



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sutradara adalah seorang yang bertanggung jawab untuk menyatukan segala unsur artistik pertunjukan, menjadi sebuah kesatuan karya teater yang mampu berkomunikasi dengan penikmatnya. Sutradara bertanggung jawab atas makna yang harus tersampaikan kepada penontonnya. Sutradara juga disebut sebagai para penerjemah, para guru dan seniman-seniman kreatif. Kemampuan mereka dalam menangkap keberadaan orang lain harus jeli. Rasa kebajikan pengalaman dan latihan-latihan, mereka memiliki keterampilan organisasi dan pengetahuan vokal sebagai bagian dari keahlian menyutradari (Russel J. Granstaff, 1988: 10).

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa seorang sutradara berperan penting dalam memegang kendali jalannya sebuah proses pertunjukan teater. Kerja sutradara telah dimulai sebelum masuk ke dalam proses latihan dimulai, seperti menganalisa konsep dari teks lakon yang akan digarap. Menganalisa teks lakon bertujuan untuk memberikan gambaran dasar dari lakon, sehingga pada proses latihan nantinya, seluruh aktor dan tim pendukung akan dapat memahami gambaran dasar dari sebuah karya teater yang akan dipentaskan.

Lakon *Pada Suatu Hari* karya Arifin C. Noer menceritakan tentang sepasang suami istri yang sudah memasuki masa tua dan baru saja menggelar acara ulang tahun pernikahan mereka. Sejak muda mereka selalu bahagia dan menjadi pasangan yang romantis hingga pada masa tua. Suatu hari, pada saat



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh isi karya tulis tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
2. Pengutipan diperbolehkan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, serta karya tulis ilmiah lainnya
3. Dilarang memperbanyak, memperjualbelikan, menyebarkan sebagian atau seluruh karya tulis dalam bentuk apapun tanpa seizin ISI Padangpanjang

sedang merayakan ulang tahun pernikahan mereka, seorang janda tua yang berkunjung ke kediaman si nenek dan kakek. Janda tua yang bernama, nyonya Wenas datang untuk meminta maaf kepada kakek dan nenek karena tidak dapat hadir pada pesta ulang tahun pernikahan mereka. Nenek merasa kesal dan marah, karena yang ia tahu bahwa mereka tidak pernah mengundang nyonya Wenas untuk hadir ke acara ulang tahun pernikahan mereka. Nyonya Wenas merupakan mantan kekasih kakek, hal inilah yang menjadi penyebab kemarahan nenek kepada kakek. Nenek yang sedang merasa kesal, bertambah marah karena Joni, pembantu mereka, memberikan minuman kesukaan Nyonya Wenas. Tanpa pikir panjang, Nenek meminta cerai kepada kakek dan dengan segala cara kakek memohon agar dimaafkan dan agar nenek menarik kembali perkataannya, namun Nenek tetap kuat dengan apa yang telah dilontarkannya.

Lakon *Pada Suatu Hari* karya Arifin C. Noer bertemakan problematika sosial yang terjadi di masyarakat, seperti kesalahpahaman, prasangka buruk dan kecemburuan yang terkadang dianggap ringan namun dapat mengakibatkan masalah yang lebih besar. Drama ini sarat kritik sosial atas isu-isu sosial yang beredar dalam kehidupan sehari-hari, terutama tentang perceraian dan perselingkuhan. Perceraian tidak hanya dialami oleh keluarga yang baru membangun rumah tangga saja, namun pasangan yang sudah lama menikah pun juga dapat mengalami perceraian. Permasalahan sosial seperti ini, dapat dikatakan fenomena langka pada saat ini, karena pada umumnya pasangan yang telah lama menikah hingga memasuki usia tua jarang mengalami perceraian.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh isi karya tulis tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
2. Pengutipan diperbolehkan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, serta karya tulis ilmiah lainnya
3. Dilarang memperbanyak, memperjualbelikan, menyebarkan sebagian atau seluruh karya tulis dalam bentuk apapun tanpa seizin ISI Padangpanjang

Tokoh Nenek meminta cerai pada si Kakek hanya karena cemburu terhadap mantan kekasih Kakek yang datang ke rumah. Padahal Kakek dan Nenek sedang merayakan pesta pernikahan mereka, namun hal tersebut berujung perceraian. Pada waktu yang sama anak Kakek dan Nenek, Novita datang membawa koper dan ingin tinggal disana. Novita mengatakan bahwa ia ingin bercerai dengan suaminya karena, ia merasa bahwa suaminya yang bekerja sebagai seorang dokter telah selingkuh dengan pasiennya sendiri. Hal inilah yang menjadi ketertarikan sutradara untuk mewujudkan lakon *Pada Suatu Hari* karya Arifin C. Noer ke dalam pementasan teater. Isu sosial seperti masalah perceraian yang terdapat dalam lakon ini, menjadi semakin menarik saat dihadirkan dalam bentuk komedi realis.

Alur cerita yang wajar dan masuk akal, menjelaskan bawah lakon *Pada Suatu Hari* karya Arifin C. Noer termasuk ke dalam lakon beraliran Realisme. Tokoh-tokoh yang dihadirkan dalam naskah juga merupakan tokoh-tokoh yang dapat ditemukan pada kehidupan nyata. Aliran realisme mementingkan kenyataan yang digambarkan bukannya hal-hal yang berlebihan dan sentimental seperti dalam aliran romantik (Herman J. Walulyo, 2001: 57).

Tokoh Kakek dan Nenek yang sedang menghadapi permasalahan dalam hubungan rumah tangga mereka, mencoba untuk bersikap biasa dan tetap menasehati anaknya, Novia yang ingin bercerai dengan suaminya. Kakek dan Nenek mencoba menyembunyikan pertengkaran mereka dan berbicara seolah-olah tidak terjadi apa-apa. Hal tersebut sama halnya dengan apa yang terjadi saat ini, dimana orang tua akan selalu berusaha terlihat baik dan bahagia di depan anak-



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh isi karya tulis tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
2. Pengutipan diperbolehkan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, serta karya tulis ilmiah lainnya
3. Dilarang memperbanyak, memperjualbelikan, menyebarkan sebagian atau seluruh karya tulis dalam bentuk apapun tanpa seizin ISI Padangpanjang

anak mereka, walaupun kenyataannya mereka sedang menghadapi permasalahan yang rumit.

Lakon *Pada Suatu Hari* karya Arifin C. Noer, tidak hanya mengusung tema isu-isu sosial, dialog-dialog dalam naskah dihadirkan renyah dan menggelitik. Hal tersebut juga dilengkapi dengan tokoh yang memiliki karakter lucu dan unik, sehingga lakon ini dapat dikategorikan berjenis lakon komedi. Seperti tokoh pembantu yang dihadirkan dengan karakter yang lugu dan polos. Pada setiap pertengkaran kecil yang terjadi antara Kakek dan Nenek, tokoh pembantu selalu mengeluarkan kata-kata yang membuat keduanya semakin geram.

Secara keseluruhan lakon *Pada Suatu Hari* karya Arifin C. Noer menyajikan tokoh-tokoh yang dapat ditemukan dalam masyarakat. Arifin C. Noer mengungkapkan dengan baik nilai-nilai tersebut ke dalam lakon ini. Tokoh-tokoh yang diberi karakter kuat dan unik, bertujuan untuk menunjukkan konflik dan nilai humor yang ada di dalam lakon ini. Alasan tersebut membuat lakon *Pada Suatu Hari* karya Arifin C. Noer menarik untuk dipentaskan.

Lakon *Pada Suatu Hari* karya Arifin C. Noer memiliki pesan moral yang tinggi, menyikapi banyaknya sebuah kata perceraian yang terjadi dewasa ini yang didasari oleh perasaan cemburu. Persoalan seperti itu seharusnya tidak perlu lagi dibahas dalam hubungan berumah tangga, bahkan dalam rumah tangga yang telah memiliki usia tua. Hal inilah yang menjadi ketertarikan sutradara memilih lakon *ada Suatu Hari* karya Arifin C. Noer sebagai lakon yang akan digarap nantinya.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh isi karya tulis tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
2. Pengutipan diperbolehkan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, serta karya tulis ilmiah lainnya
3. Dilarang memperbanyak, memperjualbelikan, menyebarkan sebagian atau seluruh karya tulis dalam bentuk apapun tanpa seizin ISI Padangpanjang

B. Rumusan Penyutradaraan

Berdasarkan latar belakang di atas, maka yang perlu dilakukan adalah merumuskan pertanyaan ilmiah agar dapat terjawab. Berikut rumusan tersebut :

1. Bagaimana struktur dan tekstur lakon *Pada Suatu Hari* karya Arifin C.Noer untuk kebutuhan penyutradaraan?
2. Bagaimana mewujudkan penyutradaraan lakon *Pada Suatu Hari* karya Arifin C. Noer dengan gaya realisme?

C. Tujuan Penyutradaraan

Berdasarkan rumusan penyutradaraan di atas maka tujuan dari penyutradaraan ini adalah :

1. Untuk mengetahui struktur dan tekstur lakon *Pada Suatu Hari* karya Arifin C. Noer untuk kebutuhan penyutradaraan.
2. Mewujudkan pertunjukan lakon *Pada Suatu Hari* karya Arifin C. Noer dengan gaya realisme.

D. Kajian Sumber Penciptaan

Perwujudan perancangan penyutradaraan lakon *Pada Suatu Hari* karya Arifin C. Noer, pengkarya memilih beberapa sumber dokumentasi pertunjukan yang akan digunakan sebagai bahan komparasi dan referensi untuk membantu pengkarya dalam mewujudkan konsep penyutradaraan, sumber-sumber tersebut antara lain:

Pertunjukan naskah *Pada Suatu Hari* Karya Arifin C. Noer produksi Teater Camuss, Jakarta. Pertunjukan tersebut dipentaskan pada studi ke 13 Teater



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh isi karya tulis tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
2. Pengutipan diperbolehkan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, serta karya tulis ilmiah lainnya
3. Dilarang memperbanyak, memperjualbelikan, menyebarkan sebagian atau seluruh karya tulis dalam bentuk apapun tanpa seizin ISI Padangpanjang

Camuss di Universitas Islam As-syafi'iyah, Jakarta pada tanggal 26 April 2015, yang dipublikasikan di *Youtube* pada tanggal 26 April 2015. Pertunjukan tersebut pengkarya saksikan via *Youtube* pada Kamis (16/11/2017), pukul 21.00 WIB di Studio Teater ISI Padangpanjang. Pertunjukan tersebut disutradarai oleh Adi Yuhana dengan durasi pertunjukan satu jam.

Setting yang dihadirkan oleh Adi Yuhana adalah ruang tamu, lengkap dengan *property- property* seperti foto-foto, lukisan, meja, kursi dan vas bunga. Fokus pada penataan artistik panggung dan *setting*, Adi Yuhana kurang memperhatikan bloking dan permainan para aktornya di atas panggung. Sehingga para aktor kurang menguasai panggung dan memanfaatkan artistik panggung. Pada saat pertunjukan para aktor duduk dan berdiri pada posisi yang berdekatan, sehingga ruangan permainan terasa sangat sempit. Dilihat dari penataan rias aktor, sebagai sutradara Adi juga kurang memperhatikan hal tersebut, sehingga tokoh kakek dan nenek tidak terlihat seperti orang tua.

Pementasan lakon *Pada Suatu Hari* Karya Arifin C. Noer yang pengkarya lakukan nantinya, tokoh Kakek dan Nenek memiliki usia 70 an. Pengkarya juga akan mempertajam rias dan kostum yang akan digunakan oleh para aktor. Walaupun tokoh Kakek dan Nenek yang pengkarya hadirkan berusia 70 an, bisnis akting dan pergerakan-pergerakan yang dilakukan oleh Kakek dan Nenek tetap dihadirkan secara luwes. Sehingga kedua tokoh tersebut tidak terlihat seperti orang tua yang sudah renta.

Pertunjukan selanjutnya adalah pementasan naskah *Pada Suatu Hari* karya Arifin C. Noer produksi teater Langkah, Cicalengkah. Pertunjukan tersebut



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh isi karya tulis tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
2. Pengutipan diperbolehkan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, serta karya tulis ilmiah lainnya
3. Dilarang memperbanyak, memperjualbelikan, menyebarkan sebagian atau seluruh karya tulis dalam bentuk apapun tanpa seizin ISI Padangpanjang

dipentaskan pada tanggal 16 Oktober 2016 di Gedung Pertemuan Rakyat Siliwangi. Pertunjukan yang disutradarai oleh Didit Irfani berdurasi sekitar satu jam lebih. Berbeda dengan pertunjukan produksi Teater Camuss, *setting* yang dihadirkan oleh Didit menghadirkan set artistik ruang tamu. dan ruang perpustakaan yang dapat terlihat oleh penonton. Didit Irfani begitu cermat menggarap humor-humor pada teks drama, sehingga mengundang tawa penonton. Didit juga menggunakan konsep drama musikal dalam pertunjukannya. Pada beberapa adegan para aktor berdialog dengan cara bernyanyi di atas panggung. Hal ini membuat pertunjukan teater Langkah dengan naskah *Pada Suatu Hari* karya Arifin C.Noer tidak membosankan.

Pertunjukan lakon *Pada Suatu Hari* karya Arifin C. Noer yang akan pengkarya hadirkan nantinya, penataan artistik, *sett* dan properti diperhatikan secara detail. Hal ini bertujuan untuk mewujudkan *illution of reality* dalam pertunjukan teater bergaya realis. Konteks penggarapan, yang pengkarya hadirkan akan lebih memberikan aksen-aksen pada dialog-dialog penting dan bernilai humor, agar humor di dalam naskah tersampaikan dengan baik kepada penonton.

E. Kerangka Penciptaan

Proses perancangan lakon *Pada Suatu Hari* karya Arifin C. Noer akan dilakukan dengan konsep realisme. Realisme merupakan aliran seni yang berusaha mencapai ilusi atas penggambaran kenyataan. Tentu saja penggambaran kenyataan secara pasti dalam hasil seni tidak mungkin, karena menghadirkan sebuah *setting* utuh yang nyata dan sesuai dengan kehidupan sehari-hari di atas panggung adalah sesuatu yang mustahil Pengarang drama harus menggambarkan



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh isi karya tulis tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
2. Pengutipan diperbolehkan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, serta karya tulis ilmiah lainnya
3. Dilarang memperbanyak, memperjualbelikan, menyebarkan sebagian atau seluruh karya tulis dalam bentuk apapun tanpa seizin ISI Padangpanjang

kejadian yang sebenarnya terjadi bertahun-tahun dalam beberapa jam saja; dia harus berfantasi dan memiliki isi-isi pokok dan kejadian-kejadian penting. (Harymawan, 1988: 84)

Kebangkitan kelas borjuis merupakan salah satu sebab yang mendukung munculnya realisme. Ketidakpuasan terhadap konsep romantik juga menjadi salah satu penyebab aliran realisme berkembang. Pertunjukan bergaya realis tidak selalu bertujuan untuk menghibur, melainkan juga mengembangkan masalah ataupun isi yang terjadi di masa itu. Permasalahan tersebut tidak hanya berasal dari luar, seperti masalah sosial, namun permasalahan yang diangkat juga berasal dari manusia itu sendiri seperti persoalan psikologi.

Hal inilah yang membuat aliran realisme dibagi menjadi dua, yaitu realisme sosial dan realisme psikologi. Realisme sosial yang sering disebut realisme murni selalu bernada optimis sedangkan naturalisme bernada pesimis. Sedangkan realisme psikologis memiliki permainan yang lebih ditekankan pada unsur-unsur kejiwaan (Cahyaningrum, 2010 : 67). Adapun beberapa karakteristik pertunjukan teater realisme, diantaranya :

1. Sesuatu tidak boleh diperindah atau diperburuk dari keadaan yang sebenarnya.
2. Apabila penonton tidak menyetujui ungkapan tersebut, maka merekalah yang harus memperbaiki. Seniman bertanggung jawab untuk menyampaikannya ke permukaan tanpa berusaha menutupi kebenaran yang terjadi di sekitarnya.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh isi karya tulis tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
2. Pengutipan diperbolehkan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, serta karya tulis ilmiah lainnya
3. Dilarang memperbanyak, memperjualbelikan, menyebarkan sebagian atau seluruh karya tulis dalam bentuk apapun tanpa seizin ISI Padangpanjang

Hak Cipta Milik ISI Padangpanjang

3. *Setting* pentas dibuat dan disusun sesuai dengan tempat kejadian cerita secara persis; yang bertujuan untuk menunjukkan kedekatan dengan kondisi yang sebenarnya.
4. Bentuk dramatik naskah menunjukkan bentuk *well made play* yang dikembangkan oleh *Eugene Scribe* (Yudiaryani, 1999 : 158)

Lakon *Pada Suatu Hari* memiliki genre komedi. Komedi merupakan drama ringan yang bersifat menghibur dan didalamnya terdapat dialog kocak yang bersifat menyindir dan biasanya berakhir dengan kebahagiaan. Artinya dalam sebuah drama komedi dialog yang digunakan adalah kalimat-kalimat sederhana yang memiliki makna sindiran. Hal ini bertujuan agar penonton dapat lebih mudah mengerti dengan jalan cerita dan permasalahan yang ditonjolkan dalam cerita. Lelucon bukan tujuan utama dalam komedi, tetapi drama ini bersifat humor dan pengarangnya berharap akan menimbulkan kelucuan atau tawa riang. (Herman J. Waluyo, 2001: 40). Hal inilah yang menjadi sasaran akhir dalam sebuah pertunjukan yang memiliki genre komedi.

Rendra berpendapat bahwa yang dimaksud dengan komedi adalah drama yang mengungkapkan cacat dan kelemahan sifat manusia dengan cara yang lucu, sehingga penonton dapat menghayati kenyataan kehidupan (Cahyaningrum, 2010 : 47). Hal ini diwakilkan melalui tokoh Kakek dan Nenek dalam lakon *Pada Suatu Hari*. Pada saat mereka sedang bertengkar dan mengucapkan kata cerai, Kakek dan Nenek tetap bersikap tenang dalam menghadapi masalah anaknya yang juga ingin bercerai dengan suaminya. Kakek dan Nenek mencoba menjadikan diri mereka sebagai contoh sepasang kekasih yang saling percaya seperti Romeo dan Juliet,



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh isi karya tulis tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
2. Pengutipan diperbolehkan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, serta karya tulis ilmiah lainnya
3. Dilarang memperbanyak, memperjualbelikan, menyebarkan sebagian atau seluruh karya tulis dalam bentuk apapun tanpa seizin ISI Padangpanjang

Sampek dan Engtai. Padahal Nenek meminta cerai pada Kakek, karena ia cemburu dan merasa bahwa Kakek masih memiliki perasaan terhadap mantan kekasihnya.

Komedi konvensional memiliki gaya percakapan ideologis dan lebih bersifat sosial daripada filosofis. Artinya dalam pertunjukan realis dengan genre komedi, dialog-dialog yang digunakan sama dengan dialog keseharian. Perilaku tokoh atau aktor yang tunduk kepada kejenakaan dimaksudkan untuk memparodikan kehidupan demi menyenangkan penonton daripada menawarkan sebuah perenungan (Cahyaningrum, 2010 : 47).

Secara umum model latar yang umum dipakai pada pertunjukan teater realisme dikenal dengan konsep trilogy Aristoteles yang disebut *three unity* (tiga kesatuan), yakni; kesatuan ruang, kesatuan waktu, dan kesatuan kejadian. Ruang Kejadian dikenal dengan konvensi 4 dinding dan kejadian berlangsung selama 1 kali 24 jam. Kemudian dari segi alur, cerita beruntut dari awal hingga akhir secara kausalitas yang terdiri dari; eksposisi, komplikasi, klimaks, dan resolusi.

F. Metode Penciptaan

Metode penciptaan teater yang dimaksud adalah merupakan cara kerja penyutradaraan yang diawali dari penafsiran naskah sampai dengan perwujudan pentas. Metode ini di mulai dari sasaran-sasaran yang bersifat pemahaman (kognitif) sampai pada penataan aspek-aspek 'material' pemanggungan dengan berpedoman pada gaya pementasan yang dipilih. Suyatna Anirun menjelaskan bahwa proses kreatif penyutradaraan secara umum terbagi dalam empat langkah



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh isi karya tulis tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
2. Pengutipan diperbolehkan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, serta karya tulis ilmiah lainnya
3. Dilarang memperbanyak, memperjualbelikan, menyebarkan sebagian atau seluruh karya tulis dalam bentuk apapun tanpa seizin ISI Padangpanjang

kreatif yang meliputi: tahap mencari-cari; tahap memberi isi; tahap pengembangan dan tahap pemantapan. (Anirun, 2002: 115)

1. Tahap Mencari-cari

Tahap mencari-cari merupakan rangkaian tindakan yang berpijak dari menggunakan aspek-aspek kognitif (*Interpretation and Perseption*) menuju pada pencarian kemungkinan-kemungkinan visual baik dalam bentuk penyusunan pola lantai keaktoran maupun pembuatan desain artistik. Aplikasi kongkret dari tahapan ini adalah analisis terhadap lakon baik dalam diskusi-diskusi kolektif maupun dialog dua arah, yakni antara sutradara dengan pemain, sutradara dengan penata artistik dan suradara dengan penata musik. Langkah kerja berikutnya adalah penafsiran struktur lakon melaui reading yang dilakukan secara kolektif. Reading tersebut juga bertujuan dalam menjajaki kemampuan pemeran dalam kaitannya dengan tafsir pada tokoh, lebih khusus lagi pada pencarian karakter suara. Di luar proses kerja tersebut, tahap mencari-cari juga merealisasikan kembali berbagai latihan dasar pemeranan. Pelaksanaan latihan dasar pemeranan tersebut diarahkan untuk mencari kemungkinan-kemungkinan bagi gestur, analogi-analogi peran, dan menumbuhkan keterkaitan emosi terutama antar pemain. Bentuk latihan dasar tersebut antara lain: eksplorasi motif-motif gerak, seperti olah tubuh agar aktor tidak kaku dalam melakukan bloking ataupun pencarian bisnis akting. Kemudian melakukan olah rasa melalui pemaparan tema-tema yang terdapat dalam naskah, dan berbagai latihan pernafasan untuk memudahkan aktor dalam melakukan dialog seperti melatih pernafasan diafragma dan sebagainya.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh isi karya tulis tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
2. Pengutipan diperbolehkan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, serta karya tulis ilmiah lainnya
3. Dilarang memperbanyak, memperjualbelikan, menyebarkan sebagian atau seluruh karya tulis dalam bentuk apapun tanpa seizin ISI Padangpanjang

2. Tahap Memberi Isi

Tahap memberi isi merupakan rangkaian tindakan untuk mengembangkan aspek-aspek kognitif menuju pada aspek-aspek psiko-motorik. Tahap ini interpretasi lakon harus sedapat mungkin memberikan dorongan pemeran dalam mewujudkan akting verbal maupun non verbal berdasarkan desain akting yang bersifat global, yang telah disepakati sebelumnya. Penemuan penemuan yang masih bersifat 'kasar' tersebut, diolah untuk mendapatkan penekanan-penekanan yang mampu menggambarkan inti peristiwa, perubahan suasana dan progresi emosi tokoh-tokohnya. Penekanan-penekanan tersebut akan dihadirkan melalui penegasan pada sisi ekspresi mimik, impresi pada keseluruhan akting pemeran, laku yang memperlihatkan motivasi dan penyikapan terhadap areal permainan.

Aplikasi pada metode ini direalisasikan pada latihan pencarian bloking, improvisasi-improvisasi di luar desain akting yang dijadikan pedoman, latihan diksi dialog yang mampu menggambarkan "perbedaan" tokoh sekaligus dinamika karakternya. Artinya setiap tokoh memiliki dinamika karakter yang berbeda, seperti ada yang memiliki karakter pemaarah, pemalu, tempramen dan lain sebagainya. Latihan pada tahap ini dilakukan dalam bentuk pemenggalan-pemenggalan naskah (fragmen) yang diperagakan secara berulang-ulang, dengan format yang dirubah-rubah. Latihan lain yang dilakukan pada tahap ini adalah dengan menghadirkan penggalan-penggalan tiap adegan tersebut melaui laku non verbal dengan meniadakan dialog yang semestinya dipercakapkan.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh isi karya tulis tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
2. Pengutipan diperbolehkan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, serta karya tulis ilmiah lainnya
3. Dilarang memperbanyak, memperjualbelikan, menyebarkan sebagian atau seluruh karya tulis dalam bentuk apapun tanpa seizin ISI Padangpanjang

3. Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan merupakan pengulangan-pengulangan terhadap tahapan memberi isi, yakni dengan mewujudkan *movement*, *gesture*, *bussines act*, dalam bentuk akting yang sudah memperlihatkan spontanitas. Akting spontan tersebut ditandai dengan perwujudan *inner act* pada keseluruhan tampilan para pemeran. Para pemeran di bimbing untuk merasakan situasi dalam diri tokoh yang diperankan melalui bentuk akting yang terlihat meyakinkan. Secara kongkrit bentuk latihan yang dilakukan dalam membangun keyakinan tersebut adalah latihan-latihan akting yang disertai pembangunan imajinasi terhadap latar cerita, kesadaran ruang, kesinambungan antara aksi dan reaksi, dan posisi kejiwaan pemeran yang memperlihatkan empati. Hal ini dilakukan dengan memaksimalkan keseluruhan tekstur permainan yang dapat memberikan imaji visual dalam indera dengar dan imaji auditif dalam indera penglihatan.

Dalam kaitannya dengan penataan ilustratif maupun komponen artistik yang lain, maka para penata mengembangkan perancangan musik dan set dekornya berdasarkan konsepsi auditif dan imaji ruang yang telah diperolehnya dari pengamatan pada tekstur pemeranan yang telah terbangun. Konsep perancangan tersebut pada dasarnya merupakan pengembangan dari desain artistik dan partitur musik yang sebelumnya telah disimpulkan dari analisis teks atau lakon. Dengan demikian, dalam setiap latihan pengembangan, penata ilustrasi maupun penata artistik sudah dilibatkan secara intensif.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh isi karya tulis tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
2. Pengutipan diperbolehkan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, serta karya tulis ilmiah lainnya
3. Dilarang memperbanyak, memperjualbelikan, menyebarkan sebagian atau seluruh karya tulis dalam bentuk apapun tanpa seizin ISI Padangpanjang

4. Tahap Pemantapan

Tahapan pemantapan merupakan rangkaian tindakan dalam kerja penyutradaraan untuk menampilkan lakon secara ansambel dan utuh. Orientasi latihan diarahkan pada penikmatan aspek irama, tempo, dan dinamika. Pusat konsentrasinya adalah pencapaian musikalitas dalam pementasan. Musikalitas tersebut di susun secara berulang-ulang (melalui latihan dari awal hingga akhir lakon) dengan mengacu pada pembenahan ketegangan demi ketegangan, timing pada perubahan suasana, lompatan-lompatan emosi tokoh, dan lambat-cepatnya dialog antar tokoh.

Pada tahap ini respon terhadap ruang (dengan segala set-dekornya) dan dukungan ilustrasi musik terhadap suasana demi suasana, sudah mulai dihadirkan dalam visualisasi yang masih global. Tujuan pengadaan set-dekor dan ilustrasi yang masih belum permanen ini adalah untuk mematangkan gestur pemain, membakukan jarak tempuh movement, dan menyeleksi berbagai unsur artistik dan musikalitas agar tercipta tata artistik dan tata musik yang mendukung permainan. Dengan demikian, pada tahap ini latihan-latihan telah melibatkan keseluruhan unsur-unsur pementasan dalam sebuah ansambel yang utuh, yang diluar tujuan-tujuan di atas, juga diarahkan untuk menciptakan kesatuan yang harmoni.

5. Tata Artistik

a. Pembuatan *Setting*

Setting yang pengkarya hadirkan adalah sebuah ruang tamu lengkap dengan sebuah perpustakaan kecil. Hal ini juga menggambarkan bahwa keluarga Kakek dan Nenek termasuk kalangan sosial menengah ke atas. Adapun bentuk gambaran *setting* yang pengkarya hadirkan, dapat dilihat pada lampiran.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh isi karya tulis tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
2. Pengutipan diperbolehkan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, serta karya tulis ilmiah lainnya
3. Dilarang memperbanyak, memperjualbelikan, menyebarkan sebagian atau seluruh karya tulis dalam bentuk apapun tanpa seizin ISI Padangpanjang

b. Penyusunan Lampu

Penataan lampu bertujuan untuk menerangi atau menyinari para aktor dan bagian-bagian khusus di atas panggung yang ingin ditonjolkan. Penataan lampu juga bertujuan untuk menciptakan suasana di luar atau di dalam ruangan, menandakan siang atau malam serta membantu memperkuat penjiwaan aktor di atas panggung.

Penataan lighting yang pengkarya hadirkan adalah penggambaran suasana pada siang hari. Pengkarya lebih banyak menggunakan lampu dengan warna general. Adapun jenis lampu yang digunakan adalah lampu *Zoom 30/60* dan *Fresnel*. Pada saat pementasan, pengkarya juga melakukan sedikit efek redup pada bagian *setting* yang kosong. Hal ini bertujuan agar penonton fokus pada permainan aktor (*Lighting plot* terlampir)

c. Utility (Kesatuan)

Setiap komposisi harus terlihat sebagai suatu kesatuan. Kesatuan ini dapat terwujud oleh garis, warna, pakaian, dan laku. Aktor harus mampu memberikan respon terhadap *setting*, *property*, *handprop*, dan musik. Artinya saat bermain di atas panggung, semua terlihat menyatu baik permainan aktor dan juga unsur-unsur yang ada di atas panggung. Adapun rancangan rias dan kostum tokoh yang pengkarya hadirkan dapat dilihat pada lampiran.

G. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan dalam laporan karya penyutradraan ini adalah sebagai berikut :



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh isi karya tulis tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
2. Pengutipan diperbolehkan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, serta karya tulis ilmiah lainnya
3. Dilarang memperbanyak, memperjualbelikan, menyebarkan sebagian atau seluruh karya tulis dalam bentuk apapun tanpa seizin ISI Padangpanjang

Hak Cipta Milik ISI Padangpanjang Hak Cipta Milik ISI Padangpanjang Hak Cipta Milik ISI Padangpanjang

BAB I : Pendahuluan. Pada bagian ini adalah gambaran rancangan karya penyutradraan. Terdiri dari Sub-Bab; (a) Latar Belakang, (b) Rumusan Penyutradraan, (c) Tujuan Penyutradaraan (d) Kajian Sumber Penciptaan, (e) Kerangka Penciptaan, (f) Metode Penciptaan dan, (g) Sistematika Penulisan.

BAB II : Analisi Struktur Dan Tekstur Lakon. Terdiri dari Sub-Bab ; (a) Biografi Pengarang, (b) Sinopsis, (c) Analisis Struktur Lakon, (d) Analisis Tekstur Lakon, (e) Analisis Konflik, (f) Bentuk Lakon dan, (g) Gaya Pementasan.

BAB III : Perancangan penyutradaraan., yang terdiri dari Sub-Bab; (a) Konsep Penyutradaraan, (b) Proses Penyutradaraan, (c) Rancangan Artistik dan, (d) Rancangan Musik.

BAB IV : Penutup, Terdiri dari Sub-Bab (a) Kesimpulan dan (b) Saran.