 1 memperlihatkan bagaimana dedaunan itu mengubah tekstur permukaan lantai; gambar 2 dedaunan membentuk lingkaran sehingga pentas jadi memusat; gambar 3 daun pisang dengan pola tergantung membangun narasi baru atas narasi sebelumnya; dan gambar 4 robekan daun pisang kering diikat dengan robekan kain merah dan disusun dalam pola repetitif sehingga membentuk tekstur baru di dinding.

dan tak ada gunanya itu justru akan sanggup membangun atmosfer teatrikalitas yang kuat. Salah satu contoh terbaiknya adalah pementasan drama “Raja Ubu“ (Ubu Roi, Alfred Jarry 1873 - 1907) produksi Studio Teater STSI Bandung, 1996, dengan sutradara Joko Kurnain. Pentas dimulai di pusat lingkaran daun tersebut. Selama pertunjukan berlangsung, dedaunan pun berubah menjadi berserak ke berbagai arah; pentas menjadi bermetamorfosis, tekstur lantainya berubah-ubah setiap saat.

Gambar 79-3 daun pisang yang relatif utuh ditampilkan dengan cara yang tak lumrah, yaitu digantung sehingga menimbulkan efek anti-gravitasi. Ingat, daun pisang yang telah memiliki biografinya sendiri itu membangun bigografi baru ketika ditampilkan dengan cara yang lain.

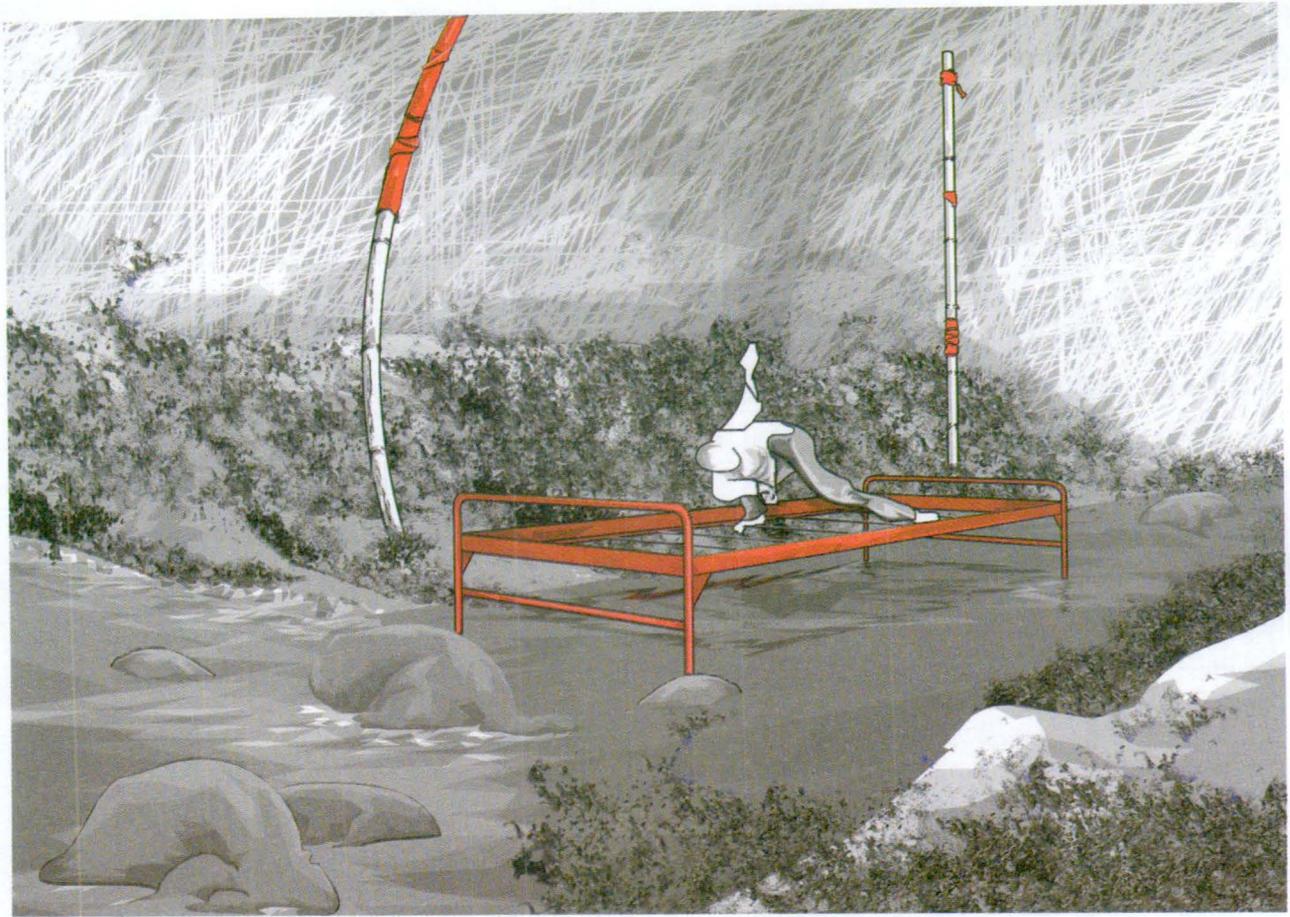
Gambar 79-4 juga berupa daun pisang, bahkan daun kering dalam bentuk dasar (*shape*) robekan-robekan. Lembar-lembar daun tersebut kemudian diikat dengan kain merah lantas disusun di dinding siklorama dengan pola repetitif. Perhatikan dan rasakan bagaimana dinding yang semula polos tersebut mencapai bentuk baru dengan suasana yang serba baru pula.

Itu, tentu saja, hanya empat buah kemungkinan di antara kemungkinan-kemungkinan lainnya yang

masih sangat luas. Kita masih mungkin mencoba, misalnya, dengan menggunakan ragam bahan bekas berupa kain spanduk, plastik, atau apapun yang ada di sekeliling kita.

Rasakan perbedaan masing-masing sifat, warna, tekstur bahan-bahan tersebut ketika diterakan pada suatu bentuk. Jika memungkinkan, lakukan pola percobaan-percobaan tersebut dengan menggunakan cahaya serta berbagai kemungkinan warnanya.

Seperti telah dibahas sebelum ini, bahwa hal yang berkenaan dengan ruang bagi tata pentas badingkut itu bisa dikatakan tak terbatas. Ruang apapun sejauh mungkin dan aman, secara teknis bisa digunakan untuk pertunjukan dengan desain badingkut. Hal ini menjadi mungkin sebab bagi badingkut segala hal itu diperlakukan sebagai bahan dasar (*shape*) dan diyakini pula setiap hal itu memiliki potensi rupa serta atmosfernya. Maka alam bebas pun dianggap sebagai ruang yang sangat luas kemungkinannya. Dilandasi dengan pemahaman terhadap prinsip narasi benda-benda, berikutnya badingkut pun meyakini bahwa benda-benda yang telah memiliki biografinya masing-masing tersebut bisa membentuk narasi baru ketika dihadirkan di alam terbuka. Sungai dan tempat tidur, misalnya, alamiah kesehariannya



Gambar 80: Gagasan kemungkinan pentas tari tunggal atau monolog dengan tempat tidur yang ditempatkan di sebuah sungai sebagai pentasnya.

memang berada pada biografi masing-masing yang terpisah, dan bahkan mungkin sebelumnya dianggap hal yang tidak mungkin untuk bertemu.

Tapi bagi badingkut, itu sangat mungkin dan

justru disadari memiliki potensi yang bersifat di luar dugaan. Maka bagi kita untuk melakukan pertunjukan tari tunggal atau monolog itu bisa di atas tempat tidur besi yang ditempatkan di sebuah sungai (gambar 80).

Meski bukan tempatnya untuk dibahas selengkapnya di sini, namun selintas saja bahwa di balik gagasan badingkut hingga membuka kemungkinan pentas di sungai dan kemungkinan bentuk-bentuk lainnya itu tidaklah sederhana. Di samping hal-hal yang telah diuraikan pada halaman-halaman terdahulu, sisi lainnya berupaya untuk menunjukkan bahwa wilayah pencapaian seni itu sesungguhnya teramat luas dan bahkan hampir tidak terbatas. Sekaligus memperlihatkan pula gambaran perbedaannya yang relatif tegas jika dibandingkan dengan moda teater industri. Ketakterbatasan di sini, tentu, perlu segera kita lihat sebagai keluasan kemungkinan kreativitas bagi setiap aktivis teaternya. Ini penting mengingat bahwa “kreativitas” itu sama sekali bukan tingkah laku mengada-ada atau asal ada, asal aneh, eksentrikisme; melainkan tindakan (penciptaan) yang bisa dipertanggungjawabkan dari berbagai seginya. Buku ini, intinya antara lain bermaksud memperlihatkan pertanggungjawaban dari sisi rupa atau aspek visual yang berkenaan dengan badingkut. Bahwa jika suatu ketika muncul hal yang mungkin terasa “masih aneh,” itu sesungguhnya berlandas kepada pertimbangan-pertimbangan rupa dan bukan di dalam tujuan demi “aneh” itu sendiri. Dan ketika berurusan

dengan rupa, ternyata pula ia bukan hal yang berdiri sendiri melainkan berkenaan dengan aspek lain bahkan aspek-aspek sosiologis dan kebudayaan secara luas. Sekadar mengingatkan saja, bahkan berkenaan dengan aspek rupa dan potensi bawang merah serta sapu lidi saja, itu mengalami pertimbangan aspek sosiologis dan kebudayaannya untuk kemudian baru melangkah kepada kemungkinan kreativitas.

Demikian halnya dengan sungai dan air, jika ditilik lebih jauh bahwa hampir seluruh kebudayaan Nusantara itu pada awalnya berorientasi kepada sungai dan air. Sekali lagi bukan tempatnya untuk dibahas lebih rinci di sini, sebagai gambaran ringkas saja bahwa di Jawa Barat, misalnya, banyak sekali nama daerah yang memiliki nama dengan awalan “ci” seperti Cianjur, Cimahi, Citapen, dan seterusnya. Kata “ci” itu ringkasnya dari kata asal “cai” yang bermakna “air,” sekaligus biasanya merujuk pula kepada sungai-sungai seperti halnya Citarum, Citanduy, Ciliwung, dan seterusnya. Itu, hemat penulis, memperlihatkan bahwa pada suatu ketika sungai dan air pernah mendapatkan martabat yang begitu tinggi selain dianggap sebagai hal penting di dalam kehidupan sosial. Tapi di kemudian hari yaitu pada masa zaman kita sekarang ini, sungai telah menjadi



Gambar 81: Pentas pada "Metateater: Dunia Tanpa Makna" (1991). Dalam hal realisasi pentas, ketika itu, diniatkan "berangkat dengan tidak membawa apa-apa karena tak punya apa-apa untuk menjadi apa-apa."

"wilayah paling kotor" karena menjadi muara pembuangan segala macam sampah.

Pentas di atas sungai, singkat katanya, tidak lain bisa saja atas kepentingan untuk mengembalikan sungai kepada sentuhan seni, dikembalikan

menjadi bagian penting di dalam kebudayaan, yang artinya dikembalikan untuk menjadi bagian penting di dalam kehidupan.

Jangan terlupakan, kita masih di dalam pembicaraan tentang bentuk (*form*). Kini kita bisa



Gambar 82: Bagi prinsip badingkut, peristiwa teater itu tak selalu harus di dalam gedung, di jalanan pun bisa saja terjadi (1995).

melihat pula bahwa di dalam konsep badingkut; bentuk itu tidak hanya ditentukan oleh dunia material melainkan bisa pula penjumlahan berserta dunia gagasan, dunia non-material, dunia subjek (*subject-matter*). Itu pula yang membuat aspek penelitian, pembahasan sosial dan kebudayaan,

serta diskusi-diskusi tertentu menjadi bagian penting yang tak terelakan.

Bersama kelengkapan itulah kata “kreativitas” mengada atau menjadi ada. Ini pun kemudian meluas dan/atau tidak hanya menjadi pekerjaan artistik dan awak panggung teater belaka,

melainkan seyogianya menjadi pula wahana kerja seluruh pendukung manajemen produksi teaternya.

Kita ambil satu contoh saja yaitu pentas di tempat tak lumrah berupa sungai di suatu daerah. Setelah produksi usai, bagaimana pun kita tetap perlu memikirkan serta mengerjakan hal-hal yang berkenaan dengan gerakan menggalang publik hingga membuat sarana-sarana untuk tercapainya apresiasi terhadap apa yang kita bentuk. Ini, artinya, bahwa wilayah manajemen pun menentukan bagi tercapainya “bentuk” bagi pertunjukan badingkut.

Penutup

Sebagai penutup, kelak atau di kemudian hari setelah buku ini terbit dan mulai difahami, semoga selangkah demi selangkah terfahami pula bahwa keberadaan tiga jalan teater (industri, non-industri, dan jalan tengah) itu tidak di dalam posisi hierakis yaitu satu lebih tinggi dari lainnya. Jalan badingkut meski beranjak dari keadaan miskin, itu sama sekali tidak harus menjadi rendah di hadapan teater industri yang bermodal besar. Patut diingat pula, bahwa industri hiburan itu bermodal kapital sementara teater bermodal sosial

dan kreativitas. Jika modal sosial dan kreativitas itu dikonversikan niscaya bisa saja sesungguhnya lebih besar ketimbang modal kapital.

Semoga mulai terluruskan pula hubungan antara teater, industri hiburan, film, dan bahkan sinetron (sinema elektronik);²⁰ itu tidaklah di dalam hubungan berjenjang. Meski tidak sedikit dan tidak pula haram bahwa orang teater itu suatu saat ikut main di dalam sinetron, itu tidaklah bisa diartikan bahwa ke jenjang sinetron itu lewat jenjang sebelumnya yaitu teater, dan/atau teramat salah jika dilihat bahwa sinetron itu tempat pencapaian yang lebih tinggi setelah memalui jenjang rendahnya yaitu teater.

Setidaknya hingga hari ini, kita bisa melihat bahwa masing-masing *genre* menjalani perkembangan dan kehidupannya sendiri. Seni perfilman mengalami jalan perkembangannya, sementara dunia teater pun terus menerus melahirkan bentuk serta pemikiran-pemikiran barunya.

Bersamaan atau pun pasca-Badingkut, sesungguhnya banyak gelagat atau pun fenomena-fenomena lain yang bertumbuhan di pelataran teater Indonesia. Tak patut hilang dari catatan

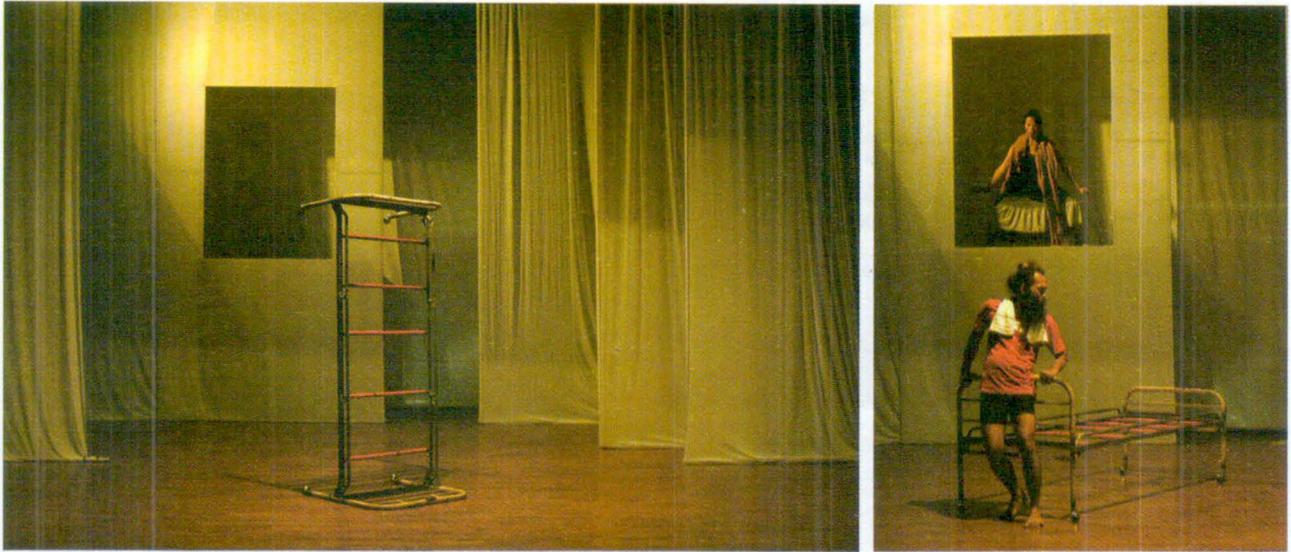
20 Sekadar mengingatkan bahwa istilah “sinetron” kali pertama diperkenalkan dan digunakan oleh Teguh Karya.



Gambar 83: Seni instalasi "Hey Domenichino, Tak Ada Lagi Surga di Bumi" ketika berdiri sendiri sebagai karya senirupa.

Gambar 84: Karya "Hey Domenichino" ketika menjadi ruang tempat berlangsungnya peristiwa pentas.

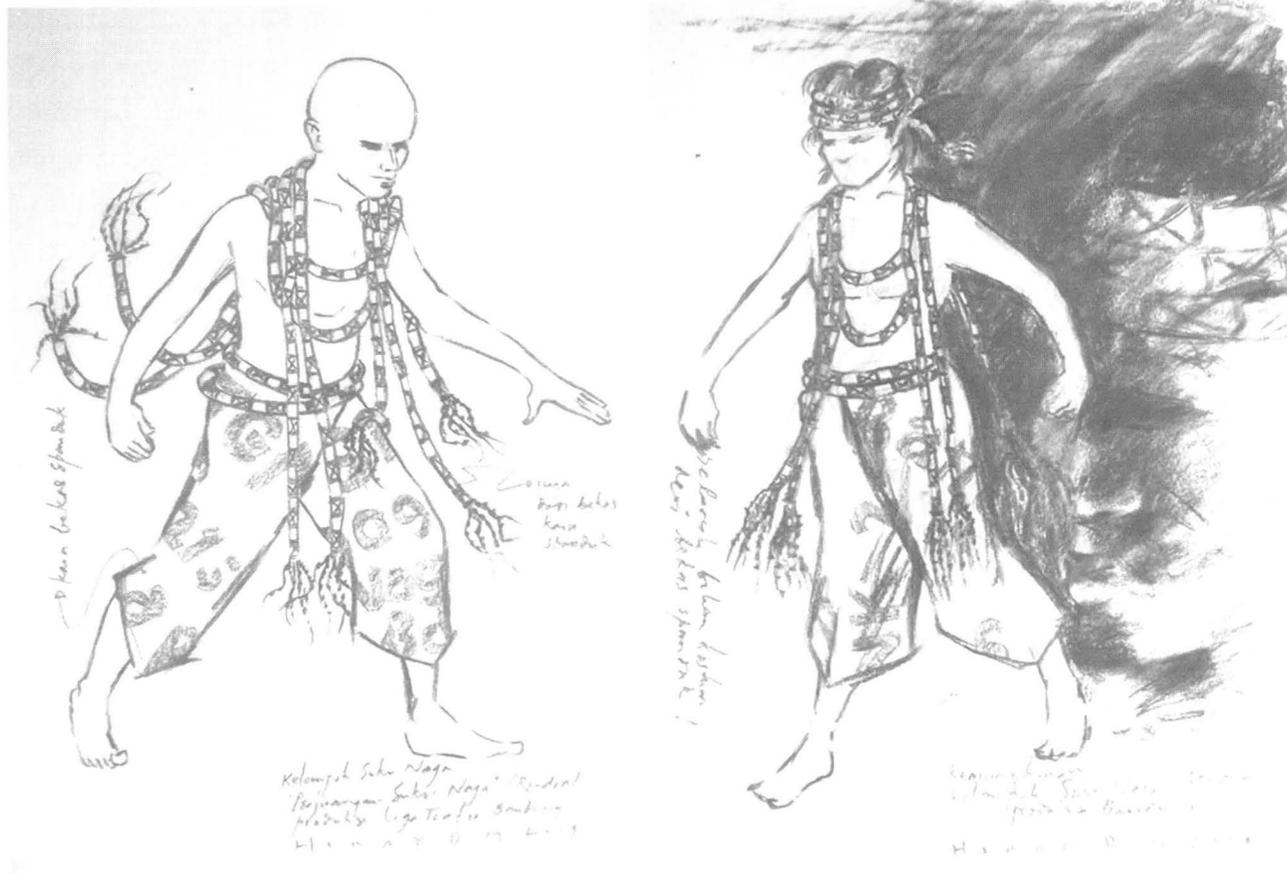




Gambar 85: Rancangan pentas teater tari "Suatu Hari di Sebuah Rumah Bersalin" karya Ine Arini dan salah satu pengadegan di dalam pertunjukan tersebut.

antara lain, misalnya, fenomena Teater SAE di tangan Boedi S. Otong dan peran-sertanya Afrizal Malna baik dalam hal ide-ide tekstual dan bahkan kepada pencapaian bentuk teaternya. SAE, hemat penulis, sangat berarti dalam membuka kesadaran baru terhadap "tubuh." Salah satu *credo* (jika boleh dikatakan demikian) terpenting Boedi S. Otong di antaranya "menggali seluruh kemungkinan tubuh untuk berekspresi sampai kepada batas yang paling tidak mungkin sekalipun." Ini ternyata sangat berpengaruh dan kemudian merebak hampir di sebagian besar pelataran teater Indonesia. Dalam masa yang cukup panjang,

teater "tubuh" menjadi semacam gelombang baru teater Indonesia. Dalam hubungan langsung atau pun tidak langsung, ihwal pengolahan "tubuh" sebagai bahasa utama teater mengalami pematangan pada sejumlah pementasan Teater Payung Hitam di tangan Rachman Sabur. Pucuk pencapaian (jika diizinkan dikatakan seperti itu) "teater tubuh" kemudian dicapai oleh keberadaan Tony Broer yang sebelumnya tumbuh di kawah candradimukanya Teater Payung Hitam. Broer ketika memutuskan "berdiri semata-mata hanya dengan tubuhnya dan tubuh-tubuh lain yang sefaham," serta kemudian menjalani sejumlah



Gambar 86: Rancang busana untuk peran di dalam drama "Perjuangan Suku Naga," bahan berupa kain bekas spanduk.

pengalaman pertemuannya dengan Butoh, kian tegas memperlihatkan bahwa tubuh bisa menjadi segalanya; ia bisa menjadi 'wadah' biografis dari seseorang, flora, fauna, benda-benda, atau si pembawa tubuhnya secara langsung, tubuh pula yang membawakan seluruh narasi, penentu

ruang, dan menjadi wilayah artistik. Senada tapi tentu saja tak sama, adalah perilaku Malhamang Zamzam bersama kawan-kawannya di kelompok Bandar Teater atau pun Dindon W.S. bersama Teater Kuburnya. Di sini lainnya ada pula kecenderungan seperti diperlihatkan

umumnya pentas-pentas Teater Garasi yang begitu kuat mengolah rupa.

Baik pada Payung Hitam, Tony Broer, Malhamang Zamzam, Teater Garasi, dan varian lainnya; ada satu tepian yang sepertinya roboh, batas antara teater dan tari menjadi hilang. Sementara itu pula dari wilayah tari adalah fenomena semacam pada Mugi(yono) Kasido, Fajar Satriadi, Fitri Setyaningsih, dan (maaf) Ine Arini yang melakukan lintasan ke dunia teater.

Gelombang lain yang tak kecil pula sebarannya adalah kenyataan hingga wacana yang beredar di wilayah *performance art*. Aktivitas yang semula ada kaitannya dengan dunia seni rupa, ini kemudian 'memisahkan diri,' lebih memilih berdiri sendiri, dan/atau menjadi *genre* tersendiri. Namun, bagaimanapun, aspek tubuh, ruang, dan asesoris dalam pengertian hayat 'rupa' begitu mengedepan, lagi-lagi menjadi tipis batasnya dengan dunia tari dan teater.

Itu, tentu saja, hanya sejumlah teramat kecil dari limpahan fenomena yang muncul di pentas-pentas

teater kita. Penempatan kata 'kita' pun relatif tak jauh hanya sekitar Bandung, Jakarta, dan Surakarta. Padahal, dalam sejumlah pertemuan formal atau pun informal, didapat informasi bahwa banyak pula fenomena-fenomena yang bermunculan di Sumatera, Kalimantan, Bali, Sulawesi, Lombok, dan mungkin pula Papua. Untuk itu semua, diperlukan pembahasan khusus dalam buku tersendiri serta studi-studi langsung yang mendalam.

Pada masa awal menjelang penulisan ulang buku ini, sempat pula diusulkan bahwa sepatutnya dimulai dengan mengunjungi beberapa simpul teater di luar pulau Jawa agar bisa melihat sejumlah fenomena meskipun dengan serba selintas; tapi disebabkan oleh sejumlah keterbatasan maka hal tersebut belum bisa dilaksanakan. Maka, demi menjaga optimisme, mudah-mudahan saja maksud tersebut bisa dihampiri lagi di kemudian hari sehingga kita bisa memiliki gambaran yang mendekati lengkap tentang teater sejak moda tradisi hingga realitas-realitas kontemporer.

Cibolerang, 26 Juli 2001

Revisi: Maret – Agustus 2011

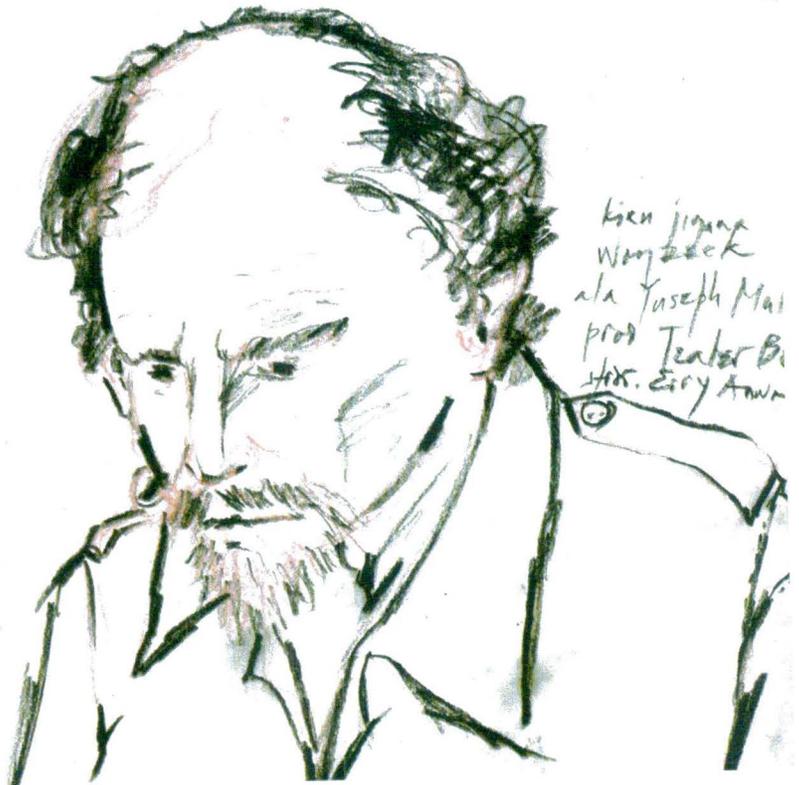


Kehendak untuk mengolah ruang, elemen visual, pertimbangan senirupa, dan tentu pula perhitungan tata cahaya tampak pula hampir pada umumnya garapan tari mutahir; seperti juga terlihat pada satu karya garapan Elly Lutan , "Tjut Nyak... Perempuanh Itu Ada," yang dipentaskan pada Arts Summit tahun 2004 di Gedung Kesenian Jakarta.

Foto: Madio Sudarmo



Ririn
Bina adia



Kien jingna
Woyzek
ala Yoseph Mai
prod Teater Bi
Hix. Eiry Awa



Postyran bersama Mai
di drama "Woyzek"
1977



* modern
Amrik pasang tehak



seperti
Mati
Tiboy



1950 an



isoman
uang
Tannhberg, 1919

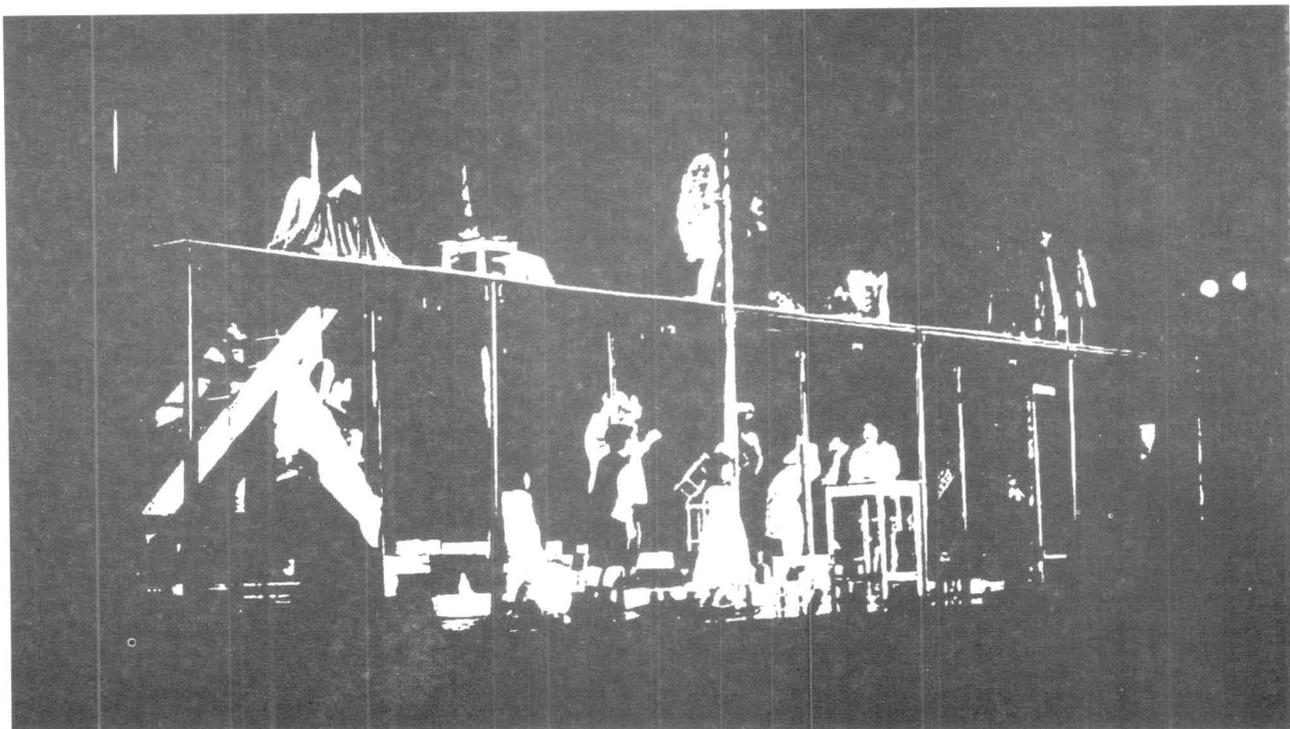


isoman 1944



isoman
195

kini sudah ada Woyzek
sudah Teater Bali



Bab 5

Lampiran

Rancang Pentas Drama Woiseks
untuk produksi Teater Bel - Sutradara: Erry Anwar
berdasarkan naskah "Woyzeck" karya Georg Büchner (1813 – 1837)
terjemahan: Drs. Muslich

Pengantar
Pengantar pada Rancang Pentas Drama Woiseks
Selintas-pintas Analisa
Analisa Wujud Pentas

Pengantar

Bagian berikut ini sekadar contoh jejak kerja saat menjalani garapan drama “Woyzeck”²¹ produksi Teater Bel tahun 2008 dengan sutradara Erry Anwar.

Sebagaimana sifatnya contoh, tak lebih sebagai sesuatu yang bisa dilacak secara faktual tapi sekaligus tidak bermaksud untuk menetapkan bahwa mesti seperti yang dicontohkan inilah setiap pengerjaan tata artistik teater.

Seperti yang telah kita maklumi pula, bahwa setiap penata itu memiliki caranya masing-masing manakala bekerja dan menuangkan ide-idenya untuk menjadi kenyataan. Bahkan seorang penata jika bertemu dengan sutradara atau kelompok berbeda, maka kerap juga secara alamiahnya menuntut cara kerja yang lain.

21 Atas kesepakatan seluruh staf produksi Teater Bel, ketika itu, penulisan “Woyzeck” diubah menjadi “Woiseks.”

Khusus pada pengerjaan tata pentas “Woyzeck” bisa dikatakan rancangannya sudah “tumbuh” sejak masa awal latihan meski pengadaan atau kelengkapan sarannya barulah terealisasikan tidak jauh menjelang pementasan berlangsung. Ini terjadi karena gaya penyutradaraan Erry Anwar cenderung *perfectionist*, segala halnya diharap tertata sejak awal; walaupun terjadi perubahan tidaklah berupa perubahan struktural. Berbeda sekali dengan ketika menghadapi gaya penyutradaraan Yusef Muldyana ketika menggarap drama “Kisah Perjuangan Suku Naga” (Rendra), kegelisahan kreatifnya begitu tinggi, sulit sekali untuk melakukan ketetapan sejak awal; maka rancangan pun ikut tumbuh bersama proses penyutradaraannya.

Kelak saat seorang penata pentas bekerja, tentu akan mengalami perbedaan yang lain lagi. Berikut ini adalah salah satunya saja dari sekian kemungkinan.

Pengantar pada Rancang Pentas Drama Woiseks

Dari sejumlah pementasan drama dan teater yang kebetulan penataan artistiknya pernah saya kerjakan, tak dimungkiri bahwa tantangan drama *Woyzeck* adalah yang paling rumit. Betapa tidak? Drama ini terdiri dari 26 pengadegan yang bahkan di antaranya terdapat pengadegan yang hanya berlangsung beberapa menit saja untuk kemudian berpindah ke pengadegan lainnya. Sebelumnya, memang, pernah pula mengerjakan artistik untuk drama “Lingkaran Kapur Putih” produksi Studiklub Teater Bandung (19??) yang juga berpola dramatik fragmentaris, tapi secara struktural dalam beberapa hal masih mungkin dibangun hubungan pengadegan yang simultan. Lain halnya dengan *Woyzeck*, bahkan terdapat pengadegan yang sehiruk-pikuk karnaval untuk segera berpindah ke pengadegan murung dan sesegera itu pula pindah lagi ke adegan orang banyak di tempat yang sama sekali berlainan. Drama, tentu saja, berbeda dengan seni film yang

bisa menyiasati perpindahan ruang-waktu itu dengan teknik *cut to cut*; yang artinya perpindahan tersebut berada di ruang maya atau di ruang imaji penontonnya. Sementara di dalam drama (sekaligus ini pula seninya), keberlangsungan dan perpindahan itu adalah kesatuan peristiwa yang tersaksikan, *mise en scène*; sehingga (bahkan) perpindahan itu pun semestinya berada di dalam satu kesatuan irama pertunjukan. Bagi drama semodel *Woyzeck* pada akhirnya hanya ada dua kemungkinan penanganan: *pertama*, adalah cara simbolik dan bermula dari ruang serba hampa (*empty space*), dan senantiasa mengolah ruang-hampa tersebut dengan peralatan pentas seminimal mungkin; *kedua*, merealisasikan segenap tuntutan naskah menjadi bentuk-bentuk nyata. Untuk kemungkinan pertama, dihadapkan kepada pertanyaan besar: siapa yang main dan bagaimana kondisi penontonnya? Tak

mudah bagi seorang pemain untuk membangun keyakinan (*acting is believing*) bahwa sebuah tongkat itu adalah pohon, demikian halnya posisi penonton nyaris perlu apresiasi yang cukup untuk menangkap bahwa “pohon” (yang diciptakan oleh aktor), itu memiliki arti simbolik seperti halnya pada “Kebun Cherry” (Anton Chekov) atau “Menunggu Godot”nya Beckett. Sementara untuk kemungkinan kedua, tantangan pertamanya adalah “harga,” karena seperti telah umum disadari oleh pekerja-pekerja teater di tanah air bahwa untuk membangun “set” semodel itu niscaya terasa amat mahal. Tuntutan lainnya adalah sarana teknologi pentas yang nyaris tidak dimiliki oleh gedung pertunjukan manapun di Indonesia. Di antara dua pilihan ekstrem tersebut, untuk sementara ini, kiranya hanya ada satu pilihan kemungkinan yaitu “jalan tengah.” Dalam beberapa hal saya sebut saja “jalan badingkut” yang artinya memanfaatkan apapun yang mungkin dimanfaatkan untuk membangun konstruksi *setting*. Ke dalam pilihan ini, dalam beberapa hal lainnya, cenderung berpihak kepada bahasa

“rupa” ketimbang bahasa bentuk. Sehingga yang diupayakan adalah terbangunnya “rasa” ketimbang tuntutan identifikasi bentuk. Di dalam “bahasa rupa,” seperti kita tahu, sebuah tiang (vertikal) berwarna hijau, merah, hitam, abu-abu itu niscaya masing-masing memiliki rasa beda antara satu dengan lainnya. Prinsip inilah yang kemudian akan dicobakan lagi di dalam garapan *Woyzeck*. Atas pertimbangan itu pula, disertai dengan selintas (karena sempitnya waktu) studi naskah dan diskusi ringkas (namun penting dengan Erry Anwar selaku sutradara); pentas *Woyzeck* akan dibangun dalam nada antara abu-abu ke hitam. Itu untuk bentuk besar pentas hingga ke perangkatnya (*stage props* dan *handprops*), pengecualian pilihan warna ini baru akan terjadi pada penataan busana demi terbangunnya efek satir atau pun ironi dramatik. Demi keterjagaan adanya “dokumen,” berikut ini adalah serba selintas-pintas catatan dari hasil obrolan dengan Erry Anwar, studi naskah, hingga pada gilirannya menghasilkan rancangan yang disertakan pula pada kertas ini. Semoga bermanfaat.

Selintas-pintas Analisa drama Woyzeck

Georg Büchner (1813-1837), dramawan Jerman, drama-dramanya cenderung menunjukkan gejala emosi secara ekstrem yang kemudian mendasari atau menjadi kekuatan gerakan ekspresionisme di abad ke 19. Büchner lahir di Goddelau, sempat kuliah kedokteran di universitas Strasbourg dan Giessen. Pada tahun 1830-an Büchner hengkang ke Switzerland karena kegiatan-kegiatan politiknya yang radikal. Di tempat barunya itulah ia mengajar ilmu perbandingan anatomi dan menulis karya kreatif.

Karya drama pertama yang ditulis Büchner adalah *Dantons Tod* (1835; diterjemahkan ke dalam bahasa Inggris *Danton's Death*, 1927; *Kematian Danton*), merupakan gambaran komentar pesimistik terhadap tokoh revolusi Prancis, Georges Jacques Danton. *Woyzeck* (ditulis 1836; dipublikasikan 1879; diterjemahkan ke dalam bahasa Inggris 1927) mengungkapkan riwayat murung, sosok gamang, seorang miskin yang kemudian membunuh istrinya disebabkan ia tak bisa menerima perlakuan ketidakadilan lingkungan sosialnya. *Woyzeck* tak sempat rampung ditulis karena Büchner meninggal,

namun inilah drama yang paling menunjukkan sudut pandang pengarangnya yang sangat pesimistik serta keberpihakannya terhadap masyarakat miskin. *Woyzeck* pernah pula disusun ulang menjadi sebetuk *libretto* dan ditampilkan dalam bentuk opera oleh komposer Austria, Alban Berg, pada tahun 1925. Karya Büchner lainnya adalah sebuah komedi berjudul *Leonce und Lena* (1836; *Leonce and Lena*, 1927), berupa satir terhadap kondisi politik pada zamannya. Disebabkan usianya yang pendek, Büchner tak pernah sempat melihat drama komedinya tersebut menjadi kenyataan pentas. Tapi dengan masa hidup yang singkat serta tiga dramanya, itu diakui sangat berpengaruh bagi perkembangan sastra drama Jerman di kemudian hari.

Jika melihat masa hidupnya, Büchner berada di antara atau nyaris sezaman dengan Friedrich von Schiller (1759-1805) dan Johann Wolfgang von Goethe (1749-1832). Melihat kekuatan tiga buah karyanya yang sempat ditulis, bahkan sejumlah kritikus menilai bahwa andai saja Büchner itu diberi umur panjang maka keberadaannya bisa semonumental Schiller atau pun Goethe. Di

antara dua pilar Schiller dan Goethe, gerakan sastra yang saat itu sedang tumbuh adalah *Sturm und Drang* (sekira 1765-1785); sebuah gerakan sastra yang melakukan reaksi terhadap otoritas tradisional serta gaya sastra formalistik. Awal mulanya berasal dari filsuf Prancis Jean Jacques Rousseau, lantas dikembangkan oleh Johann Gottfried von Herder yaitu seorang penulis muda yang menekankan kepada emosi subjektif dan spontanitas; namun elemen-elemen *Sturm und Drang* baru kemudian ditemukan wujud utuhnya di dalam karya-karya Goethe terutama pada drama *Götz von Berlichingen* (1773), dan novel *The Sorrows of Young Werther* (1774); sejajar dengan itu dan/atau tampak jelas pula pada karya-karya drama Schiller khususnya pada *Perampok* (1781; terjemahan Inggris 1800). Gerakan ini memberikan pengantar bagi munculnya konstruksi seni atau pun pemikiran Romantikisme. Sementara dari sisi keadaan sosial-politik, masa hidup Büchner berada di bawah bayang-bayang bekas perang 30 tahun di Jerman. Sebuah peperangan yang kekisruhannya dimulai dengan gerakan Protestan Bohemia pada tahun 1619 yang menolak Ferdinand II untuk menjadi kaisar karena berasal dari Katolik. Perang panjang itu ditutup dengan perjanjian damai Westphalia pada 1648.

Seiring dan sebelum terjadinya perang 30 tahun, ekonomi Jerman sesungguhnya sedang tumbuh tapi arahnya kepada kecenderungan monopoli, contohnya adalah firma keluarga Fugger yang kemudian menjadi kumpeni di Augsburg dan memonopoli perdagangan emas, perak, tembaga, serta logam galian lainnya. Seusai perang, kekuasaan firma keluarga ini memang surut digantikan oleh perusahaan-perusahaan internasional yang lebih besar, tapi sistem monopolinya tak kunjung surut malah ikut kian membesar pula. Yang paling menderita akibat perang dan ekonomi monopoli itu adalah kalangan petani. Mereka dan rakyat lainnya dalam jumlah besar mengalami wabah penyakit yang meluas, sehingga mereka harus bermigrasi, serta menderita kelaparan. Di antara itu adalah pula sejumlah besar rakyat yang memilih jadi buruh-buruh urban. Manakala terjadi inflasi harga-harga, mereka pun menjadi masyarakat miskin serta hidup tanpa rumah di pinggiran- pinggiran kota. Gambaran selintas pintas di atas, berjejak tegas pada drama karangan Büchner terutama pada *Woyzeck*, seorang tentara rendahan berpangkat kopral. Secara eksplisit atau pun tersirat, jelas sekali drama ini melukiskan gambaran kehidupan masyarakat kecil masa itu. Tentara berpangkat

rendah, seperti halnya rakyat kecil secara umum, bahkan cenderung menjadi bulan-bulanan serta sekadar menjadi alat kekuasaan saja. Sementara dari sisi yang lainnya lagi, masa hidup dan masa kreatif Büchner ini berada di dalam masa jejak kelanjutan semangat *aufklärung* atau Renesans (*Renaissance*), yang secara umum dianggap berlangsung pada abad ke 14, 15, dan 16. Semangat Renesans yang berlangsung di Italia dan kemudian menjalar ke Jerman, Prancis, Inggris, dan beberapa wilayah Eropa lainnya, itu di mana-mana menggaungkan suara “fajar akal budi” yang dianggap akan bisa menaikkan derajat serta memperbaiki kehidupan manusia. Renesans sendiri bisa diartikan “kelahiran kembali” yang maksudnya adalah kelahiran kembali umat-manusia yang disinari oleh akal budi. Kecenderungan rujukan umumnya adalah kepada seni dan pemikiran “Agung” Yunani kuno dan Romawi. Gelagat lainnya adalah semacam kegilaan atau pentuhanan akal pikiran dan ilmu pengetahuan, meski patut diakui pula pada perubahan zaman yang luar biasa tersebut menjejakan pula humanisme baru. Adapun tuhannya Renesans itu adalah akal budi dan ilmu pengetahuan, tidak lain karena ambisinya untuk meninggalkan Abad Gelap (abad pertengahan).

Secara puitik, intelektual, kritis, tapi juga memperlihatkan Romanitikisme Renesans terlihat antara lain pada gambaran *Faust* karya Goethe. Perang, ekonomi makro, hingga gagasan besar Renesans adalah garis besar, rancangan ide yang seolah bisa diberlakukan bagi keseluruhan manusia. Tiga hal tersebut, di sana-sini, malah berkecenderungan melindas manusia dalam satuan-satuan kemanusiaannya. Büchner, rupanya amat menyadari akan hal tersebut. Ia sendiri *de facto* dan *de jure* adalah pelarian politik; yang artinya berontak terhadap situasi sosial-politik-ekonomi setempat. Sebelah dirinya lagi, Büchner pun merupakan pelaku langsung dari salah satu cabang ilmu pengetahuan kedokteran. Maka tidak heranlah kalau di dalam *Woyzeck* ia menyampaikan satir, kritik, bahkan cemoohan terhadap perang, ekonomi makro, dan keadilan akal-budi. Ia seolah-olah hendak mengatakan “lihatlah kenyataan manusia yang sebenarnya adalah manusia kecil yang menderita, tak ada kaitannya dengan ilmu hitung, fajar akal-budi. Pergulatan mereka adalah konkret dan bukan ide-ide, kehidupan mereka nyata yaitu menjalani hidup dengan segenap kesulitan hidupnya. Renesans tak menjawab itu!” Dalam kaitan itu pula, cukup beralasan jika

Büchner ditempatkan sebagai salah seorang peletak dasar gerakan ekspresionisme. Suatu gerakan yang menekankan pentingnya gerakan individu secara spontan tanpa tedeng aling-aling; tiap orang dipersilakan memuntahkan segala emosinya dengan sejujur-jujurnya tanpa harus dibelenggu oleh batas-batas akal-budi, hitungan-hitungan, dan bahkan norma-norma umum.

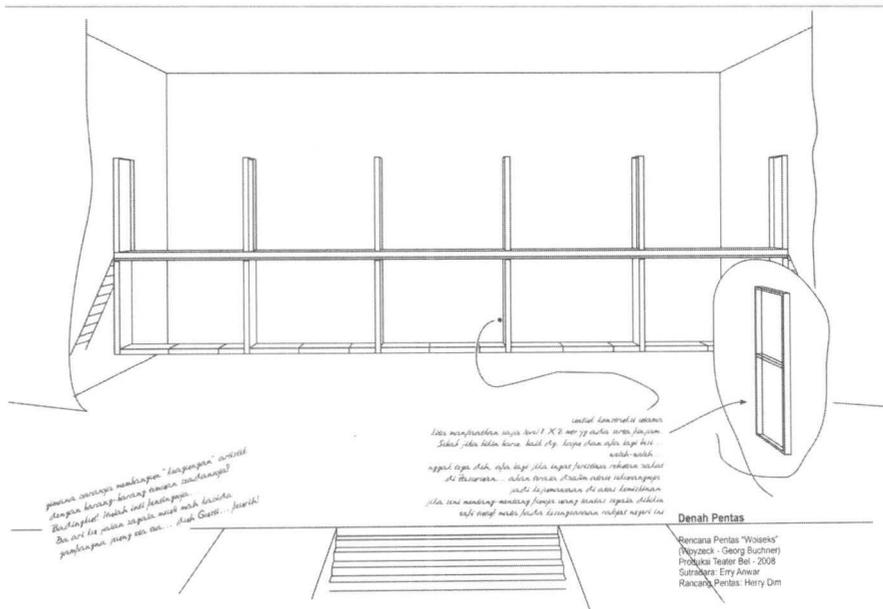
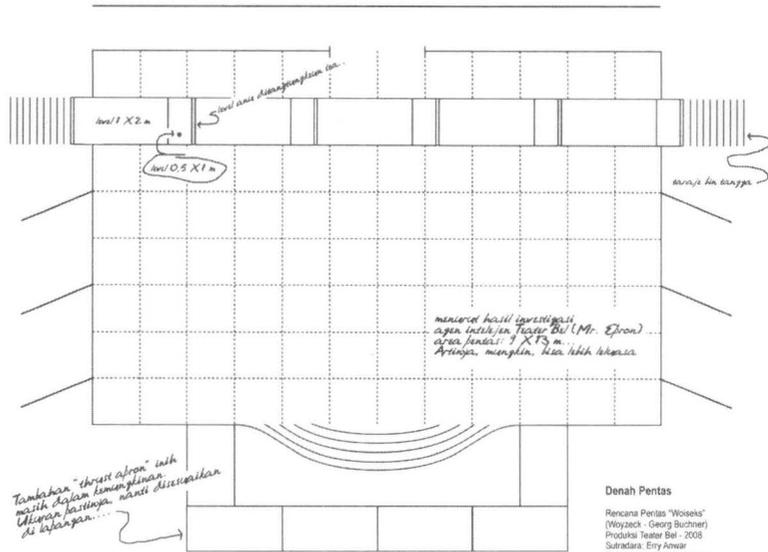
Analisa Menuju Wujud Pentas

Uraian di atas sekurang-kurangnya memberikan gambaran bahwa Büchner dengan drama *Woyzeck* berada di wilayah abu-abu. Ia tidak tegas berada di wilayah flamboyannya Romantikisme tapi masih memperlihatkan jejak-jejak bahasanya, tidak pula utuh di dalam *Sturm und Drang* karena sedang mempersiapkan energi ekspresionisme, tidak pula beriring bersama semangat Renesans bahkan cenderung melawannya. Nafas dramanya sendiri, tegas sekali merupakan kisah manusia-manusia yang kelabu, sebuah gambaran suasana “langit makin mendung” (jika meminjam judul cerpennya Panji Kusmin). Di wilayah abu-abu itulah biasanya manusia bisa utuh menjadi manusia karena kembali

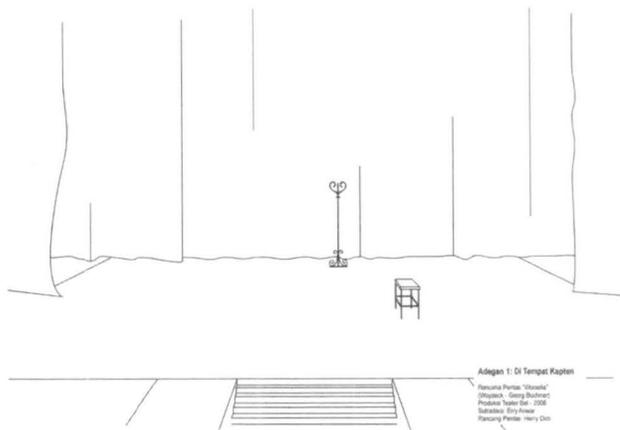
memiliki kemanusiaannya yaitu bisa bertanya secara merdeka baik ke kiri, kanan, atas, atau pun bawah. Di posisi itu pula kiranya Büchner berada. Jika Faust berposisi hitam-putih dalam keberhadapannya dengan Memphisto (si hitam) dan Tuhan (si putih), maka Büchner berkesaksian pada kedua-duanya. Coba saja kita rasakan selibat atau perselingkuhannya tokoh Mari dalam lakon ini. Ia tidak bisa secara eksplisit ditempatkan sebagai si hitam sekaligus tak bisa pula diposisikan sebagai si putihnya Ibu Maria. Ia adalah manusia yang bernama Mari dengan kondisi dan kemanusiaanya. Begitu pula halnya manakala *Woyzeck* memutuskan untuk membunuh Mari; yang dirasakan bukanlah penghakiman dalam kata-kata “*Woyzeck* itu manusia jahat, laknat, pendosa!” Yang muncul justru rasa perih akibat percampuran rasa cinta, keterdesakan manusia, dan irama tragis yang tidak linier. Maka abu-abu akan dijadikan nada dasar bagi penggarapan artistik drama ini. Semula telah dibuatkan sejumlah sketsa yang semua rencananya tertuju kepada asumsi artistik. Namun, di tengah jalan, karena ada atau pun tidak ada masalah *budgeting*; seorang penata artistik tetaplh harus “ngukur ka kujur.” Saat itu pula berbayang-bayang kembali “peristiwa

di luar naskah,” yaitu kejadian perebutan zakat di Pasuruan yang berakibat kematian massal. Rakyat Indonesia memang sedang luar biasa miskinnya, dan pertambahan rakyat miskin pun luar biasa pula perkembangan deret ukurnya! Saat itu pula hati berbisik: “akan terasa menjadi dzalim atau setidaknya terasa jumawa sekali jika harus membuat kesenian dengan biaya mahal, dan apa lagi jika berbuat semena-mena disebabkan karena merasa punya uang. Biaya memang akan tak terhindarkan, tapi carilah jalan lain yang semurah-murahnya. Berangkatlah dari prinsip hidup rakyat miskin... Daur ulang makanan busuk berupa sampah makanan dari hotel-hotel, itu bukan tak tersadari berbahaya, tapi untuk saat ini tak ada jalan lain bagi rakyat selain kreatif untuk bisa *survive* di negeri yang kian gila ini.” Maka, diputuskanlah konstruksi utamanya

akan memakai level-level yang biasanya selalu tersedia di setiap gedung pertunjukan. Seperti kita tahu, level itu berbentuk masif, kotak segi panjang atau pun sama sisi; beberapa ada pula yang berbentuk segitiga atau pun lingkaran. Tapi prinsip dasarnya adalah bentuk masif. Hingga, kunci nada berikutnya, mestilah beranjak dari pola masif tersebut. Sekalian demi memperlihatkan asumsi masyarakat yang telah ketak-kotak, maka sekalian saja dibangun ruang kotak-kotak. Perbedaan setiap kotak itu akan diberi penanda sekaligus ciri pergantian adegan. Sedang untuk “melawan” sifat masif, maka seyogianya digunakan bahan yang memiliki watak natural dan bisa berubah oleh kehendak angin sekalipun yaitu kain. Wujud dari rancangan itu adalah sketsa-sketsa pada halaman-halaman berikut ini.

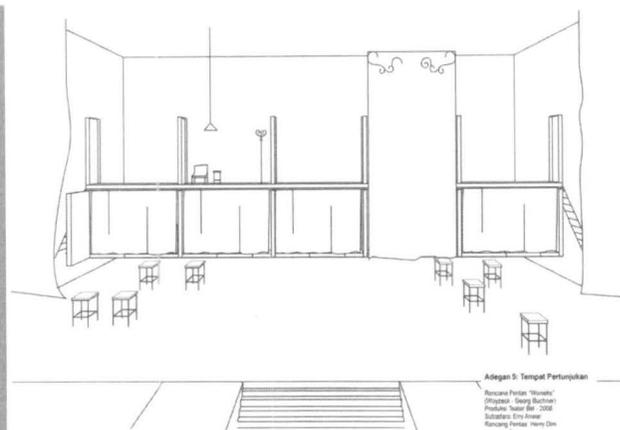


Gambar 87 s/d 95



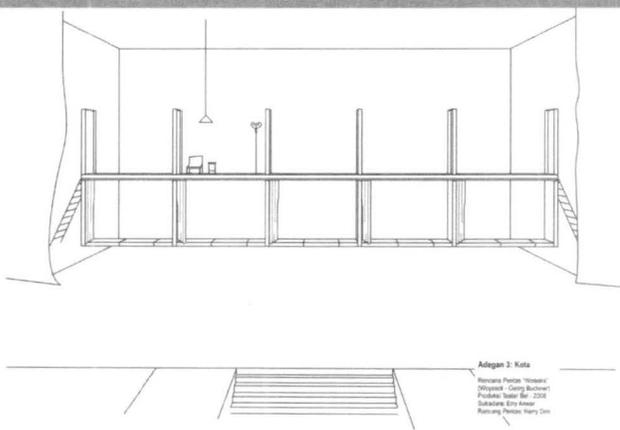
Adegan 1: Di Tempat Kapten

No	Stage Props	Petugas	Cue Masuk	Petugas	Cue Keluar
1	Kursi	dibawa Wiseks	bersama choral	dibawa Wiseks	... ke jalan raya
2	Gantungan baju	dibawa Kapten	bersama choral	stage crew	cahaya fade out
3	Daun & ranting	stage crew dari atas	Kau baik Wiseks.....	dibiarkan berserak	tidak keluar



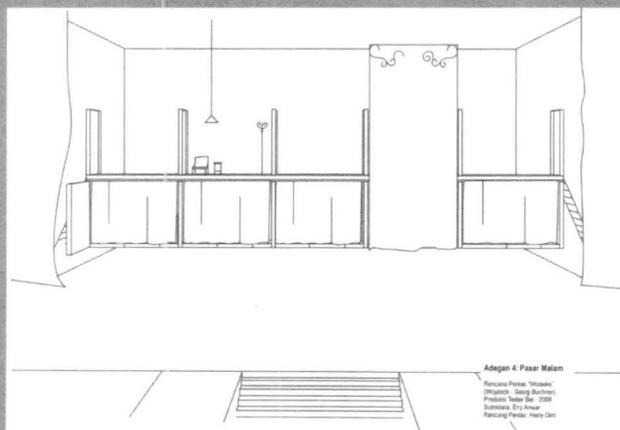
Adegan 2: Di Ladang

No	Stage Props	Petugas	Cue Masuk	Petugas	Cue Keluar
1	Daun & ranting	stage crew dari atas	tenus sepanjang adegan	dibiarkan berserak	tidak keluar



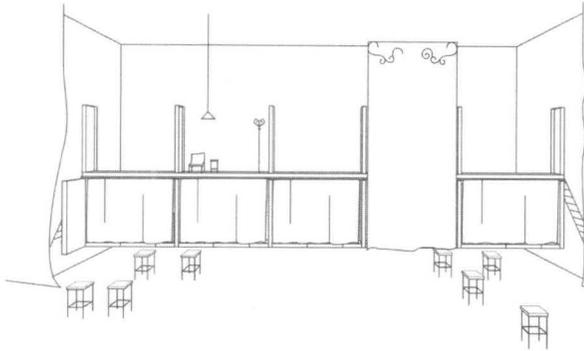
Adegan 3: Rumah Mari

No	Stage Props	Petugas	Cue Masuk	Petugas	Cue Keluar
1	Kursi & sofa	stage crew	on stage	tdk keluar s/d adg 5	
2	Gantungan baju	stage crew	on stage	tdk keluar s/d adg 5	
3	Buka layar besar	stage crew dari atas	Suara tambur/Andar out		tidak turun lagi s/d adg 24



Adegan 4: Pasar Malam

No	Stage Props	Petugas	Cue Masuk	Petugas	Cue Keluar
1	semua tirai bwh	stage crew	di adg 3 saat "hore" & tambur	tdk buka s/d adg 7	
2	tirai pertunjukan	stage crew dari atas	di adg 3 saat "hore" & tambur	tdk keluar s/d adg 5	
3	semua props	semua stage crew	di belakang tirai set lengkap		

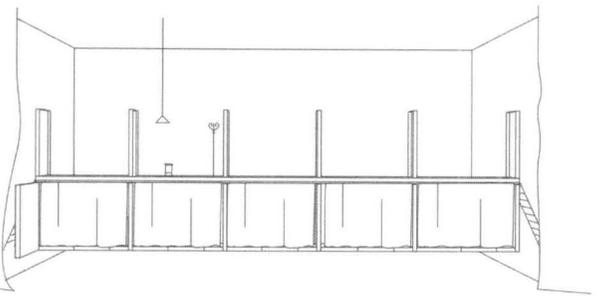


Adegan 5: Tempat Pertunjukan

Rencana Perfor. "Visions"
(Rencana - Georg Buchner)
Produk: Suter Bar - 2008
Sutadara: Ery Anwar
Rancangan Perfor.: Henry Dim

Adegan 5: Tempat Pertunjukan

No	Stage Props	Petugas	Cue Masuk	Petugas	Cue Keluar
1	kursi-kursi	stage crew	di ujung adegan beli tiket	stage crew	... alangkah cantiknya/fade out
2	sofa anak Mari			stage crew	... alangkah cantiknya/fade out
3	tirai pertunjukan			stage crew	... alangkah cantiknya/fade out

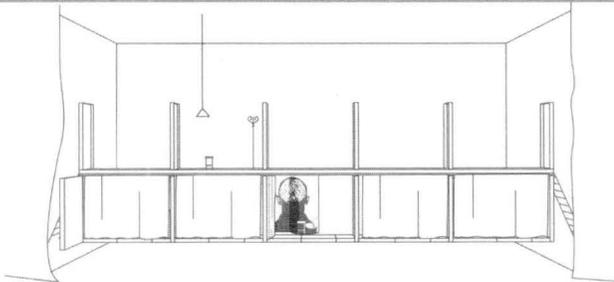


Adegan 6: Kamar Mari

Rencana Perfor. "Visions"
(Rencana - Georg Buchner)
Produk: Suter Bar - 2008
Sutadara: Ery Anwar
Rancangan Perfor.: Henry Dim

Adegan 6: Kamar Mari

No	Stage Props	Petugas	Cue Masuk	Petugas	Cue Keluar
1	kursi & gntng baju	On stage	dari cahaya fade in / out	Lighting	

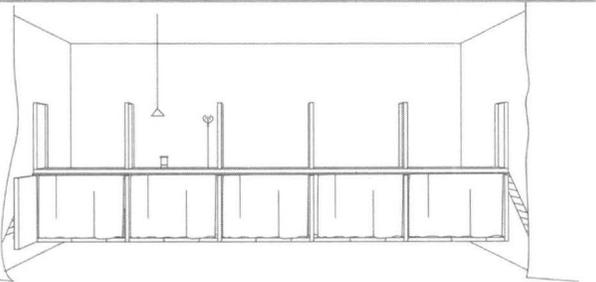


Adegan 7: Rumah Dokter

Rencana Perfor. "Visions"
(Rencana - Georg Buchner)
Produk: Suter Bar - 2008
Sutadara: Ery Anwar
Rancangan Perfor.: Henry Dim

Adegan 7: Rumah Dokter

No	Stage Props	Petugas	Cue Masuk	Petugas	Cue Keluar
1	kamar Mari			Lighting	black out
2	Layar kamar dokter	stage crew	fade out cahaya kamar Mari	stage crew	... naik pangkat

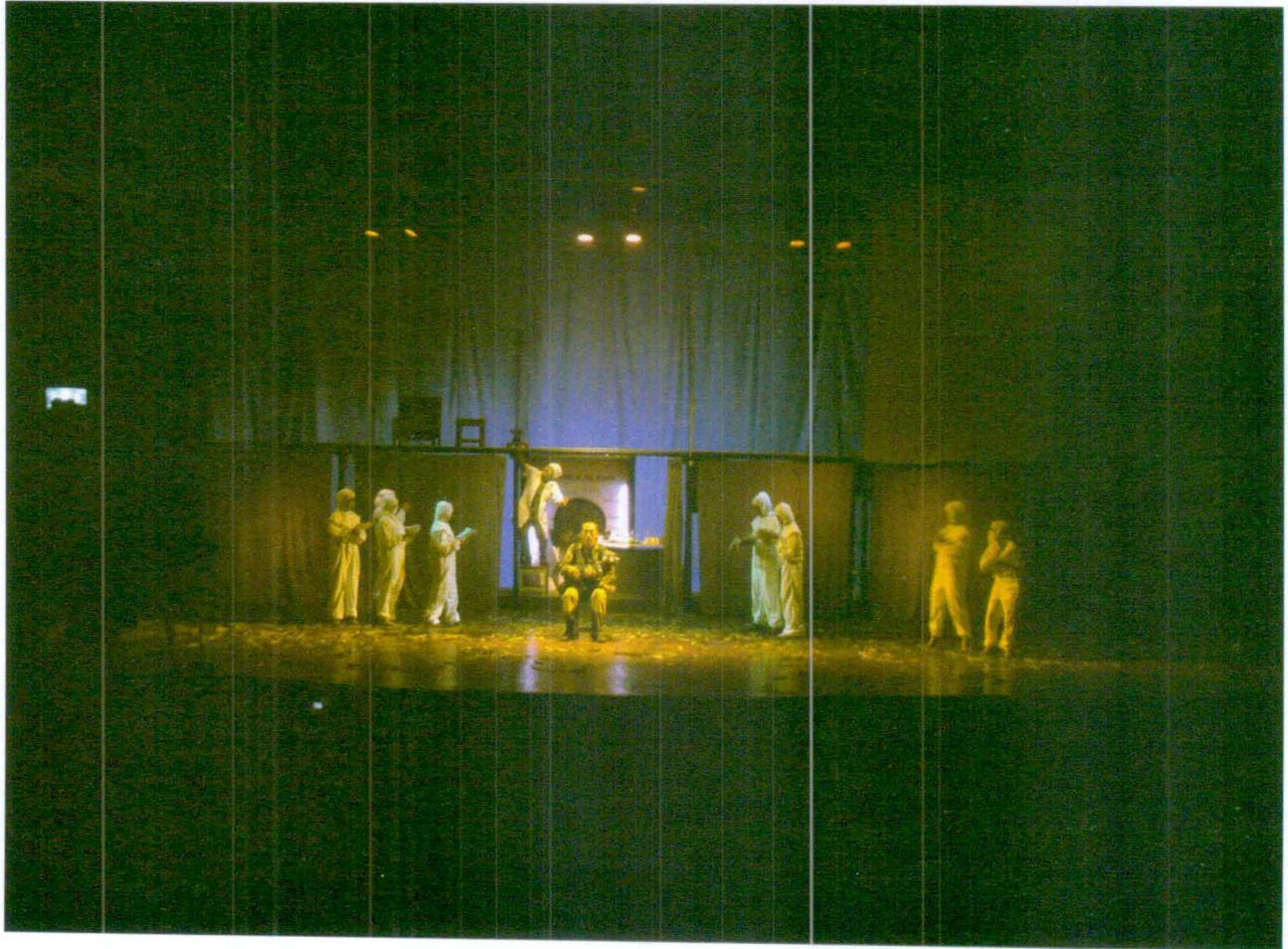


Adegan 8: Kamar Mari

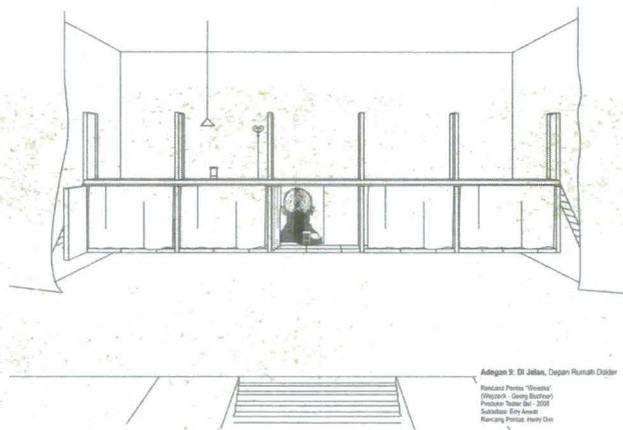
Rencana Perfor. "Visions"
(Rencana - Georg Buchner)
Produk: Suter Bar - 2008
Sutadara: Ery Anwar
Rancangan Perfor.: Henry Dim

Adegan 8: Kamar Mari

No	Stage Props	Petugas	Cue Masuk	Petugas	Cue Keluar
1	kamar Mari			Lighting	black out
2	Layar kamar dokter	stage crew		stage crew	



Kenyataan pentas "Woyzeck" pada adegan di depan rumah dokter.
Foto: Dokumentasi teater Bel.

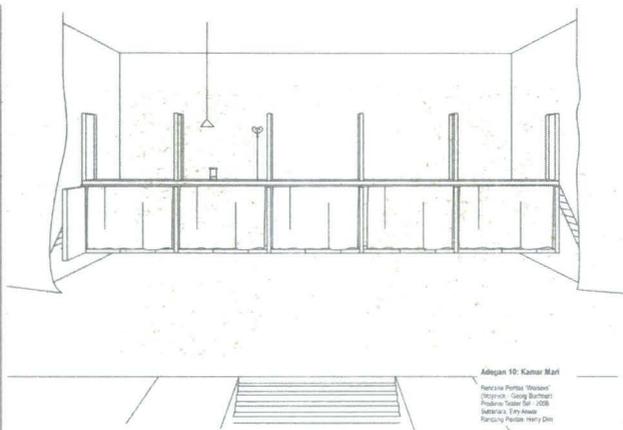


Adegan 9: Di Jalan, Depan Rumah Dokter

Rancangan Pementas "Wibawa"
 (Rogayah - Geang Bachrudin)
 Produksi "Sanggar Bar" 2008
 Sutradara: Emy Anwar
 Rancangan Pementas: Henry Dim

Adegan 9: Jalan di Depan Rumah Dokter

No	Stage Props	Petugas	Cue Masuk	Petugas	Cue Keluar
1	kamar Mari				
2	Layar kamar dokter	stage crew			

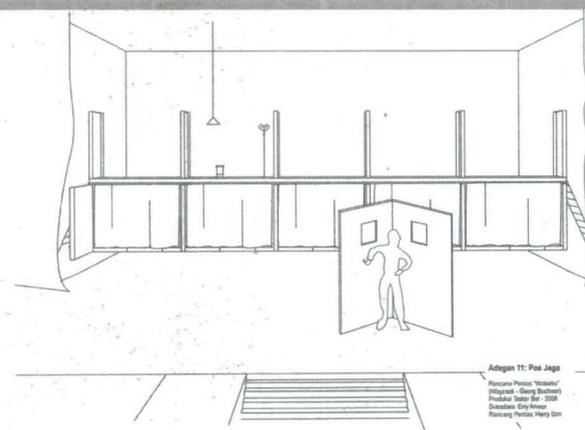


Adegan 10: Kamar Mari

Rancangan Pementas "Wibawa"
 (Rogayah - Geang Bachrudin)
 Produksi "Sanggar Bar" 2008
 Sutradara: Emy Anwar
 Rancangan Pementas: Henry Dim

Adegan 10: Kamar Mari

No	Stage Props	Petugas	Cue Masuk	Petugas	Cue Keluar
1	kamar Mari				
2	Layar kamar dokter	stage crew			

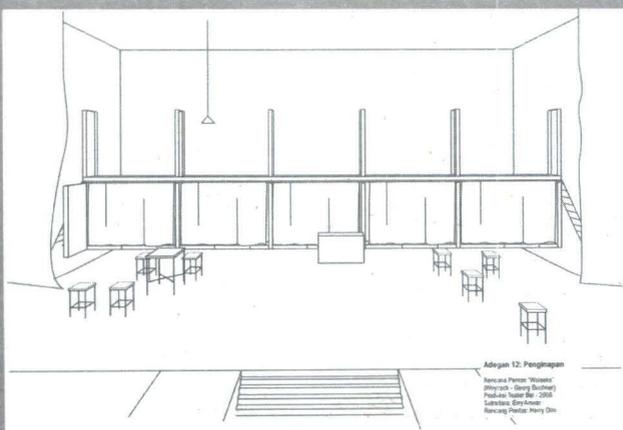


Adegan 11: Pos Jaga

Rancangan Pementas "Wibawa"
 (Rogayah - Geang Bachrudin)
 Produksi "Sanggar Bar" 2008
 Sutradara: Emy Anwar
 Rancangan Pementas: Henry Dim

Adegan 11: Pos Jaga

No	Stage Props	Petugas	Cue Masuk	Petugas	Cue Keluar
1	Pos Jaga	stage crew		stage crew	
2	Kamar Mari			lighting	



Adegan 12: Penginapan

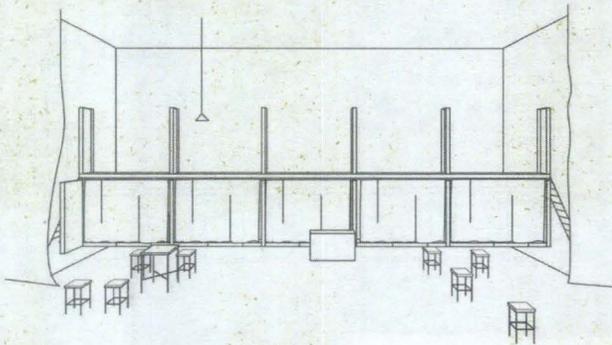
Rancangan Pementas "Wibawa"
 (Rogayah - Geang Bachrudin)
 Produksi "Sanggar Bar" 2008
 Sutradara: Emy Anwar
 Rancangan Pementas: Henry Dim

Adegan 12: Penginapan

No	Stage Props	Petugas	Cue Masuk	Petugas	Cue Keluar
1	Kursi-kursi	stage crew		stage crew	
2	Meja Bar	stage crew		stage crew	
3	Meja Tamu	stage crew		stage crew	

Kenyataan pentas "Woyzeck" pada adegan di pos jaga. Tampak pada gambar tokoh Woiseks (Yusef Muldyana) dan sahabatnya, Andar (Gatot WD).
Foto: Dokumentasi teater Bel.



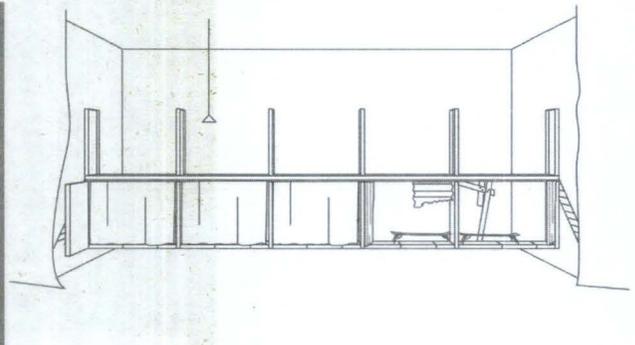


Adegan 13: Lapangan/Halaman Penginapan

Rencana Perancah "Wolabel"
 (Rencana - Georg Buchner)
 Produk: Tahun 60 - 2010
 Sulekha Ery Anwar
 Rancangan Perancah: Harry Doo

Adegan 13: Lapangan / Halaman Penginapan

No	Stage Props	Petugas	Cue Masuk	Petugas	Cue Keluar
1	Kursi-kursi	stage crew		stage crew	
2	Meja Bar	stage crew		stage crew	
3	Meja Tamu	stage crew		stage crew	

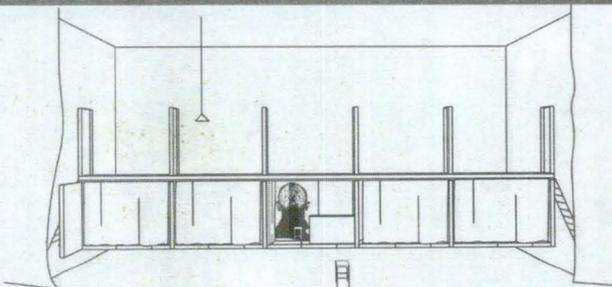


Adegan 14: Kamar Barak

Rencana Perancah "Wolabel"
 (Rencana - Georg Buchner)
 Produk: Tahun 60 - 2010
 Sulekha Ery Anwar
 Rancangan Perancah: Harry Doo

Adegan 14: Kamar Barak

No	Stage Props	Petugas	Cue Masuk	Petugas	Cue Keluar
1	Tirai Barak	stage crew		stage crew	
2	Tirai Rumah Dokter	stage crew		stage crew	

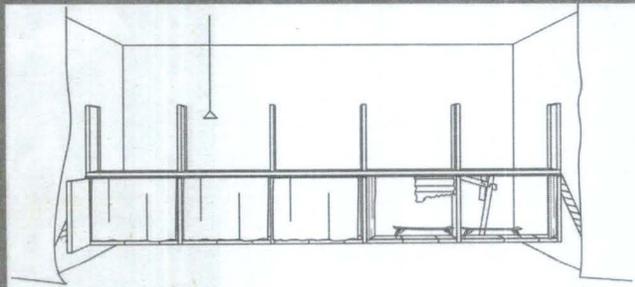


Adegan 15: Halaman Rumah Dokter

Rencana Perancah "Wolabel"
 (Rencana - Georg Buchner)
 Produk: Tahun 60 - 2010
 Sulekha Ery Anwar
 Rancangan Perancah: Harry Doo

Adegan 15: Halaman Rumah Dokter

No	Stage Props	Petugas	Cue Masuk	Petugas	Cue Keluar
1	Tirai Rumah Dokter	stage crew		stage crew	
2	Tirai Barak	stage crew		stage crew	

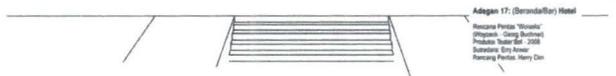
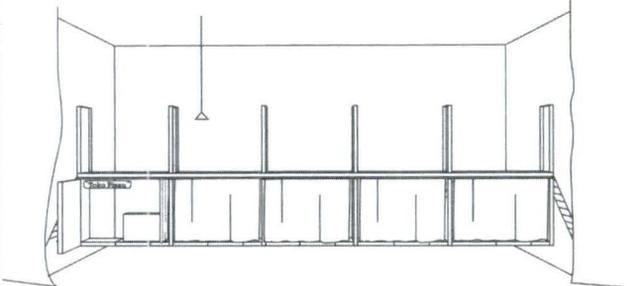
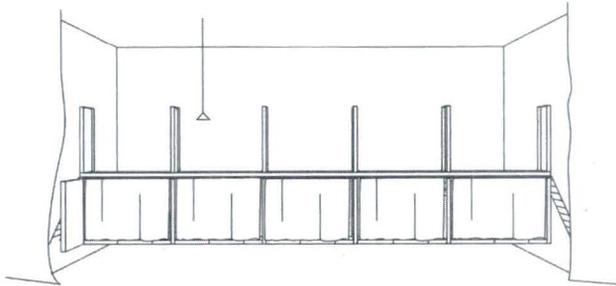


Adegan 16: Halaman Barak

Rencana Perancah "Wolabel"
 (Rencana - Georg Buchner)
 Produk: Tahun 60 - 2010
 Sulekha Ery Anwar
 Rancangan Perancah: Harry Doo

Adegan 16: Halaman Barak

No	Stage Props	Petugas	Cue Masuk	Petugas	Cue Keluar
1	Tirai Rumah Dokter	stage crew		stage crew	
2	Tirai Barak	stage crew		stage crew	



Adegan 17: (Beranda/Ber) Hotel
 Rancangan Pictor: "Yusuf"
 (Rencana: Gery Backus)
 Produk: "Tasar Bar" - 2008
 Sutradara: Ery Anwar
 Rancangan Pictor: Harry Dwi

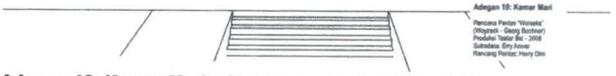
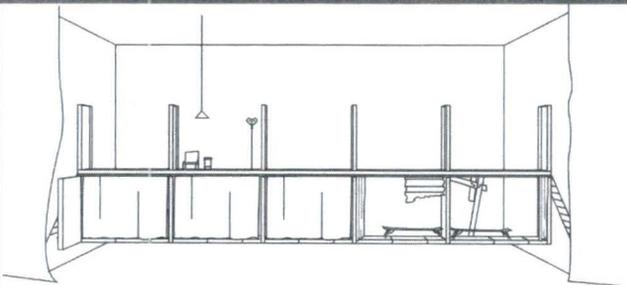
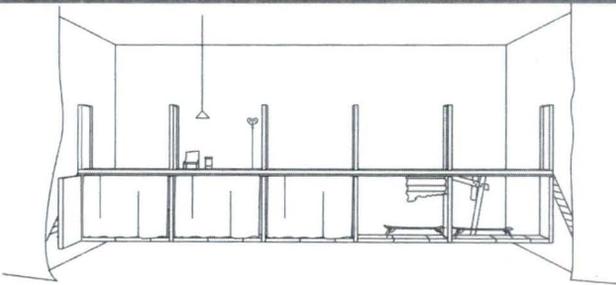
Adegan 18: Toko Pisau
 Rancangan Pictor: "Yusuf"
 (Rencana: Gery Backus)
 Produk: "Tasar Bar" - 2008
 Sutradara: Ery Anwar
 Rancangan Pictor: Harry Dwi

Adegan 17: Beranda / Halaman Hotel

No	Stage Props	Petugas	Cue Masuk	Petugas	Cue Keluar
1	Tirai Barak	stage crew		stage crew	

Adegan 18: Toko Pisau

No	Stage Props	Petugas	Cue Masuk	Petugas	Cue Keluar
1	Tirai Toko Pisau	stage crew		stage crew	



Adegan 19: Kamar M&ri
 Rancangan Pictor: "Yusuf"
 (Rencana: Gery Backus)
 Produk: "Tasar Bar" - 2008
 Sutradara: Ery Anwar
 Rancangan Pictor: Harry Dwi

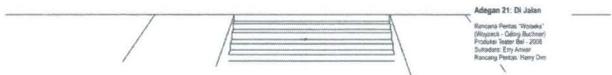
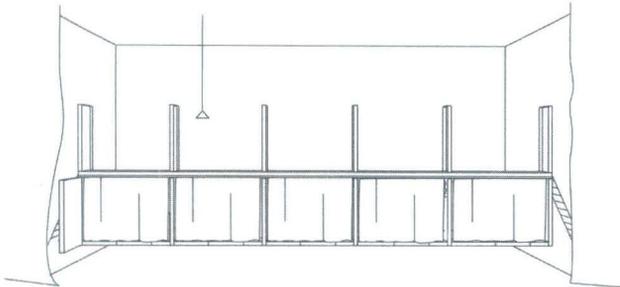
Adegan 20: Barak
 Rancangan Pictor: "Yusuf"
 (Rencana: Gery Backus)
 Produk: "Tasar Bar" - 2008
 Sutradara: Ery Anwar
 Rancangan Pictor: Harry Dwi

Adegan 19: Kamar M&ri - Simultan dengan Adegan 20

No	Stage Props	Petugas	Cue Masuk	Petugas	Cue Keluar
1	Tirai Barak	stage crew		stage crew	
2					

Adegan 20: Kamar Barak - Simultan dengan Adegan 19

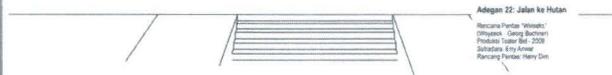
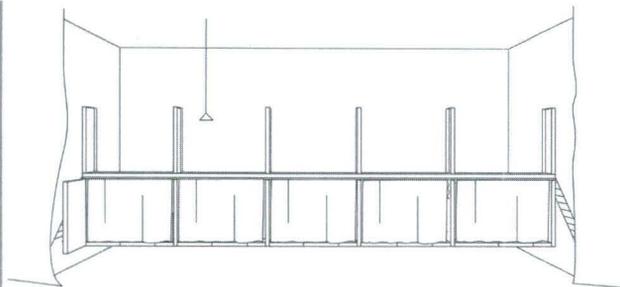
No	Stage Props	Petugas	Cue Masuk	Petugas	Cue Keluar
1	Tirai Barak	stage crew		stage crew	
2					



Adegan 21: Di Jalan
 Rancangan Perhiasan "Wooden"
 (Aliphanah - Geang Buchman)
 Produksi: Taster Bell - 2008
 Sutradara: Ery Anwar
 Rancangan Perhiasan: Henry Dim

Adegan 21: Di Jalan

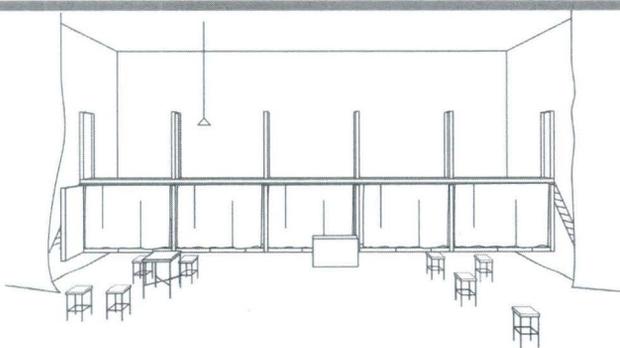
No	Stage Props	Petugas	Cue Masuk	Petugas	Cue Keluar
1					
2					



Adegan 22: Jalan ke Hutan
 Rancangan Perhiasan "Wooden"
 (Aliphanah - Geang Buchman)
 Produksi: Taster Bell - 2008
 Sutradara: Ery Anwar
 Rancangan Perhiasan: Henry Dim

Adegan 22: Jalan Menuju ke Hutan Dekat Kota

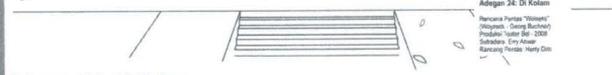
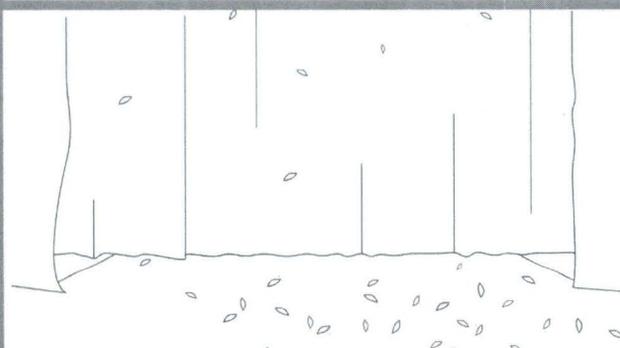
No	Stage Props	Petugas	Cue Masuk	Petugas	Cue Keluar
1					
2					



Adegan 23: (Beranda/Ber) Penginapan
 Rancangan Perhiasan "Wooden"
 (Aliphanah - Geang Buchman)
 Produksi: Taster Bell - 2008
 Sutradara: Ery Anwar
 Rancangan Perhiasan: Henry Dim

Adegan 23: Penginapan

No	Stage Props	Petugas	Cue Masuk	Petugas	Cue Keluar
1	Kursi-kursi	stage crew		stage crew	
2	Meja Bara	stage crew		stage crew	
3	Meja Tamu	stage crew		stage crew	



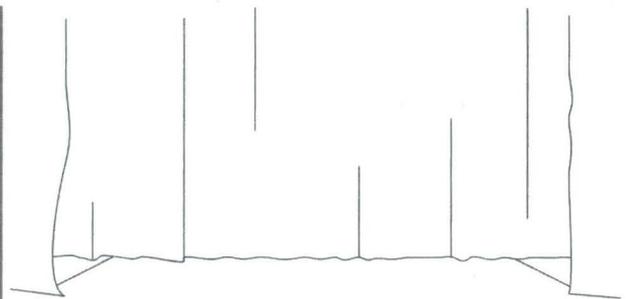
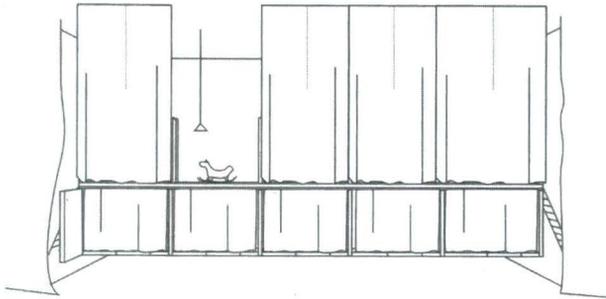
Adegan 24: Di Kolam
 Rancangan Perhiasan "Wooden"
 (Aliphanah - Geang Buchman)
 Produksi: Taster Bell - 2008
 Sutradara: Ery Anwar
 Rancangan Perhiasan: Henry Dim

Adegan 24: Di Kolam

No	Stage Props	Petugas	Cue Masuk	Petugas	Cue Keluar
1	Daun-daun	stage crew (atas)		stage crew (atas)	
2	Layar besar	stage crew (atas)		stage crew (atas)	



Keindahan pentas "Weyzest" pada adegan di depan rumah dokter (atas), dan di lokasi pentas.
Foto: Dokumentasi teater Bel



Adegan 25: Di Jalan (Depan Kamar Mari)

Rencana Peta "Yibudu"
(Rizkiyah - Gerry Budiono)
Produk Tamar Bat - 2008
Sutradara: Ery Anwar
Rancang/Petaka: Harry Dim

Adegan 26: Dekat Danau

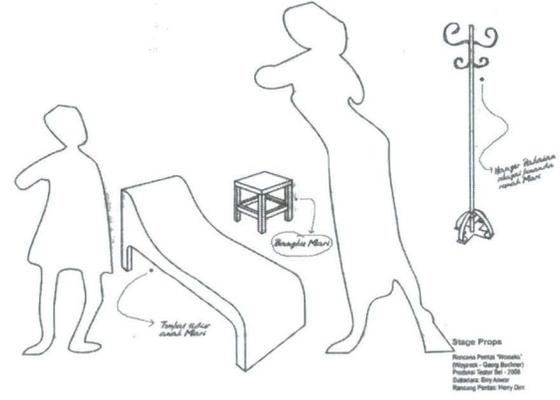
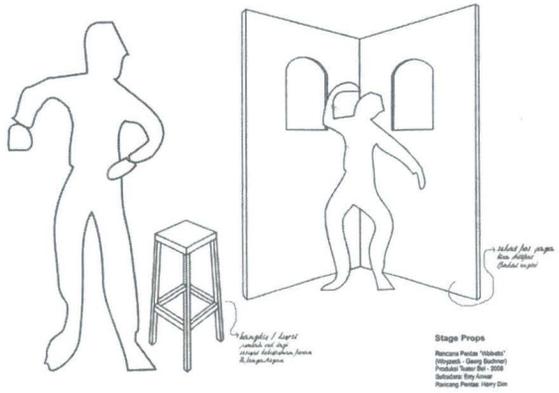
Rencana Peta "Yibudu"
(Rizkiyah - Gerry Budiono)
Produk Tamar Bat - 2008
Sutradara: Ery Anwar
Rancang/Petaka: Harry Dim

Adegan 25: Di Jalan Depan Rumah Mari

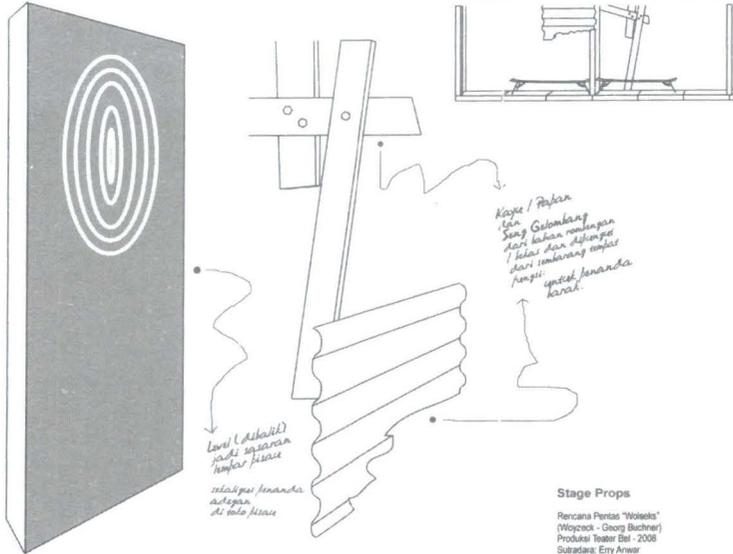
No	Stage Props	Petugas	Cue Masuk	Petugas	Cue Keluar
1	Layar kamar atas	stage crew		stage crew	
2					

Adegan 26: Dekat Danau

No	Stage Props	Petugas	Cue Masuk	Petugas	Cue Keluar
1	Layar besar	stage crew		stage crew	
2					



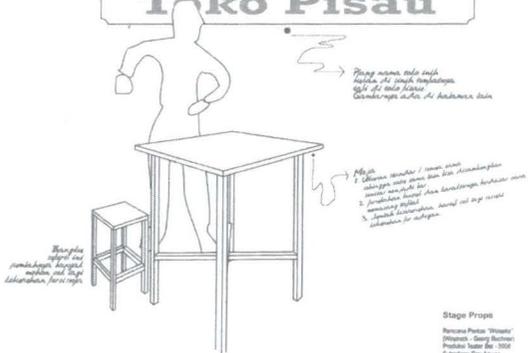
Rincian Stage Props



Stage Props

Rancangan Pentas "Woleka"
 (Woytek - Georg Buchner)
 Produksi Teater Bel - 2008
 Sutradara: Ery Anwar
 Rancangan Pentas: Herry Dim

Toko Pisau



Stage Props

Rancangan Pentas "Woleka"
 (Woytek - Georg Buchner)
 Produksi Teater Bel - 2008
 Sutradara: Ery Anwar
 Rancangan Pentas: Herry Dim



Stage Props

Rancangan Pentas "Woleka"
 (Woytek - Georg Buchner)
 Produksi Teater Bel - 2008
 Sutradara: Ery Anwar
 Rancangan Pentas: Herry Dim

Rincian Stage Props



Kenyataan pentas "Woyzeck" pada adegan nenek dan para cucu di depan rumah Mari.

Foto: Dokumentasi teater Bel.

Penutup Lampiran Woyzeck

Akhirnya, tak tertahankan saya harus mengucapkan terimakasih kepada Erry Anwar dan segenap kawan-kawan Teater Bel yang telah memberikan kepercayaan kepada saya untuk menggarap artistik pementasan drama “Woyzeck” ini. Awalnya ada juga perasaan “jengah” karena ajakan kepada saya, itu merupakan “sisa” setelah sebelumnya ditawarkan kepada Tisna Sanjaya dan direncanakan akan dimintakan pula kepada kakak dan guru saya, Mas Pri. Tapi, di balik ke”jengah”an itu ada pula keinginan besar untuk bisa ikut serta. Sebagian besar keinginan itu karena rasa rindu kepada teater dan rindu kepada Erry Anwar sendiri yang setelah lama “menghilang” kini “comeback” ke panggung teater. Dengan ini, setidaknya, saya bisa ikut menyambut “kedatangan kembali Erry Anwar.” Selebihnya, saya sadari, adanya tantangan besar. Tantangan pertama, tak dimungkiri, karena drama ini pernah digarap dan mencapai pertunjukan

yang terhitung sukses di tahun 1979. Saya sendiri (rasanya) sampai dua kali nonton di Gedung Kesenian Rumentang Siang. Disutradarai oleh Erry Anwar, pertunjukkan ini dibawakan oleh aktor-aktor yang bagus seperti Yesmil Anwar dan Erry sendiri, sementara garapan artistiknya dikerjakan oleh Tatang Ramadhan Boqie dengan hasil yang sangat mengesankan. Tantangan kedua, karena naskah Woyzeck karya Büchner ini memang sangat menantang, sangat membuka kepada ruang-ruang kemungkinan. Kalau saat ini menggarap seperti ini, di kemudian hari terbuka kemungkinan untuk sama sekali berlainan. Itu, seperti biasanya akan terasa mengasyikan di dalam pengerjaannya.

Semoga berkenan.

Cibolerang, 13 Oktober 2008

HD



lowe Desa Kotak
8/5. Wajah Dina Kasman



Salah seorang
Dina dengan
Karakter
Wajah
prot. Teat.



Everybody's
Got something to Hide

Kepustakaan

John E. Dietrich, *Play Direction*, Prentice-Hall, Inc., 1953.

Rita Kogler Carver, *Stagecraft Fundamentals*, Focal Press, 2009.

Suyatna Anirun, *Menjadi Aktor*, Reka Media, Bandung, 1998.

W. Christiawan, *Spirited Away*, yang menjadi bagian dari buku *Teater Bandung: Gagasan dan Pemikiran*, Jurusan Teater STSI Bandung, 2004.

Rendra, *Mempertimbangkan Tradisi*, Gramedia, Jakarta, 1983.

Yaya Sunarya, *Pada Awalnya adalah Reading*, tulisan yang menjadi bagian dari buku Sugiyati S.A., Mohamad Sunjaya, Suyatna Anirun (ed), "Teater untuk Dilakoni," Studiklub Teater Bandung, 1993.

Howard Bay, *Stage Design*, Pitman Publishing, US, 1974.

Chris Hoggett, *Stage Craft*, Adam & Charles Black, 1975

Ken Zuraida, *wawancara via SMS*, 14 – 15 Juni 2011

Proyek Database Teater Nusantara, <http://www.facebook.com/home.php#!/groups/179521365439774?ap=1>

Wikipedia

Tentang Penulis

Herry Dim, lahir di Bandung 19 Mei 1955. Lebih dikenal sebagai pelukis sekaligus pengamat/penulis seni dan kebudayaan. Padahal sesuai almahalnya yaitu pernah menempuh studi teater di ASTI (kini STSI) Bandung sebagai angkatan pertama (1978), maka sejak itu pula ia banyak mengerjakan tata pentas untuk berbagai pementasan.

Tata pentas teater yang pernah dikerjakannya antara lain untuk drama “Pengikut Iblis” (G B Shaw), “Perampok” (Schiller), “Sangkuriang” (Utuy Tatang Sontani), “Raja Mati” (Eugene Ionesco), “Jembatan yang Pecah” (Heinrich von Kleist), “Lingkaran Kapur Putih” (Bertolt Brecht), “Metateater: Dunia Tanpa Makna” (teater tanpa teks), “Woyzeck” (Georg Buchner), “Kisah Perjuangan Suku Naga” (Rendra), dan lain-lain.

Pada perkembangan selanjutnya, ia bekerja

menata pentas untuk hampir seluruh kelompok teater penting di Bandung seperti untuk Studiklub Teater Bandung, Sanggar Kita Bandung, GSTTF Unpad, Payung Hitam, Teater Bel, DKSB, dan lain-lain.

Sejumlah karya pentas untuk musik terutama dalam karya-karya bersama Harry Roesli, serta sejumlah penataan untuk tari seperti “Mundinglaya Dikusumah,” “Pada Suatu Hari di Sebuah Rumah Bersalin,” hingga “Phallus Tarung.” Bersamaan dengan itu, karya “ruang” lainnya banyak lahir berupa karya seni instalasi. Sebagai pelukis, Herry Dim antara lain pernah pameran di Bandung, Jakarta, Yogyakarta, Surakarta, Surabaya, Denpasar, Lampung, Kuala Lumpur, Fukuoka, Amsterdam, Paris, Berlin, Kopenhagen, dan pada 2008 berkesempatan pameran tunggal di Markas Besar PBB Geneva, Swiss.

Pada awal abad ke-20 penata pentas semisal Adolphe Appia dari Switzerland dan Gordon Craig dari Inggris melakukan revolusi melawan tata pentas realistik. Mereka lebih menekankan diri kepada penciptaan suasana dan atmosfer teatrikal. Merekalah yang membuka wawasan tata pentas simbolik, dan membuat desain teatrikal menjadi lebih ekspresif...

Roedjito (1932 – 2003), meski bagi karya-karyanya tak pernah memberi nama “badingkut,” harus diakui bahwa “badingkut” sebagai gagasan itu terbit dari kecenderungan sejumlah karya-karyanya...

Rangkaian peristiwa teater dan kemudian pertemuan Rendra – Roedjito itulah yang membuka dimensi baru artistik teater sekaligus wajah dan pola garap teater Indonesia di kemudian hari. Energi terkuatnya adalah “tidak menyerah kepada kemiskinan,” mengasah kepekaan terhadap alam dan lingkungan; maka semua hal bisa menjadi berharga dan menjadi mungkin bagi kepentingan artistik teater. Yang mungkin belum terselesaikan oleh Mbah Djito dan Rendra adalah ihwal bagaimana operasional, metoda, dan terapannya dalam hal “tidak menyerah kepada kemiskinan” tersebut.

Buku “Badingkut di antara Tiga Jalan Teater,” menyelesaikan dan mematangkan gagasan yang belum usai tersebut. Ditambah lagi dengan sejumlah pengalaman penulisnya, maka buku ini menjadi lengkap sejak teknis, metoda, dan bahkan mengonsepkannya menjadi teori badingkut.

Tidak saja menjadi pengetahuan yang mendalam, buku ini pun menjadi penting bagi siapaun yang memiliki minat di bidang tata pentas karena di dalamnya membicarakan pula kajian teknis yang mendasar.

