



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA
2023

DASAR-DASAR SENI PERTUNJUKAN

Rano Sumarno
Rifqi Risnadyatul Hudha

SMK/MAK Kelas X

Hak Cipta pada Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia
Dilindungi Undang-Undang.

Penafian: Buku ini disiapkan oleh Pemerintah dalam rangka pemenuhan kebutuhan buku pendidikan yang bermutu, murah, dan merata sesuai dengan amanat dalam UU No. 3 Tahun 2017. Buku ini disusun dan ditelaah oleh berbagai pihak di bawah koordinasi Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Buku ini merupakan dokumen hidup yang senantiasa diperbaiki, diperbarui, dan dimutakhirkan sesuai dengan dinamika kebutuhan dan perubahan zaman. Masukan dari berbagai kalangan yang dialamatkan kepada penulis atau melalui alamat surel buku@kemdikbud.go.id diharapkan dapat meningkatkan kualitas buku ini.

Dasar-Dasar Seni Pertunjukan
untuk SMK/MAK Kelas X

Penulis

Rano Sumarno
Rifqi Risnadyatul Hudha

Penelaah

Tria Sismalinda
Eny Kusumastuti

Penyelia/Penyelaras

Supriyatno
Wijanarko Adi Nugroho
Robertus Krisnanda Windhartoko

Kontributor

Any Ernawati Dwi Astuty
Tifan Muhammad Amirulloh

Editor

Nanik Susanti
Indah Sulistiyawati

Ilustrator

Daniel Tirta Ramana

Desainer

Muhammad Azis

Penerbit

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi

Dikeluarkan oleh

Pusat Perbukuan
Kompleks Kemdikbudristek Jalan RS. Fatmawati, Cipete, Jakarta Selatan
<https://buku.kemdikbud.go.id>

Cetakan Pertama, 2023

ISBN 978-623-194-436-8 (no.jil.lengkap PDF)
978-623-194-437-5 (jil.1 PDF)

Isi buku ini menggunakan huruf Noto Serif 10/14 pt, Steve Matteson.
x, 278 hlm.: 17,6 × 25 cm.

Kata Pengantar

Pusat Perbukuan; Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan; Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi memiliki tugas dan fungsi mengembangkan buku pendidikan pada satuan Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah, termasuk Pendidikan Khusus. Buku yang dikembangkan saat ini mengacu pada Kurikulum Merdeka. Kurikulum ini memberikan keleluasaan bagi satuan/program pendidikan dalam mengimplementasikan kurikulum dengan prinsip diversifikasi sesuai dengan kondisi satuan pendidikan, potensi daerah, dan peserta didik.

Pemerintah dalam hal ini Pusat Perbukuan mendukung implementasi Kurikulum Merdeka di satuan pendidikan dengan mengembangkan buku siswa dan buku panduan guru sebagai buku teks utama. Buku ini dapat menjadi salah satu referensi atau inspirasi sumber belajar yang dapat dimodifikasi, dijadikan contoh, atau rujukan dalam merancang dan mengembangkan pembelajaran sesuai karakteristik, potensi, dan kebutuhan peserta didik. Adapun acuan penyusunan buku teks utama adalah Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Nomor 033/H/KR/2022 tentang Perubahan Atas Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 008/H/KR/2022 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka.

Sebagai dokumen hidup, buku ini tentu dapat diperbaiki dan disesuaikan dengan kebutuhan dan perkembangan keilmuan dan teknologi. Oleh karena itu, saran dan masukan dari para guru, peserta didik, orang tua, dan masyarakat sangat dibutuhkan untuk pengembangan buku ini di masa yang akan datang. Pada kesempatan ini, Pusat Perbukuan menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah terlibat dalam penyusunan buku ini, mulai dari penulis, penelaah, editor, ilustrator, desainer, dan kontributor terkait lainnya. Semoga buku ini dapat bermanfaat khususnya bagi peserta didik dan guru dalam meningkatkan mutu pembelajaran.

Jakarta, Maret 2023
Kepala Pusat,

Supriyatno
NIP 196804051988121001

Prakata

Halo, Sahabat Seni!

Selamat, ya. Saat ini kamu sudah duduk di bangku kelas X. Buku ini akan menemanimu belajar Dasar-Dasar Seni Pertunjukan. Tujuan dari buku siswa ini adalah untuk memandumu dalam proses belajar seni pertunjukan. Melalui buku ini, kamu diharapkan dapat menambah pengetahuan dan keterampilan dalam bidang seni pertunjukan serta menerapkan sikap Profil Pelajar Pancasila. Kamu juga diharapkan dapat mengasah bakat dan minatmu.

Buku siswa ini terdiri dari empat bab, yaitu (1) konsep dasar seni pertunjukan, (2) peluang bisnis seni pertunjukan, (3) teknologi pembuatan dan pemasaran seni pertunjukan, dan (4) proyek seni pertunjukan. Buku siswa ini memiliki berbagai keunggulan. Pembelajaran dikemas dengan berbasis proyek-proyek yang menarik. Setiap pembelajaran disajikan teori, konsep, dan aktivitas yang menarik.

Proyek-proyek pada buku ini terintegrasi pada Profil Pelajar Pancasila. Pada aktivitas mari berdiskusi, kamu diharapkan dapat saling berbagi informasi dan mencari keakuratan informasi. Pada aktivitas ini, kamu diharapkan dapat menghargai perbedaan pendapat dan bergotong royong. Pada aktivitas mari beraksi, kamu diharapkan dapat mengasah keterampilan dalam bidang seni pertunjukan, lebih percaya diri, kreatif, dan inovatif. Pada aktivitas mari kerja mandiri, kamu diharapkan dapat menerapkan sikap mandiri dalam memecahkan masalah, serta terampil dalam mengaplikasikan teori dan konsep.

Akhir kata, penulis mengucapkan selamat belajar dan berkarya. Semoga buku ini bermanfaat.

Jakarta, Oktober 2022

Penulis

Daftar Isi

Kata Pengantar	iii
Parakata	iv
Daftar Isi	v
Daftar Gambar	vii
Petunjuk Penggunaan Buku	x
Bab 1 - Konsep dan Teknik Dasar Seni Pertunjukan	1
A. Sejarah, Unsur, dan Fungsi Seni Pertunjukan	5
B. Cabang, Jenis, dan Ciri-Ciri Seni Pertunjukan.....	24
C. Estetika Seni Pertunjukan	39
D. Teknik Dasar Seni Pertunjukan	44
E. Apresiasi Seni Pertunjukan.....	88
Uji Kompetensi.....	92
Pengayaan.....	94
Refleksi.....	96
Bab 2 - Peluang Bisnis Seni Pertunjukan	97
A. Ragam Profesi dan Keselamatan Kerja Bidang Seni Pertunjukan.....	101
B. Manajemen Seni Pertunjukan.....	110
C. Peluang Usaha dalam Bidang Seni Pertunjukan	119
D. Merancang Bisnis dalam Bidang Seni Pertunjukan	123
Uji Kompetensi.....	127
Pengayaan.....	129
Refleksi.....	130
Bab 3 - Teknologi Pembuatan dan Pemasaran Seni Pertunjukan	143
A. Teknologi Pembuatan Seni Pertunjukan	148
B. Aplikasi Editing Video Seni Pertunjukan	159
C. Teknologi Pemasaran Seni Pertunjukan	161
D. Merancang Seni Pertunjukan dengan Menggunakan Teknologi.....	164
Uji Kompetensi.....	168
Pengayaan.....	170
Refleksi.....	171

Bab 4 - Proyek Seni Pertunjukan Wisata	173
A. Persiapan Observasi Objek Wisata	177
B. Melakukan Observasi Objek Wisata.....	183
C. Mengolah Ide Kreatif	187
D. Merancang Seni Pertunjukan Wisata.....	192
E. Menyusun Tim Kreasi dan Produksi	199
F. Mengemas Adegan.....	203
G. Mengemas Babak.....	207
H. Mengemas Pertunjukan Utuh.....	211
I. Menata Panggung Pertunjukan	213
J. Menata Kostum dan Rias	222
L. Menguji Karya Seni Pertunjukan	239
M. Menyempurnakan Karya.....	243
N. Mementaskan Seni Pertunjukan Wisata	247
Uji Kompetensi.....	251
Pengayaan.....	252
Refleksi.....	254
Glosarium.....	260
Daftar Pustaka	262
Sumber Gambar	265
Indeks.....	269
Pelaku Perbukuan	271

Daftar Gambar

Gambar 1.1	Pertunjukan Tari Kecak di Bali	5	Gambar 1.29	Kolintang Sumatra Utara	27
Gambar 1.2	Penemuan <i>Litophone</i> Jerman	8	Gambar 1.31	Gong Kebyar Bali.....	27
Gambar 1.3	Tari Hudoq Suku Dayak, Kalimantan Timur	9	Gambar 1.32	Prambanan Jaz oleh Tulus...	28
Gambar 1.4	Teater Tuter Cakepung dari Bali	10	Gambar 1.33	Musik Pop (Sheila On 7)	29
Gambar 1.5	Tari Lumense di Provinsi Sulawesi Tenggara	11	Gambar 1.35	Musik Reggae (Steven and Coconuttreez).....	29
Gambar 1.6	Seni Angklung Buncis di Banten dan Jawa Barat	12	Gambar 1.34	Musik Hip Hop (Saykoji)	29
Gambar 1.7	Tari Wutukala di Provinsi Papua Barat	12	Gambar 1.36	Marching Band	29
Gambar 1.8	Panggung Pertunjukan	13	Gambar 1.37	Tarian Lego-lego.....	30
Gambar 1.9	Ruang Pameran	13	Gambar 1.38	Tari Rampoe Aceh.....	30
Gambar 1.10	Gedung Bioskop.....	14	Gambar 1.40	Tari Tor Tor Sumatra Utara.	30
Gambar 1.11	Seni Pertunjukan Silek Lanyah dari Sumatra Barat.....	15	Gambar 1.39	Tari Padduppa Sulawesi Selatan.....	30
Gambar 1.12	Seni Ogoh-ogoh pada Masyarakat Hindu di Bali ...	17	Gambar 1.41	Tari Topeng Gong Betawi.....	30
Gambar 1.13	Seni Ronggeng Gunung di Jawa Barat.....	18	Gambar 1.42	Tarian Hip-Hop Bernama <i>Breakdance</i>	31
Gambar 1.14	Ramayana Balet Prambanan Yogyakarta	19	Gambar 1.43	Tari Kontemporer	32
Gambar 1.15	Propaganda Musik dalam Program BKKBN	20	Gambar 1.45	Tari Hip Hop	32
Gambar 1.16	Anak-anak belajar melalui seni di Saung Mang Udjo.	21	Gambar 1.44	Tari Balet	32
Gambar 1.17	Musik Klasik Mozart untuk Kesehatan.....	22	Gambar 1.46	Tari Ballroom	32
Gambar 1.18	Seni Wadantara sebagai Kampanye Persatuan Bangsa	22	Gambar 1.47	Teater Rakyat Kondo Buleng dari Bugis, Makassar	33
Gambar 1.19	Musik Tradisional Nusantara/ Tifa	24	Gambar 1.48	Dulmuluk Sumatra Selatan .	34
Gambar 1.20	Musik Modern/Orkestra	24	Gambar 1.50	Mamanda Kalimantan Selatan.....	34
Gambar 1.23	Teater Tradisional/ Randai ..	25	Gambar 1.49	Longser Jawa Barat	34
Gambar 1.25	Teater Boneka Tradisional/ Wayang Kulit	25	Gambar 1.51	Drama Gong Bali	34
Gambar 1.21	Tari Tradisional Nusantara/ Gambyong.....	25	Gambar 1.52	Pertunjukan Drama Musikal Hamlet	35
Gambar 1.24	Teater Modern	25	Gambar 1.53	Teater Tubuh.....	35
Gambar 1.26	Teater Boneka	25	Gambar 1.54	Teater Lingkungan	35
Gambar 1.22	Tari Modern/Balet.....	25	Gambar 1.57	Pertunjukan Wayang Golek	36
Gambar 1.27	Kelompok karawitan sedang memainkan Gamelan.	27	Gambar 1.55	Oratorium	36
Gambar 1.28	Angklung Buhun Jawa Barat.....	27	Gambar 1.56	Performance Art.....	36
Gambar 1.30	Panting Kalimantan Selatan	27	Gambar 1.58	Wayang Kulit Jawa Tengah .	37
			Gambar 1.60	Ondel-Ondel DKI Jakarta	37
			Gambar 1.59	Sigale-gale Sumatra Utara ...	37
			Gambar 1.61	Nini Thowong Yogyakarta ...	37
			Gambar 1.62	Teater Boneka Kelompok Papermoon di Yogyakarta ...	38
			Gambar 1.63	Marionette	38
			Gambar 1.65	Boneka Jari	38
			Gambar 1.64	Boneka Tangan	38
			Gambar 1.66	Teater Jalanan Boneka Mekanik.....	38
			Gambar 1.67	Panen Padi	39
			Gambar 1.68	Petugas Kebersihan	44
			Gambar 1.69	Pengunjung Perpustakaan ..	44

Gambar 1.72	Pemanasan Peregangan Otot Leher	45	Gambar 1.109	Latihan Lompatan	67
Gambar 1.70	Aktivitas Petani.....	45	Gambar 1.110	Latihan Lompatan	67
Gambar 1.71	Aktivitas Polisi	45	Gambar 1.111	Gerak Menanam.....	68
Gambar 1.73	Pemanasan Peregangan Otot Bahu.....	46	Gambar 1.112	Gerak Mencuci.....	69
Gambar 1.74	Pemanasan Peregangan Otot Lengan	46	Gambar 1.113	Gerak Menjala.....	69
Gambar 1.75	Pemanasan Peregangan Otot Torso.....	47	Gambar 1.114	Gerak Memetik Teh	70
Gambar 1.76	Pemanasan Peregangan Otot Pinggang.....	47	Gambar 1.115	Gerak Merak.....	71
Gambar 1.77	Pemanasan Peregangan Otot Kaki.....	48	Gambar 1.116	Gerak Kera	71
Gambar 1.78	Pemanasan Pernapasan Dada.....	48	Gambar 1.117	Gerak Harimau	71
Gambar 1.79	Pemanasan Pernapasan Perut	49	Gambar 1.118	Gerak Berpikir	72
Gambar 1.80	Pemanasan Pernapasan Diafragma	49	Gambar 1.119	Gerak Melukis Langit.....	72
Gambar 1.81	Pemanasan Suara Panjang dengan Pernapasan Perut ...	50	Gambar 1.120	Gerak Memetik Bintang	73
Gambar 1.82	Pemanasan Artikulasi Vokal dengan Pernapasan Perut ...	50	Gambar 1.121	Gerak Kesuburan Alam	74
Gambar 1.83	Pemanasan Artikulasi Huruf Konsonan dengan Pernapasan Perut	51	Gambar 1.122	Gerak Kebebasan	74
Gambar 1.84	Tubuh Simetris dan Asimetris	51	Gambar 1.123	Gerak Kekosongan	74
Gambar 1.85	Gerak Menyapu	52	Gambar 1.124	Bunyi dari Tiupan Tangan...	75
Gambar 1.86	Gerak Membaca.....	52	Gambar 1.125	Teknik Dasar <i>Beatbox</i>	76
Gambar 1.87	Gerak Mengipas.....	53	Gambar 1.126	Berbagai Jenis Alat Musik Tiup	77
Gambar 1.88	Gerak Mendorong.....	54	Gambar 1.127	Pernapasan Diafragma.....	78
Gambar 1.89	Gerak Mengangkat.....	54	Gambar 1.128	Teknik <i>Embouchure</i>	78
Gambar 1.90	Gerak Menangkap.....	55	Gambar 1.129	Teknik <i>Tongue</i>	79
Gambar 1.91	Gerak Menarik.....	55	Gambar 1.130	Teknik <i>Fingering</i>	79
Gambar 1.92	Gerak Menggali.....	55	Gambar 1.131	Teknik <i>Single Stroke</i>	80
Gambar 1.93	Gerak Mengupas	56	Gambar 1.132	Teknik <i>Double Stroke</i>	81
Gambar 1.94	Gerak Memetik	57	Gambar 1.133	Teknik <i>Paradiddle</i> dan Jenis- jenisnya.....	81
Gambar 1.95	Gerak Menendang	57	Gambar 1.134	Teknik <i>Flam</i>	82
Gambar 1.96	Gerak Bertemu.....	58	Gambar 1.135	Teknik <i>Drag/Ruff</i>	82
Gambar 1.97	Gerakan Senam Lidah	59	Gambar 1.136	Ilustrasi Urutan Senar Gitar	84
Gambar 1.98	Latihan <i>Humming</i>	60	Gambar 1.137	Seni Tradisi Papua di Ajang Internasional	94
Gambar 1.99	Latihan Impersonasi.....	60	Gambar 1.138	Seni Tradisi Aceh di Ajang Internasional.....	94
Gambar 1.100	Perilaku Burung Merak.....	62	Gambar 1.139	WNA melakukan pentas musik tradisi Bali.	95
Gambar 1.101	Perilaku Monyet	62	Gambar 1.140	WNA melakukan pentas tari tradisi Sunda.	95
Gambar 1.102	Latihan Kuda-kuda	63	Gambar 2.1	Pertunjukan Klasik Mahabarata	98
Gambar 1.103	Latihan Kuda-kuda	64	Gambar 2.2	Bagan Tata Kelola Seni Pertunjukan.....	111
Gambar 1.104	Latihan Kuda-kuda	64	Gambar 2.3	Profesi Seni Pertunjukan	112
Gambar 1.105	Latihan Kelenturan	65	Gambar 2.4	Proses Manajemen Seni Pertunjukan.....	113
Gambar 1.106	Latihan Kelenturan	65	Gambar 2.5	Struktur Organisasi Produksi Seni Pertunjukan	114
Gambar 1.107	Latihan Kelenturan	66	Gambar 2.6	Tahapan sebelum Melakukan Pertunjukan	121
Gambar 1.108	Latihan Lompatan	66	Gambar 2.7	Membuat Merek Pribadi dengan Memanfaatkan Teknologi.....	126
			Gambar 3.8	Contoh pembelian tiket	

	pertunjukan tahun 2000-an dilakukan secara daring. 144	Gambar 4.11	Ragam Bentuk Panggung Arena..... 217
Gambar 3.9	Pada pembelian tiket pertunjukan zaman dahulu, pengumuman penjualan dipajang pada papan besar.146	Gambar 4.12	Contoh Bentuk Panggung <i>Thrust</i> 217
Gambar 3.10	Pembelian tiket pertunjukan tahun 2000-an dilakukan secara daring. 146	Gambar 4.13	Alat dan Bahan Property Panggung Seni Pertunjukan..... 219
Gambar 3.11	Teater Kontemporer..... 149	Gambar 4.14	Tata Panggung Artistik dalam Pertunjukan Teater Realis 220
Gambar 3.12	Teknologi Video <i>Mapping</i> ... 150	Gambar 4.15	Tata Panggung Artistik Panggung Nonrealis..... 221
Gambar 3.13	Teknologi <i>Immersive</i> untuk Pertunjukan Virtual 150	Gambar 4.16	Alat dan Bahan Kostum Seni Pertunjukan 224
Gambar 3.14	Teknologi Hologram..... 150	Gambar 4.17	Tahapan Membuat Kostum Mantel 225
Gambar 3.15	Teknologi Panggung Hidrolik..... 151	Gambar 4.18	Alat dan Bahan Rias Seni Pertunjukan..... 227
Gambar 3.16	Teknologi <i>Mapping</i> yang Diproyeksikan pada Objek 3D 153	Gambar 4.20	Rias dan Kostum Realis dalam Pertunjukan Teater . 229
Gambar 3.17	Sistem Kerja Video 153	Gambar 4.19	Tahapan Merias Wajah Karakter Tua 229
Gambar 3.18	Pertunjukan dengan Menggunakan Teknologi <i>Mapping</i> 155	Gambar 4.21	Rias dan Kostum Nonrealis dalam Pertunjukan Teater 230
Gambar 3.19	Pertunjukan dengan Menggunakan <i>Lighting</i> dan Teknologi <i>Mapping</i> 155	Gambar 4.22	Alat dan Bahan Lampu 233
Gambar 3.20	Pertunjukan dengan Menggunakan <i>Lighting</i> , Teknologi <i>Mapping</i> , dan Hidrolik..... 156	Gambar 4.23	Tampilan Cahaya dari Berbagai Sudut Pencahayaan... 236
Gambar 3.21	Keunggulan Pemasaran Digital..... 162	Gambar 4.24	Berbagai Sumber Suara 237
Gambar 3.22	Ketika Seni Bertemu Teknologi..... 170	Gambar 4.25	alat dan bahan pengeras suara Seni Pertunjukan..... 238
Gambar 4.1	Pertunjukan Seni Wisata di Gembiraloka Zoo Yogyakarta 174	Gambar 4.26	Seni Pertunjukan Wisata di Desa Budaya Pampang ... 252
Gambar 4.2	Wisata Pantai Seger di KEK Mandalika 176	Gambar 4.27	Seni Pertunjukan Wisata Anak di <i>Kids Fun</i> Yogyakarta 253
Gambar 4.3	Wisata Pantai Air Manis 176	Gambar 4.28	Seni Pertunjukan Wisata di Bali Agung Taman
Gambar 4.4	Wisata Gunung Tangkuban Perahu..... 176	Gambar 4.29	Safari Bali..... 253
Gambar 4.5	Atraksi Seni Pertunjukan di Objek Wisata GWK Bali.. 177		
Gambar 4.6	Proses Pembuatan <i>Mind Mapping</i> 178		
Gambar 4.7	Proses Kreativitas 189		
Gambar 4.8	Pertunjukan di Tempat Wisata 191		
Gambar 4.9	Contoh Bentuk Panggung <i>Proscenium</i> 215		
Gambar 4.10	Bagian-bagian Panggung <i>Proscenium</i> 215		

Petunjuk Penggunaan Buku

 Persiapan Belajar	Persiapan Belajar adalah kegiatan apersepsi. Kegiatan ini dilakukan di awal bab, sebelum siswa belajar materi inti. Tujuan kegiatan ini adalah mengetahui pemahaman awal dan pengalaman siswa serta memberi informasi tentang pentingnya belajar topik yang sedang dipelajari.
 Mari Berdiskusi	Mari Diskusi adalah kegiatan yang harus dikerjakan bersama kelompok.
 Kerja Mandiri	Mari Kerja Mandiri adalah kegiatan yang harus dilakukan secara mandiri.
 Mari Beraksi	Mari Beraksi adalah kegiatan praktik.
	Kotak Informasi adalah materi atau informasi untuk menambah pengetahuan dan wawasan siswa.
 Uji Kompetensi	Uji Kompetensi adalah asesmen formatif untuk mengukur pengetahuan siswa.
	Latihan Soal Semester 1 adalah asesmen sumatif yang digunakan untuk mengukur pengetahuan siswa pada Bab 1 dan 2.
	Latihan Soal Semester 2 adalah asesmen sumatif yang digunakan untuk mengukur pengetahuan siswa pada Bab 3 dan 4.

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2023

Dasar-Dasar Seni Pertunjukan
untuk SMK/MAK Kelas X

Penulis : Rano Sumarno, Rifqi Risnadyatul Hudha

ISBN : 978-623-194-436-8 (no.jil.lengkap PDF)
978-623-194-437-5 (jil.1 PDF)



Bab

1

Konsep dan Teknik Dasar Seni Pertunjukan

Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari bab ini, kamu diharapkan dapat:

1. memahami sejarah, unsur, dan fungsi seni pertunjukan;
2. menganalisis cabang, jenis, dan ciri seni pertunjukan;
3. memahami estetika seni pertunjukan;
4. mempraktikkan teknik dasar seni pertunjukan; dan
5. mengapresiasi seni pertunjukan.



Pertanyaan Pemantik

Apa yang kamu bayangkan jika mendengar kata-kata berikut ini?

$$\text{PENONTON} + \text{PEMAIN} + \text{PANGGUNG} = ?$$



Kata Kunci

- Sejarah
- Unsur-unsur
- Fungsi
- Cabang
- Jenis
- Ciri-ciri
- Estetika
- Teknik dasar
- Apresiasi



Peta Konsep





Persiapan Belajar

Pernahkah kamu menonton pertunjukan musik, tari, dan teater dalam satu panggung? Tim musik, tari, dan teater bermain dengan kompak sehingga dapat menyajikan seni pertunjukan yang bagus. Pada Bab 1 ini kamu akan belajar tentang konsep dan teknik dasar seni pertunjukan yang meliputi seni musik, tari, dan teater. Namun, sebelum mulai belajar, mari melakukan kegiatan kelompok untuk mengasah kemampuan kerja sama dalam bermain dasar-dasar musik, tari, dan teater! Bagilah peserta didik di kelasmu menjadi tiga kelompok, yakni kelompok musik, tari, dan teater! Setelah ketiga kelompok terbentuk, tiap-tiap kelompok memperhatikan dan melakukan tugas sesuai dengan kelompoknya.

1. Tugas Kelompok Musik

- Buatlah bunyi-bunyian menggunakan pancaindra atau bagian tubuh kalian!
- Bunyi tersebut harus dieksplorasi hingga menghasilkan suara-suara yang unik, menarik, dan berirama hingga menjadi iringan musik.
- Kamu dapat mengeksplorasi bunyi dari ragam tepuk tangan, aneka bunyi dari mulut, entakan kaki, dan bagian tubuh lain yang dapat menghasilkan bunyi.
- Buatlah irama, misalnya dengan menepukkan tangan kiri dua kali atau menjentikkan jari hingga menimbulkan bunyi “klik” dua kali!

2. Tugas Kelompok Tari

- Buatlah gerakan-gerakan kreatif untuk merespons bunyi-bunyian dari kelompok musik!
- Gerakan terdiri atas gerakan tunggal dan gerakan kelompok.
- Sepakati susunan gerakan yang akan kamu buat bersama teman-temanmu! Misalnya, tentukan waktu untuk melakukan gerakan tunggal, tentukan urutannya, lalu tentukan kapan gerakan kelompok dilakukan!

3. Tugas Kelompok Teater

- Buatlah puisi singkat atau ambillah puisi yang sudah ada untuk dibacakan di sela-sela iringan musik dan tarian!
- Puisi dapat dibacakan oleh satu orang atau bergiliran.
- Sebagian peserta didik membuat gerak teatrikal atau gerak kreatif untuk melengkapi tarian.

- d. Peserta didik yang lain mengeksplorasi wayang atau boneka untuk memperkaya tampilannya.

Mulailah melakukan eksplorasi bersama kelompokmu! Selanjutnya, setiap kelompok mempresentasikan hasil eksplorasinya di hadapan kelompok lain. Lalu, gabungkan permainan kelompokmu dengan dua kelompok lainnya! Buatlah permainan itu menjadi sebuah karya seni pertunjukan yang dapat dipentaskan di dalam kelas atau di lapangan agar dapat ditonton oleh guru dan peserta didik lain di sekolahmu!

Setelah pertunjukan seni berhasil dipresentasikan, jawablah beberapa pertanyaan di bawah ini sesuai dengan pemahamanmu! Kerjakan di buku tugasmu!

1. Apa saja syarat agar suatu peristiwa dapat disebut sebagai seni pertunjukan?

Jawab:

2. Apa fungsi seni pertunjukan pada masa lampau dan masa sekarang?

Jawab:

3. Dari mana kita dapat mengetahui asal-usul datangnya seni pertunjukan?

Jawab:

4. Sebutkan jenis-jenis seni pertunjukan!

Jawab:

5. Unsur apa saja yang harus diperhatikan agar sebuah seni pertunjukan menjadi bagus untuk dipentaskan?

Jawab:

A. Sejarah, Unsur, dan Fungsi Seni Pertunjukan



Mari Berdiskusi

Buatlah kelompok kecil dengan anggota lima orang!

Amati foto berikut ini!



Gambar 1.1 Pertunjukan Tari Kecak di Bali

Sumber: *Kompas.com/Unplash Mauro Fabio Cilarzo (2022)*

Jika di tempatmu terdapat jaringan internet, kamu dapat menyaksikan video tari kecak melalui pranala bit.ly/3To1GSu atau dengan memindai QR di samping.





Tahukah kamu, setiap seni pertunjukan memiliki unsur-unsur dan fungsinya masing-masing.

Setelah mengamati foto atau menyaksikan video di atas, setiap anggota kelompok harus menjelaskan hasil pengamatannya di depan kelompoknya. Penjelasan yang diberikan harus berdasarkan pertanyaan-pertanyaan berikut.

1. Apa saja yang kamu lihat di dalam foto atau video tersebut?
2. Buatlah daftar dan data atas jawabanmu! Unsur apa saja yang tidak boleh hilang agar pertunjukan dalam foto atau video itu masih dapat diselenggarakan?
3. Apa tujuan seniman mementaskan karya seni tersebut?
4. Apa tujuan para penonton datang ke tempat seni pertunjukan?

Setelah kalian diskusikan jawaban di dalam kelompok, presentasikan hasil diskusi tersebut di depan kelas untuk bertukar pandangan dengan kelompok lain!

Kotak Informasi

1. Sejarah Seni Pertunjukan

Tahukah kamu bahwa melacak jejak sejarah seni pertunjukan masa lampau tidaklah mudah. Bahkan, seorang pakar bernama Soedarsono mengatakan bahwa segala bentuk seni pertunjukan adalah “seni yang hilang dalam waktu”. Hal tersebut dapat kita pahami karena peradaban pada zaman dahulu belum memiliki media untuk mendokumentasikan berbagai seni pertunjukan yang ada. Jejak seni rupa dapat kita lacak melalui temuan artefak, baik berupa patung, ukiran, figuratif, maupun jenis artefak lainnya. Jejak seni pertunjukan harus dilacak melalui kajian lanjutan atas artefak-artefak tersebut dan dibutuhkan waktu yang sangat panjang.

Dari sekian banyak warisan seni pertunjukan yang pernah ada di Indonesia, sekarang tinggal 378 jenis saja yang tersisa.

(Data Kemendikbud, 2020).

a. Sejarah Seni Pertunjukan

Pembahasan seputar sejarah seni pertunjukan dibagi menjadi dua bagian, yaitu sejarah seni pertunjukan berdasarkan cabangnya dan sejarah seni pertunjukan berdasarkan awal mula kemunculannya. Berikut ini pembahasan selengkapnya.



1) Musik

Para pakar seni berpendapat bahwa seni musik pada awalnya berasal dari bunyi-bunyian anggota tubuh manusia, seperti siul dari lubang mulut, bunyi lidah atau gigi, tepuk tangan, menepuk dada, hingga entakan kaki. Bunyi-bunyi tersebut dipadukan menjadi rangkaian nada sebagai cara berkomunikasi pada saat berburu, mengiringi ritual pemujaan, dan untuk memenuhi kebutuhan hiburan. Mari kita lihat, alat musik apa yang pertama kali digunakan oleh manusia.

Para arkeolog berpendapat bahwa alat musik pertama di dunia ialah *litophone*. *Litophone* adalah lempengan batu yang disusun berjejer dan dapat menghasilkan bunyi nada dengan cara dipukul. Alat musik peninggalan prasejarah ini ditemukan di hampir semua belahan benua. Di Asia, *litophone* ditemukan di Dataran India. Amati gambar *litophone* berikut!





Gambar 1.2 Penemuan *Litophone* Jerman
 Sumber: Commons Wikimedia/Norbert Kaiser (2008)

Namun demikian, sebagian arkeolog ada yang berpendapat bahwa alat musik tertua ialah alat musik tiup yang menyerupai seruling. Hal ini mereka yakini berdasarkan penemuan alat tersebut bersama artefak patung di Jerman, yang diduga berasal dari 40.000 tahun sebelum Masehi.

2) Tari

Melacak seni tari pada zaman prasejarah sangatlah sulit. Hampir semua pakar menyatakan bahwa seni tari berawal dari kebutuhan ritual. Namun, tidak satu pun dapat menjelaskan bagaimana isi tarian tersebut. Upaya para pakar melakukan penyusunan bentuk tampilan tari pada masa lampau selalu menemui kegagalan. Minimnya informasi dari sumber artefak membuat para arkeolog tidak dapat menyimpulkan ragam gerak yang ada pada zaman itu, kecuali gambaran kostum dan aksesoris yang digunakan. Para pakar bisa saja mereka-reka kapan pertama kali tari ada, tetapi mereka belum dapat menjelaskan bagaimana isi tariannya.



Di Indonesia sejarah tari mulai dapat dilacak bentuk pertunjukannya sejak zaman Proto Melayu. Saat itu manusia sudah mengenal budaya bercocok tanam. Ritual dilakukan dalam bentuk tarian sebagai bentuk hubungan manusia dengan Dewa Kesuburan. Hampir di seluruh daerah yang ditinggali oleh bangsa Proto memiliki ritual tersebut meski bentuknya berbeda-beda. Salah satunya ialah seni hudoq di wilayah etnis Dayak, Kalimantan. Para ilmuwan meyakini bahwa seni hudoq merupakan salah satu dari sekian banyak seni pertunjukan di Indonesia yang terlahir sejak zaman Proto.



Pranala video:
bit.ly/3hgv1B1



Gambar 1.3 Tari Hudoq Suku Dayak, Kalimantan Timur

Sumber: Budi Figo Samarinda (2022)

3) Teater

Bagaimana awal mula adanya seni teater, ya?



Sejarah seni teater dapat dilacak kebermulaannya sejak zaman Yunani Purba. Awal mulanya, sekitar tahun 534 SM, diadakan sayembara drama tragedi untuk menghormati Dewa Dionysius yang merupakan Dewa Anggur dan Kesuburan. Seiring berjalan waktu, puncak perkembangan drama Yunani terjadi sekitar

tahun 400 SM di Athena. Sebuah gedung pertunjukan dibangun dengan bentuk arena bernama Teater Dionysius yang mampu menampung hingga 14.000 penonton. Pada masa itu bentuk pertunjukan sudah mulai berkembang dengan lahirnya bentuk pertunjukan komedi. Berawal dari bentuk tragedi dan komedi Yunani inilah kemudian lahir berbagai bentuk dan aliran dalam pertunjukan teater modern dan berkembang hingga ke berbagai negara, termasuk Indonesia.

Teater tradisional Indonesia memiliki rangkaian sejarah tersendiri. Teater tradisional atau teater rakyat yang lahir di Indonesia mengalami proses pembentukan yang berbeda-beda, tergantung asal daerah, kondisi, dan sikap budaya tiap-tiap daerah. Namun demikian, seorang pakar bernama A. Kasim Achmad menjelaskan bahwa teater tutur merupakan cikal bakal lahirnya teater rakyat di Indonesia.



Pranala video:
bit.ly/3hpVGeP



Gambar 1.4 Teater Tutur Cakapung dari Bali

Sumber: Direktorat Warisan dan Diplomasi Budaya (2018)

Teater tutur merupakan seni pertunjukan teater tradisional yang bentuk pertunjukannya hanya menyampaikan suatu cerita secara lisan dengan iringan tembang atau musik sederhana. Meskipun iringan musik teater tutur dari tiap-tiap daerah berbeda, prinsip pertunjukannya sama. Hampir di setiap daerah di Indonesia memiliki seni teater tutur khasnya masing-masing. Bahkan, beberapa provinsi memiliki lebih dari satu bentuk teater tutur.

b. Sejarah Seni Pertunjukan Berdasarkan Awal Mula Kemunculannya

Melalui peninggalan manusia purba berupa lukisan dalam gua (seni cadas), relief, menhir, dolmen, dan peninggalan lainnya, para arkeolog menemukan jejak-jejak bentuk upacara ritual pada zaman dahulu. Upacara ritual itu di antaranya ritual pengobatan, upacara kesuburan, kematian, dan peperangan atau perburuan. Para ahli sejarah meyakini bahwa berbagai macam ritual tersebut merupakan cikal bakal munculnya aneka seni pertunjukan yang banyak

kita jumpai hingga sekarang. Berikut ini contoh seni pertunjukan di Indonesia yang awal mula kelahirannya berasal dari upacara ritual pada zaman dahulu.

Contoh seni pertunjukan yang berawal dari ritual pengobatan ialah tari lumense. Amatilah gambar berikut! Jika kamu mempunyai akses internet, bukalah pranala video berikut!



Pranala video:
<https://www.youtube.com/watch?v=pSaT81KeohU>



Gambar 1.5 Tari Lumense di Provinsi Sulawesi Tenggara

Sumber: Dinas Pariwisata Sultra (2022)

Tari lumense menceritakan proses ritual permintaan kesembuhan yang dilakukan oleh seorang dukun kepada roh halus yang disebut Kowonuano. Lumense merupakan sebuah tarian pembersihan dengan gerakan melonjak-lonjak. Tarian tersebut diiringi tabuhan gendang, gong besar atau tawa-tawa, dan gong kecil atau dengu-dengu. Saat ini, tarian lumense sering dipentaskan untuk mengisi acara-acara hiburan. Bahkan, penari lumense pernah diundang untuk pentas di Istana Presiden dalam peringatan hari ulang tahun Kemerdekaan RI.

Tuliskan contoh lain seni pertunjukan yang berasal dari ritual pengobatan!
Kerjakan di buku tugasmu!

.....
.....

Contoh seni pertunjukan yang berawal dari ritual kesuburan ialah tari angklung buncis. Amatilah gambar berikut! Jika kamu mempunyai akses internet, bukalah pranala video berikut!



Pranala video:
<https://bit.ly/3TCcMEC>



Gambar 1.6 Seni Angklung Buncis di Banten dan Jawa Barat

Sumber: Budaya Jabar (2022)

Angklung Buncis merupakan seni musik yang memadukan unsur bunyi angklung dan dog-dog. Dahulu seni ini berawal dari upacara ritual kesuburan untuk menghormati Dewi Padi bernama Nyi Pohaci Sanghyang Sri yang telah memberikan berkah atas panen sawah dan ladang. Sekarang seni ini dapat kita lihat di berbagai acara budaya. Daya tarik seni musik ini ialah cara pementasannya dalam bentuk *helaran* atau arak-arakan. Para pemain berjalan kaki sambil menari dan membunyikan alat musiknya.

Tuliskan contoh lain seni pertunjukan yang berasal dari ritual kesuburan! Kerjakan di buku tugasmu!

.....
.....

Contoh seni pertunjukan yang berawal dari ritual peperangan atau perburuan ialah tari wutukala. Amatilah gambar berikut! Jika kamu mempunyai akses internet, bukalah pranala video berikut!



Pranala video:
<https://bit.ly/3TT0lUt>



Gambar 1.7 Tari Wutukala di Provinsi Papua Barat

Sumber: Indonesia Kaya (2015)

Tari wutukala awalnya merupakan upacara ritual berburu yang biasa dilakukan oleh masyarakat suku Moy di wilayah pesisir Sorong Papua Barat. Tarian ini menggambarkan aktivitas saat berburu ikan yang dilakukan dengan penuh keceriaan. Para penari mengenakan pakaian adat yang dilengkapi senjata khas berupa tombak dan tas *noken*. Saat ini tari wutukala berkembang menjadi seni pertunjukan hiburan yang sering dipentaskan dalam acara-acara budaya di Papua, bahkan di berbagai wilayah di Nusantara.

Tuliskan contoh lain seni pertunjukan yang berasal dari ritual peperangan atau perburuan! Kerjakan di dalam buku tugasmu!

.....



Munculnya seni pertunjukan di Indonesia sejalan dengan semangat Pancasila yang berketuhanan Yang Maha Esa.

Kini, hampir semua seni pertunjukan berubah fungsi menjadi media hiburan. Jika ada harapan dan doa yang dipanjatkan melalui kesenian tersebut, hakikatnya itu ditujukan kepada Tuhan Sang Penguasa Alam.

2. Unsur Seni Pertunjukan

Banyak definisi yang menjelaskan arti seni pertunjukan. Namun, apakah kamu paham mengapa dan bagaimana suatu karya dapat disebut sebagai seni pertunjukan? Sebelum jauh menjelajah penjelasan tentang seni pertunjukan, perhatikan terlebih dahulu gambar di bawah ini! Gambar tersebut menunjukkan perbandingan dan perbedaan cara dalam menikmati seni pertunjukan dengan cabang seni lainnya.

Seni Pertunjukan



Gambar 1.8 Panggung Pertunjukan

Sumber: [Sindonews.com/MPI Ahmad Haidir \(2021\)](http://Sindonews.com/MPI Ahmad Haidir (2021))

Seni Rupa



Gambar 1.9 Ruang Pameran

Sumber: [Merdeka.com/Iqbal S Nugroho \(2021\)](http://Merdeka.com/Iqbal S Nugroho (2021))

Seni Media Rekam



Gambar 1.10 Gedung Bioskop

Sumber: Merdeka.com/Iqbal S Nugroho (2021)

Melalui ketiga gambar di atas, tampak perbedaan cara apresiator atau penonton menikmati sebuah karya seni.



Dalam seni rupa, kita mengapresiasi benda. Dalam seni media rekam, kita mengapresiasi kisah atau peristiwa yang direkam media digital. Dalam seni pertunjukan, kita mengapresiasi kisah seni secara langsung.

Peristiwa yang dimaksud dalam seni pertunjukan ialah suatu kisah yang diungkapkan melalui keindahan ekspresi, gerak, atau musik. Dengan demikian, secara sederhana arti konsep seni pertunjukan adalah karya seni yang dipertontonkan secara langsung dalam bentuk keindahan ekspresi, gerak, maupun musik oleh aktor, penyanyi, pemusik, dan penari (Murgiyanto, 2018).

Suatu peristiwa dapat disebut sebagai seni pertunjukan apabila memenuhi unsur-unsur sebagai berikut.

Tabel 1.1 Unsur-Unsur Seni Pertunjukan

No.	Unsur	Keterangan
1.	Karya Seni	Karya seni berupa ekspresi, gerak, dan/atau musik merupakan unsur utama yang wajib ada dalam seni pertunjukan. Tujuan penonton datang ke lokasi pertunjukan ialah untuk menyaksikan karya seni.

No.	Unsur	Keterangan
		Seorang kreator atau seniman mengundang penonton hadir ke lokasi pertunjukan ialah untuk mempresentasikan karya seninya.
2.	Kreator atau Seniman	Kreator atau seniman adalah orang yang menciptakan karya seni. Karya yang dihasilkan belum menjadi karya seni jika belum dipertontonkan kepada orang lain. Kreator utama dalam seni pertunjukan adalah sutradara untuk seni teater, koreografer untuk seni tari, dan komponis untuk seni musik. Selain kreator utama, terdapat kreator-kreator lain yang turut berkreasi, yaitu aktor, penari, musikus, dan para penata (<i>setting</i> , kostum, rias, cahaya, dan lain-lain).
3.	Apresiasi atau Penonton	Apresiasi merupakan orang yang menyaksikan karya seni. Fungsi lain dari apresiasi ialah sebagai kritikus yang dapat memberikan umpan balik atas pengamatannya agar seni pertunjukan dapat terus berkembang dan berkualitas.
4.	Tempat dan Waktu Pertunjukan	Karena seni pertunjukan ditonton secara langsung, tempat dan waktu bertemunya kreator dan apresiasi menjadi unsur penting untuk terlaksananya peristiwa pertunjukan seni (Simatupang, 2017). Seni pertunjukan tradisional memiliki ruang pentas di ruang-ruang publik, seperti lapangan, halaman parkir, ruas jalan, sawah, kebun, dan ruang-ruang publik lainnya. Sementara itu, dalam seni pertunjukan modern, ruang pentas biasanya menggunakan sebuah gedung dengan panggung <i>proscenium</i> atau arena.

Coba perhatikan foto berikut ini!



Pranala video:
<https://bit.ly/3Twwd1s>



Gambar 1.11 Seni Pertunjukan Silek Lanyah dari Sumatra Barat

Sumber: *Keluarga Traventure (2021)*

Menurutmu, apakah gambar di atas merupakan sebuah seni pertunjukan? Betul, gambar di atas merupakan sebuah seni pertunjukan karena empat unsur dalam seni pertunjukan terpenuhi. Keempat unsur yang harus dipenuhi dalam sebuah seni pertunjukan yaitu karya seni, kreator atau seniman, apresiator atau penonton, serta tempat dan waktu.

3. Fungsi Seni Pertunjukan

Sebuah seni pertunjukan tidak lahir dengan sendirinya tanpa memiliki fungsi dan tujuan. Pada dasarnya setiap seni pertunjukan diciptakan untuk memenuhi kebutuhan manusia. Dari sekian ragam seni pertunjukan yang ada di Indonesia, setidaknya dapat kita petakan fungsi-fungsi yang ada di dalamnya. Seorang pakar (Soedarsono, 2003) membagi fungsi seni pertunjukan menjadi dua, yakni fungsi primer dan fungsi sekunder.



Sumber: Rano S.

a. Fungsi Primer

Fungsi primer seni pertunjukan terbagi menjadi tiga bagian, yaitu sebagai sarana ritual, seni ungkapan pribadi, dan presentasi estetis.

1) Sarana Ritual

Fungsi sebuah seni pertunjukan yang paling tua ialah sebagai sarana ritual. Meskipun banyak seni pertunjukan ritual yang fungsinya bergeser menjadi hiburan, sampai saat ini fungsi ritual masih banyak yang tetap dipertahankan. Hal ini dapat ditemui di wilayah-wilayah yang menjadikan seni pertunjukan sebagai bagian dari upacara keagamaan.

Salah satu contoh seni pertunjukan sebagai fungsi ritual ialah seni ogoh-ogoh.



Pranala video:
<https://bit.ly/3W2Ky7q>



Gambar 1.12 Seni Ogoh-ogoh pada Masyarakat Hindu di Bali

Sumber: Christopher Theo (2019)

Seni ogoh-ogoh merupakan upacara ritual untuk mengusir kejahatan yang akan mengganggu berjalannya ritual Nyepi. Setiap *tilem sasih kesanga* atau bulan mati kesembilan tanggalan Bali, tepatnya sehari sebelum hari Nyepi, seluruh masyarakat Hindu di Bali, dari berbagai tingkatan, melaksanakan tradisi *ngerupuk*. *Ngerupuk* dilaksanakan pada sore hari dengan menyiapkan *mecaru* atau serupa sesajian. Tahapan *ngerupuk* dimulai dengan menyebar nasi tawur dan mengobor-obori atau menerangi sekeliling rumah dan pekarangan. Aktivitas selanjutnya ialah membuat suara kegaduhan dengan menabuh kentongan atau benda apa saja. Tujuannya untuk membuat takut Buta Kala sehingga pergi jauh meninggalkan desa. Malam harinya, ritual ditutup dengan pawai ogoh-ogoh sebagai perwujudan Buta Kala yang diarak warga untuk dibakar (Suartaya, 2020).

Sebuah seni pertunjukan ritual secara umum memiliki spesifikasi dan ciri-ciri tertentu. Ciri-ciri tersebut ialah sebagai berikut.

- a) Pertunjukan hanya diselenggarakan pada waktu dan tempat tertentu.
- b) Kostum dan properti sudah ditentukan dan tidak berganti-ganti.
- c) Tahapan pertunjukan diatur oleh ajaran agama atau keyakinan agama tertentu.
- d) Penyelenggaraan pertunjukan dipimpin oleh orang terpilih yang disucikan.

Tuliskan contoh lain seni pertunjukan yang berfungsi sebagai ritual yang kamu ketahui! Kerjakan di buku tugasmu!

.....
.....
.....

2) Ungkapan Pribadi

Seni pertunjukan yang berfungsi sebagai ungkapan pribadi merupakan seni yang tidak lagi terikat oleh ketentuan ritual keagamaan. Biasanya bentuk seni ini bersifat egaliter dengan menempatkan pelaku seni dan penonton pada kedudukan yang sama. Keterlibatan penonton secara langsung dalam pertunjukan ini menjadi ciri utama dari tujuan seni ungkapan pribadi.

Salah satu contoh seni pertunjukan sebagai ungkapan pribadi ialah seni ronggeng.



Pranala video:
<https://bit.ly/3NjI29b>



Gambar 1.13 Seni Ronggeng Gunung di Jawa Barat

Sumber: LyNx LuNk (2019)

Seni ronggeng gunung tersebar di daerah Pesisir Selatan Jawa Barat, tepatnya di Ciamis, Banjar, dan Pangandaran. Dalam pertunjukan seni ronggeng, seorang sinden menari sambil melantunkan tembang yang diiringi tabuhan kendang, bonang, dan gong. Sementara itu, para penari lain berputar mengelilingi sinden tersebut dengan gerakan yang khas. Uniknya, para penari yang mengitari sinden tersebut menggunakan sarung sehingga terlihat seperti sedang bersembunyi.

Pertunjukan ini menjadi primadona bagi masyarakat sekitar dan biasanya dipentaskan dalam acara-acara festival atau syukuran keluarga. Keterlibatan penonton yang mengikuti tarian ronggeng gunung menjadi energi tersendiri

bagi kelompok kesenian tersebut dan membuat pertunjukan dapat bertahan hingga menjelang pagi hari.

3) Presentasi Estetis

Seni pertunjukan yang berfungsi sebagai presentasi estetis merupakan seni untuk mengungkapkan keindahan. Bentuk pertunjukan ini memprioritaskan nilai keindahan. Pertunjukan seni seperti ini biasanya berjalan beriringan dengan perkembangan industri. Artinya, pertunjukan seni dengan fungsi presentasi estetis memang sengaja dipersiapkan secara serius dan matang.



Pranala video:
<https://bit.ly/3UFDz2P>



Gambar 1.14 Ramayana Balet Prambanan Yogyakarta

Sumber: BorobudurPark (2020)

Seiring dengan kemajuan industri hiburan, pelaku ekonomi kreatif pada bidang seni pertunjukan saling berkompetisi untuk meraih pasar dengan menawarkan inovasi estetika dalam konten pertunjukannya. Penonton, dengan penuh kesadaran, membeli tiket sebagai penghargaan atas kekayaan intelektual bagi si pelaku seni. Oleh karena itu, untuk menjaga agar pertunjukan selalu diminati penonton, estetika yang ditawarkan harus sesuai dengan perkembangan zaman. Bentuk pertunjukan pun beragam, mulai dari seni tradisional yang dikemas ulang, akulturasi, hingga seni modern dengan cita rasa kekinian.

b. Fungsi Sekunder

Fungsi sekunder seni pertunjukan ialah sebagai media propaganda dengan misi politik, pendidikan, penyuluhan, sosialisasi, dan misi-misi lainnya. Jadi, ada pesan dan kepentingan yang disisipkan di dalam pertunjukan tersebut. Upaya penyampaian isi pesan propaganda dan misi tersebut menjadi inti dari tujuan pementasan seni pertunjukan. Oleh karena itu, keindahan seni pertunjukan bukan lagi menjadi unsur utama.

Berikut ini beberapa contoh fungsi sekunder dalam seni pertunjukan.

Tabel 1.2 Fungsi Sekunder dalam Seni Pertunjukan

No.	Contoh Fungsi Sekunder	Deskripsi
1.	Seni untuk Propaganda	Seni pertunjukan digunakan sebagai upaya memengaruhi pemikiran masyarakat untuk tujuan tertentu.
2.	Seni untuk Edukasi	Seni pertunjukan sebagai media pendidikan untuk menanamkan nilai edukatif.
3.	Seni untuk Terapi	Seni pertunjukan digunakan untuk kepentingan kesehatan, baik bagi pelaku pertunjukan maupun bagi penonton.
4.	Seni untuk Persatuan	Seni pertunjukan digunakan untuk mengampanyekan persatuan dan kesatuan.

1) Seni untuk Propaganda



Pranala video:
<https://bit.ly/3DsBku3>



Gambar 1.15 Propaganda Musik dalam Program BKKBN

Sumber: CNN Indonesia (2020)

Seni pertunjukan sering juga dijadikan media propaganda untuk memengaruhi cara berpikir masyarakat, baik untuk kepentingan politik, bisnis, maupun untuk penyampaian program dari pemerintah atau swasta. Propaganda melalui seni pertunjukan selalu dianggap lebih efektif dibanding dengan metode ceramah, orasi, atau diskusi. Secara umum pesan yang disampaikan dalam bentuk seni tari dan teater terintegrasi dalam alur cerita yang secara tematik sesuai dengan tujuan program tersebut. Hal ini berbeda dengan seni musik. Pesan propaganda disampaikan dalam bentuk lirik lagu yang mudah diingat dan dinyanyikan oleh masyarakat. Sebagai contoh, lagu dengan tema pemilu pernah dibuat untuk menyukseskan program pemilu di Indonesia.

2) Seni untuk Edukasi



Pranala video:
<https://bit.ly/3hrycGh>



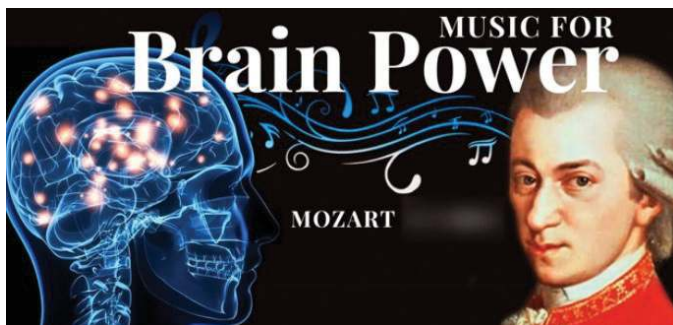
Gambar 1.16 Anak-anak belajar melalui seni di Saung Mang Udjo.

Sumber: Saung Angklung Udjo (2015)

Muatan edukasi dalam seni pertunjukan banyak kita jumpai di sekitar kita. Dalam seni musik, misalnya, banyak lirik lagu-lagu anak yang sengaja diciptakan untuk penanaman karakter. Sebagai contoh lagu “Bintang Kecil” ciptaan R. Daldjono yang menanamkan karakter visioner kepada anak untuk meraih mimpi setinggi langit. Lagu “Judi” ciptaan Rhoma Irama dibuat untuk mengedukasi masyarakat tentang bahayanya praktik perjudian.

Contoh seni tari untuk edukasi ialah tari saman khas Gayo Aceh. Melalui tarian tersebut, masyarakat Aceh mengajarkan pentingnya hidup bergotong royong dalam menghadapi masalah di lingkungan mereka. Sementara itu, contoh seni teater untuk edukasi dapat dilihat dari pertunjukan kisah folklor “Bawang Merah dan Bawang Putih” yang menanamkan karakter belas kasih pada sesama.

3) Seni untuk Terapi atau Kesehatan



Pranala video:
<https://bit.ly/3N2620g>



Gambar 1.17 Musik Klasik Mozart untuk Kesehatan

Sumber: Halidonmusic (2017)

Pakar psikologi telah menemukan metode dalam penanganan kesehatan mental melalui seni pertunjukan. Seni dipandang mampu memberikan manfaat bagi kesehatan mental pelakunya. Dorongan alam bawah sadar seseorang dalam melakukan aktivitas seni dapat menghasilkan hormon endorfin yang berfungsi sebagai pengendali rasa tertekan dan luka. Berdasarkan hasil riset, para ahli menjelaskan bahwa mendengarkan musik klasik atau menari dapat menjadi terapi bagi pasien dengan gangguan mental.

4) Seni untuk Persatuan



Pranala video:
<https://bit.ly/3TyRdVf>



Gambar 1.18 Seni Wadantara sebagai Kampanye Persatuan Bangsa

Sumber: K&C-Studio (2021)

Ajakan persatuan dan kesatuan melalui seni pertunjukan, baik seni musik, teater, maupun tari, telah berlangsung sejak zaman kemerdekaan Indonesia. Hal ini terjadi karena potensi perpecahan selalu membayangi bangsa Indonesia dari masa ke masa. Oleh karena itu, seni pertunjukan dengan tema persatuan

selalu hadir dengan menyisipkan pesan persatuan di balik keindahan estetika yang disajikan (Sumarno, 2021).



Sebagai rasa syukur kita kepada Tuhan YME atas limpahan karunia ragam seni dan budaya yang indah, sikap yang semestinya kita lakukan antara lain

- lebih mendekatkan diri kepada Tuhan Yang Maha Indah;
- berakhlak mulia dengan menjaga dan merawat warisan bangsa;
- menjadikan seni budaya sebagai media dalam menyebarkan kebaikan.



Kerja Mandiri

Bayangkan kamu adalah seorang sutradara, koreografer, atau seorang komponis yang mendapatkan kesempatan untuk mementaskan seni pertunjukan! Pilihlah salah satu peran dari ketiga peran di atas! Ide keren apa yang ingin kamu buat untuk menampilkan sebuah pertunjukan seni yang bagus? Uraikan jawabanmu di buku tugasmu dengan mengikuti format berikut!

Tema apa yang akan kamu buat?

.....
.....
.....

Pertunjukan apa yang akan kamu buat?

- Musik
- Tari
- Teater
- Kolaborasi

Di mana karya kerenmu ingin dipentaskan?

.....
.....

.....
Siapa sasaran penontonmu?
.....
.....

.....
Uraikan secara singkat rencana karya pertunjukanmu!
.....
.....
.....

B. Cabang, Jenis, dan Ciri-Ciri Seni Pertunjukan



Mari Berdiskusi

Bentuklah kelompok yang terdiri atas lima orang, lalu perhatikan gambar-gambar berikut ini!



Gambar 1.19 Musik Tradisional Nusantara/Tifa

Sumber: MAMEO - Multi Arta Mayida Event Organizer (2014)



Gambar 1.20 Musik Modern/Orkestra

Sumber: Cherubim Orchestra



Berikut ini gambar seni tari tradisional dan tari modern.



Gambar 1.21 Tari Tradisional Nusantara/Gambyong
Sumber: Tari Nusantara (2017)



Gambar 1.22 Tari Modern/Balet
Sumber: megawolff71 (2011)

Berikut ini gambar seni pertunjukan teater tradisional dan teater modern.



Gambar 1.23 Teater Tradisional/ Randai
Sumber: International Office ISI Padangpanjang (2017)



Gambar 1.24 Teater Modern
Sumber: Teater Koma (2020)



Berikut ini gambar seni pertunjukan teater boneka tradisional dan teater boneka modern.



Gambar 1.25 Teater Boneka Tradisional/Wayang Kulit
Sumber: Dwijo Laras Indonesia (2019)



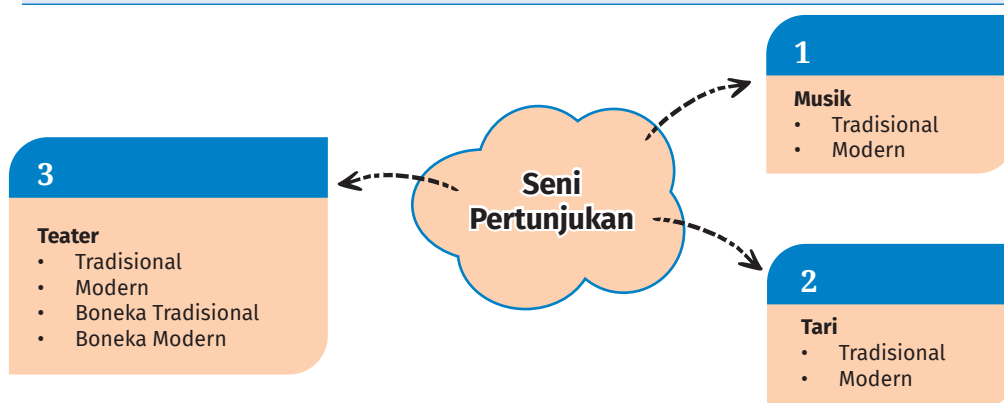
Gambar 1.26 Teater Boneka
Sumber: Papermoon Puppet Theatre (2016)

Amati gambar-gambar di atas! Berdasarkan gambar-gambar tersebut, bedakan seni tradisional dengan seni modern! Kerjakan di buku tugasmu dengan mengikuti format di bawah ini!

Seni	Perbedaan
Musik Tradisional dan Modern	
Tari Tradisional dan Modern	
Teater Tradisional dan Modern	
Teater Boneka Tradisional dan Modern	

Kotak Informasi

Jika dipetakan, seni pertunjukan terbagi menjadi tiga jenis, yaitu seni musik, seni tari, dan seni teater. Tiap-tiap jenis seni tersebut memiliki cabang seni sebagai berikut.



1. Seni Musik

Seni musik dibagi menjadi dua, yaitu musik tradisional dan musik modern.

a. Musik Tradisional

Musik tradisional adalah jenis musik yang diwariskan secara turun-temurun di daerah tertentu. Seni ini terus tumbuh dan bertahan karena telah menjadi bagian dari adat istiadat atau ajaran agama tertentu di suatu daerah.

Ciri-ciri musik tradisional antara lain sebagai berikut.

- 1) Musik tradisional merupakan warisan turun-temurun dari generasi leluhur kepada generasi penerusnya.
- 2) Bahasa daerah menjadi pilihan utama pada lirik lagu yang diciptakan.
- 3) Pilihan motif pada irama dan melodi menunjukkan kearifan lokal kedaerahan.
- 4) Sebagian besar alatnya menggunakan bahan dari alam.

- 5) Sistem pengajarannya dilakukan secara langsung dengan mengandalkan hafalan.

Salah satu contoh musik tradisional ialah karawitan. Musik tradisional karawitan terdapat di Pulau Jawa dan Bali. Karawitan merupakan perpaduan seni suara dengan seni gamelan bernada slendro dan pelog. Seni karawitan terbagi menjadi tiga, yakni karawitan sekar, karawitan gending, dan karawitan sekar gending.



Pranala video:
<https://bit.ly/3fK5fVG>



Gambar 1.27 Kelompok karawitan sedang memainkan Gamelan.

Sumber: Sanggar Cemara (2021)

Selain karawitan, hampir di setiap daerah di Indonesia juga memiliki musik tradisional. Di antaranya Jawa Barat memiliki angklung buhun, Sumatra Utara memiliki kolintang, Kalimantan Selatan memiliki panting, sedangkan Bali memiliki gong kebyar.



Pranala video:
<https://www.youtube.com/watch?v=6GVT-oCG-4c>



Gambar 1.28 Angklung Buhun Jawa Barat

Sumber: Indonesia Kaya (2020)



Pranala video:
<https://bit.ly/3FHGhR3>



Gambar 1.29 Kolintang Sumatra Utara

Sumber: Kolintang Nyong Noni Sulut (2016)



Pranala video:
<https://bit.ly/3F19hbI>



Gambar 1.30 Panting Kalimantan Selatan

Sumber: Sanggar Kamilau Intan (2021)



Pranala video:
<https://bit.ly/3DCb5A6>



Gambar 1.31 Gong Kebyar Bali

Sumber: Program Balitv (2021)

b. Musik Modern

Musik modern adalah jenis musik yang tumbuh dan berorientasi pada kebudayaan populer. Seni ini terus mengalami perkembangan karena tidak terikat oleh suatu pakem tertentu sehingga lebih mudah untuk berakulturasi dengan jenis musik yang lain.

Ciri-ciri musik modern antara lain sebagai berikut.

- 1) Musik modern terus berkembang dan tidak terikat pada pakem tertentu.
- 2) Karyanya lebih kontekstual, tetapi hanya populer pada waktu tertentu.
- 3) Musik modern lebih terbuka dan mudah beradaptasi dengan perkembangan teknologi.
- 4) Pilihan motif pada irama dan melodi lebih bervariasi dengan nada diatonik.
- 5) Lirik lagu yang diciptakan menggunakan bahasa nasional dan internasional.
- 6) Sistem pengajarannya menggunakan metode modern.

Salah satu contoh musik modern ialah jaz. Musik jaz mulai eksis di belantika musik dunia pada akhir abad ke-19. Aliran musik ini pertama kali muncul di Amerika, digagas oleh orang-orang keturunan Afrika dengan memadukan aliran musik Afrika dan Eropa. Salah satu keunikan dari aliran ini ialah adanya improvisasi dalam pertunjukan sehingga dapat membuat penonton kagum.



Pranala video:
<https://bit.ly/3suVZaE>



Gambar 1.32 Prambanan Jaz oleh Tulus

Sumber: senang0906 (2019)

Selain musik jaz, kamu tentu mengenal musik modern lainnya. Di antaranya musik pop, hip hop, reggae, dan *marching band*. Jenis musik modern manakah yang kamu sukai?



Pranala video:
<https://bit.ly/3DwgFEd>



Gambar 1.33 Musik Pop (Sheila On 7)

Sumber: *Jogja POV (2022)*



Pranala video:
<https://bit.ly/3haAQQE>



Gambar 1.34 Musik Hip Hop (Saykoji)

Sumber: *Ana Timur (2022)*



Pranala video:
<https://bit.ly/3T1g2s6>



Gambar 1.35 Musik Reggae (Steven and Coconuttreez)

Sumber: *DemajorsTV (2018)*



Pranala video:
<https://bit.ly/3Nvtkf2>



Gambar 1.36 Marching Band

Sumber: *ALDO PAKA (2017)*

2. Seni Tari

Seni tari dibagi menjadi dua, yaitu tari tradisional dan tari modern. Berikut penjelasannya.

a. Tari Tradisional

Tari tradisional adalah jenis tarian sebagai perwujudan suatu budaya yang diwariskan secara turun-temurun dari daerah tertentu. Tarian tradisional senantiasa berpijak pada ajaran dan adat istiadat setempat. Motif gerak, warna kostum, dan simbol aksesoris yang digunakan dalam tarian mencerminkan kearifan lokal daerah setempat.

Ciri-ciri tari tradisional antara lain sebagai berikut.

- 1) Tari tradisional merupakan warisan yang diajarkan secara turun-temurun dari leluhurnya.
- 2) Simbol-simbol yang digunakan mengandung nilai filosofis dari kearifan lokal kedaerahan tertentu.
- 3) Pola gerak dalam tarian merupakan pakem yang harus ditaati.
- 4) Tari tradisional yang berhubungan dengan ritual hanya dapat dimainkan pada waktu tertentu.
- 5) Sistem pengajarannya terintegrasi dalam ajaran adat ataupun agama.
- 6) Iringan tari menggunakan alat musik tradisional sesuai ketentuan.

Salah satu contoh tari tradisional ialah tari lego-lego. Tari lego-lego merupakan tarian tradisional yang terdapat di Pulau Alor-Pantar Nusa Tenggara Timur. Tarian ini merupakan warisan turun-temurun yang keberadaannya masih bertahan hingga sekarang. Tari lego-lego biasa dimainkan sebagai ungkapan rasa syukur dan kegembiraan atas kebersamaan warga setempat. Tarian ini dilakukan dengan cara bersama-sama mengelilingi *tesbah*, yakni tempat suci yang disakralkan.



Pranala video:
<https://bit.ly/3FhgVJS>



Gambar 1.37 Tarian Lego-lego

Sumber: Kuss Indarto (2022)

Apakah di daerahmu terdapat tari tradisional? Apa nama tari tradisional di daerahmu? Hampir setiap daerah di Indonesia memiliki tari tradisional. Di antaranya tari rampoe dari Aceh, tari paddupa dari Sulawesi Selatan, tari tor tor dari Sumatra Utara, dan tari topeng gong dari Betawi.



Pranala video:
<https://bit.ly/3DUZ1vh>



Gambar 1.38 Tari Rampoe Aceh

Sumber: Rampoe UGM (2018)



Pranala video:
bit.ly/3fMNU7Z



Gambar 1.39 Tari Paddupa Sulawesi Selatan

Sumber: Indonesia Tari (2021)



Pranala video:
<https://bit.ly/3zFQyd0>



Gambar 1.40 Tari Tor Tor Sumatra Utara

Sumber: Pariban (2018)



Pranala video:
<https://bit.ly/3zJt5HQ>



Gambar 1.41 Tari Topeng Gong Betawi

Sumber: Jakarta Tourism (2019)

b. Tari Modern

Tari modern adalah jenis kreasi baru dalam bentuk tarian yang tidak lagi terikat oleh suatu pakem kebudayaan tertentu. Tari modern terus mengikuti perkembangan zaman. Jenis tari modern yang berkembang di Indonesia ada beberapa macam. Ada tarian yang berasal dari luar negeri. Ada juga hasil karya kreatif berupa pengembangan tari tradisional Nusantara, baik melalui proses eksplorasi maupun akulturasi (percampuran budaya).

Ciri-ciri tari modern antara lain sebagai berikut.

- 1) Tidak terikat pada pakem suatu adat atau agama tertentu.
- 2) Terus berkembang mengikuti zaman.
- 3) Terbuka untuk dikolaborasikan dengan teknologi modern.
- 4) Pilihan motif gerak lebih ekspresif, tetapi tetap dalam kondisi emosional yang terkontrol (bukan dalam keadaan trans atau kesurupan).
- 5) Kostum dan properti yang digunakan lebih tematik sesuai cerita yang dibawakan.
- 6) Dimanfaatkan sebagai sarana aktualisasi diri dan industri ekonomi kreatif.



Pranala video:
<https://bit.ly/3eZpsGB>



Gambar 1.42 Tarian Hip-Hop Bernama *Breakdance*

Sumber: *Canal Street Dance (2012)*

Salah satu contoh tari modern ialah *breakdance*. *Breakdance* merupakan salah satu bagian dari budaya hip hop yang berkembang di Amerika sejak tahun 1970-an. Tarian ini membutuhkan *power move* atau kekuatan fisik untuk menciptakan momentum gerak. Daya tarik dari *breakdance* ialah hadirnya unsur akrobatik yang dipadukan dengan kelenturan tubuh hingga menghasilkan perpaduan gerakan-gerakan yang unik. Saat ini *breakdance* banyak digemari oleh remaja di Indonesia. Para *breaker* tergabung dalam komunitas di tiap daerah.

Tahukah kamu jenis tari modern yang lain? Selain *breakdance*, ada beberapa jenis tari modern yang lain. Di antaranya tari kontemporer, tari balet, tari hip hop, dan tari *ballroom*.



Pranala video:
bit.ly/3UxZr07



Gambar 1.43 Tari Kontemporer

Sumber: Divisi Seni Budi Utama (2022)



Pranala video:
bit.ly/3zTfWMo



Gambar 1.44 Tari Balet

Sumber: Royal Opera House (2017)



Pranala video:
bit.ly/3hjzS4w



Gambar 1.45 Tari Hip Hop

Sumber: MOVE Dance Studio (2018)



Pranala video:
bit.ly/3UczGTc



Gambar 1.46 Tari Ballroom

Sumber: Jason Anderson (2013)

3. Seni Teater

Seni teater juga dibagi menjadi dua, yaitu teater tradisional dan teater modern. Simak penjelasan berikut ini!

a. Teater Tradisional

Seni teater tradisional adalah pertunjukan drama yang tumbuh dan berkembang berdasarkan suatu budaya lokal tertentu. Teater tradisional di Indonesia tersebar di hampir seluruh penjuru Nusantara dengan sejarah kelahiran, ragam, bentuk, dan keunikan yang berbeda-beda. Teater tradisional senantiasa mengisahkan problematika kehidupan yang ada di sekitar masyarakatnya.

Secara umum, ciri-ciri teater tradisional ialah sebagai berikut.

- 1) Cerita disampaikan secara lisan, tidak menggunakan naskah.
- 2) Dialog yang disampaikan merupakan improvisasi dari para pemain.
- 3) Pementasan dilakukan di ruang publik masyarakat perdesaan.
- 4) Penonton menjadi bagian dari pertunjukan sehingga bisa terjadi dialog antara pemain dengan penonton.

- 5) Alat musik pengiring adegan menggunakan musik tradisional.
- 6) Kostum dan artistik bersifat imajinatif, kostum seluruh tokoh menggunakan baju tradisional dan peralatan yang digunakan hanya memanfaatkan perlengkapan alat musik yang ada.
- 7) Setiap pertunjukan selalu menyisipkan nilai-nilai pendidikan bagi penontonnya.
- 8) Nyanyian dan tarian digunakan sebagai pergantian adegan atau gaya ungkap tokoh tertentu.
- 9) Suasana pertunjukan dibuat cair dengan menggunakan banyol atau komedi yang mudah diterima penonton.
- 10) Transaksi penonton dengan seniman dilakukan secara langsung dengan cara patungan di tempat.
- 11) Pertunjukan dipimpin oleh ketua rombongan atau ketua pementasan yang turut mengatur jalannya pertunjukan di atas panggung.
- 12) Durasi pertunjukan tidak terbatas.

Ciri-ciri di atas merupakan rangkuman dari berbagai macam bentuk teater tradisional di Indonesia. Karena tidak seluruh teater tradisional di Indonesia terangkum, sangat memungkinkan ada ciri-ciri yang tidak berlaku pada teater tradisional di beberapa daerah yang ada.



Pranala video:
<https://bit.ly/3N8DD8H>



Gambar 1.47 Teater Rakyat Kondo Buleng dari Bugis, Makassar

Sumber: Budaya Maju (2020)

Salah satu contoh teater tradisional ialah kondo buleng dari Makassar. Kondo buleng merupakan teater rakyat yang hidup dan berkembang di masyarakat suku Bugis, Makassar. Biasanya lakon yang dibawakan berbentuk komedi satire yang menertawakan realitas kehidupan sehari-hari. Teater rakyat ini masih mempertahankan akar tradisinya, tanpa menggunakan naskah,

menggunakan alat musik tradisi khas Bugis, serta mempertahankan keakraban penonton dengan para pemainnya.

Adakah teater tradisional di daerahmu? Tahukah kamu, apa namanya? Selain di Makassar, di daerah lain juga terdapat teater tradisional. Di antaranya di Sumatra Selatan terdapat dulmuluk, di Jawa Barat terdapat longser, di Kalimantan Selatan terdapat mamanda, sedangkan di Bali terdapat drama gong.



Pranala video:
bit.ly/3E8NNTU



Gambar 1.48 Dulmuluk Sumatra Selatan

Sumber: *Jelajah Sumsel (2020)*



Pranala video:
bit.ly/3FVIMQZ



Gambar 1.49 Longser Jawa Barat

Sumber: *Komunitas Budaya Posttheatron (2021)*



Pranala video:
bit.ly/3NJam4O



Gambar 1.50 Mamanda Kalimantan Selatan

Sumber: *Budaya Maju (2020)*



Pranala video:
https://www.youtube.com/watch?v=c_y8MDYUZpQ



Gambar 1.51 Drama Gong Bali

Sumber: *TVRI Stasiun Bali (2023)*

b. Teater Modern

Teater dalam pemahaman seni drama merupakan pertunjukan yang bersumber pada naskah drama dengan gerak laku pemain di atas pentas. Sementara itu, teater dalam pemahaman yang lebih luas adalah segala bentuk seni pertunjukan yang mengisahkan suatu peristiwa tertentu di atas pentas (Sumarno, 2017). Teater modern di Indonesia banyak dipengaruhi oleh gaya dan aliran dari bangsa Barat.

Ciri-ciri teater modern antara lain sebagai berikut.

- 1) Umumnya teater modern dipentaskan di atas panggung, baik *proscenium* maupun arena.
- 2) Cerita bersumber pada naskah.
- 3) Pada aliran realis, kostum dan artistik dibuat menyerupai aslinya.
- 4) Penonton dan pemain tidak saling berinteraksi seperti dalam teater tradisional.

- 5) Penanggung jawab karya adalah seorang sutradara.
- 6) Produksi pertunjukan dikelola dengan sistem manajemen yang profesional.



Pranala video:
<https://bit.ly/3DvJ7r3>



Gambar 1.52 Pertunjukan Drama Musikal Hamlet

Sumber: Cak Durasim (2018)

Salah satu contoh teater modern ialah drama musikal. Drama musikal adalah pertunjukan teater yang cara penyampaian dialognya menggunakan teknik bernyanyi dan menari (Sutantono, 2016). Setiap dialog dalam pertunjukan ini dibuatkan notasi hingga menjadi lagu untuk dinyanyikan. Karena drama musikal sangat kental dengan musik dan tari, sutradara dibantu oleh komponis dan koreografer. Komponis berperan penting dalam mengatur nada serta irama dalam seluruh adegan, sedangkan koreografer berperan untuk menciptakan motif gerak pada setiap adegan.

Selain drama musikal, ada beberapa contoh teater modern lainnya. Di antaranya teater lingkungan, teater tubuh, *performance art*, dan oratorium. Untuk mengetahui lebih jelas, cermati gambar berikut dan kunjungi pranala di sampingnya!



Pranala video:
bit.ly/3WEDdv7



Gambar 1.53 Teater Tubuh

Sumber: Teater Payung Hitam (2017)



Pranala video:
bit.ly/3WVks6G



Gambar 1.54 Teater Lingkungan

Sumber: Umah Suwung (2022)



Pranala video:
bit.ly/3NjdFce



Gambar 1.55 Oratorium

Sumber: Sanggar Paripurna (2006)



Pranala video:
bit.ly/3ThqGem



Gambar 1.56 Performance Art

Sumber: FX Harsono (2014)

c. Teater Boneka Tradisional

Seperti halnya teater tradisional di Indonesia, teater boneka tradisional juga tumbuh dan berkembang berdasarkan budaya lokal tertentu. Pada teater boneka tradisional, peran aktor digantikan dengan media boneka. Teater boneka tradisional memiliki fungsi berbeda-beda sehingga tata cara pertunjukannya pun berbeda-beda. Teater boneka tradisional merupakan budaya leluhur yang diwariskan dari generasi ke generasi secara turun-temurun.

Ciri-ciri teater boneka tradisional ialah sebagai berikut.

- 1) Tokoh-tokohnya diperankan oleh boneka.
- 2) Pementasan diiringi oleh alat musik tradisional.
- 3) Biasanya cerita diambil dari epos, seperti Mahabarata, Ramayana, cerita panji, atau dari mitos dan folklor daerah setempat.



Pranala video:
<https://bit.ly/3zgvfON>



Gambar 1.57 Pertunjukan Wayang Golek

Sumber: Brukbrak Channel (2021)

Salah satu contoh teater boneka modern ialah wayang golek. Wayang golek merupakan teater boneka tradisional yang keberadaannya tersebar di Jawa dan Bali. Teater boneka ini dimainkan dengan metode gagang yang ditusukkan ke badan boneka, lalu boneka dikendalikan oleh seorang dalang. Peran dalang dalam pertunjukan wayang sangatlah vital. Selain berperan memainkan boneka, dalang juga mengisi suara untuk seluruh tokoh yang dimainkannya.

Tahukah kamu contoh lain teater boneka tradisional yang ada di Indonesia? Selain wayang golek, di daerah lain juga terdapat teater boneka tradisional. Di antaranya wayang kulit di Jawa Tengah, sigale-gale di Sumatra Utara, ondel-ondel di DKI Jakarta, dan nini thowong di Yogyakarta.



Pranala video:
bit.ly/3zTKY6y



Gambar 1.58 Wayang Kulit Jawa Tengah

Sumber: Dwijo Laras Indonesia (2019)



Pranala video:
bit.ly/3TfqSus



Gambar 1.59 Sigale-gale Sumatra Utara

Sumber: Sipayung Saribudolak (2015)



Pranala video:
bit.ly/3tsW4MB



Gambar 1.60 Ondel-Ondel DKI Jakarta

Sumber: Vidio Unik (2022)



Pranala video:
bit.ly/3DNd9FB



Gambar 1.61 Nini Thowong Yogyakarta

Sumber: Sutradhalang Channel (2019)

d. Teater Boneka Modern

Teater boneka tradisional dan modern memiliki pengertian yang sama. Perbedaannya ialah bahwa teater boneka modern tidak memiliki akar tradisi sehingga elemen-elemen pertunjukannya tidak terikat pada nilai-nilai adat istiadat tertentu. Teater boneka modern tumbuh mengikuti perkembangan zaman, baik dari cara memainkannya maupun dari sisi pemilihan ceritanya.

Ciri-ciri teater boneka modern yaitu sebagai berikut.

- 1) Pementasannya tidak menggunakan iringan musik tradisional.
- 2) Pementasannya tidak menggunakan bahasa daerah.
- 3) Tema cerita lebih sederhana, umumnya tentang kehidupan sehari-hari.
- 4) Sensasi lebih ditonjolkan dibandingkan isi cerita.



Pranala video:
<https://bit.ly/3D3QaFX>



Gambar 1.62 Teater Boneka Kelompok Papermoon di Yogyakarta

Sumber: Papermoon Puppet Theatre (2021)

Salah satu contoh teater boneka modern ialah Papermoon. Teater Boneka Papermoon merupakan satu di antara sekian kelompok teater boneka modern yang aktif di Indonesia hingga sekarang. Boneka digerakkan menggunakan tangan. Bahan yang digunakan dalam pembuatan boneka cukup sederhana. Rangka boneka dibuat dari potongan bambu dan badan boneka dibuat dari olahan kertas yang ditempelkan menggunakan lem. Selain Papermoon, ada beberapa contoh lain teater boneka modern. Di antaranya marionette, boneka tangan, boneka jari, dan teater jalanan boneka mekanik.



Pranala video:
bit.ly/3hhEgoN



Gambar 1.63 Marionette

Sumber: The wandering Puppet T (2020)



Pranala video:
<https://youtu.be/sLqOreM5-OI>



Gambar 1.64 Boneka Tangan

Sumber: Talent Recap (2021)



Pranala video:
bit.ly/3WlIgezI



Gambar 1.65 Boneka Jari

Sumber: PIAUD IAIN Samarinda (2020)



Pranala video:
bit.ly/3UfLJzi



Gambar 1.66 Teater Jalanan Boneka Mekanik

Sumber: Official NET News (2017)



Kerja Mandiri

Pilihlah salah satu profesi untuk kamu perankan! Kamu dapat memilih peran sebagai sutradara, koreografer, ataupun sebagai komponis. Karena profesimu itu, kamu mendapatkan kesempatan untuk mementaskan pertunjukan kolaborasi antara seni tradisional dan modern. Ide keren apa yang akan kamu sampaikan agar pertunjukanmu menarik? Uraikan jawabanmu!

Tema apa yang akan kamu buat?

.....

Di mana karya kerenmu ingin dipentaskan?

.....

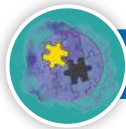
Siapa sasaran penontonmu?

.....

Uraikan secara singkat rencana karyamu!

.....

C. Estetika Seni Pertunjukan



Mari Beraksi

Berikut ini merupakan suasana dan aktivitas para petani saat sedang memanen padi. Perhatikan gambar atau tonton videonya melalui pranala di bawah ini!



Pranala video:
<https://youtu.be/XK7aEMVQ-Ls>



Gambar 1.67 Panen Padi

Sumber: Co2 Pelabuhan Ratu (2022)

Buatlah kelompok kecil yang terdiri atas enam orang! Bagilah anggota kelompok tersebut ke dalam tiga kelompok! Dua orang menjadi pemain musik, dua orang menjadi penari, dan dua orang menjadi aktor. Buatlah presentasi pentas kecil yang memadukan tiga cabang seni tersebut! Jelaskan rencana pertunjukan kalian berdasarkan pertanyaan berikut!

1. Apa judul pertunjukan yang akan kalian buat?
2. Bagaimana alur ceritanya?
3. Alat musik apa yang akan kalian gunakan?
4. Bentuk tarian seperti apa yang akan kalian bawakan?
5. Bentuk akting apa yang akan kalian mainkan?
6. Presentasikan karya kalian di depan kelas!

Kotak Informasi



Tahukah kamu, seni pertunjukan harus memiliki nilai keindahan atau keunikan sebagai daya tarik bagi penontonnya.

Secara sederhana, estetika dapat kita artikan sebagai keindahan. Penonton seni pertunjukan akan menilai kualitas karya pertunjukan dari seberapa besar sensasi-sensasi keindahan yang terkandung dalam karya tersebut. Keindahan tidak dapat diukur secara matematis, tetapi dapat dilihat dari komponen-komponen pertunjukan yang meliputi unsur-unsur intrinsik dan ekstrinsik.

1. Unsur Intrinsik

Karya seni pertunjukan sering diartikan sebagai seni kolektif karena terdapat banyak unsur yang saling berkaitan di dalamnya. Unsur-unsur tersebut harus dikemas dalam satu kesatuan yang saling mengisi dan menunjang sehingga memunculkan keterikatan antarkarakter dan terwujud keterpaduan pertunjukan.

Keterpaduan antarunsur tersebut juga akan mendukung terciptanya sebuah karya seni yang baik. Unsur intrinsik dalam seni pertunjukan berdasarkan cabangnya dapat dilihat dari penjelasan di bawah ini.

Tabel 1.3 Unsur Intrinsik Seni Pertunjukan

Cabang Seni Pertunjukan	Unsur Pembentuk Estetika	Penjelasan
Seni Musik	Melodi	rangkaian nada atau bunyi yang dihasilkan oleh instrumen alat musik maupun vokal dari seorang penyanyi
	Harmoni	keselarasan antarbunyi dari susunan nada (interval) dan pengiring melodi (akor)
	Gaya bahasa	pemilihan diksi dalam mengungkapkan suatu perasaan pada lirik lagu
	Tempo	kecepatan dalam birama lagu
	Dinamika	unsur yang berkaitan dengan keras dan lembutnya suatu lagu
Seni Tari	Wiraga	keterampilan gerak seorang penari dalam menyampaikan suatu perasaan melalui bahasa tubuh
	Wirama	kemampuan dalam mengolah dinamika dan harmonisasi pada aksen dan tempo karya tari
	Wirasa	kemampuan penghayatan dan penjiwaan seorang penari yang diwujudkan dalam ekspresi, baik melalui mimik wajah maupun melalui tubuhnya
	Wirupa	kejelasan karakter tarian melalui unsur pendukung, seperti kostum, rias, dan properti

Cabang Seni Pertunjukan	Unsur Pembentuk Estetika	Penjelasan
Seni Teater	Audio	unsur bunyi, baik berupa vokal dialog yang diucapkan oleh aktor maupun bunyi musik dan efek suara sebagai pendukung suasana adegan
	Visual	unsur artistik yang terlihat di atas panggung, meliputi tata pentas, tata cahaya, tata kostum, tata rias, dan tata visual digital
	Emosional	unsur keterlibatan empati penonton pada kisah yang dimainkan
	Intelektual	unsur materi pertunjukan yang mampu memberikan pencerahan informasi dalam bidang sosial, religi, psikologi, moral, dan lain-lain

2. Unsur Ekstrinsik

Unsur ekstrinsik dalam seni pertunjukan merupakan komponen dari luar karya seni yang turut membentuk nilai estetika secara tidak langsung. Beberapa unsur ekstrinsik, pembentuk nilai estetika dari luar, dijelaskan dalam tabel di bawah ini.

Tabel 1.4 Unsur Ekstrinsik Seni Pertunjukan

Unsur Ekstrinsik	Penjelasan
Latar Belakang Seniman	Pengalaman seniman dalam menciptakan karya seni akan memengaruhi nilai estetiknya. Penonton akan memberikan apresiasi terhadap karya seni berdasarkan rekam jejak si pencipta seni.
Tata Kelola Seni Pertunjukan	Baik dan buruknya tata kelola sebuah pertunjukan akan memberi pengaruh terhadap nilai estetika karya seni. Manajemen seni pertunjukan yang baik akan memberikan dampak yang positif terhadap nilai estetika yang diciptakan pelaku seni. Sebaliknya, manajemen seni pertunjukan yang buruk akan memberikan efek yang buruk meskipun karya yang diciptakan baik.

Unsur Ekstrinsik	Penjelasan
Dukungan Pemerintah atau Pihak Swasta yang Terpandang	Dukungan dari pemerintah atau pihak swasta yang terpandang terhadap seni pertunjukan akan mengangkat nilai estetika seni pertunjukan tersebut. Jika pejabat atau seniman terpandang turut menyaksikan secara langsung pertunjukan seni tersebut, nilai prestisius pertunjukan akan naik.
Kontekstual	Kisah dalam seni pertunjukan yang secara kontekstual mengikuti perkembangan dan kondisi zaman akan turut membentuk nilai estetikanya, seperti kontekstual pada situasi politik, nilai agama, dan lain-lain.



Kegiatan Individu

Pada awal pelajaran kamu diminta melakukan presentasi karya bersama kelompokmu. Kelompok lain juga diminta melakukan presentasi karya di hadapanmu. Berikan pendapatmu, kelompok manakah yang presentasinya paling mengesankan! Berikan penilaianmu terkait estetika atas presentasi temanmu tersebut dengan mengikuti format berikut ini!

Cabang Seni Pertunjukan	Unsur Pembentuk Estetika	Penjelasan
Seni Musik	Melodi
	Harmoni
	Gaya bahasa
	Tempo
	Dinamika
Seni Tari	Wiraga
	Wirama
	Wirasa
	Wirupa

Cabang Seni Pertunjukan	Unsur Pembentuk Estetika	Penjelasan
Seni Teater	Audio
	Visual
	Emosional
	Intelektual

D. Teknik Dasar Seni Pertunjukan

Teknik dasar seni pertunjukan penting dilakukan secara benar untuk mendukung terciptanya seni pertunjukan yang tepat dan menarik. Di bawah ini pembahasan teknik dasar dalam beberapa jenis seni pertunjukan.

1. Teknik Dasar Teater

Mempraktikkan seni pertunjukan teater membutuhkan teknik-teknik dasar yang harus dikuasai. Di bawah ini dijelaskan beberapa teknik dasar dalam seni teater.

Buatlah kelompok dengan anggota empat orang, lalu ikuti petunjuk berikut ini!

- a. Amatilah foto-toto di bawah ini!



Gambar 1.68 Petugas Kebersihan

Sumber: Imam Rosadi (2021)



Gambar 1.69 Pengunjung Perpustakaan

Sumber: Jetta Productions (2019)



Gambar 1.70 Aktivitas Petani

Sumber: Miftahul Huda (2021)



Gambar 1.71 Aktivitas Polisi

Sumber: Miftahul Huda (2021)

- b. Foto-foto di atas merupakan aktivitas keseharian manusia yang harus kalian tirukan dengan ketentuan satu orang melakukan satu kegiatan.
- c. Lakukan gerakan-gerakan tersebut secara bersamaan dan buatlah senatural mungkin meskipun alat dan bendanya bersifat imajinatif!
- d. Selanjutnya, ulangi gerakan tersebut! Lakukan dengan cara berlebihan sehingga terlihat tidak natural!
- e. Presentasikan hasil eksplorasi kalian di depan kelas!

Kotak Informasi

Pada bahasan kali ini kamu akan diajak untuk memahami beberapa teknik dasar teater serta tahapan-tahapan yang harus kamu lakukan dalam praktik dan implementasinya.

a. Pemanasan

Bersama teman-temanmu, berdirilah dengan membentuk lingkaran besar! Apabila tempatnya tidak memungkinkan, bentuklah barisan sesuai kondisi tempat yang ada! Lakukan gerakan pemanasan bersama-sama! Pilihlah satu orang secara bergilir untuk memimpin pemanasan! Berikut ini urutan gerakan pemanasan yang akan kamu lakukan.

1) Peregangan Otot Leher



Gambar 1.72 Pemanasan Peregangan Otot Leher

Sumber: Rano Sumarno (2022)

Untuk melakukan peregangan, lakukan gerakan sebagaimana terlihat dalam gambar berikut!

- Dorong dagu dengan kedua ibu jarimu hingga kepala bagian belakang menyentuh tengkuk!
- Dorong kepala bagian belakang dengan kedua tanganmu ke arah bawah hingga otot leher belakang tertarik dengan baik!
- Tarik kepala bagian samping ke arah kanan atau kiri hingga otot leher samping tertarik dengan baik!

2) Peregangan Otot Bahu



Gambar 1.73 Pemanasan Peregangan Otot Bahu

Sumber: Rano Sumarno (2022)

Lakukan gerakan peregangan otot bahu dengan cara sebagai berikut!

- Angkat kedua tangan ke atas hingga otot bahu ikut tertarik ke atas!
- Dorong kedua tangan ke depan hingga otot bahu ikut tertarik ke depan!
- Tarik kedua tangan ke arah belakang hingga otot bahu ikut tertarik ke belakang!

3) Peregangan Otot Lengan



Gambar 1.74 Pemanasan Peregangan Otot Lengan

Sumber: Rano Sumarno (2022)

Gerakan peregangan otot lengan dapat dilakukan dengan cara berikut.

- Rentangkan salah satu tangan ke depan, lalu tekan punggung tangan ke arah bawah dan ke atas secara bergantian, hingga ototnya terasa tertarik!
- Dorong tangan kanan menggunakan tangan kiri ke arah berlawanan! Lakukan hal serupa pada tangan kiri secara bergantian!

- c) Letakkan tangan kanan di belakang kepala, lalu dorong sikunya menggunakan tangan kiri ke arah belakang! Lakukan sebaliknya secara bergantian!

4) Peregangan Otot Torso atau Batang Tubuh



Gambar 1.75 Pemanasan Peregangan Otot Torso

Sumber: Rano Sumarno (2022)

Gerakan peregangan otot torso atau batang tubuh dapat dilakukan sebagai berikut.

- a) Posisikan kedua tangan di belakang badan dan dorong ke belakang! Pada saat yang sama, dorong dada ke arah depan hingga otot dada tertarik!
- b) Posisikan kedua tangan di depan badan, lalu bungkukkan punggung hingga otot punggung tertarik!
- c) Gerakkan dada ke kiri, ke kanan, dan berputar!

5) Peregangan Otot Pinggang



Gambar 1.76 Pemanasan Peregangan Otot Pinggang

Sumber: Rano Sumarno (2022)

Peregangan otot pinggang dapat dilakukan melalui gerakan sebagai berikut.

- a) Bungkukkan badan dengan mendorong kedua tangan ke depan!
- b) Lengkungkan badan ke arah belakang dengan kedua tangan menopang di pinggang belakang!
- c) Letakkan tangan kiri di pinggang, angkat tangan kanan ke atas, lalu tarik badan ke arah kiri! Lakukan gerakan sebaliknya bergantian!

6) Peregangan Otot Kaki



Gambar 1.77 Pemanasan Peregangan Otot Kaki

Sumber: Rano Sumarno (2022)

Peregangan otot kaki dapat dilakukan melalui gerakan sebagai berikut.

- Berdirilah dengan mengangkat kaki kiri, tekuk lutut kiri mengarah ke atas, pegang dengan tangan kiri, dan jaga keseimbangan! Lakukan bergantian pada kaki kanan!
- Berdirilah dengan mengangkat kaki kiri, tekuk lutut kiri ke arah kanan hingga membentuk sudut kurang lebih 45° , tangan kanan menopang ujung kaki kiri! Lakukan bergantian pada kaki kanan!
- Berdirilah dengan mengangkat kaki kiri ke arah belakang, pegang ujung kaki dengan tangan kiri, badan condong ke depan! Seimbangkan badan dengan merentangkan tangan kanan ke depan! Lakukan gerakan itu bergantian pada kaki kanan!

Setelah melakukan peregangan otot seperti di atas, selanjutnya kita lakukan peregangan otot-otot pernapasan dengan melatih suara dan artikulasi seperti panduan berikut ini.

7) Pernapasan Dada



Gambar 1.78 Pemanasan Pernapasan Dada

Sumber: Rano Sumarno (2022)

Pernapasan dada dapat dilakukan melalui gerakan sebagai berikut.

- Tekukkan kedua tangan ke arah dada sehingga ujung kedua telapak tangan hampir bersentuhan di depan dada! Posisi kedua telapak tangan menghadap ke atas. Tarik napas melalui hidung! Tahan napas sambil menarik kaki kanan atau kaki kiri ke belakang!

- b) Buang napas dengan cara meniupkannya melalui mulut atau dengan mengeluarkan suara!

8) Pernapasan Perut



Gambar 1.79 Pemanasan Pernapasan Perut

Sumber: Rano Sumarno (2022)

Berikut ini petunjuk gerakan dari gambar di atas.

- Bungkukkan badan hingga ujung tulang ekor membentuk sudut $\pm 90^\circ$! Jatuhkan kedua tangan ke bawah dengan posisi telapak tangan menghadap ke atas! Angkat tangan ke atas kepala hingga ujung kedua telapak tangan saling berdekatan, posisi telapak tangan menghadap ke bawah! Pada saat yang sama, tarik napas dalam-dalam melalui hidung dengan menarik kedua tangan dari bawah ke atas!
- Tahan napas dengan mengeraskan atau menekan perut!
- Turunkan tangan ke samping kanan dan kiri tubuh sambil buang napas melalui mulut dengan cara meniupkannya pelan-pelan atau dengan cara mengeluarkan suara!

9) Pernapasan Diafragma



Gambar 1.80 Pemanasan Pernapasan Diafragma

Sumber: Rano Sumarno (2022)

Berikut ini petunjuk gerakan dari gambar di atas.

- Duduklah dengan kaki lurus ke depan, letakkan telapak tangan di lantai!
- Letakkan punggung dan kepala di lantai, lalu angkat kaki ke atas dan ke belakang hingga melewati kepala! Pada saat yang sama, tarik napas melalui hidung!

- c) Buang napas dengan cara meniupkannya dari mulut atau dengan mengeluarkan suara sambil menurunkan kaki ke depan, lalu tahan posisi kaki pada saat mendekati lantai sehingga posisi duduk membentuk posisi perahu!

10) Suara Panjang dengan Pernapasan Perut



Gambar 1.81 Pemanasan Suara Panjang dengan Pernapasan Perut

Sumber: Rano Sumarno (2022)

Berikut ini petunjuk gerakan dari gambar di atas.

- a) Berbaringlah telungkup dengan telapak tangan di samping dada dan tekan ke lantai! Dengan bertumpu pada telapak tangan, angkat kepala dengan pandangan lurus ke depan! Tarik napas melalui hidung sambil mengangkat badan ke atas!
- b) Keluarkan napas dengan suara panjang hingga napas habis, lalu kembali ke posisi semula!
- c) Lakukan gerakan tersebut secara berulang!

11) Artikulasi Huruf Vokal dengan Pernapasan Perut



Gambar 1.82 Pemanasan Artikulasi Vokal dengan Pernapasan Perut

Sumber: Rano Sumarno (2022)

Berikut ini petunjuk gerakan dari gambar di atas.

- a) Duduklah tenang dengan kedua kaki dan tangan direntangkan ke arah depan!
- b) Tarik napas lewat hidung lalu tidur telentang dengan posisi tangan direntangkan di samping agak ke atas!
- c) Angkat badan hingga posisi duduk kembali, lalu keluarkan bunyi huruf vokal hingga napas habis!

12) Artikulasi Huruf Konsonan dengan Pernapasan Perut



Gambar 1.83 Pemanasan Artikulasi Huruf Konsonan dengan Pernapasan Perut

Sumber: Rano Sumarno (2022)

Berikut ini petunjuk gerakan dari gambar di atas.

- Berdirilah dengan menekuk kedua lutut sekitar 135° ! Tangan kiri menekuk di samping perut dan tangan kanan menekuk ke depan seperti pada gambar pertama.
- Tarik napas lalu simpan di perut!
- Keluarkan napas dengan mengucapkan huruf-huruf konsonan sampai napas habis!
- Ketika mengucapkan huruf konsonan, kaki kanan dibuka ke arah kanan dengan posisi jinjit. Diikuti dengan gerakan badan menghadap kanan, serta tangan kanan dijulurkan ke depan seperti pada gambar kedua.

13) Tubuh Simetris dan Asimetris

Untuk melatih kesadaran dalam keadaan tubuh seimbang, buatlah posisi tubuh simetris dengan garis poros membentang dari kening, hidung, bibir, dada, hingga selangkangan! Selanjutnya, buatlah posisi tubuh asimetris dengan garis poros yang sama! Buatlah kreasi gerakan tubuh simetris dan asimetris sebanyak mungkin seperti contoh pada foto di bawah ini!



Gambar 1.84 Tubuh Simetris dan Asimetris

Sumber: Rano Sumarno (2022)

b. Gerak Tubuh Minimal

Tahukah kamu apa itu gerak tubuh minimal? Setiap hari kita melakukan aktivitas rutin yang kita sebut sebagai “gerak keseharian”. Dalam pertunjukan teater, gerak keseharian harus dieksplorasi untuk menjadi “gerak ekstra keseharian”. Latihan seorang aktor dalam olah tubuh dapat dilakukan dengan banyak menciptakan gerakan ekstra keseharian yang sumber gerakannya dari rutinitas gerakan-gerakan keseharian kita (Yudiaryani, 2020).

Berikut ini beberapa contoh latihan gerak tubuh minimal. Mari kita lakukan bersama!

1) Gerakan Menyapu

Peragakan gerakan seperti sedang menyapu! Gerakan boleh dilakukan dengan tangan kosong atau menggunakan alat peraga. Lalu, eksplorasilah gerakan menyapu tersebut menjadi gerakan ekstra berupa gerakan yang tidak realis.



Gerakan Keseharian (Natural)

Gerakan Ekstra Keseharian

Gambar 1.85 Gerak Menyapu

Sumber: Berteater (2022)

Pranala video:
bit.ly/3zUF59p



2) Gerakan Membaca Buku

Sama seperti gerakan pertama, selanjutnya coba lakukan gerakan membaca buku!



Gerakan Keseharian (Natural)

Gerakan Ekstra Keseharian

Gambar 1.86 Gerak Membaca

Sumber: Berteater (2022)

Pranala video:
bit.ly/3hmUrNz



3) Gerakan Mengipas

Coba praktikkan gerakan mengipasi badan! Kamu boleh menggunakan alat peraga imajiner dengan barang-barang yang ada di lingkungan sekolah.



Gerakan Keseharian (Natural)

Gerakan Ekstra Keseharian

Pranala video:
bit.ly/3hq0YH5



Gambar 1.87 Gerak Mengipas

Sumber: Berteater (2022)



Selain tiga gerakan di atas, yuk kita lakukan gerakan keseharian lainnya! Misalnya menyetrika baju, memasak ikan, mengangkat kursi, bermain layang-layang, dan lain-lain.

c. Gerak Tubuh Seimbang

Latihan gerakan seimbang dilakukan untuk melatih otot kaki dengan posisi kuda-kuda agar memiliki keseimbangan dalam melakukan gerakan-gerakan teatrikal. Latihan gerakan keseimbangan tetap menggunakan dasar gerakan keseharian, tetapi pada posisi-posisi tertentu kamu perlu diam sejenak seperti patung. Saat kamu terdiam itulah, otot-otot kaki akan menjaga tubuh tetap tegak. Setelah itu, lanjutkan gerakan keseharian tersebut dengan teknik stilisasi atau gerakan yang diindahkkan.

Berikut ini beberapa contoh latihan gerak untuk keseimbangan tubuh. Mari, kita praktikkan bersama!

1) Gerakan Mendorong Mobil

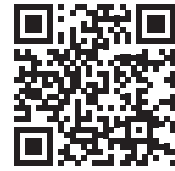
Gerakkan tubuhmu seperti sedang mendorong mobil! Setiap gerakanmu dapat distilisasi atau dibuat indah tanpa menghilangkan kesan utamanya, yaitu “mendorong mobil”. Pada akhir gerakan, berhentilah pada posisi tertentu, lalu keluarkan suara dengan tetap menjaga keseimbangan badan!



Gambar 1.88 Gerak Mendorong

Sumber: Berteater (2022)

Pranala video:
bit.ly/3hq16q3



2) Gerakan Mengangkat Batu

Selanjutnya, cobalah mengeksplorasi tubuhmu dengan aktivitas seolah-olah sedang mengangkat batu!



Gambar 1.89 Gerak Mengangkat

Sumber: Berteater (2022)

Pranala video:
bit.ly/3DQMub1

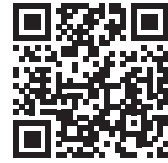


3) Gerakan Menangkap Nyamuk

Gerakan ini merupakan aktivitas ringan sehari-hari. Meskipun demikian, kekuatan otot untuk menjaga keseimbangan tetap dibutuhkan.



Pranala video:
bit.ly/3zWPwtb



Gambar 1.90 Gerak Menangkap
Sumber: Berteater (2022)

4) Gerakan Menarik Tali

Bayangkan di hadapanmu ada tali yang terikat pada benda yang sangat berat. Kamu harus menarik tali itu seolah-olah semuanya nyata.

Jaga keseimbangan meskipun gerakanmu sangat imajinatif!



Pranala video:
bit.ly/3WF7utQ



Gambar 1.91 Gerak Menarik
Sumber: Berteater (2022)

5) Gerakan Menggali Lubang

Beraktinglah seolah-olah kamu sedang menggali lubang! Tetap jaga keseimbangan tubuhmu dan kembangkan gerakmu dengan gerakan stilisasi atau dibuat indah!



Pranala video:
bit.ly/3UENZjs



Gambar 1.92 Gerak Menggali
Sumber: Berteater (2022)



Apakah kamu dapat menjaga keseimbangan dengan otot-otot di badanmu? Yuk, lakukan gerakan keseimbangan lainnya! Namun, jangan lupa untuk mengembangkan semua gerakanmu agar menjadi indah! (Misalnya, menumbuk padi, bermain golf, mendayung perahu, dan lain-lain.)

d. Gerak Tubuh Berlawanan

Prinsip dari latihan gerak berlawanan ialah dengan melakukan gerakan keseharian, tetapi urutan gerakan tersebut dibalik, dimulai dari akhir menuju awal gerakan. Lakukan proses latihan itu secara berulang-ulang dan biarkan terjadi perubahan gerakan pada pengulangan pertama dan pengulangan lainnya! Pengulangan itu menandakan bahwa proses kreatifmu sedang bekerja.

Berikut ini beberapa contoh latihan gerak tubuh keseimbangan. Mari kita lakukan bersama!

1) Gerakan Mengupas Pisang

Tirukan gerakan mengupas pisang tanpa bantuan benda apa pun di tanganmu! Lakukan dengan membalik urutan gerakan! Gerakan awal menjadi gerakan akhir dan gerakan terakhir menjadi gerakan awal. Jika biasanya mengupas pisang diawali dengan membuka sisi demi sisi kulit pisang, sekarang gerakanmu diubah menjadi mundur. Gerakan diawali dengan mengunyah pisang di mulutmu dan diakhiri dengan memegang pisang yang masih utuh.



Pranala video:
bit.ly/3UzrTyD



Gambar 1.93 Gerak Mengupas

Sumber: Berteater (2022)

2) Gerakan Memetik Bunga

Tirukan gerakan orang memetik bunga! Sama seperti halnya mengupas pisang, mulailah gerakan dari akhir! Kamu dapat memulai dengan menirukan gerakan mencium bunga. Tetap perhatikan detail-detail gerakanmu, ya!



Pranala video:
bit.ly/3t8Tg6O



Gambar 1.94 Gerak Memetik

Sumber: Berteater (2022)

3) Gerakan Menendang Bola

Gerakan menendang bola pasti membutuhkan keseimbangan badan. Apalagi ketika gerakan itu harus dilakukan mundur, berlawanan arah dengan gerak biasanya, pasti membutuhkan perjuangan dalam menjaga keseimbangan badan. Yuk, kita coba!



Pranala video:
bit.ly/3t8WR4P



Gambar 1.95 Gerak Menendang

Sumber: Berteater (2022)

4) Gerakan Bertemu Teman

Cobalah peragakan gerakan pertemuan dengan teman, tetapi dengan gerakan mundur atau berlawanan! Lakukan dengan cara berpasangan atau dengan cara berkelompok! Ikuti contoh gerakan pada tautan berikut!



Pranala video:
bit.ly/3DL7OyB



Gambar 1.96 Gerak Bertemu

Sumber: *Berteater* (2022)



Apakah kamu mengalami kesulitan dalam melakukan gerak berlawanan? Konsentrasi dan fokuslah pada gerakanmu! Yuk, kita coba peragakan gerakan berlawanan lainnya! Contohnya, menaiki motor, bermain pedang, dan lain-lain.

e. Voice Over (Mengisi Suara)

Pada pertunjukan teater boneka, kemampuan dalam mengisi suara merupakan keahlian dasar yang harus dimiliki oleh seorang *puppeter* atau dalang boneka atau wayang. Prinsip dari latihan mengisi suara ialah dengan melakukan olah vokal melalui eksplorasi warna suara.

Berikut ini beberapa contoh latihan mengisi suara bagi seorang dalang boneka.

1) Napas Diafragma

Untuk berlatih pernapasan diafragma, kamu dapat melihat kembali proses pemanasan yang harus dilakukan pada awal materi ini. Selanjutnya, kamu juga dapat membaca penjelasannya pada materi teknik musik tiup. Lakukan latihan pernapasan diafragma agar karakter suara pada saat bermain boneka atau wayang dapat lebih stabil! Dengan menggunakan metode pernapasan diafragma, otot paru-paru tidak mudah lelah. Berlatih kekuatan otot paru-paru akan memberikan kekuatan dalam mengeluarkan segala karakter suara.

2) Napas Perut

Seorang dalang boneka atau wayang dituntut mahir menghasilkan aneka warna dan beragam karakter suara. Meskipun napas diafragma merupakan teknik terbaik dalam mengatur napas saat bersuara, tidak semua karakter suara dalam memerankan suatu tokoh dapat dilakukan dengan napas diafragma. Banyak juga tipikal suara yang hanya dapat dilakukan dengan teknik napas perut dan dada. Silakan lihat kembali latihan pernapasan perut pada proses pemanasan seperti yang dijelaskan pada awal materi ini!

3) Senam Lidah

Teknik latihan senam lidah sangat bermanfaat untuk mengatasi keterbatasan seseorang dalam melafalkan bunyi huruf tertentu. Senam lidah juga dapat melatih produksi suara untuk karakter-karakter yang sulit. Contoh-contoh gerakan senam lidah dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 1.97 Gerakan Senam Lidah

Sumber: Daniel (2023)

Berikut ini petunjuk gerakan dari gambar di atas.

- Julurkan lidah ke depan dan tarik kembali ke belakang berulang kali!
- Gerakkan lidah ke seluruh bagian mulut yang terjangkau!
- Bunyikan huruf “R” dengan meletakkan lidah di langit-langit mulut, di gigi bagian atas, dan di bibir bagian atas (atau di bagian-bagian lain yang masih memungkinkan sebagai tempat artikulasi huruf “R”)!

4) *Humming* (Berdengung)

Humming atau berdengung adalah proses mengeluarkan suara dengan menutup mulut secara rapat. Proses ini akan membuat otot-otot rongga leher kita bergetar dan menjadi lentur. Latihan ini baik untuk melatih suara-suara yang berkelok (punya cengkok). *Humming* dapat dilakukan dengan berbagai cara, seperti membuat gelombang suara, membuat irama lagu, atau menggetarkan hidung. Agar lebih jelas, lihatlah video melalui pranala berikut ini!



Pranala video:
bit.ly/3htEx30



Gambar 1.98 Latihan Humming

Sumber: VokalPlus (2016)

5) Impersonasi

Impersonasi secara sederhana dapat kita artikan sebagai berpura-pura menjadi tokoh lain. Latihan impersonasi dapat membantu seorang dalang boneka memiliki koleksi karakter tokoh-tokoh tertentu. Impersonasi dapat dilakukan dengan meniru dialek suatu daerah tertentu, meniru gaya bicara tokoh terkenal, dan meniru suara binatang.



Pranala video:
bit.ly/3hr9kyi



Gambar 1.99 Latihan Impersonasi

Sumber: Kristo Immanuel (2020)



Berapa banyak suara binatang yang bisa kamu tirukan? Yuk, tirukan suara-suara binatang, lalu rekamlah suaramu saat menirukan suara binatang! Buatlah suara karakter binatang sebanyak mungkin!



Kegiatan Individu

Setelah kamu melakukan latihan dasar teater, mari kita kembali fokus pada proyek seni pertunjukan wisata! Jika kamu berperan sebagai pemain, aplikasikan hasil penemuanmu dalam mengeksplorasi gerak sesuai dengan kebutuhan adegan pertunjukan! Jika kamu bukan pemain atau penari, kamu dapat memberikan sumbangsih berupa ide gerak eksploratif untuk kebutuhan adegan.

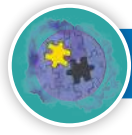
- Rekamlah hasil eksplorasi tersebut dengan menggunakan *handphone* atau alat rekam lainnya.
- Simpanlah *file* rekaman tersebut pada Google Drive, lalu kirim pranalanya kepada gurumu dan sutradara proyek pertunjukan!
- Apabila kamu terkendala dengan alat rekam, kamu dapat menunjukkan dengan praktik langsung di hadapan guru.

Contoh Tugas:

Nama	
NIM	
Kelas	
Hasil Eksplorasi Teatrikal	Tautan/Kode QR:
Keterangan	Gerakan ini dapat digunakan untuk adegan peperangan antara kerajaan 1 dan kerajaan 2.

2. Teknik Dasar Tari

Mempraktikkan seni pertunjukan tari membutuhkan teknik-teknik dasar yang harus dikuasai. Di bawah ini dijelaskan beberapa teknik dasar dalam seni tari.



Mari Beraksi

Buatlah kelompok dengan anggota empat orang, lalu ikuti petunjuk berikut ini!

- Amati foto-toto di bawah ini atau tontonlah video melalui pranala di sampingnya!



Gambar 1.100 Perilaku Burung Merak

Sumber: Hewan Trending (2022)

Pranala video:
bit.ly/3hjnZeW



Gambar 1.101 Perilaku Monyet

Sumber: National Geographic (2019)

Pranala video:
bit.ly/3WHCUzP



- Foto dan video di atas merupakan perilaku hewan yang dapat dijadikan sebagai inspirasi dalam gerakan tari.
- Tirukan gerakan hewan di atas menyerupai aslinya dengan pembagian sebagai berikut! Dua orang berlaku sebagai merak dan dua orang berlaku sebagai monyet.
- Selanjutnya, ulangi gerakan tersebut! Namun, lakukan dengan gerakan yang dibuat indah dengan menggunakan pola hitungan tari!
- Presentasikan hasil eksplorasi kalian di depan kelas!

Bersama teman-temanmu, berdirilah dengan membentuk lingkaran besar! Pilihlah satu orang secara bergilir untuk memimpin gerakan pemanasan bersama, dengan urutan seperti di bawah ini!

a. Pemanasan

Gerakan pemanasan dapat kamu lihat kembali tahapannya pada materi F, yaitu materi teknik dasar teater. Lakukan peregangan otot, mulai dari otot leher hingga otot kaki! Setelah melakukan pemanasan dengan peregangan otot, lanjutkan ke tahapan berikutnya!

1) Latihan Kuda-kuda 1



Pranala video:
bit.ly/3UmFDNz



Gambar 1.102 Latihan Kuda-kuda

Sumber: Berteater (2022)

Berikut ini petunjuk gerakan dari gambar di atas.

- Berdirilah tegak dengan kedua tangan direntangkan ke arah depan!
- Tekuk lutut hingga membentuk sudut 45° atau membentuk gerakan *squat*!
- Kembalilah berdiri pada posisi awal!
- Lakukan gerakan tersebut berulang-ulang sesuai kemampuan!

2) Latihan Kuda-kuda 2



Pranala video:
bit.ly/3UmFDNz



Gambar 1.103 Latihan Kuda-kuda

Sumber: Berteater (2022)

Berikut ini petunjuk gerakan dari gambar di atas.

- Berdirilah dengan bertumpu pada kaki kanan! Tekuk kaki kanan hingga membentuk sudut 45°! Dorong kaki kiri hingga lurus ke samping kiri! Rentangkan kedua tangan ke arah yang sama dengan kaki yang direntangkan!
- Putar badan dan kedua tangan ke arah kaki kiri!
- Lakukan berulang dengan bergantian arah!

3) Latihan Kuda-kuda 3



Pranala video:
bit.ly/3UmFDNz



Gambar 1.104 Latihan Kuda-kuda

Sumber: Berteater (2022)

Berikut ini petunjuk gerakan dari gambar di atas.

- Angkat kaki kiri dengan merentangkan kedua tangan ke arah yang sama!
- Turunkan badan dengan posisi kaki kiri tetap berada di atas!
- Angkat kembali badan ke posisi semula dan kaki kiri tidak menyentuh lantai!
- Lakukan berulang dengan bergantian arah!

4) Latihan Kelenturan 1



Pranala video:
bit.ly/3huJOIn



Gambar 1.105 Latihan Kelenturan

Sumber: Berteater (2022)

Berikut ini petunjuk gerakan dari gambar di atas.

- Berdirilah dengan posisi tegak sempurna! Rentangkan kedua lengan ke samping kanan dan kiri! Lalu, gerakkan pergelangan tangan ke atas dan ke bawah!
- Lakukan berulang-ulang!

5) Latihan Kelenturan 2



Pranala video:
bit.ly/3huJOIn



Gambar 1.106 Latihan Kelenturan

Sumber: Berteater (2022)

Berikut ini petunjuk gerakan dari gambar di atas.

- Bungkukkan badan ke arah kaki kanan!
- Dari titik bungkuk tersebut, tanpa mengubah posisi kaki, gerakkan badan membungkuk ke arah depan, lalu berputar ke arah kiri, ke belakang, dan kembali ke posisi semula!
- Lakukan gerakan tersebut berulang kali bergantian arah!

6) Latihan Kelenturan 3



Pranala video:
bit.ly/3huJOIn



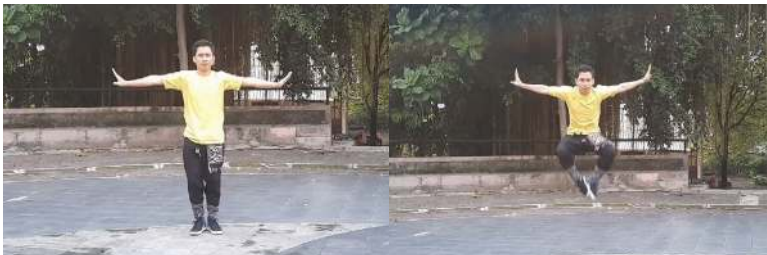
Gambar 1.107 Latihan Kelenturan

Sumber: Berteater (2022)

Berikut ini petunjuk gerakan dari gambar di atas.

- Duduklah dengan posisi kedua kaki ke depan!
- Buka kedua kaki dan rentangkan ke kanan dan kiri selebar-lebarnya! Angkat tangan kiri ke atas! Lenturkan badan ke samping kanan hingga kepala menyentuh kaki kanan dan tangan kiri memegang jari kaki kanan! Julurkan tangan kanan melintang ke arah kaki kiri!
- Lakukan berulang-ulang dengan bergantian arah!

7) Latihan Lompatan 1



Pranala video:
bit.ly/3UFtf15



Gambar 1.108 Latihan Lompatan

Sumber: Berteater (2022)

Berikut ini petunjuk gerakan dari gambar di atas.

- Berdirilah tegak dengan posisi kaki rapat dan rentangkan kedua tangan!
- Turunkan badan dengan menyilangkan tangan sebagai gerakan an-cang-ancang untuk melompat!
- Lakukan lompatan ke udara dengan menekuk kaki dan melebarkan tangan!
- Lakukan berulang-ulang!

8) Latihan Lompatan 2



Gambar 1.109 Latihan Lompatan

Sumber: Berteater (2022)

Pranala video:
bit.ly/3UFtf15



Berikut ini petunjuk gerakan dari gambar di atas.

- Ambil posisi jongkok dengan kaki kiri di depan!
- Lompatlah sambil berputar ke arah kiri!
- Setelah mendarat, ambil kembali posisi jongkok seperti semula!
- Lakukan berulang-ulang dengan bergantian arah!

9) Latihan Lompatan 3



Gambar 1.110 Latihan Lompatan

Sumber: Berteater (2022)

Pranala video:
bit.ly/3UFtf15



Berikut ini petunjuk gerakan dari gambar di atas.

- Ambil posisi jongkok dengan membuat formasi tangan gagahan!
- Lakukan koprool atau berguling ke depan dengan bertumpu pada tangan!
- Setelah mendarat, ambil kembali posisi semula!
- Lakukan berulang-ulang dengan bergantian arah!

Kotak Informasi

b. Gerak Murni

Tahukah kamu apa itu gerak murni? Gerak murni adalah gerakan natural keseharian yang biasa dilakukan oleh orang pada umumnya. Namun, untuk kebutuhan tari, gerak murni dikembangkan menjadi gerak yang estetik.



Latihan gerak murni adalah dengan melakukan gerakan natural, kemudian dilanjutkan mengulang gerakan tersebut dengan gerakan yang dibuat lebih indah atau estetik.

Lakukan gerakan seperti beberapa contoh di bawah ini!

1) Gerakan Menanam Padi

Perhatikan bagaimana petani menanam padi! Kamu dapat melihat di platform Youtube atau media lainnya. Peragakan gerakan tersebut secara natural seolah-olah kamu sedang menanam padi sesungguhnya! Perhatikan posisi badan, tangan, dan kaki! Setelah itu, lakukan pengembangan dengan mengeksplorasi gerak sehingga gerakan menjadi indah!



Pranala video:
bit.ly/3G1IeIn



Gambar 1.111 Gerak Menanam

Sumber: Berteater (2022)

2) Gerakan Mencuci Pakaian

Sebelum ada mesin cuci, orang mencuci baju menggunakan tangan. Apakah kamu pernah melakukannya? Atau, pernahkah kamu melihatnya? Bayangkan bajumu kotor dan kamu mencucinya dengan tanganmu sendiri! Lakukan gerakan mencuci itu secara natural seolah-olah kamu benar-benar sedang mencuci! Selanjutnya, kembangkan gerakanmu menjadi gerakan yang indah!



Pranala video:
bit.ly/3TmRZ6M



Gambar 1.112 Gerak Mencuci

Sumber: Berteater (2022)

3) Gerakan Menjala Ikan

Bayangkan kamu berada di tengah rawa dan mencari ikan dengan menggunakan jala! Lakukan gerakan seolah-olah menjala ikan dengan gerakan yang natural! Kembangkan gerakan itu menjadi indah!



Pranala video:
bit.ly/3AntP5R



Gambar 1.113 Gerak Menjala

Sumber: Berteater (2022)

4) Gerakan Memetik Teh

Aktivitas pemetik teh di perkebunan dapat juga kamu tirukan gerakannya. Cobalah melakukan gerak murni pemetik teh! Lakukan gerakannya dengan natural! Lalu, kembangkan gerakan itu menjadi indah! Kamu dapat melakukannya secara berpasangan atau berkelompok bersama teman-temanmu!



Pranala video:



Gambar 1.114 Gerak Memetik Teh

Sumber: Berteaater (2022)



Apakah dalam praktik gerakan-gerakan di atas kamu menemukan kesulitan? Semakin banyak kamu mencoba, maka semakin terbiasa tubuhmu menciptakan gerakan-gerakan yang indah. Yuk, kita coba lagi dengan gerakan yang lain! Kamu dapat mencoba gerakan memanjat pohon, memancing ikan, dan lain-lain.

c. Gerak Imitatif

Tahukah kamu apa itu gerak imitatif? Gerak imitatif adalah gerakan tiruan dari gerakan aslinya yang diisi dengan keindahan (Malarsih, 2018). Objek yang ditiru berasal dari alam, binatang, atau tumbuhan yang bergerak. Latihan gerak imitatif diawali dengan mengamati atau membayangkan terlebih dahulu objeknya. Setelah itu, gerakan tersebut ditirukan dengan menggunakan tubuh kita. Sebagai latihan, tirukan gerakan-gerakan dari beberapa objek di bawah ini!

1) Gerak Merak

Amati burung merak secara langsung atau tidak langsung! Perhatikan bagaimana dia berjalan, diam, memainkan sayap, menggerakkan ekor, dan lain-lain! Setelah kamu amati gerakannya, tirukan dengan menggunakan seluruh anggota tubuhmu!



Gambar 1.115 Gerak Merak

Sumber: Berteater (2022)

Pranala video:
bit.ly/3fK6vrS



2) Gerak Kera

Seperti halnya meniru gerakan merak, amati gerak-gerak seekor kera! Perhatikan gerakan tangan, kaki, dan badannya! Selanjutnya, tirukan dengan kemampuan tubuhmu!



Gambar 1.116 Gerak Kera

Sumber: Berteater (2022)

Pranala video:
bit.ly/3FZghRq



3) Gerak Harimau

Kamu sudah bisa mengimitasi gerakan merak dan kera. Selanjutnya, lakukan hal yang sama pada objek harimau!



Gambar 1.117 Gerak Harimau

Sumber: Berteater (2022)

Pranala video:
bit.ly/3UEcE7B



d. Gerak Imajinatif

Tahukah kamu, apa itu gerak imajinatif? Gerak imajinatif adalah gerakan rekayasa yang dihasilkan melalui eksplorasi penggambaran suatu khayalan. Latihan gerak imajinatif dilakukan dengan memvisualisasikan gerakan yang bersumber dari imajinasi atau bukan gerakan realis. Sebagai latihan, lakukan beberapa contoh gerakan seperti di bawah ini!

1) Gerakan Berpikir Keras

Pernahkah kamu berada dalam situasi yang rumit? Kamu dituntut menghasilkan sebuah solusi dalam waktu yang sempit, lalu kamu berpikir keras agar bisa segera keluar dari situasi yang menekan. Bayangkan kamu kembali berada dalam situasi seperti itu! Ikuti kata hatimu untuk bergerak meluapkan seluruh emosi yang menumpuk dalam dirimu!



Gambar 1.118 Gerak Berpikir

Sumber: Berteater (2022)

Pranala video:
bit.ly/3WMLTzH



2) Gerakan Melukis Langit

Pernahkah kamu berkhayal bermain di atas langit? Kamu berlari di atas awan dan pelangi yang berseri. Bagaimana perasaanmu jika hal itu benar-benar dapat terjadi? Pada hamparan langit yang biru kamu melukis keindahan. Bayangkan saat ini kamu benar-benar melakukan semua itu!



Gambar 1.119 Gerak Melukis Langit

Sumber: Berteater (2022)

Pranala video:
bit.ly/3tl6r4V



3) Gerakan Memetik Bintang

Ketika masih kecil, banyak orang yang bermimpi dapat memetik bintang di angkasa. Jika kamu pernah memimpikan hal yang sama, kamu dapat mewujudkannya secara imajinatif melalui gerakan tari. Bayangkan kamu sedang berada di angkasa dan memetik bintang-bintang yang berkelauan! Biarkan tubuhmu bergerak mengikuti kata hatimu!



Pranala video:
bit.ly/308fQXf



Gambar 1.120 Gerak Memetik Bintang

Sumber: Berteater (2022)



Apakah kamu punya imajinasi yang lebih menantang? Yuk, lakukan lagi gerak imajinatif yang ada di pikiran kamu!

e. Gerak Maknawi

Tahukah kamu apa itu gerak maknawi? Gerak maknawi adalah gerakan yang mengandung makna atau maksud secara mendalam. Latihan gerak maknawi dilakukan dengan menerjemahkan suatu pikiran filosofis ke dalam gerakan yang indah. Lakukan beberapa gerakan maknawi seperti beberapa contoh di bawah ini!

1) Gerakan Kesuburan Alam

Memaknai kesuburan alam melalui gerakan tari dapat dilakukan seperti contoh yang terdapat dalam gambar dan pranala berikut ini.



Pranala video:
bit.ly/3thyCl7



Gambar 1.121 Gerak Kesuburan Alam

Sumber: Berteater (2022)

2) Gerak Kebebasan

Berikut ini contoh gambar dan pranala untuk mengekspresikan gerakan tubuh dalam memaknai kebebasan.



Pranala video:
bit.ly/3TpPlgS



Gambar 1.122 Gerak Kebebasan

Sumber: Berteater (2022)

3) Gerak Kekosongan Jiwa

Memaknai kekosongan jiwa melalui gerakan tari dapat dilakukan seperti contoh pada gambar dan pranala berikut ini.



Pranala video:
bit.ly/3fMK0m9



Gambar 1.123 Gerak Kekosongan

Sumber: Berteater (2022)



Kerja Mandiri

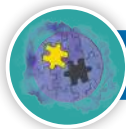
Setelah kamu melakukan eksplorasi gerakan dasar tari, buatlah gerakan tari lainnya berdasarkan bentuk gerak murni, imitatif, imajinatif, dan maknawi! Rekamlah gerakan eksplorasimu dengan menggunakan ponsel atau alat rekam lainnya!

Gerak Murni	Gerak Imitatif	Gerak Imajinatif	Gerak Maknawi

Apabila ada kendala karena keterbatasan alat rekam, kamu dapat menunjukkan hasil eksplorasimu secara langsung di hadapan guru.

3. Teknik Dasar Seni Musik

Mempraktikkan seni pertunjukan musik membutuhkan teknik-teknik dasar yang harus dikuasai. Di bawah ini dijelaskan beberapa teknik dasar dalam seni musik.



Mari Beraksi

Buatlah kelompok dengan anggota terdiri atas empat orang! Lalu ikuti petunjuk berikut ini!

- Amati foto dan video di bawah ini! Kamu akan melihat eksplorasi dalam menciptakan musik dengan cara meniup konfigurasi jari-jari tangan dan *beatbox*.



Pranala video:
bit.ly/3UDIp00



Gambar 1.124 Bunyi dari Tiupan Tangan

Sumber: Hal Walker (2000)



Pranala video:
bit.ly/3EcznkJ



Gambar 1.125 Teknik Dasar *Beatbox*

Sumber: William Bunjamin (2020)

- Buatlah bunyi-bunyian dengan menggunakan tangan dan lakukan eksplorasi suara mulut!
- Buatlah dua kelompok bersama teman-temanmu! Setiap kelompok terdiri atas dua orang! Satu kelompok melakukan eksplorasi suara tiup tangan dan satu kelompok lagi membuat suara *beatbox*.
- Aturilah bunyi-bunyian tersebut hingga menjadi komposisi musik yang indah!
- Presentasikan hasil eksplorasi kalian di depan kelas!


Kotak Informasi

Tahukah kamu bahwa ada berapa teknik dalam memainkan alat musik? Secara umum, alat musik dapat dimainkan dengan empat cara, yaitu tiup, pukul, petik, dan gesek.

Selain empat cara di atas, ada juga alat musik yang penggunaannya dengan cara digoyang, ditepuk, dan diisap. Karena jenis alat musik sangat beragam, setiap alat musik memiliki kekhususan sendiri dalam memainkannya.

a. Teknik Alat Musik Tiup

Pernahkah kamu memainkan alat musik tiup? Alat musik tiup apa yang pernah kamu miliki dan kamu mainkan? Apakah kamu tahu nama alat-alat musik berikut ini?

Alat Musik Tiup			
			Apa alat musik tiup lainnya yang kamu tahu?
.....

Gambar 1.126 Berbagai Jenis Alat Musik Tiup

Sumber: Daniel (2023)

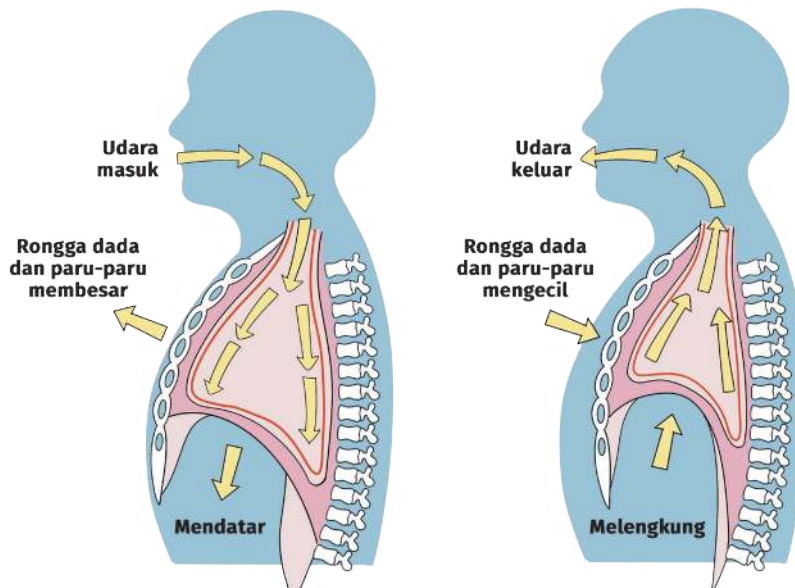


Meskipun semua alat musik tiup dimainkan dengan cara sama, yaitu ditiup, tetapi setiap alat musik tiup memiliki teknik berbeda-beda dalam memainkannya.

Kamu akan diajak mengeksplorasi teknik dan cara memainkan salah satu alat musik tiup, yaitu saksofon. Berikut ini akan dijelaskan teknik dasarnya.

1) Pernapasan Diafragma

Diafragma adalah sebuah otot besar yang berada di dasar paru-paru. Saat manusia menarik napas, akan terjadi kontraksi diafragma. Diafragma akan bergerak ke bawah dan memberi ruang bagi paru-paru untuk mengembang sehingga optimal terisi udara. Pada saat manusia mengembuskan napas maka diafragma akan lebih rileks dan membantu mengembuskan udara dari paru-paru (Purba, 2020).



Gambar 1.127 Pernapasan Diafragma

Pernapasan jenis ini sangat dianjurkan dalam memainkan alat musik tiup. Pernapasan diafragma menghasilkan volume udara lebih besar dan lebih kuat dibandingkan jenis pernapasan lainnya.

2) *Embouchure*

Embouchure dalam bahasa Inggris berarti *mouthpiece* atau bibir. Dalam bahasa Prancis *embouchure* artinya mulut sungai. Secara umum, artinya posisi penempatan bibir, gigi, rahang, serta otot-otot di sekitar rongga mulut pada saat meniupkan udara lewat *mouthpiece* atau corong instrumen atau tabung resonator atau lubang bunyi (Yakin, 2011).



Gambar 1.128 Teknik *Embouchure*

Langkah melakukan *embouchure* yang baik yaitu dengan melekatkan rahang atau gigi atas pada *mouthpiece*. Usahakan untuk meminimalisasi tekanan pada *mouthpiece*! Tekniknya bisa dengan melipat bibir agak menjorok ke arah dalam bibir bagian bawah. Dapat juga dilakukan dengan melipat sedikit bibir bagian bawah ke arah dalam mulut (setengahnya saja). Upayakan agar bibir atau rahang atas dan bawah sejajar posisinya!

3) *Tongue*

Teknik penempatan lidah yang tepat untuk memberikan aksentuasi pada saat meniup udara melalui *mouthpiece instrument* secara umum ialah dengan teknik ujung lidah menyentuh ujung *reed* sambil mengucapkan “dah” atau “tu”.

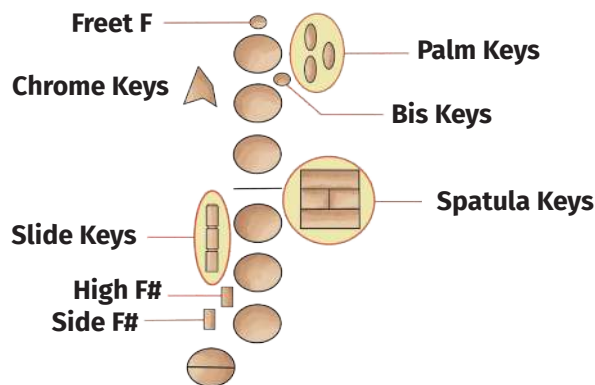


Gambar 1.129 Teknik *Tongue*

Sumber: *Sax Comprehensive (2023)*

4) *Fingering*

Teknik *fingering* adalah teknik menempatkan jari-jari pada alat musik ketika hendak memproduksi nada-nada.



Gambar 1.130 Teknik *Fingering*

b. Teknik Alat Musik Pukul

Sebelum belajar teknik alat musik pukul, apakah kamu pernah memainkan alat musik pukul? Alat musik pukul apa yang pernah kamu mainkan? Apakah kamu tahu nama alat-alat musik berikut ini?

Alat Musik Pukul			
			Sebutkan alat musik pukul lainnya yang kamu ketahui!
.....	



Ada banyak jenis alat musik pukul. Secara umum cara memainkan alat musik pukul ialah dengan dipukul. Namun, teknik memainkannya berbeda-beda. Sebagai contoh, kita akan memainkan alat musik pukul drum.

Berikut ini beberapa teknik memainkan drum.

1) *Single Stroke*

Teknik memukul drum set (snar, tom-tom, hi-hat) dilakukan dengan bergantian, menggunakan tangan kanan dan kiri.

Jika R merupakan kode pukulan tangan kanan dan L merupakan kode pukulan tangan kiri, rumusan pola pukulan drum set ialah “R-L-R-L R-L-R-L”.



Gambar 1.131 Teknik *Single Stroke*

2) *Double Stroke*

Teknik memukul drum set dengan tangan kanan memukul sebanyak dua kali, kemudian disusul dengan pukulan menggunakan tangan kiri sebanyak dua kali.

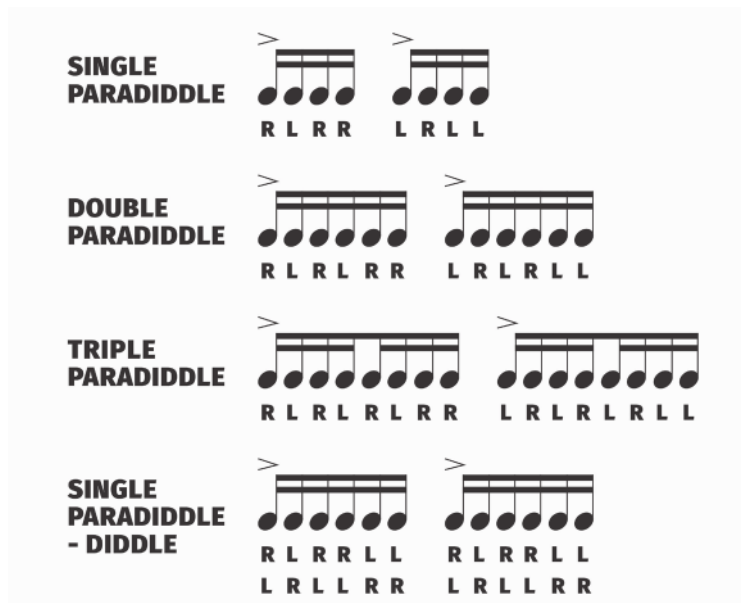
Rumusan pola pukulannya ialah “R-R-L-L-R-R-L-L”.



Gambar 1.132 Teknik *Double Stroke*

3) *Paradiddle*

Terdapat empat jenis teknik *paradiddle*, yaitu *single paradiddle*, *double paradiddle*, *triple paradiddle*, dan *paradiddle-diddle*. Teknik ini merupakan gabungan atau kombinasi dari teknik *single stroke* dan *double stroke*.



Gambar 1.133 Teknik *Paradiddle* dan Jenis-jenisnya

4) *Flam*

Flam adalah teknik memukul not dengan dua tangan sekaligus atau hampir bersamaan dengan menggunakan dua stik. Posisikan salah satu tangan agar lebih tinggi dan upayakan pukulan yang kedualah yang posisinya lebih tinggi agar bunyi yang dihasilkan lebih keras (not utama)!



Gambar 1.134 Teknik *Flam*

5) *Drag/Ruff*

Teknik *drag* atau *ruff* menyerupai teknik *flam*. Hanya saja, walaupun *ruff* mempunyai sebuah *grace not* dan *main not*, *ruff* memiliki dua buah *grace not*.



Gambar 1.135 Teknik *Drag/Ruff*

c. Teknik Alat Musik Petik

Sebelum belajar teknik alat musik petik, apakah kamu pernah memainkan alat musik petik? Alat musik petik apa yang pernah kamu mainkan? Apakah kamu tahu alat-alat musik berikut ini?

Alat Musik Petik



.....



.....



.....

Apa nama alat musik petik lainnya yang kamu ketahui?

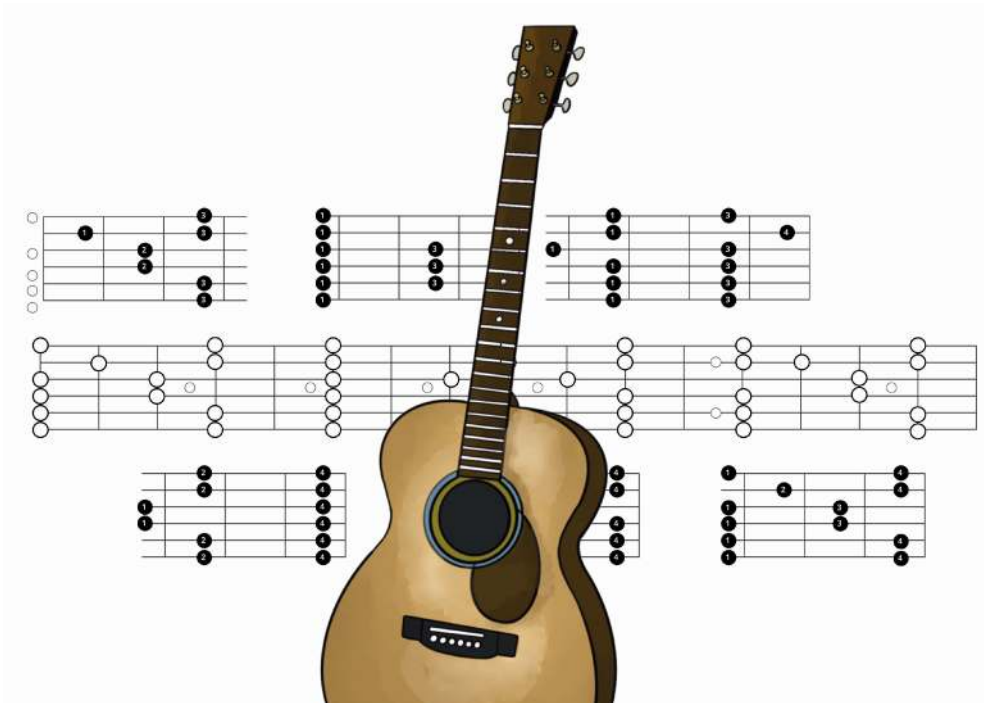
.....



Untuk alat musik petik, kita akan berlatih teknik dasar memainkan gitar.

Gitar memiliki senar yang dapat menghasilkan suara dengan nada berbeda-beda saat dipetik. Yuk, kita pelajari nada-nada yang dihasilkan oleh senar gitar sesuai dengan urutannya!

- 1) Senar ke-6 (terletak paling bawah) menghasilkan nada E saat dipetik.
- 2) Senar ke-5 menghasilkan nada A saat dipetik.
- 3) Senar ke-4 menghasilkan nada D saat dipetik.
- 4) Senar ke-3 menghasilkan nada G saat dipetik.
- 5) Senar ke-2 menghasilkan nada B saat dipetik.
- 6) Senar ke-1, terletak paling atas, menghasilkan nada E.



Gambar 1.136 Ilustrasi Urutan Senar Gitar

Sumber: Sinaupedia.com (2020)

Jika kita menekan salah satu senar di setiap kolom pada gitar, kita akan mendapatkan nada yang berbeda-beda juga. Berikut ini daftar nada yang dihasilkan sesuai dengan tekanan pada senar di setiap kolom gitar.


Menekan Senar 1	Menekan Senar 2
Kolom 1 menghasilkan nada F.	Kolom 1 menghasilkan nada C.
Kolom 2 menghasilkan nada F#/Gb.	Kolom 2 menghasilkan nada C#/Db.
Kolom 3 menghasilkan nada G.	Kolom 3 menghasilkan nada D.
Kolom 4 menghasilkan nada G#/Ab.	Kolom 4 menghasilkan nada D#/Eb.
Kolom 5 menghasilkan nada A.	Kolom 5 menghasilkan nada E.
Kolom 6 menghasilkan nada A#/Bb.	Kolom 6 menghasilkan nada F.
Kolom 7 menghasilkan nada B.	Kolom 7 menghasilkan nada F#/Gb.
Kolom 8 menghasilkan nada C.	Kolom 8 menghasilkan nada G.
Kolom 9 menghasilkan nada C#/Db.	Kolom 9 menghasilkan nada G#/Ab.
Kolom 10 menghasilkan nada D.	Kolom 10 menghasilkan nada A.
Kolom 11 menghasilkan nada D#/Eb.	Kolom 11 menghasilkan nada A#/Bb.
Kolom 12 menghasilkan nada E.	Kolom 12 menghasilkan nada B.

Menekan Senar 3	Menekan Senar 4
Kolom 1 menghasilkan nada G#/Ab. Kolom 2 menghasilkan nada A. Kolom 3 menghasilkan nada A#/Bb. Kolom 4 menghasilkan nada B. Kolom 5 menghasilkan nada C. Kolom 6 menghasilkan nada C#/Db. 7. Kolom 7 menghasilkan nada D. Kolom 8 menghasilkan nada D#/Eb. Kolom 9 menghasilkan nada E Kolom 10 menghasilkan nada F. Kolom 11 menghasilkan nada F#/Gb. Kolom 12 menghasilkan nada G.	Kolom 1 menghasilkan nada D#/Eb. Kolom 2 menghasilkan nada E. Kolom 3 menghasilkan nada F. Kolom 4 menghasilkan nada F#/Gb. Kolom 5 menghasilkan nada G. Kolom 6 menghasilkan nada G#/Ab. Kolom 7 menghasilkan nada A. Kolom 8 menghasilkan nada A#/Bb. Kolom 9 menghasilkan nada B. Kolom 10 menghasilkan nada C. Kolom 11 menghasilkan nada C#/Db. Kolom 12 menghasilkan nada D.
Menekan Senar 5	Menekan Senar 6
Kolom 1 menghasilkan nada A#/Bb. Kolom 2 menghasilkan nada B. Kolom 3 menghasilkan nada C. Kolom 4 menghasilkan nada C#/Db. Kolom 5 menghasilkan nada D. Kolom 6 menghasilkan nada D#/Eb. Kolom 7 menghasilkan nada E. Kolom 8 menghasilkan nada F. Kolom 9 menghasilkan nada F#/Gb. Kolom 10 menghasilkan nada G. Kolom 11 menghasilkan nada G#/Ab. Kolom 12 menghasilkan nada A.	Kolom 1 menghasilkan nada F. Kolom 2 menghasilkan nada F#/Gb. Kolom 3 menghasilkan nada G. Kolom 4 menghasilkan nada G#/Ab. Kolom 5 menghasilkan nada A. Kolom 6 menghasilkan nada A#/Bb. Kolom 7 menghasilkan nada B Kolom 8 menghasilkan nada C. Kolom 9 menghasilkan nada C#/Db. Kolom 10 menghasilkan nada D. Kolom 11 menghasilkan nada D#/Eb. Kolom 12 menghasilkan nada E.

d. Teknik Alat Musik Gesek

Sebelum belajar teknik alat musik gesek, apakah kamu pernah memainkan alat musik gesek? Alat musik gesek apa yang pernah kamu mainkan? Apakah kamu tahu alat-alat musik berikut ini?

Alat Musik Gesek

			<p>Apa nama alat musik gesek lainnya yang kamu ketahui?</p>
<p>.....</p>	<p>.....</p>	<p>.....</p>	<p>.....</p>



Alat musik gesek yang akan kita pelajari adalah biola! Teknik dasar memainkan biola terbagi menjadi dua teknik, yaitu teknik permainan pada tangan kanan dan teknik permainan pada tangan kiri.

1) *Detache*

Teknik *detache* adalah teknik menggesek dengan arah naik dan turun tanpa mengangkat tongkat gesek (*bow*) dari senar untuk menghasilkan setiap nada. Senar atau dawai digesek dengan cara terputus-putus.

2) *Martile*

Martile adalah menggesek dengan ritme pendek, tetapi kuat.

3) *Sautile*

Sautile adalah teknik menggesek senar dengan cara pendek-pendek sekali jarak gesekannya.

4) *Legato*

Teknik *legato* menyerupai teknik *detache*, tetapi gesekan dilakukan dalam sekali sehingga menghasilkan nada secara berturut-turut dan tidak terputus-putus.

5) *Pizzicato*

Pizzicato adalah teknik membunyikan nada pada senar atau dawai biola dengan cara dipetik.

6) ***Col Legno***

Col legno adalah teknik membunyikan nada biola dengan menggunakan punggung atau kayu *bow* (kayu tongkat gesek) agar nada yang dihasilkan memiliki efek seram.

7) ***Tremolo***

Pada teknik ini senar atau dawai biola digesek menggunakan ujung bow dengan kecepatan naik dan turun yang tinggi sehingga menghasilkan nada yang bergelombang.

8) ***Sul Pencillo***

Teknik ini digunakan untuk menciptakan nada yang terdengar tajam.

9) ***Sul Tasto***

Teknik ini digunakan untuk menciptakan nada yang lembut dengan cara menggesek di atas tuts.

10) ***Stacato***

Teknik menggesek senar dengan cara disentak-sentak atau digesek terputus-putus. Teknik ini dilakukan dengan cara menggesekkan *hair bow* pada ujung atas atau bawah biola dan dipantul-pantulkan ke senar dengan kecepatan tinggi.

11) ***Grip Double***

Pada teknik ini kita akan menggesek dua senar atau dawai sekaligus.



Kegiatan Individu

Setelah kamu mencoba belajar dan berlatih teknik dasar musik, demonstrasikan satu alat musik yang paling kamu sukai! Praktik dapat kamu lakukan dengan mengikuti ketentuan sebagai berikut.

- Rekamlah permainan alat musikmu menggunakan ponsel!
- Durasi bermain alat musik yang diciptakan ialah 2–3 menit.
- Setelah selesai, presentasikan karyamu di depan kelas!

E. Apresiasi Seni Pertunjukan



Mari Berdiskusi

Bentuklah kelompok di kelasmu dengan anggota sekitar 10 orang! Setiap kelompok membuat rencana untuk menonton secara langsung pertunjukan seniman. Bersama teman-teman kelompokmu, susunlah pertanyaan yang ditujukan kepada para seniman yang akan kalian tonton!

1. Susunlah 10 pertanyaan untuk mendapatkan data seperti berikut!

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Berapa kali latihan dilakukan?
2.	Berapa jumlah personel?
Dst.	

2. Susunlah 10 pertanyaan dengan mengeksplorasi daya kritis seperti berikut!

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Jelaskan makna cerita!
2.	Jelaskan makna simbol artistik!
Dst.	

Setelah tersusun seluruh pertanyaan sebagai bahan wawancara kepada seniman, presentasikan pertanyaan-pertanyaan tersebut di hadapan teman-temanmu yang lain!

Kotak Informasi



Apresiasi seni pertunjukan merupakan aktivitas seseorang dalam mengamati, menghayati, menilai, menanggapi, serta memahami suatu seni yang dipentaskan.

1. Etika dalam Apresiasi Seni Pertunjukan

Dalam mengapresiasi seni pertunjukan, kita sebaiknya mematuhi etika yang umum berlaku. Etika dalam mengapresiasi seni pertunjukan dapat dilihat dalam kolom di bawah ini.

- Datanglah ke pertunjukan sebelum pertunjukan dimulai!
- Gunakan pakaian yang rapi dan sopan!
- Hindari membawa makanan dan minuman ke dalam gedung seni pertunjukan tanpa seizin penyelenggara!
- Matikan ponsel dan alat elektronik lain selama pertunjukan berlangsung!
- Hindari penggunaan lampu blitz ketika mengambil gambar pertunjukan!
- Usahakan untuk tidak berlalu lalang selama pertunjukan berlangsung!
- Hindari mengobrol atau berbisik-bisik selama pertunjukan berlangsung!
- Usahakan tidak meninggalkan gedung pertunjukan sebelum pertunjukan selesai!
- Berikan selamat kepada seluruh tim pertunjukan!

2. Wawancara Pelaku dan Penonton Seni Pertunjukan

Berikut ini etika dalam melakukan wawancara kepada pelaku maupun penonton seni pertunjukan.

a. Berpenampilan sopan dan rapi	Penampilan yang sopan dan rapi akan membuat narasumber merasa nyaman.
b. Meminta izin	Meminta izin sangat penting dilakukan agar narasumber tidak merasa ditodong secara tiba-tiba. Permintaan izin dapat dilakukan sebelum pertunjukan dimulai agar narasumber bisa bersiap-siap terlebih dahulu.

c. Mempersiapkan pertanyaan dalam bentuk catatan	Hal ini dilakukan agar pertanyaan kita bisa terarah dan lebih fokus pada informasi yang ingin kita dapatkan.
d. Memulai pertanyaan dari hal yang ringan	Dengan menyusun pertanyaan dari yang ringan hingga rumit, narasumber terhindar dari perasaan jenuh.
e. Membangun komunikasi dengan baik	Bersikaplah sopan dan menyenangkan agar narasumber tidak merasa diintimidasi dengan pertanyaan-pertanyaan kita!
f. Memperhatikan dengan detail setiap jawaban narasumber	Agar tidak terjadi pengulangan pembahasan suatu pertanyaan, kita harus fokus memperhatikan semua jawaban narasumber.



Kegiatan Individu

Setelah mengapresiasi pertunjukan seni secara langsung, tentu kamu menemukan data dan informasi mengenai seputar pertunjukan. Data dan informasi tersebut kamu dapatkan dari wawancara. Pada saat yang sama kamu juga dapat menemukan beberapa spektakel (daya pukau) yang membuatmu kagum pada pertunjukan tersebut. Selanjutnya, buatlah rangkuman wawancara seperti dalam bagan berikut ini!

Informasi Hasil Wawancara

1.	<p>Apa</p> <ol style="list-style-type: none"> Apa nama pertunjukan itu? Apa judul pertunjukan itu? Apa maksud dari judul tersebut (secara filosofis maupun simbolis)? Apa korelasi pertunjukan itu dengan masa kini?
2.	<p>Siapa</p> <ol style="list-style-type: none"> Siapa penciptanya? Siapa saja pendukungnya? Siapa penontonnya (dari kalangan mana)? Siapa orang atau lembaga penting di balik kesuksesan pertunjukan itu?

3.	Di mana a. Di mana pertunjukan itu dipentaskan? b. Di mana mereka melakukan latihan?
4.	Kapan a. Kapan pertunjukan dipentaskan? b. Kapan mereka memulai proses latihan?
5.	Mengapa a. Mengapa mereka mementaskan pertunjukan itu? b. Mengapa mereka memilih bentuk pertunjukan itu?
6.	Bagaimana a. Bagaimana mereka menciptakan karya itu? b. Bagaimana mereka menjual karya itu?

Tuliskan beberapa adegan atau bagian dalam pertunjukan tersebut yang paling mengesankan bagimu!

No.	Adegan/Bagian yang Memukau	Mengapa
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		



Uji Kompetensi

Kerjakan soal-soal berikut untuk mengukur pengetahuan, sikap, dan kreativitasmu seputar wawasan seni pertunjukan!

1. Berikut ini manakah yang tidak termasuk dalam unsur seni pertunjukan? Berikan jawabanmu dengan cara mencentang (√) kolom berikut!

<input type="checkbox"/>	Dana	<input type="checkbox"/>	Ruang pertunjukan
<input type="checkbox"/>	Penonton	<input type="checkbox"/>	Penulis skenario
<input type="checkbox"/>	Artistik	<input type="checkbox"/>	Kreator
<input type="checkbox"/>	Tiket pertunjukan	<input type="checkbox"/>	Waktu pertunjukan
<input type="checkbox"/>	Karya seni	<input type="checkbox"/>	Kostum

2. Berikut ini manakah yang tidak termasuk unsur pembentuk nilai estetika tari? Berikan jawabanmu dengan cara menulis huruf B jika itu benar dan menulis huruf S jika itu salah!

Unsur Estetika Tari	B/S
Wiraga	
Wirama	
Wirasa	
Wirupa	
Wiswara	

3. Sebutkan lima unsur pembentuk estetika seni musik!
4. Sebutkan empat unsur pembentuk estetika seni teater!
5. Mengapa sejarah seni pertunjukan sulit untuk dilacak?
6. Mengapa seni ritual harus diselenggarakan pada waktu tertentu?
7. Cocokkan kolom sejarah seni pertunjukan dengan contoh kesenian yang masih bertahan hingga saat ini! Berikan jawabanmu dengan memberi tanda panah!

Ritual pengobatan	•	• Ngaben
Ritual kesuburan	•	• Tari Olang-Olang
Ritual perburuan	•	• Angklung Buncis
Ritual kematian	•	• Mekare-kare
Ritual peperangan	•	• Wutukala

8. Berikut ini manakah yang bukan merupakan fungsi primer dari seni pertunjukan? Berikan jawabanmu dengan memberi tanda silang (×)!
- Sebagai upacara ritual
 - Sebagai alat kampanye
 - Sebagai presentasi estetis
 - Sebagai alat edukasi
 - Sebagai ungkapan pribadi
9. Sebutkan jenis-jenis seni pertunjukan yang terdapat dalam cabang musik modern!
10. Sebutkan jenis-jenis seni pertunjukan yang terdapat dalam cabang teater tradisional!
11. Sebutkan dua fungsi seni pertunjukan yang tergolong dalam fungsi sekunder!
12. Sebutkan ciri-ciri seni teater tradisional!
13. Jika kamu menjadi seorang sutradara/koreografer/komponis, pertunjukan apa yang akan kamu ciptakan untuk memperingati hari Kemerdekaan Indonesia di alun-alun kotamu? Jelaskan!
14. Sebutkan dua nada yang terdapat dalam musik karawitan!
15. Buatlah video seni menggunakan ponsel yang menunjukkan ekspresi penghayatan!

Berikut ini ketentuan dalam membuat video seni di atas.

- Kamu boleh memilih pertunjukan seni tari, musik, atau teater.
- Tari: gerakan tari kreasi
- Musik: demonstrasi alat musik
- Teater: potongan monolog atau baca puisi
- Durasi video maksimal dua menit.
- Tema: Cinta Indonesia
- Apabila terkendala alat rekam, kamu dapat mempresentasikan penampilanmu secara langsung di kelas.



Pengayaan



Pranala video:
bit.ly/3Gfuj1g



Gambar 1.137 Seni Tradisi Papua di Ajang Internasional

Sumber: KriyaLv (2014)



Pranala video:
<https://youtu.be/vzit4ewjdb8>



Gambar 1.138 Seni Tradisi Aceh di Ajang Internasional

Sumber: JIKSJKBC (2019)



Pranala video:
bit.ly/3UupJRb



Gambar 1.139 WNA melakukan pentas musik tradisi Bali.

Sumber: A Swan (2019)



Pranala video:
bit.ly/3hxBOBR



Gambar 1.140 WNA melakukan pentas tari tradisi Sunda.

Sumber: 10 terpopuler (2020)

Tahukah kamu, seni tradisi Indonesia sangat dikagumi oleh dunia. Seni budaya kita kerap ditampilkan di ajang internasional. Beberapa negara bahkan telah menjadikan seni tradisi Indonesia sebagai mata pelajaran di sekolah dan perguruan tinggi. Foto dan pranala di atas merupakan beberapa contoh seni tradisi Nusantara yang ditampilkan di tingkat internasional. Terlihat dalam video beberapa warga negara asing dengan bangga mementaskan seni tradisi Indonesia.



Refleksi

Setelah mempelajari Bab 1, kesan apa yang kamu tangkap dari materi pertunjukan seni? Materi apa saja yang menurutmu cukup menyenangkan? Adakah materi yang masih membuatmu bingung? Selanjutnya, berilah tanda centang (✓) di bawah kolom yang jawabannya paling sesuai dengan kondisimu!

Ini adalah evaluasi belajar agar kamu lebih semangat belajar.

No.	Materi	Paham dan Menyenangkan	Paham, tetapi Kurang Menyenangkan	Belum Paham, tetapi Menyenangkan	Belum Paham dan Kurang Menyenangkan
1.	Wawasan dan Unsur Seni Pertunjukan				
2.	Sejarah Seni Pertunjukan				
3.	Fungsi Seni Pertunjukan				
4.	Cabang, Jenis, dan Ciri Seni Pertunjukan				
5.	Estetika Seni Pertunjukan				

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2023

Dasar-Dasar Seni Pertunjukan
untuk SMK/MAK Kelas X

Penulis : Rano Sumarno, Rifqi Risnadyatul Hudha
ISBN : 978-623-194-436-8 (no.jil.lengkap PDF)
978-623-194-437-5 (jil.1 PDF)

Bab

2

Peluang Bisnis Seni Pertunjukan

Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari bab ini, kamu diharapkan dapat:

1. memahami ragam profesi dan keselamatan kerja bidang seni pertunjukan;
2. memahami manajemen seni pertunjukan;
3. menganalisis peluang usaha dalam bidang seni pertunjukan; dan
4. merancang bisnis dalam bidang seni pertunjukan.



Pertanyaan Pemantik

Lihatlah gambar profesi dalam bidang seni pertunjukan berikut! Profesi apa yang kamu minati?



Gambar 2.1 Pertunjukan Klasik Mahabarata

Sumber: Dina Fitri Anisa/Beritasatu.com (2019)



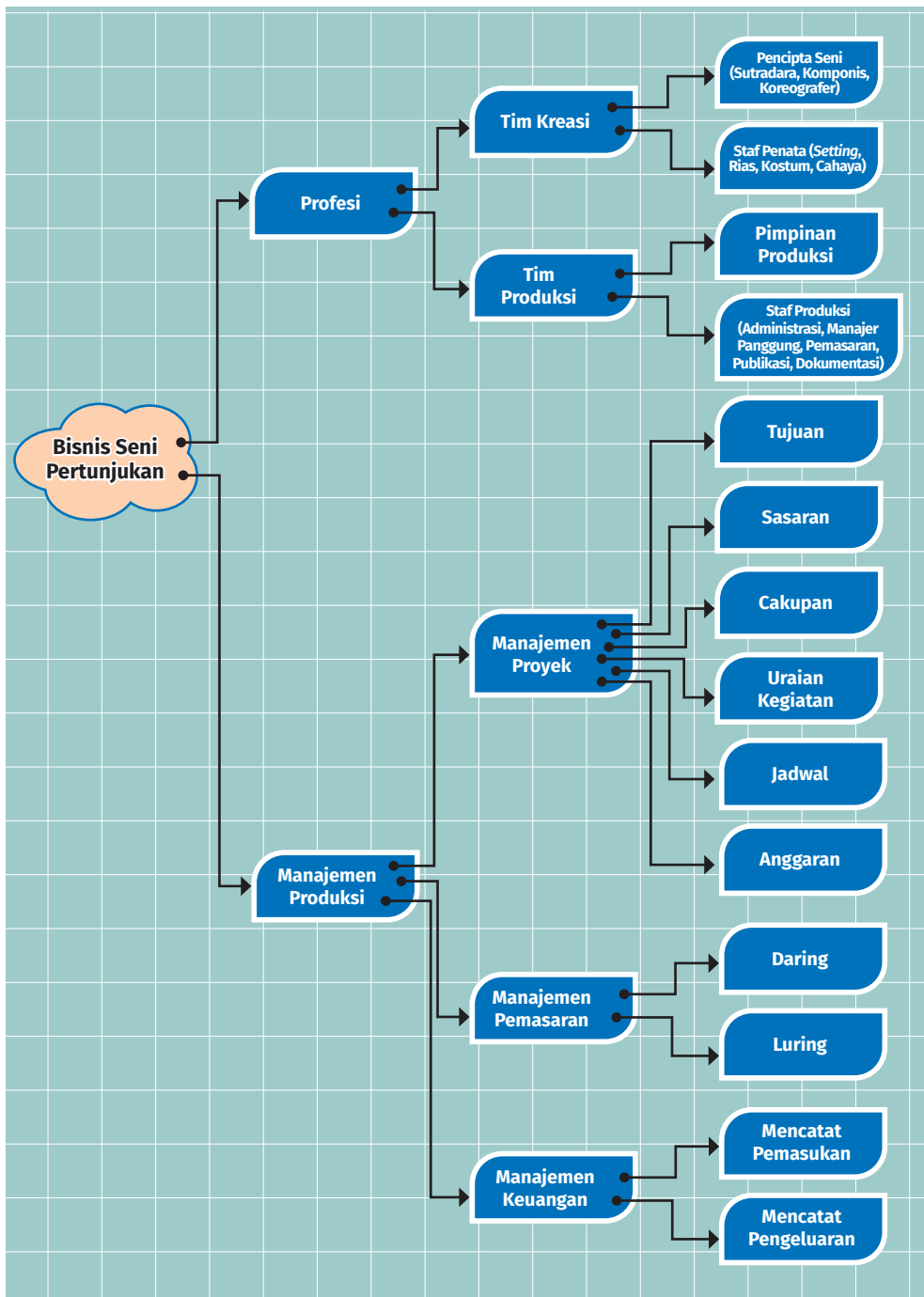
Kata Kunci

- Profesi
- Seni pertunjukan
- Keselamatan kerja
- Peluang bisnis





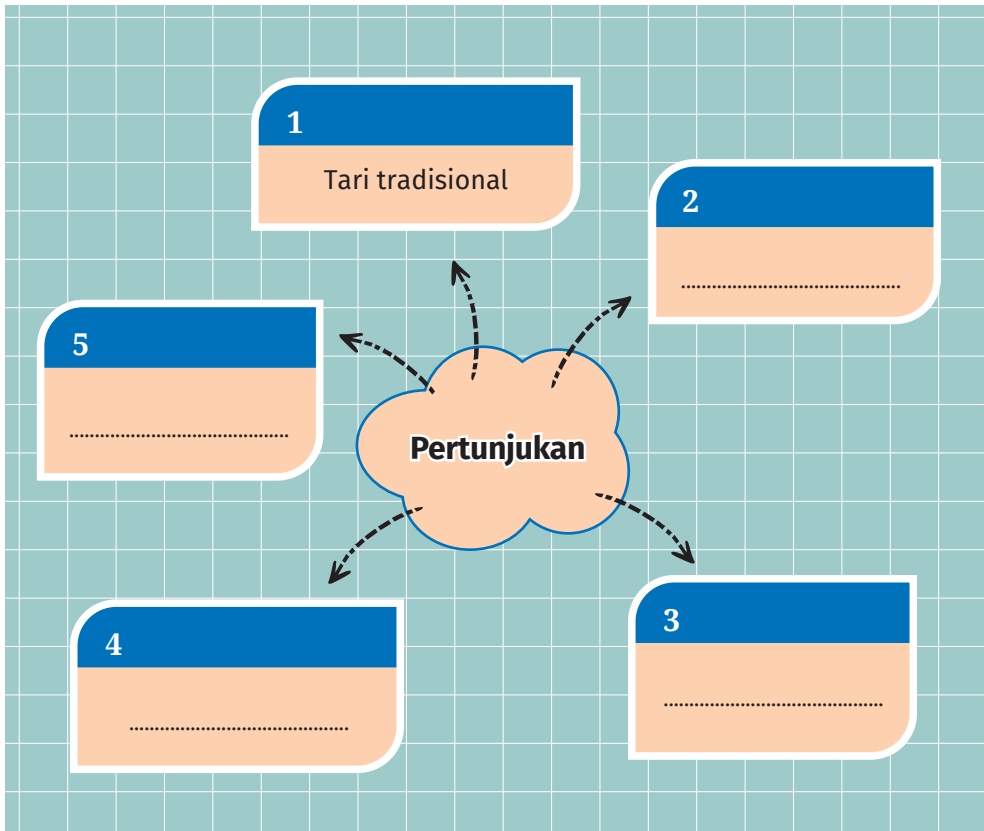
Peta Konsep





Persiapan Belajar

Pernahkah sekolahmu mengadakan pentas seni, misalnya pada saat perpisahan sekolah, merayakan hari kemerdekaan, atau ritual keagamaan? Bila pernah, tuliskan pertunjukan apa yang ada di sekolahmu!



Apakah kamu pernah terlibat dalam sebuah seni pertunjukan? Jika pernah, tuliskan pengalamanmu atau ceritakanlah secara lisan seputar tugas yang harus kamu lakukan dalam kepanitiaan!

.....

.....

.....

.....

.....

Jika kamu menyukai bidang seni pertunjukan, pikirkan peluang bisnis dan karier yang dapat kamu pelajari. Di industri kreatif bidang seni pertunjukan, kamu dapat memanfaatkan perkembangan teknologi untuk menunjang kariermu. Apakah kamu tertarik dalam bisnis bidang seni pertunjukan? Dalam bab ini, mari kita membuat rencana bisnis bidang seni pertunjukan.

A. Ragam Profesi dan Keselamatan Kerja Bidang Seni Pertunjukan

Amatilah seni pertunjukan yang ada di daerahmu, baik di depan panggung maupun di belakang panggung! Bila kamu sulit menemukannya, kamu dapat melihatnya di internet. Kamu dapat melihat tayangan video seni pertunjukan dengan memindai QR atau pranala berikut.

 Produksi Tata Artistik https://bit.ly/3AW2VRI	 Tata Rias https://bit.ly/3BefCYz	 Tata Lampu https://bit.ly/3QgepW0
 Sutradara https://bit.ly/3D3PqSU	 Penulis Skenario https://bit.ly/3RlKblG	 Sendratari https://www.youtube.com/watch?v=_McmW-fqa_E



Mari Berdiskusi

Diskusikan bersama temanmu! Profesi apa saja yang kamu lihat pada pertunjukan tersebut, baik di belakang panggung maupun di depan panggung? Berikan jawabanmu dengan memberi tanda centang (✓)!

	Sutradara		Pemain musik
	Penari		Penulis naskah
	Penata rias		Dokter
	Aktor dan aktris		Penata kostum
	Penata lampu		Penata panggung
	Seniman patung		Ilustrator
	Desainer grafis		Pimpinan produksi

1. Berdasarkan pengamatanmu, tuliskan profesi apa saja yang ada di depan panggung!
 - a.
 - b.
 - c.
 - d.
 - e.
 - f.
2. Berdasarkan pengamatanmu, tuliskan profesi apa saja yang ada di belakang panggung!
 - a.
 - b.
 - c.
 - d.
 - e.
 - f.

Kotak Informasi

1. Mengenal Profesi dalam Bidang Seni Pertunjukan

Tahukah kamu? Sebuah pertunjukan melibatkan banyak profesi untuk menghasilkan karya seni. Profesi-profesi yang terlibat dalam bidang seni pertunjukan sebagai berikut.

- a. Pimpinan produksi
- b. Bendahara
- c. Sekretaris
- d. Pemasaran
- e. Aktor dan aktris

- f. Sutradara
- g. Penari
- h. Koreografer
- i. Manajer panggung
- j. Pemain musik
- k. Penata artistik
- l. Penata kostum
- m. Penata rias
- n. Penata lampu



Ingat, ya! Masing-masing profesi mempunyai tugas dan kompetensi yang harus dimiliki.

Berikut adalah tugas dan kompetensi profesi seni pertunjukan berdasarkan Keputusan Menteri Ketenagakerjaan Republik Indonesia Nomor 123 Tahun 2019 tentang Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia Kategori Kesenian, Hiburan, dan Kreasi Golongan Pokok Aktivitas Hiburan, Kesenian, dan Aktivitas Bidang Seni Pertunjukan.

- a. Pimpinan produksi adalah orang yang bertanggung jawab mengatur kinerja pemeranan seni pertunjukan. Pimpinan produksi bertugas mengelola semua pengaturan, mulai dari mengatur jadwal pementasan, kesejahteraan tim, menyiapkan undangan, dan membuat proposal. Kompetensi yang harus dimiliki oleh pimpinan produksi ialah merancang produksi pertunjukan dan mengoordinasi seluruh tim produksi.
- b. Bendahara adalah orang yang bertanggung jawab untuk mengatur keuangan produksi. Bendahara harus mencatat pengeluaran dan pemasukan dengan rinci. Kompetensi yang harus dimiliki oleh bendahara ialah mengatur pemasukan dan pengeluaran keuangan produksi serta mengajukan sponsor.
- c. Sekretaris adalah orang yang bertugas membukukan dan mencatat semua kegiatan yang berhubungan dengan produksi seni pertunjukan. Kompetensi yang harus dimiliki sekretaris meliputi membuat surat-surat untuk kepentingan produksi, membuat rencana kegiatan yang berhubungan dengan

administrasi kesekretarisan produksi, mengarsipkan surat keluar dan masuk, membuat proposal kegiatan, serta membuat laporan kegiatan.

- d. Sutradara adalah orang yang bertugas merancang pertunjukan dan bertanggung jawab atas masalah artistik dan teknis dalam pementasan. Kompetensi yang harus dimiliki oleh sutradara meliputi memilih lakon, menafsirkan teks lakon, membuat konsep pertunjukan, menggabungkan unsur pertunjukan, dan menyajikan pertunjukan teater.
- e. Aktor dan aktris adalah orang yang memainkan peran sesuai dengan naskah pementasan dan penyutradaraan. Kompetensi yang harus dimiliki oleh aktor/aktris meliputi menyiapkan metode pelatihan tubuh dan vokal, mengeksplorasi tubuh dan vokal, serta mengeksplorasi potensi pikiran dan emosi.
- f. Koreografer adalah orang yang bertanggung jawab menciptakan komposisi dan rencana tarian. Kompetensi yang harus dimiliki oleh koreografer meliputi menentukan tema koreografi, menentukan konsep koreografi, melakukan kerja lapangan, menafsirkan konsep koreografi, menyusun komposisi koreografi, menerapkan teknik tari, melakukan persiapan sebelum pementasan tari, dan mempertunjukkan karya tari.
- g. Penari adalah orang yang bertugas menampilkan karya tari, baik tari tradisional maupun modern. Kompetensi yang harus dimiliki oleh penari ialah wiraga, wirama, wirasa, dan hafalan gerakan.
- h. Manajer panggung adalah orang yang bertanggung jawab merancang dan mengoordinasi segala hal yang berhubungan dengan panggung. Kompetensi yang harus dimiliki oleh manajer panggung ialah menentukan konsep panggung serta menentukan tempat latihan dan pertunjukan.
- i. Komponis adalah orang yang bertanggung jawab merancang, mengubah, menyesuaikan, dan menyetel lagu. Kompetensi yang harus dimiliki oleh komponis meliputi melakukan eksplorasi ide, melakukan eksplorasi bunyi, membuat konsep musik, menetapkan konsep penciptaan komposisi lagu, menyelaraskan lagu dan lirik, mewujudkan komposisi lagu, serta mewujudkan karya musik.
- j. Pemain musik adalah orang yang bertugas memainkan musik selama pertunjukan berlangsung. Kompetensi yang harus dimiliki oleh pemain musik meliputi menciptakan aransemen musik, menciptakan aransemen musik digital, melakukan improvisasi saat menampilkan karya musik, menyelaraskan lagu dan lirik, memastikan kualitas bunyi, melakukan penyeimbangan (*balancing*) bunyi terhadap kondisi ruangan, melakukan perekaman bunyi (*recording*), melakukan eksplorasi ide, mendokumentasikan naskah musik, serta merencanakan konsep pertunjukan musik.

- k. Penata kostum adalah orang yang bertanggung jawab merancang busana yang selaras dengan peran yang dimainkan. Kompetensi yang harus dimiliki oleh penata busana ialah membuat sketsa rancangan dan menyelaraskan rancangan busana.
- l. Penata lampu adalah orang yang bertanggung jawab merancang dan memainkan cahaya saat pertunjukan. Kompetensi yang harus dimiliki oleh penata lampu meliputi mengidentifikasi rangkaian peristiwa dalam teks, mengidentifikasi area pementasan, menyusun konsep tata cahaya, melakukan pengecekan perangkat tata cahaya, dan mengoperasikan peralatan tata cahaya.
- m. Penata artistik adalah orang yang bertanggung jawab mendesain panggung, memasang properti panggung, serta properti yang diperlukan oleh aktor/aktris, penari, dan musik. Kompetensi yang harus dimiliki oleh penata panggung meliputi mencipta desain panggung dan mengerjakan maket panggung.
- n. Penata rias adalah orang yang bertugas merancang riasan pemain sesuai dengan perannya. Kompetensi yang harus dimiliki oleh penata rias meliputi menganalisis karakter peran dan merancang tata rias.



Tugas dan kompetensi orang yang berprofesi seni pertunjukan dapat kamu lihat di SKKNI.

Apa itu SKKNI?

SKKNI adalah Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia.

Bila kamu ingin mendapatkan informasi yang lebih banyak seputar kompetensi kerja, kamu dapat mengunjungi laman berikut dengan memindai kode QR atau menekan pranala berikut.

	 <p>SKKNI Bidang Seni Pertunjukan https://bit.ly/3cvhP9H</p>	 <p>SKKNI Bidang Seni Musik https://bit.ly/3wK9Koj</p>
 <p>SKKNI Bidang Seni Tari https://bit.ly/3cyFYvN</p>	 <p>SKKNI Bidang Seni Teater https://bit.ly/3pYqHr8</p>	

2. Kesehatan dan Keselamatan Kerja

Setiap profesi mempunyai cara untuk menjaga kesehatan dan keselamatan kerja. Berikut adalah cara menjaga kesehatan dan keselamatan kerja dalam bidang seni pertunjukan.

No.	Profesi	Kesehatan dan Keselamatan Kerja
a.	Pimpinan produksi	Senam otak untuk mengurangi stres, menggunakan alas kaki agar terhindar dari sengatan listrik, dan olahraga dengan teratur.
b.	Aktor dan aktris	Olahraga teratur serta melakukan pemanasan: olah tubuh, olah rasa, dan olah vokal sebelum latihan/pentas.
c.	Sutradara	Senam otak untuk mengurangi stres, menggunakan alas kaki agar terhindar dari sengatan listrik, dan olahraga dengan teratur.

No.	Profesi	Kesehatan dan Keselamatan Kerja
d.	Penari	Olahraga teratur, melakukan olah tubuh sebagai pemanasan sebelum latihan/pentas, olah vokal, dan olah rasa.
e.	Koreografer	Olahraga teratur dan melakukan olah tubuh sebagai pemanasan sebelum latihan/pentas.
f.	Manajer panggung	Menggunakan alas kaki agar terhindar dari sengatan listrik dan olahraga teratur.
g.	Pemain musik	Olahraga teratur, melakukan olah tubuh, olah rasa, dan olah vokal sebelum pentas atau latihan, serta menggunakan alas kaki agar terhindar dari sengatan listrik.
h.	Penata panggung	Menggunakan alas kaki agar terhindar dari sengatan listrik.
i.	Penata kostum	Menggunakan masker agar terhindar dari virus atau serabut benang yang ada pada kostum pemain, serta meletakkan aksesori atau alat-alat pembuat kostum dengan rapi.
j.	Penata rias	Menggunakan masker agar kosmetik tidak terhirup saluran pernapasan.
k.	Penata lampu	Menggunakan alas kaki agar terhindar dari sengatan listrik.

Untuk menjaga kesehatan dan keselamatan kerja, semua orang yang berprofesi di bidang seni pertunjukan pada umumnya harus berolahraga dengan teratur dan melakukan pola hidup sehat. Meskipun tim penata rias dan kostum tidak bergerak seperti aktor/aktris, penyanyi, dan penari, tim penata rias dan kostum juga harus melakukan olahraga dan melakukan pola hidup sehat. Semua profesi harus melakukan kedua hal tersebut. Olahraga atau senam untuk menjaga kesehatan dan keselamatan kerja dapat dilihat pada Bab 1.



Kerja Mandiri

Belajar dari Pengalaman Orang Lain

Tulislah profesi dalam bidang seni pertunjukan yang sesuai dengan bakat dan minatmu! Carilah informasi seputar pengalaman orang yang berprofesi sama dengan bakat dan minatmu, misalnya pengalaman buruk penata lampu ketika

listrik tiba-tiba padam dan bagaimana cara mengatasinya! Kamu dapat mencari informasi tersebut di internet, buku, majalah, koran, atau wawancara langsung. Ceritakanlah informasi yang kamu dapatkan kepada teman-temanmu!



Riset Karier

Pilihlah dua atau tiga karier yang menurutmu karier tersebut merupakan sesuatu yang baru! Lakukan riset dan isilah tabel berikut!

No.	Profesi	Sesuatu yang telah Saya Ketahui Sebelumnya	Hal Baru yang Saya Ketahui dan Pelajari
1.	Editor video	Sebelumnya, saya kira profesi editor video tidak diperlukan dalam bidang seni pertunjukan.	Profesi editor video diperlukan untuk seni pertunjukan virtual agar tampilan video lebih bagus
2.
3.



Kegiatan Proyek Wawancara Tokoh

Pada kegiatan yang terintegrasi dengan Profil Pelajar Pancasila ini, kamu dapat belajar bergotong royong, kreatif, dan bernalar kritis. Bentuklah kelompok 5–6 orang. Kemudian, bekerjasamalah dengan baik untuk menambah wawasan! Carilah tokoh masyarakat pegiat seni pertunjukan, misalnya sutradara, komponis, koreografer, pimpinan produksi, aktor dan aktis, serta penata busana pertunjukan! Carilah informasi seputar profesinya, misalnya tugas-tugasnya, manajemen kerja, dan keselamatan kerja! Kamu dapat mendokumentasikan kegiatan ini dengan video atau tulisan. Lakukan wawancara dengan memperhatikan Profil Pelajar Pancasila, misalnya santun, kerja sama, dan menghargai pendapat orang lain! Sebelum wawancara, buatlah daftar pertanyaan yang akan kamu ajukan!

Contoh pertanyaan wawancara sebagai berikut.

1. Permissi, Bapak/Ibu. Apakah kami boleh mendokumentasikan wawancara ini dalam bentuk video, foto, dan tulisan?
2. Siapa nama lengkap Bapak/Ibu?

3. Apa latar belakang pendidikan Bapak/Ibu?
4. Sejak kapan Bapak/Ibu menekuni bidang seni pertunjukan?
5. Apa saja yang Bapak/Ibu lakukan ketika menjalankan tugas-tugas tersebut?
6. Persiapan apa yang Bapak/Ibu lakukan sebelum menjalankan tugas-tugas tersebut?
7. Bagaimana alur persiapan pementasan?
8. Bagaimana cara memasarkan seni pertunjukan?
9. Di mana biasanya seni pertunjukan dilakukan?
10. Bagaimana cara memasarkan menggunakan teknologi?
11. Apa saja yang Bapak/Ibu lakukan untuk menjaga kesehatan dan keselamatan kerja?
12. Apakah ada alat yang Bapak/Ibu gunakan untuk menjaga kesehatan dan keselamatan kerja? Bila ada, alat apa saja yang Bapak/Ibu gunakan?
13. Dst.

Kembangkanlah pertanyaan wawancaramu.

Selamat bekerja.

Presentasi Hasil Wawancara

Setelah kamu melakukan wawancara, presentasikan pengetahuanmu! Bandingkan dengan teori yang kamu baca di buku ini! Misalnya, apakah tokoh yang kamu wawancarai mempunyai kompetensi, melakukan manajemen kerja dengan baik, serta memperhatikan kesehatan dan keselamatan kerja yang sesuai dengan bidang seni pertunjukan? Presentasikan hasil temuanmu dan simaklah hasil wawancara temanmu dengan memperhatikan Profil Pelajar Pancasila, salah satunya menghargai pendapat orang lain! Selamat presentasi.

Saatnya Mengisi Rapor Kegiatan Proyek

Setelah melakukan proyek tersebut, isilah rapor proyekmu sendiri dengan jujur, sesuai dengan apa yang telah kamu lakukan! Isilah identitasmu terlebih dahulu! Kemudian, berikan tanda centang (✓) pada jawaban yang sesuai dengan apa yang kamu lakukan!

Rapor Proyek

Nama :

Nama Sekolah :

Kelas :

NISN :

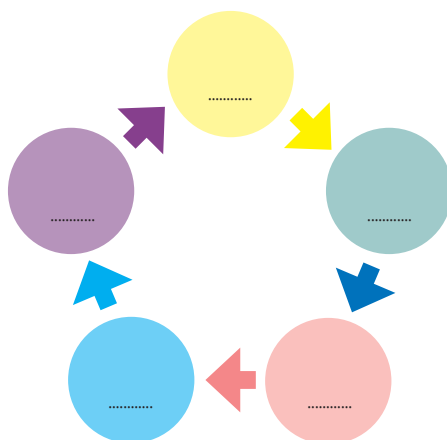
Proyek: Mengenal profesi, manajemen kerja, dan keselamatan kerja dalam bidang seni pertunjukan.

No.	Profil Pelajar Pancasila	Sudah	Kadang	Belum
1.	Apakah kamu dapat bekerja sama dengan temanmu saat melakukan kegiatan wawancara?
2.	Apakah kamu sopan dan santun saat melakukan kegiatan wawancara?
3.	Apakah wawancara yang kamu ajukan sudah dapat menggali informasi seputar profesi dalam bidang seni pertunjukan?
4.	Apakah wawancara yang kamu ajukan sudah dapat menggali informasi seputar manajemen kerja dalam bidang seni pertunjukan?
5.	Apakah wawancara yang kamu ajukan sudah dapat menggali informasi seputar keselamatan kerja dalam bidang seni pertunjukan?
6.	Apakah kamu menerapkan UU ITE dalam mendokumentasikan proyekmu?

B. Manajemen Seni Pertunjukan

Sebelum kamu mengetahui manajemen produksi seni pertunjukan lebih detail, jawablah pertanyaan berikut!

1. Seandainya kamu terlibat dalam panitia produksi seni pertunjukan, hal apa saja yang perlu kamu persiapkan? Berikan jawabanmu pada bagan berikut!



2. Bila kamu terlibat dalam panitia seni pertunjukan, kamu akan mengambil peran sebagai apa? Berikanlah alasanmu!

.....

.....

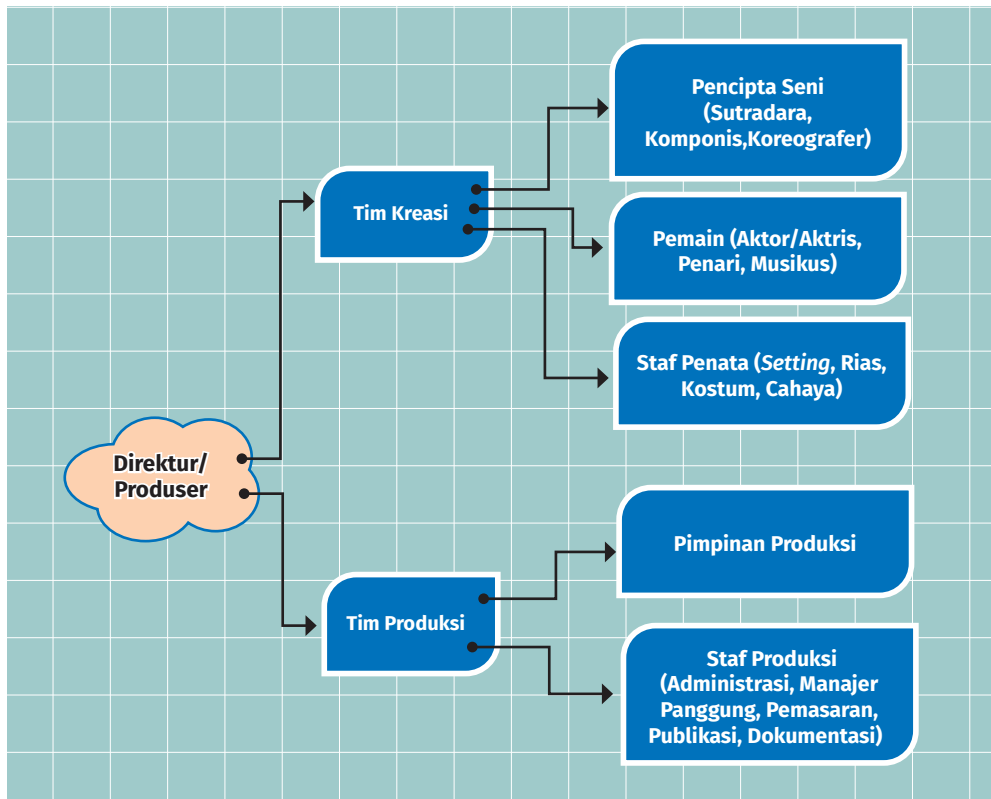
.....

.....

Kotak Informasi

1. Tata Kelola Seni Pertunjukan

Cermatilah bagan tata kelola seni pertunjukan berikut!

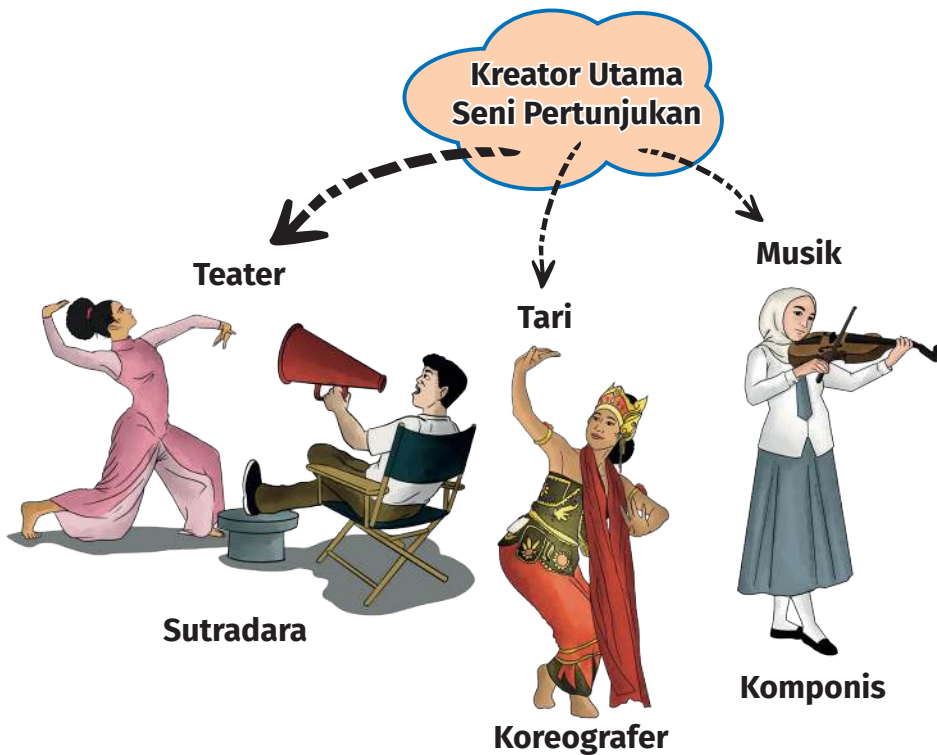


Gambar 2.2 Bagan Tata Kelola Seni Pertunjukan

Menurut Susantono (2016), produser/direktur bertanggung jawab atas seluruh aspek dan kegiatan produksi, dari ide hingga ke panggung. Produser adalah pemimpin seluruh tim produksi. Di bawah naungan direktur ada tim kreasi dan tim produksi. Tim kreasi adalah tim yang menciptakan karya. Tim produksi adalah tim yang bertanggung jawab mengelola administrasi, kebutuhan panggung, pemasaran, publikasi, dan dokumentasi.

Tim kreasi bekerja sama dengan tim pencipta seni dan staf penata. Siapakah tim pencipta ini? Tim pencipta seni adalah sutradara, komponis, dan koreografer. Sutradara adalah kreator pertunjukan teater. Komponis adalah kreator pertunjukan musik. Koreografer adalah kreator pertunjukan tari. Mereka disebut kreator utama, sedangkan kreator pendukung adalah staf penata, yang meliputi penata panggung, cahaya, rias, dan kostum. Kreator pendukung adalah bagian-bagian dari elemen pertunjukan yang diolah dan dikolaborasikan oleh kreator utama. Mereka adalah aktor untuk pertunjukan teater, penari untuk pertunjukan tari, dan musikus (pemusik) untuk pertunjukan musik.

Tim pencipta bekerja sama dengan pemain. Pemain adalah orang-orang yang melakukan seni berdasarkan konsep dari tim pencipta. Siapakah tim pemain itu? Tim pemain adalah aktor/aktris, penari, dan musikus. Sutradara memandu kreasi seni aktor/aktris. Komponis memandu kreasi seni musikus. Koreografer memandu kreasi seni penari. Jadi, tim pemain melakukan seni pertunjukan berdasarkan konsep yang dirancang oleh tim pencipta.

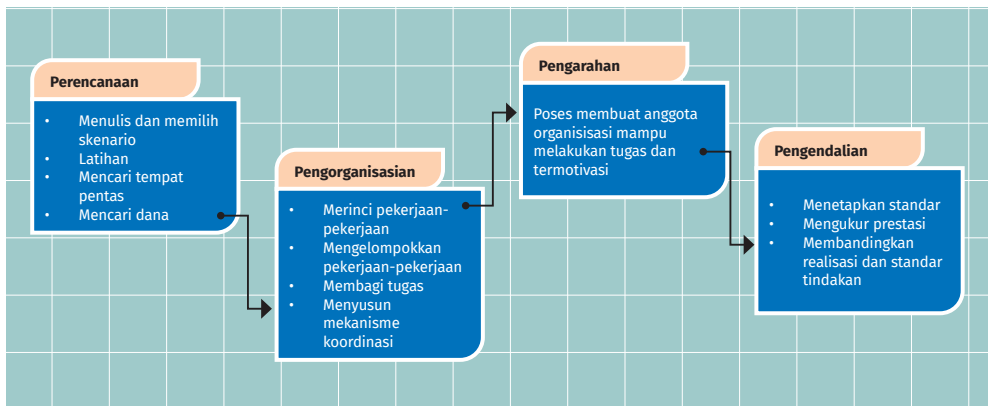


Gambar 2.3 Profesi Seni Pertunjukan

2. Proses Manajemen Seni Pertunjukan

Manajemen seni pertunjukan merupakan suatu sistem kegiatan dalam rangka penyelenggaraan pertunjukan. Kegiatan tersebut merupakan usaha pengelolaan secara optimal terhadap sumber daya, misalnya tenaga kerja dan materi pertunjukan.

Seorang pakar seni pertunjukan, Permas (2003) menyatakan bahwa tim pertunjukan harus bisa mewujudkan penciptaan, penampilan, dan pengelolaan seni pertunjukan yang memenuhi standar bagi audiens. Berikut adalah proses manajemen seni pertunjukan.



Gambar 2.4 Proses Manajemen Seni Pertunjukan

Manajemen akan membantu organisasi seni pertunjukan untuk dapat mencapai tujuan dengan efektif dan efisien. Perencanaan adalah langkah awal dalam menciptakan seni pertunjukan. Manfaat adanya perencanaan adalah mengurangi risiko ketidakberhasilan. Proses membuat perencanaan dalam menciptakan seni pertunjukan adalah menentukan kegiatan yang harus dilakukan, mengurutkan kegiatan, penjadwalan, dan integrasi. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah menulis dan memilih skenario, latihan, mencari tempat pentas, dan mencari dana.

Menurut Permas (2003), pengorganisasian dilakukan untuk menjamin agar kemampuan orang-orang yang ada di dalam organisasi dapat dimanfaatkan secara optimal. Oleh karena itu, tim produksi harus dibentuk dengan struktur organisasi yang dilengkapi dengan uraian pekerjaan yang berisi tugas dan wewenang tiap anggota organisasi atau antarbagian organisasi. Proses pengorganisasian seni pertunjukan meliputi merinci pekerjaan-pekerjaan yang harus dilakukan, mengelompokkan pekerjaan-pekerjaan, membagi tugas, dan menyusun mekanisme koordinasi.

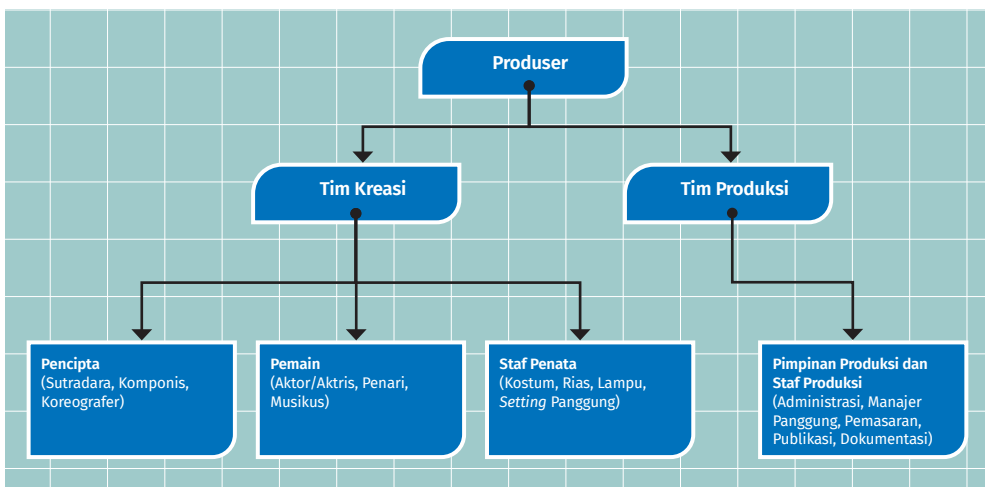
Pengelompokan pekerjaan dapat dilakukan dengan dasar pilihan berikut.

- a. Fungsional
Organisasi dibagi berdasarkan kelompok-kelompok fungsional, seperti produksi, keuangan, pemasaran, dan sumber daya.
- b. Kegiatan
Organisasi dibagi berdasarkan kegiatan yang dilakukan, misalnya teater, tari, dan musik.
- c. Proses
Organisasi dibagi berdasarkan jenis proses yang dilakukan, misalnya bagian penelitian dan penulisan naskah atau koreografi, bagian keanggotaan dan pelatihan, serta bagian pementasan.

Proses pengarahan adalah proses memberikan instruksi atau mengomunikasikan harapan organisasi, memimpin, dan memotivasi orang agar menjalankan tugasnya dengan baik. Pengarahan akan berjalan lebih mudah bila orang yang memimpin mengenal dan memahami orang yang dipimpin. Bila kamu menjadi pemimpin, usahakan menggunakan pendekatan yang tepat untuk menggerakkan.

Proses pengendalian adalah bagian dari proses perencanaan. Pengendalian berfungsi untuk menjamin atau memastikan tercapainya sasaran yang sudah ditetapkan dalam perencanaan. Langkah-langkah dasar dalam pengendalian adalah menetapkan standar dan metode pengukuran, mengukur hasil, membandingkan hasil dengan standar, dan tindakan. Empat ciri pengendalian yang baik, yaitu ekonomis, tepat waktu, dapat dimengerti, dan dapat diterima.

Berikut adalah contoh struktur organisasi sebuah produksi seni pertunjukan.



Gambar 2.5 Struktur Organisasi Produksi Seni Pertunjukan

Sampai sini kamu paham, ya. Kalau tugas tim kreasi itu menciptakan pertunjukan sebegus mungkin.



Adapun tim produksi tugasnya menyelenggarakan pertunjukan sesukses mungkin.

3. Manajemen Proyek

Permas (2003) juga menyatakan bahwa agar proyek pertunjukan seni dapat berjalan dengan baik, maka diperlukan manajemen proyek. Pada bagian ini seluruh tim harus bekerja sama untuk menyepakati hal-hal terkait proyek seni pertunjukan. Sekretaris dapat menulis hal-hal yang disepakati tersebut. Secara garis besar, tahapan perencanaan proyek meliputi menentukan maksud dan tujuan proyek, menentukan sasaran proyek, menentukan cakupan proyek, menentukan struktur uraian kegiatan, penjadwalan kegiatan, dan anggaran proyek.

Pada tahap menentukan maksud dan tujuan proyek, kamu menjelaskan manfaat apa yang didapat dengan adanya proyek dan mengapa kegiatan tersebut perlu dilakukan. Tahap menentukan sasaran proyek, kamu menjelaskan siapa peserta atau penonton yang akan hadir dalam pentas seni. Pada tahap menentukan sasaran proyek, tim produksi menentukan apa yang harus dilakukan agar proyek dapat berjalan lancar. Pada tahap ini tim produksi dapat menentukan batasan tanggung jawab.

Penjadwalan dapat dilakukan dengan mengurutkan kegiatan terlebih dahulu. Kemudian, tim produksi dapat menentukan tenggat waktu atau durasi kerja. Durasi kerja dapat disesuaikan dengan kebutuhan. Berikut adalah contoh urutan kegiatan seni pertunjukan.

Tahapan	Durasi	Kegiatan
Mencipta naskah/partitur/koreografi	Minggu ke-1 s.d. ke-3	Penulisan/perancangan naskah/partitur/koreografi
Menentukan sutradara/komponis/koreografer	Minggu ke-4	Penanaman sumber atau mengkaji dan menafsir teks naskah/partitur/koreografi

Tahapan	Durasi	Kegiatan
Mengumpulkan pemain	Minggu ke-5	Penanaman minat/ sosialisasi karya
<i> Casting </i>	Minggu ke-5	Kontrak/kesepakatan
Latihan	Minggu ke-6 s.d. ke-14	Menghafal, eksplorasi, improvisasi, kolaborasi
Pembuatan artistik	Minggu ke-6 s.d. ke-14	Rancangan artistik, pembuatan artistik, pengadaan artistik
Perizinan, publikasi, pemasaran	Minggu ke-6 s.d. ke-14	Pengadaan pamflet, cetak tiket, pengedaran tiket, sponsor, konsumsi
FGD/uji kelayakan	Minggu ke-15	Pentas uji coba
Penyempurnaan karya	Minggu ke-16 s.d. ke-18	Latihan
Gladi kotor	Minggu ke-19	
Gladi resik	Minggu ke-19	
Pengadaan <i> sound system </i> , dan lain-lain	Minggu ke-19	
Pentas	Minggu ke-20	
Evaluasi	Minggu ke-21	

Anggaran dana dapat dipetakan berdasarkan penerimaan dan pengeluaran. Setelah itu, tim produksi dapat mengecek saldo terakhir. Dana penerimaan dapat berupa hasil penjualan tiket, donatur, dan kas. Kamu dan tim produksimu dapat mendata pengeluaran apa saja yang akan atau yang sudah dilakukan, misalnya dana penulis skenario dan konsumsi saat latihan.

4. Manajemen Pemasaran

Menurut Permas (2003), pemasaran adalah hal yang penting dilakukan. Sebagai apa pun karya yang kamu tampilkan, bila pemasaran yang kamu lakukan kurang maksimal, pasti jumlah penontonnya sedikit. Berikut adalah teknik memasarkan seni pertunjukan.

- a. Menyebarkan poster. Supaya poster yang kamu publikasikan menarik, kamu dapat menggunakan warna yang mencolok dan ilustrasinya menarik.

- b. Menyebar brosur, *leaflet*, *flyer*, atau sejenisnya. Kamu dapat memublikasikan seni pertunjukanmu di media sosial. Media ini berisi informasi yang permanen, misalnya visi dan misi organisasi.
- c. Iklan biasanya dimuat di media masa, misalnya siaran radio, televisi, dan media sosial.
- d. Siaran pers adalah bentuk promosi yang berhubungan dengan media massa. Namun, siaran pers tidak dapat dilakukan dengan sembarang pertunjukan. Misalnya, siaran pers dapat dilakukan saat menampilkan tarian yang sangat langka.
- e. Surat elektronik dapat digunakan untuk mempromosikan seni pertunjukan.

5. Manajemen Keuangan

Menurut Permas (2003), manajemen keuangan dapat dilakukan oleh bendahara produksi. Kegiatan memamanajemeni keuangan adalah membuat laporan keuangan dengan baik. Laporan keuangan dapat digunakan untuk kepentingan pengendalian keuangan.

Bendahara dapat mencatat penerimaan/pemasukan dan pengeluaran dengan rapi. Berikut adalah contoh catatan manajemen keuangan.

Penerimaan		
Saldo bulan Agustus	Rp4.000.000,00	
Sponsor	Rp10.000.000,00	
Penjualan suvenir	Rp1.000.000,00	
Menyewakan kostum	Rp2.000.000,00	
Menyewakan alat pementasan	Rp4.000.000,00	
Total penerimaan		Rp21.000.000,00
Pengeluaran		
Beli alat	Rp5.000.000,00	
Biaya produksi	Rp6.000.000,00	
Biaya pegawai	Rp6.000.000,00	
Biaya pemasaran	Rp1.000.000,00	
Biaya administrasi	Rp1.000.000,00	
		Rp19.000.000,00
	Saldo	Rp2.000.000,00



Kerja Mandiri

Belajar Memecahkan Masalah

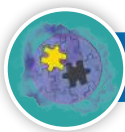
Ayo belajar memecahkan masalah dalam berbisnis seni pertunjukan! Seandainya kamu menjadi tim produksi seni pertunjukan, apa yang kamu lakukan bila ada pada kondisi berikut?

1. Kamu sebagai produser sudah melakukan kontrak bersama penulis naskah. Namun, di tengah perjalanan produksi, sutradara mengusulkan perubahan adegan. Apa yang akan kamu lakukan?
2. Seandainya kamu menjadi bendahara produksi, uang yang kamu pegang dengan data administrasimu berbeda. Apa yang akan kamu lakukan?
3. Seandainya kamu menjadi tim pemasaran, teknik pemasaran apa yang kamu gunakan di era digital ini?

Belajar Bersikap Sesuai Etos Kerja

Ayo belajar bersikap baik, sesuai etos kerja dalam berbisnis! Sebelum kamu belajar tentang manajemen seni pertunjukan, coba renungkan hal-hal berikut!

1. Sikap apa yang menyebabkan keberhasilan sebuah pertunjukan? Berikan alasanmu!
2. Sikap apa yang menyebabkan ketidakberhasilan sebuah pertunjukan? Berikan alasanmu!
3. Sikap apa yang akan kamu lakukan bila kamu bergabung dalam tim produksi?



Mari Beraksi

Belajar Menjadi Tim Produksi

Tahukah kamu? Pendiri Jakarta Movement of Inspiration (JKTMOVEIN), Susantono (2016) menyatakan bahwa perencanaan awal sebuah pertunjukan sebaiknya dimulai dengan membuat sebuah proposal pertunjukan.

Sekarang saatnya kamu belajar terampil memanajementi jadwal kegiatan dan proposal kegiatan. Buatlah kelompok bersama lima orang temanmu! Bekerjasamalah untuk melakukan hal-hal berikut!

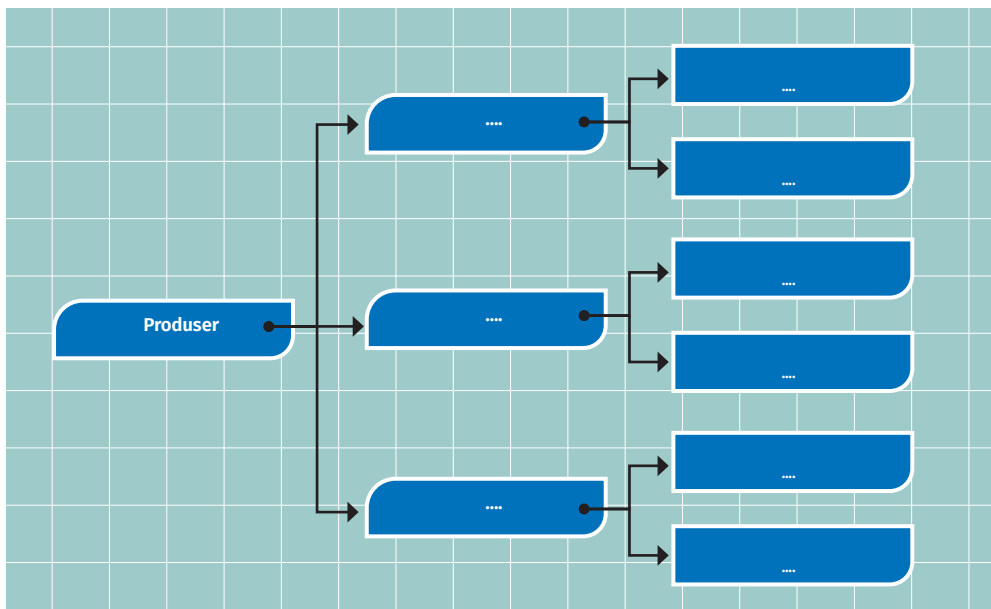
1. Buatlah jadwal kegiatan seni pertunjukan dengan durasi proses produksi selama dua bulan!

2. Buatlah proposal kegiatan seni pertunjukan pada peringatan Hari Kemerdekaan!

Hal-hal yang harus ada dalam proposal kegiatan adalah sebagai berikut.

- Pendahuluan
- Gambaran kegiatan
- Tema kegiatan
- Peserta
- Tujuan kegiatan
- Bentuk kegiatan
- Pelaksanaan acara
- Lokasi
- Panitia pelaksana
- Rencana anggaran
- Penawaran kerja sama

3. Buatlah bagan kerja sama dalam sebuah manajemen produksi! Kalian dapat menyesuaikan bentuk bagan yang kalian perlukan, misalnya bagan berikut.



C. Peluang Usaha dalam Bidang Seni Pertunjukan

Amatilah bisnis seni pertunjukan, baik secara virtual maupun menonton pertunjukan langsung di daerahmu! Tontonlah seni pertunjukan yang ditampilkan oleh satu orang atau kelompok! Tulislah hasil pengamatanmu pada kolom berikut!

Aspek	Pertunjukan Virtual	Pertunjukan Langsung
Penonton		
Alat pertunjukan yang digunakan		
Panggung		
Tim produksi		

Kotak Informasi

1. Industri Kreatif Seni Pertunjukan

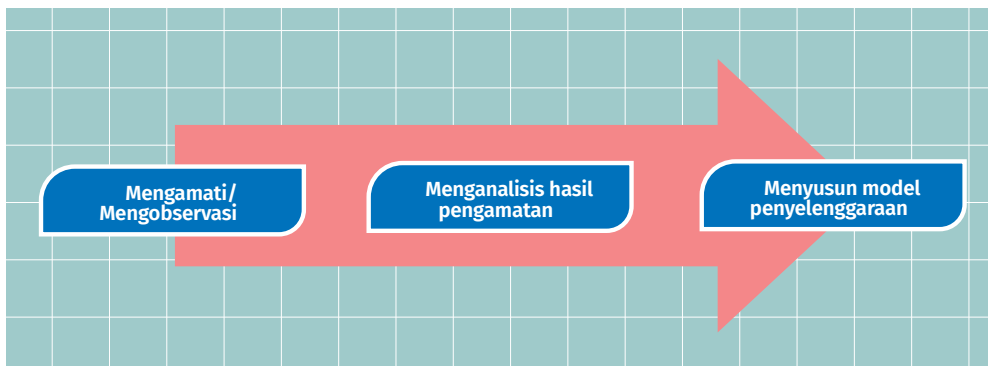
Industri kreatif seni pertunjukan adalah kegiatan seni pertunjukan yang berhubungan dengan aktivitas ekonomi yang dibuat dari hasil inovasi atau ide, kemampuan, serta kreativitas. Industri kreatif seni pertunjukan dapat meningkatkan perekonomian masyarakat.

Seni pertunjukan dapat dilakukan secara individu atau kelompok. Contoh kesenian yang dilakukan secara individu adalah menari, membaca puisi, menyanyi solo, bermain musik solo, atau pantomim. Banyak seniman yang berhasil terkenal karena berkesenian secara individu. Kamu dapat memasarkan seni yang kamu lakukan di internet. Jadi, kamu tidak perlu panggung yang mewah untuk melakukan bisnis ini. Misalnya, untuk bisnis membaca puisi, kamu dapat duduk di kursi rumah, lalu membaca puisi dan direkam dalam bentuk video. Kemudian, unggahlah hasil karyamu di internet. Kamu dapat memperoleh upah dari iklan.

Berkesenian juga dapat dilakukan secara berkelompok, misalnya teater, ketoprak, orkestra, dan menarikan tari Serampang Dua Belas. Untuk melakukan bisnis seni pertunjukan yang dilakukan secara berkelompok, kamu harus menerapkan Profil Pelajar Pancasila, misalnya mau bekerja sama dalam tim, bertanggung jawab, dan memiliki kepekaan terhadap situasi lingkungan kerja. Untuk melakukan bisnis kesenian, baik yang dilakukan secara individu maupun kelompok, kamu harus mematuhi undang-undang. Sebaiknya kamu tidak menampilkan hal-hal yang melanggar norma.

2. Menyusun Rencana Produksi

Menurut Permas (2003), sebelum kamu melakukan seni pertunjukan, kamu perlu merencanakan terlebih dahulu. Tahap-tahap sebelum melakukan pertunjukan adalah sebagai berikut.



Gambar 2.6 Tahapan sebelum Melakukan Pertunjukan

Tahap pertama adalah mengamati/mengobservasi. Pada tahap ini kamu perlu mengamati selera penonton atau jenis pertunjukan yang diminati masyarakat. Tahap kedua adalah menganalisis hasil pengamatan. Pada tahap ini kamu harus mampu berpikir kritis. Misalnya, apakah seni pertunjukan yang akan kamu lakukan dapat diterima masyarakat dan bagaimana pemasarannya. Tahap ketiga adalah menetapkan model penyelenggaraan. Pada tahap ini kamu harus dapat menentukan kemasan seni pertunjukan, misalnya seni pertunjukan virtual atau langsung dan bagaimana cara kerjanya.

Permas (2003) juga menyatakan bahwa produksi seni pertunjukan ditinjau dari produk yang akan dihasilkan, dapat dibedakan menjadi corak produksi terus-menerus dan terputus-putus. Corak produksi terus-menerus adalah kelompok pertunjukan yang hanya memproduksi satu jenis materi pertunjukan yang diselenggarakan secara rutin. Misalnya, kelompok seni pertunjukan yang memproduksi seni wayang orang yang dilakukan secara rutin. Kelompok tersebut tidak memproduksi seni pertunjukan yang lain, hanya wayang orang saja. Corak produksi seni pertunjukan terputus-putus adalah kelompok seni pertunjukan yang memproduksi seni lebih dari satu jenis. Misalnya, kelompok seni pertunjukan yang memproduksi wayang orang dan ketoprak. Disebut corak produksi terputus-putus karena proses produksinya berbeda-beda. Ketoprak dan wayang orang mempunyai cara produksi yang khas.



Bisnis seni pertunjukan membutuhkan pengamatan sebelum diciptakan, agar karya yang dihasilkan dapat sesuai dengan kebutuhan pasar.



Kerja Mandiri

Membuat Rencana Bisnis Individu

Bila kamu akan membuat bisnis dalam bidang seni pertunjukan, kamu perlu merencanakannya dengan baik, termasuk profesi apa yang kamu minati dan bagaimana mengemas karyamu. Berikut adalah tabel panduan untuk membuat rencana bisnis dalam bidang seni pertunjukan.

Masih ingatkah kamu materi pada Bab 1? Meskipun seni pertunjukan hanya ditampilkan oleh satu orang saja, tapi mempunyai tim untuk menampilkan pertunjukan tersebut. Misalnya, dalam pertunjukan pantomim, pasti membutuhkan tim penata panggung, tim rias, tim penata lampu, dan lain-lain. Pertunjukan yang ditampilkan oleh satu orang tersebut, tetap memerlukan tim.

Di era perkembangan teknologi ini, kamu memungkinkan untuk membuat seni pertunjukan individu yang tidak memerlukan tim. Semua kebutuhan pementasan tersebut, dapat dikelola sendiri. Misalnya, saat kamu ingin membuat seni pertunjukan menyanyi solo, membaca puisi, pantomim, kamu dapat melakukan pertunjukan virtual. Kamu dapat merias dirimu sendiri, mengatur lampu, menata kostum, mengedit video, dan memublikasikan sendiri seni pertunjukanmu.

Pada kegiatan kali ini, kamu akan merancang bisnis individu yang kamu kelola sendiri. Rancanglah seni pertunjukan virtual. Kamu rias dirimu sendiri, mengatur lampu, menata kostum, mengedit video, dan publikasikanlah seni pertunjukanmu sendiri. Untuk memudahkanmu membuat rancangan, jawablah pertanyaan pada tabel berikut agar kamu dapat membuat bisnis yang kamu mau.

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Industri kreatif seni pertunjukan apa yang ingin kamu lakukan?	
2.	Mengapa kamu ingin melakukan bisnis individu?	
3.	Kamu ingin berprofesi sebagai apa dalam bisnis tersebut?	
4.	Bagaimana kamu memasarkan produk yang kamu buat?	

No.	Pertanyaan	Jawaban
5.	Bagaimana kamu menyajikan produk yang kamu buat? Daring atau luring?	
6.	Sikap apa yang diperlukan untuk menyukseskan bisnismu?	



Mari Berdiskusi

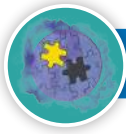
Membuat Rencana Bisnis Kelompok

Bekerjasamalah dengan temanmu! Carilah inspirasi atau peluang bisnis dalam bidang seni pertunjukan! Berikut adalah tabel panduan untuk membuat rencana bisnis kelompok dalam bidang seni pertunjukan. Jawablah pertanyaan pada tabel tersebut agar kamu dan kelompokmu dapat mengevaluasi rencana bisnismu!

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Industri kreatif seni pertunjukan apa yang ingin kamu lakukan?	
2.	Apa motivasimu membuat bisnis seni pertunjukan secara berkelompok?	
3.	Kamu ingin berprofesi sebagai apa dalam bisnis tersebut?	
4.	Bagaimana kamu memasarkan produk yang kamu buat?	
5.	Bagaimana kamu menyajikan produk yang kamu buat? Daring atau luring?	
6.	Sikap apa yang diperlukan untuk menyukseskan bisnis kelompokmu?	

D. Merancang Bisnis dalam Bidang Seni Pertunjukan

Pada kegiatan kali ini, kamu akan memeragakan kegiatan proses produksi. Sebelum kegiatan seni pertunjukan dipublikasikan, tentu tim kreatif dan produksi bekerja sama untuk menampilkan seni pertunjukan yang ideal. Yuk, ikuti kegiatan ini agar kamu tahu gambaran proses produksi seni pertunjukan!



Mari Beraksi

Simulasi Rumah Produksi

Bentuklah kelompok sekitar 10–15 orang! Bekerjasamalah dengan temanmu untuk melakukan kegiatan berikut!

1. Kamu bersama kelompokmu memilih proyek pertunjukan. Berikut adalah contoh proyek pertunjukan yang dapat kamu pilih. Kamu juga dapat memilih situasi pertunjukan lain yang disukai kelompokmu.

No.	Situasi	Deskripsi	Centang Pilihanmu
a.	Pertunjukan pariwisata	Bertujuan untuk mempromosikan wisata. Pertunjukan berisi mengenalkan adat dan budaya di sekitar lokasi wisata. Contohnya pertunjukan tari Kecak di Ulu Watu Bali.	
b.	Pertunjukan virtual	Bertujuan mendemonstrasikan seni pertunjukan secara virtual. Pertunjukan tersebut tentu memiliki perbedaan dengan pertunjukan langsung. Misalnya, pada tim produksi seni pertunjukan virtual ada profesi editor video, sedangkan seni pertunjukan langsung tidak ada profesi tersebut.	
c.	Pertunjukan ritual	Bertujuan mendemonstrasikan keagamaan atau budaya.	

2. Setelah kelompokmu menyepakati proyek pertunjukan yang akan ditampilkan, tuliskan profesi apa saja yang terlibat dalam pertunjukan yang dipilih kelompokmu.

- a.
- b.
- c.
- d.
- e.

3. Lihatlah potensi dirimu dan temanmu, kemudian bentuklah tim produksi sesuai kebutuhan pertunjukan yang dipilih kelompokmu! Buatlah tabel

profesi dan nama yang berperan menjadi profesi tersebut, seperti tabel berikut!

No.	Profesi	Nama
a.	Pimpinan produksi	Amira
b.
c.
d.	Dst.

Kemudian, deskripsikan tiap-tiap profesi yang ada di pertunjukan yang akan ditampilkan kelompokmu! Kamu dapat membuat tabel profesi dan tugasnya, seperti tabel berikut.

Profesi	Sutradara
Nama	Agus
Deskripsi tugas/kerja:	
.....	
.....	
.....	
.....	
.....	
.....	
.....	
.....	
.....	

- Setelah memilih proyek dan membentuk tim produksi, tiap-tiap profesi berkoordinasi untuk melakukan kegiatan sesuai dengan tugasnya. Misalnya, tim penari menciptakan gerakan tari, sekretaris membuat proposal, sutradara memandu aktor/aktris bermain peran, dan pimpinan produksi memimpin kegiatan produksi.
- Presentasikan hasil kerjamu di depan guru dan kelompok lain! Bayangkan kelasmu adalah sebuah rumah produksi! Kamu dan tim produksimu sedang melakukan kegiatan latihan pertunjukan. Kamu dan kelompokmu dapat menggunakan kostum yang sesuai dengan peran yang kamu mainkan. Pimpinan produksi dapat membuka presentasi terlebih dahulu untuk mengenalkan tim produksinya dan proyek pertunjukan yang dipilih. Kemudian, pimpinan produksi memandu jalannya simulasi latihan pertunjukan. Di sela waktu latihan, sutradara dapat memberi evaluasi karakter peran, baik aktor/aktris, pemain musik, dan penari.



Kerja Mandiri

Kreatif Membuat Merek Pribadi sebagai Pebisnis Seni Pertunjukan Lokal

Sebagai pebisnis seni pertunjukan, kamu perlu membangun merek pribadi atau biasanya disebut *personal branding*. Perkembangan teknologi yang semakin pesat dapat kamu manfaatkan dengan bijak, salah satunya dengan membangun merek pribadi.

Merek pribadi adalah citra diri yang dapat membantu menyukseskan kariermu. Kamu dapat menentukan merek dirimu sendiri. Bagaimana caramu dipandang di masyarakat. Misalnya, kamu ingin sukses di bidang bisnis tari. Kamu dapat mengunggah video dan foto seputar kegiatan menari. Kamu juga dapat mengunggah tulisan seputar tips menari tradisional dan modern. Desainlah media sosialmu sesuai bisnismu. Cantumkan profil di media sosial bahwa kamu atau lembaga yang kamu dirikan adalah penari profesional. Cantumkan kontak yang dapat dihubungi untuk memudahkan orang lain bekerja sama. Kamu dapat menonjolkan kelebihanmu dibanding kompetitor.

Tugasmu saat ini ialah membuat merek pribadi di media sosial. Bangunlah citra dirimu di bidang seni pertunjukan lokal. Bila di sekolahmu tidak ada jaringan internet, kamu dapat membuat profil diri yang ditulis di kertas. Cantumkan kelebihanmu sehingga orang lain tertarik melakukan kerja sama bisnis bersamamu.

Kegiatan ini dapat membantu mengetahui kekurangan dan kelebihan dirimu. Jadikanlah ini sebagai evaluasi diri untuk menjadi lebih baik secara personal dan profesional. Selamat berkarya.



Gambar 2.7 Membuat Merek Pribadi dengan Memanfaatkan Teknologi



Uji Kompetensi

Kerjakan soal-soal berikut untuk mengukur pengetahuan, sikap, dan kreativitasmu seputar profesi bidang seni teater, kesehatan dan keselamatan kerja, serta manajemen seni pertunjukan!

Berikut ini manakah yang termasuk profesi bidang seni pertunjukan yang tampil di panggung atau bekerja di depan panggung? Berikan jawabanmu dengan cara mencentang (✓) kolom berikut!

<input type="checkbox"/>	Pimpinan produksi	<input type="checkbox"/>	Pemain musik
<input type="checkbox"/>	Penari	<input type="checkbox"/>	Penulis skenario
<input type="checkbox"/>	Penata rias	<input type="checkbox"/>	Sutradara
<input type="checkbox"/>	Aktor dan aktris	<input type="checkbox"/>	Penata panggung
<input type="checkbox"/>	Penata cahaya	<input type="checkbox"/>	Penata kostum

6. Berikut manakah yang termasuk profesi bidang seni pertunjukan yang tampil di belakang panggung atau bekerja di belakang layar? Berikan jawabanmu dengan cara menulis huruf B bila itu benar dan menulis huruf S bila itu salah!

Profesi	B/S
Penata kostum	...
Penata panggung	...
Aktor	...
Sutradara	...
Pimpinan produksi	...

7. Profesi yang memerlukan kompetensi menciptakan desain panggung adalah
8. Profesi yang memerlukan kompetensi mampu mengajukan sponsor adalah ..., ..., dan
9. Mengapa tim produksi harus memamanajementi keuangan dengan baik?

.....

.....

10. Mengapa tim produksi perlu mencari sponsor?

.....
.....

11. Cocokkan kolom profesi dan kompetensi yang harus dimiliki oleh orang-orang yang berprofesi dalam bidang seni pertunjukan! Berikan jawabanmu dengan memberi tanda panah!

Penata lampu	Menyeleksi lakon
Sutradara	Mampu menyusun konsep tata cahaya
Pimpinan produksi	Mengoordinasi seluruh tim produksi
Penata busana	Mendesain busana lakon pertunjukan

12. Berikut manakah yang merupakan proses pengorganisasian seni pertunjukan? Berikan jawabanmu dengan memberi tanda silang (×)!

- A. Membagi tugas
- B. Dokumentasi
- C. Menyelaraskan musik
- D. Menyelaraskan lampu
- E. Menyelaraskan rias wajah

13. Bila kamu dipercaya menjadi sutradara, sikap apa yang akan kamu terapkan untuk mengoordinasi lakon pertunjukan? Berikanlah alasanmu!

.....
.....

14. Bayangkan dirimu sebagai pimpinan produksi! Di antara sutradara dan penata lampu terjadi kesalahpahaman sehingga menjelang pertunjukan, penata lampu salah dalam menyusun konsep. Apa yang akan kamu lakukan sebagai pimpinan produksi yang bijak?

.....
.....



Pengayaan

Tahukan kamu?

Ada tokoh-tokoh sukses yang menjalani profesi dalam bidang seni pertunjukan. Berikut adalah tokoh-tokoh dalam bidang seni pertunjukan yang sering muncul di media massa.



Erwin Gutawa Sumapradja adalah seorang komponis Indonesia yang terkenal. Kariernya di dunia musik dimulai tahun 1985. Ia bergabung dalam grup musik jaz Indonesia sebagai *bassist*. Aransemen lagu yang ia ciptakan banyak mendapat penghargaan, misalnya dari Anugerah Musik Indonesia (AMI) dan Bandung Musik Festival. Pendidikan tingginya ia tempuh di Universitas Indonesia.



Joko Anwar adalah salah satu sutradara yang sukses. Ia mulai tertarik dunia film saat bertemu dengan Nia Dinata. Saat itu, Joko Anwar mewawancarai Nia Dinata untuk korannya, *The Jakarta Post*. Kemudian, mereka menulis proyek film yang hasilnya sukses dikomersialkan. Banyak penghargaan yang telah dia raih, misalnya Piala Citra untuk sutradara terbaik. Pendidikan tingginya ia tempuh di Institut Teknologi Bandung.



Eko Pece memiliki nama asli Eko Supriyanto. Ia adalah salah satu koreografer yang karyanya mendunia. Ia pernah ditunjuk penyanyi Madonna untuk menjadi koreografer konsernya sebanyak 268 kali. Ia tampil di berbagai negara. Ia juga sebagai koreografer acara Asian Games 2018 di Jakarta dan penata tari di acara Miss Word 2013. Pendidikan tingginya ditempuh di Sekolah Seni Indonesia Surakarta.

Saatnya kamu mencari inspirasi dari tokoh-tokoh seni pertunjukan yang sudah sukses, bahkan karyanya sudah dikenal oleh dunia. Daftarkan proses kreatif orang-orang tersebut dan tempellah fotonya di daftar tabel berikut!

Foto Tokoh	Proses Kreatif

Tanda Tangan Guru

(.....)



Refleksi

Selamat!

Bab 2 sudah selesai. Apa yang telah kamu pelajari? Isi tanda centang (✓), ya. Ini adalah evaluasi belajar agar kamu lebih semangat belajar.

No.	Di Bab 2 Ini	Sudah Dapat	Masih Perlu Belajar
1.	Saya mengetahui profesi dalam bidang seni pertunjukan.		

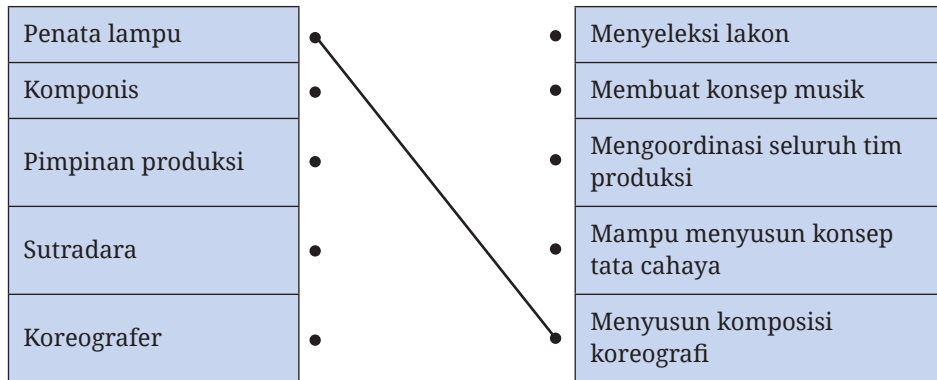
No.	Di Bab 2 Ini	Sudah Dapat	Masih Perlu Belajar
2.	Saya mengetahui cara manajemen profesi dalam bidang seni pertunjukan.		
3.	Saya mengetahui kesehatan dan keselamatan kerja dalam bidang seni pertunjukan.		
4.	Saya dapat bekerja sama dengan teman untuk menjadi tim yang solid dalam merancang bisnis seni pertunjukan.		
5.	Saya dapat bertutur dan bersikap dengan sopan dan santun kepada guru dan teman.		
6.	Saya dapat bertutur dan bersikap dengan sopan dan santun kepada tokoh masyarakat yang saya wawancarai.		
7.	Saya dapat menghargai pendapat teman saat bekerja kelompok.		
8.	Saya dapat merancang bisnis dalam bidang seni pertunjukan.		
9.	Saya dapat menciptakan merek pribadi yang baik.		
10.	Saya dapat membuat rencana bisnis, baik bisnis kelompok maupun individu.		

Latihan Soal Semester 1

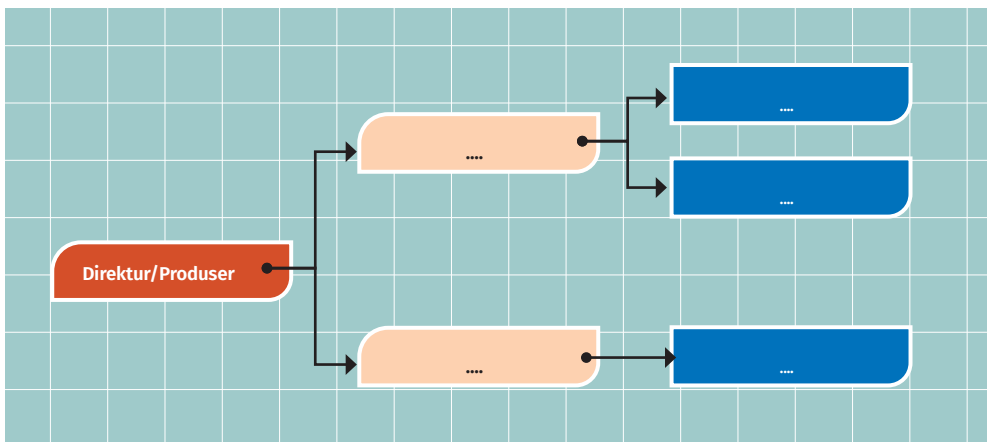
1. Berikut ini manakah yang termasuk kompetensi yang harus dimiliki oleh sutradara? Berikan jawabanmu dengan mencentang (✓)!

<input type="checkbox"/>	Memilih lakon	<input type="checkbox"/>	Merancang panggung
<input type="checkbox"/>	Menafsirkan teks lakon	<input type="checkbox"/>	Menggabungkan unsur pertunjukan
<input type="checkbox"/>	Menentukan tema koreografi	<input type="checkbox"/>	Merancang lagu
<input type="checkbox"/>	Membuat konsep pertunjukan	<input type="checkbox"/>	Menyajikan pertunjukan teater

2. Cocokkan kolom profesi dan kompetensi yang harus dimiliki oleh orang-orang yang berprofesi dalam bidang seni pertunjukan! Berikan jawabanmu dengan memberi tanda panah!



3. Isilah bagan berikut dengan alur tata kelola seni pertunjukan!



4. Siapa sajakah yang termasuk kreator utama seni pertunjukan? Berikan jawabanmu dengan cara menulis huruf B bila itu benar dan menulis huruf S bila itu salah!

Profesi	B/S
Komponis	...
Penata panggung	...
Koreografer	...
Sutradara	...
Pimpinan produksi	...

5. Kamu adalah pimpinan produksi seni pertunjukan. Kondisi keuangan produksi sedang menipis, sedangkan kebutuhan produksi sedang meningkat. Langkah apa yang akan kamu ambil?

.....
.....
.....

6. Bila kamu dipercaya sebagai manajer panggung, sikap apa yang harus kamu miliki? Berikan alasanmu!

.....
.....
.....

7. Berikut ini manakah yang merupakan proses pengorganisasian seni pertunjukan? Berikan jawabanmu dengan memberi tanda silang (✓)!

- A. Menyelaraskan lampu
- B. Menyelaraskan rias wajah
- C. Membagi tugas
- D. Dokumentasi
- E. Menyelaraskan musik

8. Bila kamu sebagai penata busana tim penari dan aktor/aktris, berdasarkan apakah kamu menentukan busana mereka?

.....
.....
.....

9. Bila kamu sebagai aktor, kesehatan dan keselamatan kerja apa yang kamu lakukan?

.....
.....
.....

10. Saat peringatan Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia, seni pertunjukan apa yang akan kamu tunjukkan?

.....
.....
.....

11. Apa keunggulan menggunakan teknologi dalam memasarkan seni pertunjukan? Berikan jawabanmu dengan cara menulis huruf B bila itu benar dan menulis huruf S bila itu salah!

Keunggulan Teknologi	B/S
Mudah dievaluasi	...
Informasi lebih cepat menyebar	...
Informasi banyak hambatan	...
Memerlukan biaya yang mahal	...
Memerlukan biaya yang murah	...

12. Bila kamu berada di situasi yang sulit menjangkau teknologi para profesional, pilihlah alternatif teknologi berikut yang sesuai dengan kebutuhan! Jawablah dengan memasang kolom sebelah kanan dengan kolom sebelah kiri!

Menggunakan panggung datar	Sebagai pengganti lampu sorot yang berwarna
Menggunakan senter dan kertas warna	Sebagai pengganti teknologi <i>mapping</i>
Menggunakan kain warna putih/biru yang digerakkan	Sebagai pengganti teknologi <i>overstage machinery</i>

13. Berikut ini manakah teknologi panggung seni pertunjukan yang tidak bisa dilihat dengan kasatmata? Berikan jawabanmu dengan memberi tanda centang (✓)!

....	Hologram
....	<i>Immersive</i>
....	Hidrolik
....	<i>Revolve stage</i>
....	<i>Mapping</i>

14. Teknologi apa yang digunakan oleh para profesional bila ingin membuat konsep seni pertunjukan yang memunculkan dunia nyata di depan panggung dengan menggunakan cahaya?
- A. *Revolve stage*
 - B. *Overstage machinery*
 - C. *Immersive*
 - D. Hologram
 - E. *Stage background LED*

15. Berikut ini manakah keunggulan memasarkan seni pertunjukan melalui seni pertunjukan? Berikan jawabanmu dengan memberi tanda centang (✓)!

....	Hampir semua orang mempunyai akun media sosial
....	Hampir semua orang mengakses media sosial
....	Mendapat rekomendasi dari <i>influencer</i>
....	Terdapat layanan bisnis pada aplikasi media sosial
....	Mendapatkan diskon pemasaran yang murah

16. Bila kamu berada di situasi yang tidak bisa menggunakan teknologi para profesional, langkah apa yang kamu lakukan sebagai manajer panggung?

.....

.....

.....

17. Perubahan apa saja yang dialami seni pertunjukan di era digital ini?

.....

.....

.....

18. Di era digital ini, strategi apa yang akan kamu lakukan untuk mempromosikan seni pertunjukan?

.....

.....

.....

19. Ketika kamu mempromosikan seni pertunjukan di internet, undang-undang apa yang harus kamu patuhi?

.....
.....
.....

20. Bila kamu berada di situasi yang tidak terjangkau oleh teknologi canggih, apa yang akan kamu lakukan untuk membuat efek hujan dan petir di panggung?

.....
.....
.....

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2023

Dasar-Dasar Seni Pertunjukan
untuk SMK/MAK Kelas X

Penulis : Rano Sumarno, Rifqi Risnadyatul Hudha
ISBN : 978-623-194-436-8 (no.jil.lengkap PDF)
978-623-194-437-5 (jil.1 PDF)



Bab

3

Teknologi Pembuatan dan Pemasaran Seni Pertunjukan

Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari bab ini, kamu diharapkan dapat:

1. memahami teknologi pembuatan seni pertunjukan;
2. menganalisis aplikasi *editing* video;
3. menganalisis teknologi pemasaran seni pertunjukan; dan
4. merancang seni pertunjukan dengan menggunakan teknologi.



Pertanyaan Pemantik

Lihatlah gambar pemasaran seni pertunjukan berikut. Bagaimana tanggapanmu tentang pasar daring seni pertunjukan?



Gambar 3.1 Contoh pembelian tiket pertunjukan tahun 2000-an dilakukan secara daring.

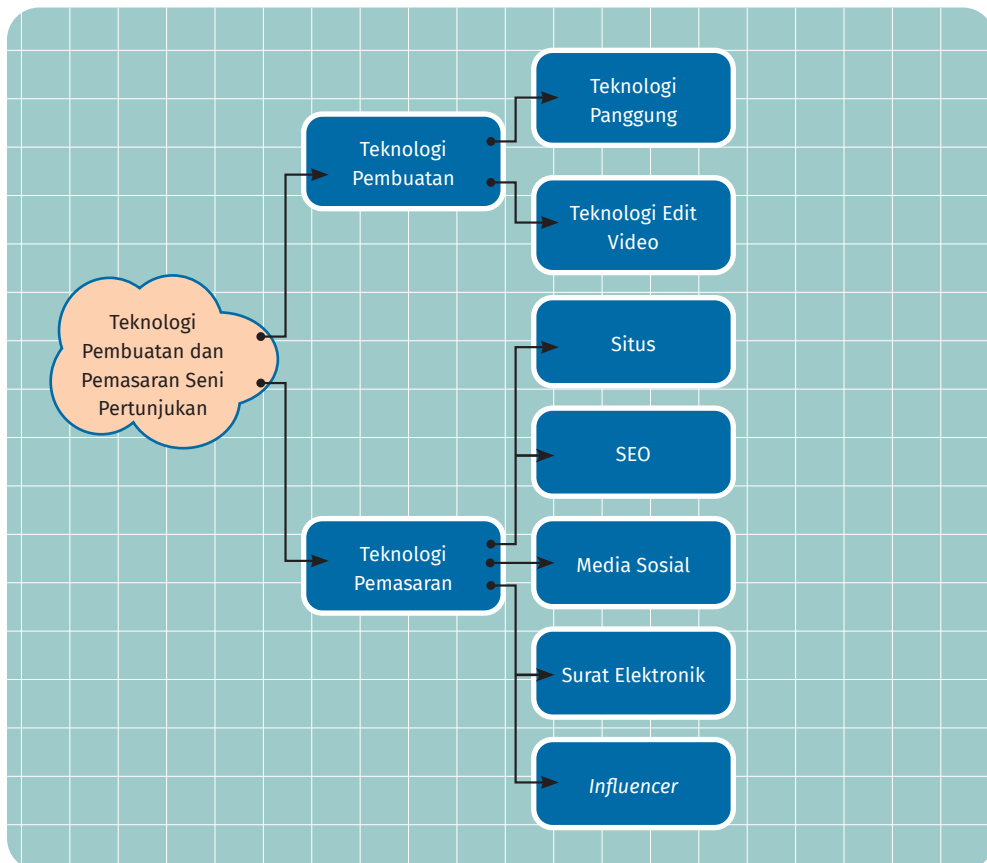


Kata Kunci

- Teknologi pembuatan seni pertunjukan
- Teknologi pemasaran seni pertunjukan
- Aplikasi *editing* video dan audio



Peta Konsep



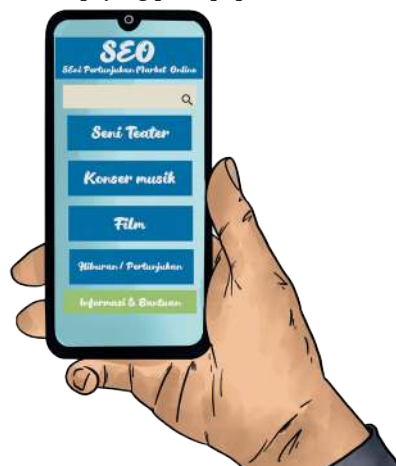
Persiapan Belajar

Tahukah kamu? Seiring perkembangan teknologi, seni pertunjukan juga mengalami perubahan. Misalnya, dulu tiket seni pertunjukan bisa dibeli melalui panitia atau penjual tiket. Tiket tersebut dibeli dengan cara manual. Seiring perkembangan teknologi informasi, tiket seni pertunjukan dapat dibeli secara daring. Pembayaran pun menggunakan uang elektronik. Dahulu seni pertunjukan dilakukan pada area terbuka, tapi sekarang seni pertunjukan dilakukan di gedung pertunjukan dengan lampu sorot dan panggung yang

memadai. Bahkan, saat ini seni pertunjukan dapat ditonton secara virtual, penonton dapat menonton seni pertunjukan dari mana saja dan kapan saja. Itulah bukti bahwa seni pertunjukan mengikuti perkembangan zaman. Berikut ini adalah gambaran seni pertunjukan zaman dahulu, sekitar tahun 80-an dan seni pertunjukan zaman sekarang.



Gambar 3.2 Pada pembelian tiket pertunjukan zaman dahulu, pengumuman penjualan dipajang pada papan besar.



Gambar 3.3 Pembelian tiket pertunjukan tahun 2000-an dilakukan secara daring.

Tabel 3.1 Seni Pertunjukan Zaman dahulu dan Seni Pertunjukan Zaman Sekarang

No.	Seni Pertunjukan Zaman Dahulu	Seni Pertunjukan Zaman Sekarang
1.	Promosi atau informasi seni pertunjukan ditempel di mading	Promosi atau informasi seni pertunjukan di media sosial

No.	Seni Pertunjukan Zaman Dahulu	Seni Pertunjukan Zaman Sekarang
2.	Penjualan tiket manual. Tiket dibeli secara langsung di lokasi pertunjukan.	Penjualan tiket dilakukan secara daring, melalui laman web atau aplikasi
3.	Pentas di area terbuka	Pertunjukan dapat dilakukan secara virtual
4.	Seni pertunjukan menggunakan lampu biasa	Ilustrasi seni pertunjukan menggunakan lampu yang canggih dan warna-warni
5.	Latar panggung menggunakan kain, kayu, atau tembok.	Latar panggung menggunakan teknologi
6.	Penonton datang langsung ke lokasi	Penonton dapat melihat secara daring, di mana pun dan kapan pun.

Sekarang, ayo renungkan! Perubahan dan perkembangan apakah yang kamu ketahui tentang seni pertunjukan? Tulislah jawabanmu pada tabel berikut!

No.	Seni Pertunjukan Zaman Dahulu	Seni Pertunjukan Zaman Sekarang
1.
2.
3.

Ceritakan di depan teman-temanmu, bagaimana teknologi memengaruhi dunia seni!

.....
.....

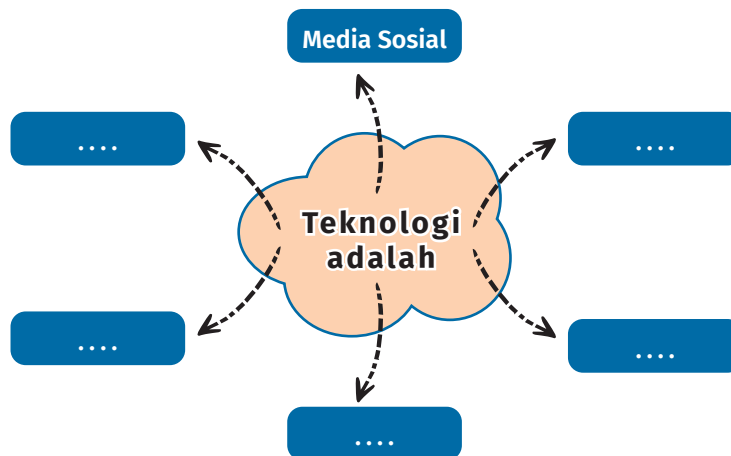
Sebagai seniman atau pebisnis seni pertunjukan, kamu harus mengikuti perkembangan teknologi dan informasi. Apalagi kalau teknologi tersebut dapat menyukseskan karyamu. Dalam Bab 3 ini kamu akan belajar teknologi pembuatan dan pemasaran seni pertunjukan.

A. Teknologi Pembuatan Seni Pertunjukan

Menurut seorang pakar bernama Endraswara (2011), untuk menghidupkan peran, peralatan teknis akan membantu dalam menyajikan pentas yang menarik. Seluruh peralatan harus mendukung suasana. Peralatan tersebut meliputi pengaturan pentas, dekorasi, tata lampu, tata suara, dan segala sesuatu yang berhubungan dengan teknik pentas.

Di era perkembangan teknologi dan informasi ini, seni pertunjukan juga mengalami perubahan yang sangat pesat. Peralatan pentas seni pertunjukan dan pengemasannya didukung dengan perkembangan teknologi. Dengan bantuan teknologi, seni pertunjukan dapat menghidupkan peran dan mendukung suasana.

Teknologi adalah sarana yang digunakan untuk menyediakan barang dan jasa yang diperlukan manusia untuk keberlangsungan dan kenyamanan hidup. Sebelum belajar materi inti tersebut, tuliskan pengetahuanmu tentang apa saja yang termasuk teknologi dalam bidang seni pertunjukan.



Sebelum belajar teknologi seni pertunjukan, amatilah gambar berikut ini dan temukan teknologi apa saja yang digunakan dalam pertunjukan ini!



Gambar 3.4 Teater Kontemporer
Sumber: Rano Sumarno (2016)

Daftarlah temuanmu!

1.
2.
3.
4.

Teknologi pembuatan seni pertunjukan yang akan dipelajari pada bab ini ada dua jenis, yaitu teknologi panggung dan teknologi virtual seni pertunjukan. Contoh teknologi panggung yang digunakan oleh para profesional antara lain teknologi *mapping* video, hidrolik, hologram, *immersive*, *revolve stage*, *overstage machinery*, *overstage* dan *side stage*, serta *stage background* LED. Berikut ini adalah gambar teknologi penghias panggung. Kamu juga dapat melihat tayangan videonya melalui QR dan pranala berikut.



Gambar 3.5 Teknologi Video Mapping

Sumber: CNN Indonesia/YouTube (2018)

Pranala video:
bit.ly/3QsSZ6g



Gambar 3.6 Teknologi Immersive untuk Pertunjukan Virtual

Sumber: CNN Indonesia/YouTube (2018)

Pranala video:
bit.ly/3QsSZ6g

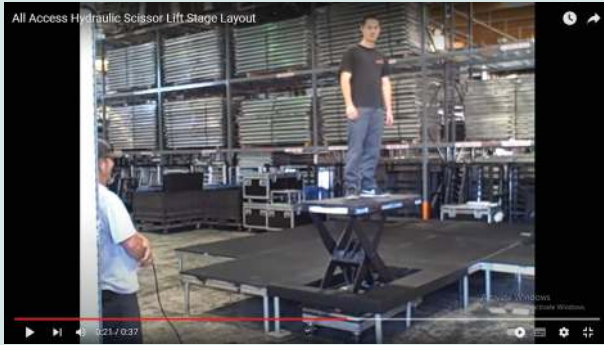


Gambar 3.7 Teknologi Hologram

Sumber: CNN Indonesia/YouTube (2018)

Pranala video:
bit.ly/3f1lf15





Pranala Video:
bit.ly/3RZAqKj



Gambar 3.8 Teknologi Panggung Hidrolik

Sumber: All Access Staging & Productions/Youtube (2013)



Mari Berdiskusi

Setelah mengamati gambar atau video teknologi panggung, diskusikan hal-hal berikut bersama temanmu!

Setelah mengamati gambar atau video teknologi panggung, berikan pendapatmu tentang teknologi panggung berikut!

No.	Teknologi Panggung	Pendapatmu
1.	<i>Mapping</i>
2.	<i>Immersive</i>
3.	Hologram

No.	Teknologi Panggung	Pendapatmu
4.	Hidrolik

Kotak Informasi

Teknologi yang Digunakan oleh para Profesional

Tahukah kamu? Seiring perkembangan zaman, teknologi dapat dimanfaatkan dalam bidang seni pertunjukan, salah satunya digunakan untuk menata panggung. Seorang peneliti bernama Sathotho (2022) menyatakan bahwa seseorang atau sekelompok orang dapat merasakan sesuatu seolah-olah ada di hadapan mereka dengan menggunakan teknologi. Berikut ini adalah teknologi panggung yang biasanya digunakan dalam bidang seni pertunjukan.

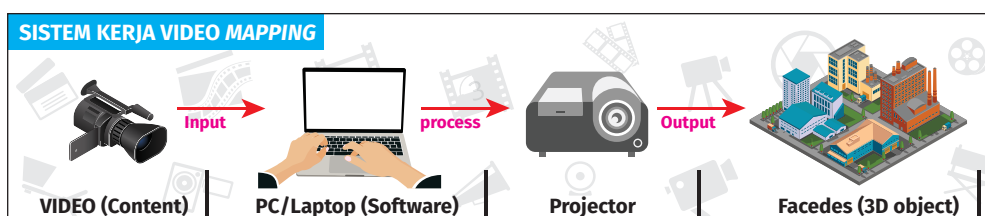
1. Teknologi Mapping

Teknologi ini adalah video yang diproyeksikan pada objek 3D. Objek tersebut dapat dipetakan ulang dengan bantuan komputer sehingga benda atau objek yang secara fisik tidak ada, tapi seolah-olah benda tersebut nyata. Teknologi ini memadukan ruang virtual dan ruang nyata. Media yang digunakan pada teknologi ini tidak hanya datar, tetapi juga pada media 3D. Objeknya pun bisa berukuran kecil hingga gedung-gedung arsitektur bersejarah. Teknologi ini dimanfaatkan untuk teknologi panggung seni pertunjukan, media interaktif, bahkan arsitektur ruang kota. Teknologi ini pernah ditampilkan di Monumen Nasional (Monas) saat tahun baru 2020. Video *mapping* tersebut berisi pertunjukan sejarah perkembangan Jakarta dari masa ke masa.



Gambar 3.9 Teknologi *Mapping* yang Diproyeksikan pada Objek 3D

Sumber: Tim CNN Indonesia (2022)



Gambar 3.10 Sistem Kerja Video

2. Teknologi *Immersive*

Teknologi *immersive* adalah teknologi yang mencakup *Augmented Reality*, *Virtual Reality*, dan *Mixed Reality*. *Augmented Reality* adalah teknologi yang menghadirkan atau memproyeksikan benda maya 2D atau 3D ke dalam lingkungan nyata. *Virtual Reality* adalah teknologi yang memberikan kesan pada penggunanya agar berinteraksi terhadap objek grafis dengan visualisasi 3D atau gambar hologram. Teknologi tersebut dapat disimulasikan komputer. *Mixed Reality* adalah teknologi campuran antara *Augmented Reality* dan *Virtual Reality*. Benda-benda maya tersebut dapat bergerak. Namun, tidak dapat dilihat dengan kasat mata. Misalnya, kamu membuat pertunjukan di sebuah studio atau panggung mini. Studio atau panggung mini yang kamu ciptakan seperti tidak ada benda-benda maya yang diproyeksikan. Benda-benda tersebut hanya dapat dilihat di layar televisi atau bisa dilihat secara virtual.

3. Teknologi Hologram

Teknologi hologram adalah teknologi yang berasal dari perpaduan dua sinar cahaya. Teknologi tersebut menghadirkan benda, baik bergerak maupun tidak, ke panggung pertunjukan. Kelebihan teknologi ini dapat memuat objek-objek tiga dimensi. Jadi, teknologi ini dapat menghadirkan apa pun di atas panggung,

misalnya ikan paus yang sedang berenang di laut dan situasi di luar angkasa. Penonton dapat melihat secara kasat mata di depan panggung saat pertunjukan sedang berlangsung.

4. Teknologi Hidrolik

Teknologi hidrolik adalah teknologi yang memanfaatkan tekanan untuk menggerakkan tuas. Hasil dorongan tersebut menyebabkan panggung bisa bergerak naik-turun, berhenti pada ketinggian tertentu. Bahkan teknologi ini dapat menggerakkan panggung hingga miring. Sistem operasinya dilengkapi TV monitor. Teknologi ini dapat digerakkan dari jarak jauh. Dengan menggunakan teknologi hidrolik, truk dapat diubah menjadi panggung mewah, lengkap dengan *sound* dan cahaya.

5. Teknologi Revolve Stage

Teknologi ini memiliki sistem kerja yang sama dengan teknologi hidrolik. Namun, pada teknologi ini, panggung dapat berputar hingga 360°. Teknologi ini dikombinasikan dengan teknologi hidrolik. Jadi, panggung dapat bergerak naik-turun, kemudian berputar.

6. Teknologi Overstage Machinery

Teknologi ini merupakan serangkaian peralatan panggung. Teknologi ini memiliki tingkat keamanan yang tinggi dan harus dioperasikan oleh tenaga ahli. *Over Stage Machinery* terdiri dari tali terbang dan tali kunci. Tali terbang berfungsi untuk membawa hiasan panggung atau membawa penari atau pemain panggung. Caranya adalah dengan mengaitkan tali. Tali tersebut melewati katrol yang berada di atas panggung. Tali kunci adalah tali yang berfungsi untuk menghentikan pemain panggung atau hiasan sesuai kebutuhan.

7. Teknologi Overstage dan Side Stage

Teknologi *overstage* adalah serangkaian perlengkapan cahaya/lampu yang menggunakan sistem terbang di atas panggung. Lampu tersebut diinstalasi dengan cara menggantungnya di atas panggung dengan jarak sekitar 5–15m. Teknologi tersebut mempunyai jembatan lampu yang memungkinkan lampu digantung pada kedua sisi. Teknologi *side stage* adalah serangkaian lampu yang terletak di kanan dan kiri panggung dengan ketinggian tertentu. lampu-lampu tersebut dapat bergerak ke arah kanan dan kiri panggung sesuai kebutuhan.

8. Teknologi Stage Background LED

Teknologi ini berupa tampilan pada panggung yang berupa gambar, video, dan tulisan. Teknologi ini dapat memberi efek animasi pertunjukan, menampilkan iklan lebih dari satu, dan dapat digunakan sebagai pengganti proyektor. Teknologi ini memiliki ukuran *pixel* yang besar.

Dari portal berita Pemerintah Provinsi Jawa Tengah, pelajar di Kabupaten Klaten memainkan pertunjukan ketoprak dengan menggunakan tata panggung modern. Mereka menggunakan lighting dan menggunakan teknologi video mapping. Penampilan mereka berhasil membuat pertunjukan ketoprak semakin hidup.

Pemain dalam pertunjukan tersebut tidak hanya muncul dari kanan dan kiri panggung, tetapi juga muncul dari bawah panggung dengan bantuan teknologi hidrolik. Saat melakukan adegan perang, para pemain juga beterbangan seperti sedang bertarung di langit. Berikut ini adalah gambar pertunjukan tersebut.



Gambar 3.11 Pertunjukan dengan Menggunakan Teknologi *Mapping*

Sumber: [Jatengprov.go.id](http://jatengprov.go.id) (2019)



Gambar 3.12 Pertunjukan dengan Menggunakan *Lighting* dan Teknologi *Mapping*

Sumber: [Jatengprov.go.id](http://jatengprov.go.id) (2019)



Gambar 3.13 Pertunjukan dengan Menggunakan *Lighting*, Teknologi *Mapping*, dan Hidrolik
 Sumber: Jatengprov.go.id (2019)

9. Teknologi Sederhana

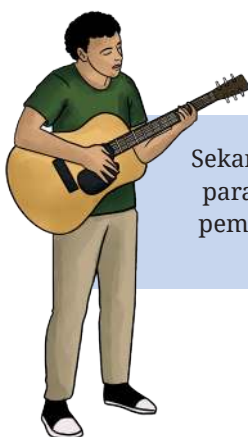
Endraswara (2011) menyatakan bahwa melalui artistik penonton dapat berimajinasi dengan utuh. Tata panggung, lampu, dan musik akan memunculkan imajinasi. Di era perkembangan zaman ini, teknologi digunakan dalam bidang seni pertunjukan untuk membuat artistik yang menarik. Namun, perkembangan teknologi seni pertunjukan yang terus berkembang ini, kadang tidak dapat diikuti oleh praktisi yang tinggal di daerah yang sulit terjangkau oleh teknologi, pemula, atau pelajar SMK bidang Seni Pertunjukan. Hal tersebut bukanlah menjadi penghalang untuk terus berkarya.

Bila teknologi seni pertunjukan yang digunakan oleh para profesional tidak bisa kamu lakukan, kamu dapat menggunakan teknologi sederhana yang ada di sekitarmu. Contoh teknologi sederhana yang dapat dimanfaatkan untuk mengganti teknologi yang digunakan oleh profesional adalah sebagai berikut.

Tabel 3.2 Perbedaan Teknologi Para Profesional dan Teknologi Sederhana

No.	Teknologi para Profesional	Teknologi Sederhana
1.	Teknologi <i>Overstage</i> berguna untuk menata cahaya/lampu yang menggunakan sistem terbang di atas panggung	Senter bisa digunakan untuk menggantikan teknologi <i>Overstage</i> dan <i>Side Stage</i> . Caranya adalah menyorot panggung dengan menggunakan senter tersebut, baik menyorot dari samping maupun dari atas.

No.	Teknologi para Profesional	Teknologi Sederhana
2.	Teknologi Hologram berfungsi untuk menghadirkan apa pun di depan panggung, misalnya ikan paus, pesawat, dan hewan buas yang berupa video 3D.	Layar LCD dapat berfungsi menghadirkan apa pun di depan panggung dengan video atau gambar 2D. Layar LCD dapat digunakan untuk menggantikan teknologi hologram.
3.	Suara hujan yang ditampilkan dengan menggunakan bantuan alat-alat musik yang kompleks	Menciptakan suara hujan dengan menggunakan rekaman yang diputarkan melalui gawai atau laptop. Kalau tidak ada hal tersebut, suara hujan dapat diciptakan melalui kedelai yang diletakkan pada tampah, kemudian digeser atau gerak-gerakkan hingga menimbulkan suara efek hujan.
4.	Teknologi <i>mapping</i> dapat digunakan untuk menampilkan setting hutan dengan tampilan sama seperti hutan sungguhan.	Untuk menampilkan <i>setting</i> hutan, dapat menggunakan pohon, ranting pohon, daun yang ditata di atas panggung.



Sekarang, kamu dapat membedakan teknologi yang digunakan para profesional dan teknologi sederhana. Bila kamu sebagai pemula, kamu dapat menggunakan teknologi sederhana yang ada di sekitarmu untuk memperindah pentasmu.



Mari Beraksi

Manfaatkan Teknologi di Sekitarmu

Buat kelompok dengan temanmu yang terdiri atas 5–6 orang! Berdiskusilah terlebih dahulu sebelum melakukan aksi video presentasi! Pada kegiatan sebelumnya, kalian sudah mengetahui teknologi yang digunakan oleh para

profesional. Sekarang, saatnya kalian memanfaatkan teknologi di sekitar kalian. Kalian dapat mengadaptasi teknologi yang digunakan oleh para profesional. Kemudian, bisa kalian ganti dengan teknologi yang ada di sekolah kalian dengan fungsi yang hampir sama. Misalnya, para profesional menggunakan teknologi *mapping* untuk menghias panggung. Namun, di sekolah kalian tidak ada fasilitas tersebut. Kalian dapat menggunakan senter yang dilapisi kertas warna-warni untuk membuat efek cahaya berbagai warna. Jelaskan konsep kalian dengan menggunakan video presentasi! Bila kalian tidak ada akses membuat video, kalian dapat presentasi secara lisan dan mempraktikkannya di depan teman-teman kalian.



Kerja Mandiri

Riset Teknologi

Diskusikanlah hal-hal berikut bersama temanmu!

Setelah membaca kotak informasi, buatlah ringkasan tentang teknologi panggung pada tabel berikut!

No.	Nama Teknologi	Fungsi	Kelemahan	Kelebihan
1.				
2.				
3.	Dst.			



Mari Berdiskusi

Carilah teknologi panggung yang belum disebutkan pada kontak informasi! Pastikan teknologi yang kamu temukan cocok digunakan dalam bidang seni pertunjukan! Kamu dapat mencari informasi tersebut pada buku, seni pertunjukan yang pernah kamu lihat, atau di internet. Kemudian, presentasikanlah teknologi yang kamu temukan!

No.	Nama Teknologi	Fungsi	Kelemahan	Kelebihan
1.				
2.				
3.	Dst.			

B. Aplikasi *Editing* Video Seni Pertunjukan

Seni pertunjukan juga memanfaatkan teknologi edit video untuk mengemas seni pertunjukan virtual. Contoh aplikasi yang dapat digunakan untuk mengedit video adalah Apple iMovie, Windows Movie Maker, LumaFusion, InShot, Adobe Premiere Pro, KineMaster, FilmoraGo, dan PowerDirector. Ada banyak aplikasi untuk mengedit video dan audio, tidak hanya yang disebutkan pada kotak informasi ini saja. Kini, saatnya kamu eksplorasi aplikasi-aplikasi tersebut.

Bila kamu berada di daerah yang tidak bisa menjangkau teknologi *editing* video ini, pada kegiatan ini kamu dapat belajar lebih dalam terkait seni pertunjukan langsung, bukan pertunjukan virtual. Kamu dapat mengeksplorasi peralatan apa saja yang ada di sekitarmu dan dapat dimanfaatkan untuk seni pertunjukan. Kemudian, kamu dapat memasarkan seni pertunjukan dengan cara tanpa menggunakan internet, misalnya menggunakan pengumuman yang ditulis di kertas, kemudian disebarluaskan di daerahmu.

Apakah kamu pernah menggugah video ke media sosial? Media sosial dapat kamu manfaatkan untuk memublikasikan seni pertunjukan.



Apakah kamu pernah mengunggah video ke media sosial? Media sosial dapat kamu manfaatkan untuk memublikasikan seni pertunjukan.



Kerja Mandiri

Jawablah pertanyaan berikut sesuai dengan pengalamanmu!

1. Apakah kamu pernah mengedit video? Berikan jawabanmu dengan mencentang kolom berikut!

Ya

Tidak

2. Bila kamu pernah mengedit video, aplikasi apa yang pernah kamu gunakan? Berikan jawabanmu pada kolom berikut dengan menyertakan kelemahan dan kelebihan!

No.	Nama Aplikasi	Kelemahan	Kelebihan	Keterangan
1.				
2.				
3.	Dst.			

3. Bila kamu tidak pernah mengedit video, tuliskan hal apa yang ingin kamu ketahui seputar pembuatan video!

.....

.....

.....



Mari Berdiskusi

Mereviu Teknologi *Editing* Video

Berkelompoklah bersama temanmu 5–6 orang! Saatnya kalian melakukan riset untuk mengetahui aplikasi apa saja yang cocok untuk seni pertunjukanmu. Ayo, lakukan hal-hal berikut agar kalian mendapat informasi yang lebih banyak!

1. Buka Play Store atau App Store! Temukan aplikasi *editing* video apa saja yang ada di sana!
2. Baca buku-buku tentang aplikasi *editing* video dan temukan aplikasi apa yang cocok untuk mengedit video seni pertunjukan!
3. Buka situs web dan carilah informasi tentang aplikasi atau *software editing* video!
4. Kemudian, reviu salah satu aplikasi *editing* video yang menurut kalian cocok digunakan untuk mengedit video seni pertunjukan! Berikan reviu dalam bentuk video atau ungkapkan secara lisan agar kelompok lain dapat mengetahui referensi teknologi editing lebih banyak lagi!

C. Teknologi Pemasaran Seni Pertunjukan

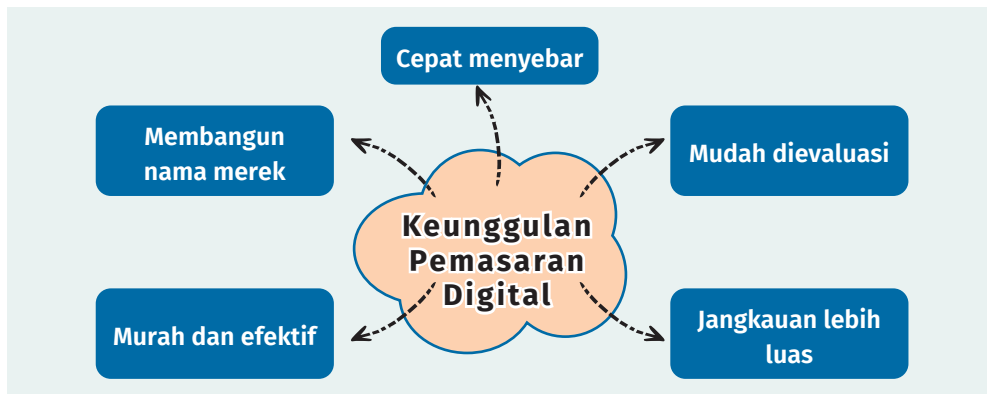
Sebelum belajar menganalisis teknologi pemasaran seni pertunjukan, diskusikanlah hal-hal berikut bersama teman dan gurumu!

1. Apakah kamu pernah memasarkan produk dengan menggunakan teknologi?
2. Bila pernah, teknologi pemasaran apa yang kamu gunakan untuk mempromosikan sesuatu?
3. Apa alasan kamu menggunakannya?

Kotak Informasi

Menurut peneliti, Artanto dan Firman (2007), jumlah pengguna internet di dunia terus bertambah dan akan terus bertambah/tumbuh seiring dengan kemajuan teknologi komunikasi. Internet bisa melewati batas negara. Internet sebagai media pemasaran yang berlangsung selama 24 jam yang dapat dilihat di seluruh dunia. Itulah kekuatan internet sebagai media pemasaran.

Internet adalah salah satu kemutakhiran teknologi. Kemutakhiran teknologi masa kini dapat mengubah strategi pemasaran dunia seni pertunjukan. Teknologi dapat dimanfaatkan untuk mempromosikan merek, memprioritaskan laman, dan meningkatkan pengunjung. Dengan menggunakan teknologi, kita dapat memasarkan atau mempromosikan merek atau *brand* produk atau jasa dengan banyak keunggulan. Berikut ini adalah keunggulan menggunakan pemasaran digital.



Gambar 3.14 Keunggulan Pemasaran Digital

Memasarkan produk seni pertunjukan dapat menggunakan teknik digital, di antaranya situs web, *Search Engine Optimization* (SEO), media sosial, surat elektronik, pemasaran *influencer*, dan pemasaran afiliasi.

Berikut ini adalah penjelasan teknik digital tersebut.

1. Situs web

Situs web di era digital ini berfungsi sebagai identitas daring. Di era digital ini, bila orang-orang memerlukan informasi, mereka langsung mencarinya di internet. Oleh karena itu, situs web penting dimiliki suatu komunitas atau perusahaan yang bergerak di bidang seni pertunjukan. Situs web menunjukkan profesionalisme perusahaan. Perusahaan dapat memajang video atau gambar kegiatan sebagai promosi serta memajang brosur untuk mempromosikan pertunjukan pada situs web.

2. *Search Engine Optimization* (SEO)

Dalam penelitiannya, Artanto dan Firman (2017) menyatakan bahwa SEO bertujuan untuk menempatkan sebuah website pada posisi teratas. Dengan menggunakan SEO, situs web dapat mempunyai peluang banyak pengunjung dan meningkatkan transaksi. SEO Google lebih banyak digunakan karena mayoritas pengguna internet menggunakan Google sebagai pencarian favorit.

3. Media Sosial

Media sosial dapat dimanfaatkan sebagai media promosi produk. Menurut peneliti, Putri, dkk. (2021), promosi di media sosial adalah langkah yang paling tepat untuk memasarkan produk. Hampir semua orang mempunyai akun media sosial dan mengaksesnya setiap hari. Hal ini yang menjadi salah satu alasan seni pertunjukan dipromosikan melalui media sosial. Media sosial yang ramai digunakan antara lain: Youtube, Tiktok, Instagram, Facebook, dan Twitter. Pada media sosial tersebut ada layanan bisnis. Pengguna dapat memanfaatkan fitur-fitur media tersebut agar dapat menjangkau banyak konsumen.

4. Surat Elektronik

Surat elektronik juga dapat dimanfaatkan sebagai media promosi. Surat elektronik yang digunakan untuk promosi produk dinamakan *email marketing*. Keuntungan menggunakan surat elektronik adalah murah, mudah, dan cepat.

5. Pemasaran Influencer

Pemasaran *influencer* adalah pemasaran yang menggunakan *endorsement* atau rekomendasi dari *influencer* atau konten kreator yang populer di internet. *Influencer* membangun reputasi mengenai topik tertentu sesuai dengan keahliannya melalui media sosial. Perusahaan atau merek tertentu sering bekerja sama dengan *influencer* karena mereka ahli membuat konten di media sosial yang mampu menarik banyak pengikut. Menurut peneliti bernama Putri dan kawan-kawannya (2021) faktor yang mendasari keberhasilan pemasaran, salah satunya adalah pemasaran *influencer*.



Mari Berdiskusi

Riset Teknologi Pemasaran

Berkelompoklah dengan temanmu! Tiap kelompok terdiri atas 5–6 orang. Saatnya kalian melakukan riset untuk mengetahui teknik apa saja yang dapat membantu memasarkan seni pertunjukan. Kalian dapat mencari informasi pada surat kabar, buku, dan internet tentang teknologi pemasaran seni pertunjukan. Daftarlah teknik yang kalian temukan!

No.	Teknik Pemasaran Digital	Kelemahan	Kelebihan	Keterangan
1.				
2.				
3.	Dst.			



Kerja Mandiri

Praktik Menggunakan Teknologi Pemasaran

Buatlah video promosi seni pertunjukan, misalnya pertunjukan daerah, drama musikal, musikalisasi puisi, tari daerah, dan tari modern! Kemudian, unggah di media sosialmu! Pastikan video yang kamu unggah tidak melanggar UU ITE! Contoh hal yang melanggar UU ITE adalah pencemaran nama baik, ujaran kebencian, berita bohong, pemerasan, pengancaman, teror daring, dan menyebarkan video asusila.

Alternatif Kegiatan

Bila di sekolahmu tidak ada jaringan internet, kamu dapat mempromosikan seni pertunjukan dengan caramu sendiri. Kamu diberi kebebasan untuk mempromosikan seni pertunjukan dengan cara kreatifmu. Ayo tunjukkan cara kreatifmu!

D. Merancang Seni Pertunjukan dengan Menggunakan Teknologi

Seandainya kamu sudah profesional dalam bidang seni pertunjukan, pasti kamu dihadapkan tantangan perkembangan teknologi. Kamu dituntut selalu mengikuti perkembangan zaman. Namun, bila posisimu berada di situasi yang tidak memungkinkan untuk menggunakan teknologi canggih, kamu juga harus bisa membuat alternatif dalam memproduksi seni pertunjukan. Mari diskusikan hal-hal berikut agar kamu dapat membuat rancangan seni pertunjukan.



Mari Berdiskusi

Diskusikan dengan temanmu! Bentuklah kelompok yang terdiri atas 5–6 orang! Kalian akan belajar berpikir kritis untuk melakukan kegiatan ini. Buatlah skema seni pertunjukan dengan menggunakan teknologi, baik teknologi yang digunakan oleh para profesional ataupun teknologi sederhana yang ada di sekitar kalian!

No.	Seni Pertunjukan	Skema	Teknologi yang Digunakan
1.	Tari modern	Seni pertunjukan dibuka dengan pertunjukan tari modern. Penari muncul dari atas panggung dengan menggunakan teknologi <i>overstage machinery</i> .	<i>overstage machinery.</i>
2.	Teater
3.	Musik



Kerja Mandiri

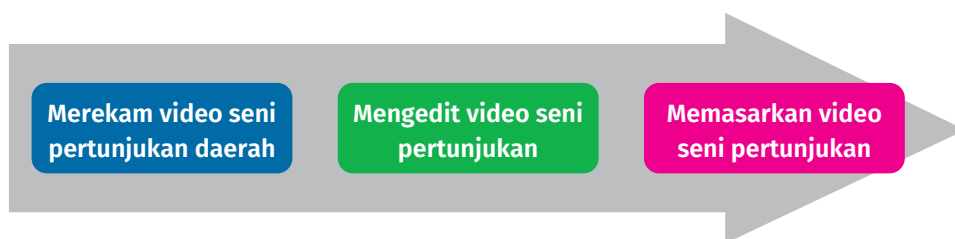
Merencanakan Teknologi *Editing* dan Pemasaran

Bila kamu menjadi tim editor video dan tim pemasaran, teknologi apa yang akan kamu lakukan? Berikan jawabanmu pada kolom berikut!

No.	Hal yang Dilakukan	Teknologi yang Digunakan
1.	<i>Editing video</i>
2.	Pemasaran

Kegiatan Proyek Memasarkan Pertunjukan Daerah

Kegiatan ini terintegrasi dengan Profil Pelajar Pancasila. Pada kegiatan ini kalian dapat belajar bergotong royong, kreatif, dan bernalar kritis. Bentuklah kelompok 5-6 orang. Kemudian, bekerja samalah dengan baik! Pilihlah salah satu seni pertunjukan daerah, misalnya kuda lumping, reog ponorogo, tari kecak, ketoprak, dan wayang! Kemudian, videokan seni pertunjukan tersebut! Kamu bisa bekerja sama dengan seniman daerah. Lakukan proses editing agar videomu tampak bagus! Kemudian, pasarkan videomu dengan menggunakan teknologi pemasaran! Berikut ini adalah urutan kegiatan ini.



Alternatif Kegiatan

Bila kamu tidak mempunyai kesempatan bekerja sama dengan seniman untuk mengambil video seni pertunjukan, kamu dapat bekerja sama dengan temanmu. Kalian dapat bekerja sama berbagi peran, ada yang berperan sebagai aktor/aktris, penari, juru kamera atau profesi lainnya untuk membuat video seni pertunjukan.

Belajar dari Pengalaman

Setelah memasarkan video seni pertunjukan menggunakan teknologi pemasaran, bagilah pengalamanmu kepada teman-temanmu! Apa kendala atau kesulitan yang kamu hadapi saat melakukan pengambilan video, *editing* video, dan memasarkan video?

Saatnya Mengisi Rapor Kegiatan Proyek

Setelah melakukan proyek tersebut, isilah rapor proyekmu sendiri dengan jujur sesuai dengan apa yang telah kamu lakukan! Isilah identitasmu terlebih dahulu! Kemudian, berikan tanda centang (✓) pada jawaban yang sesuai dengan apa yang kamu lakukan!

Rapor Proyekmu

Nama :
Nama Sekolah :
Kelas :
NISN :

No.	Profil Pelajar Pancasila	Sudah	Kadang	Belum
1.	Apakah kamu dapat bekerja sama bersama dengan temanmu saat melakukan kegiatan merekam, mengedit, dan memasarkan video seni pertunjukan daerah?			
2.	Apakah video yang kamu pasarkan adalah seni pertunjukan daerah?			
3.	Apakah kamu sopan dan santun saat melakukan kegiatan merekam, mengedit, dan memasarkan video seni pertunjukan daerah?			
4.	Apakah seni pertunjukan yang kamu videokan sudah mendapat izin dari pemain atau tim seni pertunjukan?			
5.	Apakah kamu menerapkan UU ITE dalam mendokumentasikan proyekmu?			



Uji Kompetensi

Kerjakan soal-soal berikut untuk mengukur pengetahuan, sikap, dan kreativitasmu seputar teknologi dalam bidang seni pertunjukan!

Berikut ini manakah teknologi panggung seni pertunjukan yang bisa dilihat dengan kasat mata? Berikan jawabanmu dengan memberi tanda centang (✓)!

....	<i>Immersive</i>
....	Hologram
....	Hidrolik
....	<i>Revolve stage</i>
....	<i>Mapping</i>

5. Teknologi yang digunakan oleh para profesional bila ingin membuat konsep seni pertunjukan tari yang melayang di atas panggung ialah....

- A. *overstage machinery*
- B. *immersive*
- C. hologram
- D. *stage background LED*
- E. *revolve stage*

6. Bila kamu tidak mempunyai teknologi yang digunakan oleh para profesional, apa yang akan kamu lakukan?

.....

.....

.....

7. Bila kamu berada di daerah atau kondisi yang sulit menjangkau teknologi para profesional, pilihlah alternatif teknologi berikut yang sesuai dengan kebutuhan! Jawablah dengan memasang kolom sebelah kanan dengan kolom sebelah kiri!

Menggunakan layar LCD		Sebagai pengganti lampu sorot
Menggunakan senter		Sebagai pengganti hologram
Menggunakan panggung datar		Sebagai pengganti teknologi <i>overstage machinery</i>

8. Tulislah teknologi sederhana apa saja yang berfungsi sebagai pengganti teknologi yang digunakan oleh para profesional!

.....
.....
.....

9. Bila kamu menjadi tim pemasaran, strategi apa yang kamu lakukan untuk memasarkan seni pertunjukanmu? Berikanlah alasanmu!

.....
.....
.....

10. Sebutkan kriteria video seni pertunjukan yang bagus?

.....
.....
.....

11. Apa keunggulan teknik pemasaran *influencer*?

- A. Memanfaatkan fitur media sosial
- B. Memanfaatkan fitur surat elektronik
- C. Mendapat rekomendasi
- D. Mendapat diskon dari media sosial
- E. Mendapat respons positif

12. Apa keunggulan menggunakan teknologi pemasaran? Berikan jawabanmu dengan memberi tanda centang (✓).

....	Informasi lebih cepat menyebar
....	Tidak memerlukan banyak biaya
....	Tidak memerlukan banyak tenaga
....	Tidak terjangkau semua kalangan
....	Informasi tidak terjangkau di daerah terpencil

13. Ketika kamu menggunakan teknologi pemasaran, undang-undang apa yang harus kamu patuhi?

.....
.....
.....



Pengayaan

Lihatlah gambar berikut! Bila di sekolahmu ada jaringan internet, lihatlah video pada kode QR dan pranala berikut!



Pranala video:
bit.ly/3QTuwcf



Gambar 3.15 Ketika Seni Bertemu Teknologi
Sumber: CNN Indonesia/Youtube (2018)

Tahukah kamu?

Gambar dan video tersebut berisi informasi ketika seni bertemu teknologi. Teknologi dalam dunia seni pertunjukan sangat membantu. Teknologi dapat memberi efek keindahan dan mempermudah pekerjaan dalam bidang seni pertunjukan.

Tugasmu adalah mencari informasi pada buku, majalah, koran, atau internet tentang seni pertunjukan yang unik karena menggunakan teknologi, misalnya truk dengan bantuan teknologi hidrolik dapat menjadi panggung yang mewah. Catatlah temuannya pada tabel berikut!

No.	Informasi Unik tentang Seni Pertunjukan dan Teknologi	Sumber
1.		
2.		
3.		
4.		



Refleksi

Selamat!

Bab 3 sudah selesai. Apa yang kalian pelajari? Isi tanda centang (✓), ya. Ini adalah evaluasi belajar agar kamu lebih semangat belajar.

No.	Di Bab 3 Ini	Sudah Dapat	Masih Perlu Belajar
1.	Saya mengetahui ragam teknologi panggung.		
2.	Saya dapat menggunakan aplikasi <i>editing</i> video.		
3.	Saya dapat menggunakan aplikasi <i>editing</i> audio.		
4.	Saya dapat memasarkan seni pertunjukan dengan bantuan teknologi		
5.	Saya bisa bekerja sama dengan teman untuk menjadi tim yang solid dalam melakukan riset teknologi.		
6.	Saya bisa bekerja sama dengan teman untuk menjadi tim yang solid dalam membuat skema seni pertunjukan dengan memanfaatkan teknologi.		
7.	Saya bisa bertutur dan bersikap dengan sopan dan santun kepada guru dan teman.		
8.	Saya bisa menghargai pendapat teman saat bekerja kelompok.		



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2023

Dasar-Dasar Seni Pertunjukan
untuk SMK/MAK Kelas X

Penulis : Rano Sumarno, Rifqi Risnadyatul Hudha
ISBN : 978-623-194-436-8 (no.jil.lengkap PDF)
978-623-194-437-5 (jil.1 PDF)



Sumber: TWC (2022)

Bab

4

Proyek Seni Pertunjukan Wisata

Tujuan Pembelajaran

Setelah belajar bab ini, kamu diharapkan dapat:

1. mengobservasi lokasi wisata, meliputi persiapan observasi objek wisata dan melakukan observasi objek wisata;
2. mengolah ide kreatif, seperti menghimpun ide kreatif dan menentukan karya seni pertunjukan;
3. merancang karya seni pertunjukan, meliputi membuat naskah seni pertunjukan wisata serta menyusun tim kreasi dan produksi;
4. menciptakan karya seni pertunjukan, meliputi mengemas adegan, mengemas babak, mengemas pertunjukan utuh, menata panggung, menata kostum dan rias, serta menata cahaya dan suara;
5. menguji karya seni pertunjukan, di antaranya menguji kelayakan karya pertunjukan dan menyempurnakan karya;
6. mementaskan karya seni pertunjukan wisata.



Pertanyaan Pemantik

Foto di bawah ini merupakan seni pertunjukan wisata yang menampilkan atraksi pertunjukan di sebuah objek wisata untuk menghibur pengunjungnya. Apa saja objek wisata di daerahmu yang juga sering menampilkan seni pertunjukan untuk menghibur para pengunjungnya?



Gambar 4.1 Pertunjukan Seni Wisata di GembiraLoka Zoo Yogyakarta

Sumber: Rano Sumarno (2023)



Kata Kunci

- Mengobservasi
- Mengolah
- Merancang
- Mengemas
- Evaluasi
- Mencipta
- Menguji
- Mementaskan



Peta Konsep



Persiapan Belajar

Pernahkah kamu menonton sebuah seni pertunjukan? Seni apa saja yang ditampilkan pada pertunjukan tersebut? Dalam sebuah pertunjukan, tentu banyak orang yang terlibat di dalamnya. Tiap-tiap orang memiliki perannya masing-masing. Untuk menampilkan pertunjukan tersebut, proses yang dilalui cukup panjang. Mulai dari merancang karya, mengolah ide, mengobservasi, mencipta karya, menguji, hingga mementaskan.

Pada bab ini kamu akan belajar melakukan proyek seni pertunjukan. Namun sebelumnya, bagilah siswa di kelasmu menjadi empat kelompok! Untuk mengawali proyek, perhatikan gambar berikut ini!



Gambar 4.2 Wisata Pantai Seger di KEK Mandalika

Sumber: Lasti Kurnia/Kompas (2016)

Objek wisata Pantai Seger di KEK Mandalika Nusa Tenggara Barat memiliki latar cerita rakyat tentang seorang putri yang mengorbankan dirinya demi persatuan dan kesatuan masyarakatnya.



Gambar 4.3 Wisata Pantai Air Manis

Sumber: ,Choirul Huda/Kompas (2020)

Objek wisata Pantai Air Manis di Sumatra Barat memiliki latar cerita tentang perilaku anak yang durhaka kepada ibunya.



Gambar 4.4 Wisata Gunung Tangkuban Perahu

Sumber: Edi Yusuf/Republika (2019)

Objek wisata Gunung Tangkuban Perahu di Jawa Barat memiliki latar cerita perjuangan Sangkuriang untuk mendapatkan cinta Dayang Sumbi.

Gambar-gambar di atas merupakan contoh objek wisata yang terdapat di Indonesia. Kamu tentu pernah berkunjung ke objek wisata yang ada di daerahmu, bahkan di daerah lain. Nah, dari sekian banyak tempat wisata yang pernah kamu kunjungi, manakah tempat favorit yang paling kamu sukai? Diskusikan bersama teman kelompokmu! Tiap-tiap anggota kelompok menuliskan lokasi wisata favorit masing-masing disertai alasannya.

No.	Nama	Lokasi Wisata Favorit	Alasan
1			
2			
3			

Dari beberapa lokasi wisata tersebut, tentukan satu lokasi wisata sebagai sumber referensi dalam membuat presentasi pertunjukan berdasarkan kesepakatan bersama! Selanjutnya, kerjakan tugas dengan beberapa ketentuan berikut!

1. Buatlah kisah yang berkaitan dengan objek wisata tersebut!
2. Kalian cukup membuat fragmen atau potongan cerita dari bagian yang paling kalian suka.
3. Tentukan siapa yang akan bertugas sebagai pemain atau tokoh cerita, penari, dan pemusik!
4. Bayangkan pertunjukan kalian akan ditonton oleh para pengunjung di objek wisata tersebut!
5. Presentasikan pertunjukan kalian di hadapan kelompok lain!
6. Durasi presentasi tiap kelompok sekitar 5–7 menit.

A. Persiapan Observasi Objek Wisata



Mari Berdiskusi

Amati gambar berikut ini!



Gambar 4.5 Atraksi Seni Pertunjukan di Objek Wisata GWK Bali

Sumber: Fikri Yusuf/Antara Foto (2021)

Gambar 4.5 merupakan contoh seni pertunjukan wisata yang dipentaskan di kawasan objek wisata Garuda Wisnu Kencana, Bali. Seni pertunjukan tersebut cukup menarik wisatawan dan menjadi pelengkap wahana di lokasi tersebut. Berdasarkan gambar tersebut, diskusikan hal-hal berikut bersama kelompokmu!

1. Buatlah satu pertanyaan berdasarkan foto pertunjukan tersebut! Pertanyaan harus berkaitan dengan seni pertunjukan. Contohnya, alat musik apa yang digunakan dalam pertunjukan tersebut.
2. Tulislah pertanyaan pada selembar kertas kecil!
3. Kumpulkan semua kertas di depan kelas!
4. Bacalah satu per satu pertanyaan tersebut lalu tempelkan di papan tulis!
5. Pisahkan dan kelompokkan kertas tersebut berdasarkan pertanyaan yang sama!



Gambar 4.6 Proses Pembuatan *Mind Mapping*

Sumber: You X Ventures/Unsplash (2019)

6. Setelah semua kertas ditempelkan, kamu akan mendapatkan *mind mapping* (peta pikiran) dari satu sumber foto yang sama.
7. Makin banyak pertanyaan yang berbeda, makin besar potensi kelas dalam menggali informasi suatu peristiwa. Makin besar pula peluangmu untuk menciptakan seni kolaborasi yang kaya dengan ide-ide menarik.

Kotak Informasi

Halo, Seniman Muda, siapkan daya kreativitas terbaikmu! Pada semester dua ini kamu akan menggarap proyek seni pertunjukan wisata bersama-sama. Kamu akan melakukan pementasan seni pertunjukan di lokasi objek wisata yang ditonton secara langsung oleh para pengunjung wisata tersebut. Pentas seni ini akan menjadi pengalaman terbaik bagimu dalam meniti karier di bidang seni pertunjukan.



Seni pertunjukan wisata adalah atraksi seni pertunjukan yang dipentaskan di kawasan objek wisata sebagai wahana hiburan bagi wisatawan (Priyanti, 2018). Karya-karya yang dipentaskan biasanya merupakan budaya kearifan lokal, pertunjukan tematik sesuai jenis destinasi, atau seni pertunjukan yang mengisahkan asal mula sebuah tempat atau cerita rakyat yang berkaitan dengan objek wisata tersebut.

Untuk mengawali proses ini, kita akan melakukan observasi lokasi wisata terlebih dahulu. Observasi cukup dilakukan dengan dua tahap. Tahap pertama, mengamati situasi kondisi objek wisata. Tahap kedua, mewawancarai orang-orang yang terlibat dalam penyelenggaraan objek wisata tersebut, seperti pengelola, pengunjung, pelaku usaha, seniman, budayawan, dan akademisi.

1. Mengamati Objek Wisata

Berikut ini langkah-langkah dalam melakukan pengamatan terhadap objek wisata yang akan dijadikan sebagai tempat pertunjukan seni.

- | | |
|---|--|
| <p>a. Mengunjungi secara langsung lokasi objek wisata</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Datanglah sebagai pengunjung wisata seperti orang pada umumnya! Nikmati seluruh fasilitas dan keunggulan-keunggulan daya tarik yang ada di objek wisata tersebut! • Duduklah di suatu tempat yang dapat melihat suasana pengunjung secara luas, lalu amati aktivitas dan perilaku mereka! • Jelajahilah setiap sudut ruang lokasi wisata untuk melihat kemungkinan lokasi pertunjukan berlangsung! |
|---|--|

<p>b. Mengunjungi secara tidak langsung lokasi objek wisata melalui media, seperti liputan berita, YouTube, TikTok, Instagram, dan lain-lain</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Amatilah aktivitas dan perilaku pengunjung! • Amati pula kondisi lingkungan di lokasi objek wisata tersebut! • Perhatikan informasi-informasi yang disampaikan oleh jurnalis! • Perhatikan pula pernyataan-pernyataan yang disampaikan oleh orang-orang atau narasumber dalam liputan tersebut!
<p>c. Membaca buku, <i>booklet</i>, <i>leaflet</i>, atau berita mengenai objek wisata tersebut</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Perhatikan sejarah berdirinya lokasi wisata! • Perhatikan pula peristiwa-peristiwa penting yang berhubungan dengan lokasi wisata! • Adakah kisah folklor atau cerita rakyat yang berhubungan dengan lokasi wisata tersebut? • Pahami daya tarik wisata apa saja yang ada di lokasi tersebut!

1. Wawancara

Wawancara adalah percakapan dua orang atau lebih yang dilakukan oleh pewawancara terhadap narasumber. Tujuan wawancara ialah untuk mendapatkan informasi yang lengkap dan akurat dari orang-orang yang dianggap ahli atau mengetahui suatu persoalan.



Agar proses wawancara berjalan lancar, persiapan harus dilakukan secara matang.

Berikut ini persiapan yang harus dilakukan sebelum melakukan wawancara.

a. Merumuskan Tujuan Wawancara

Tujuan wawancara ialah menyelenggarakan pentas seni di lokasi wisata sehingga wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi yang berhubungan dengan materi pertunjukan.

b. Merumuskan Batasan Informasi

Agar proses wawancara berjalan efektif, kamu harus membatasi informasi yang ingin kamu kumpulkan. Dengan demikian, informasi lain yang tidak kamu butuhkan tidak perlu ditanyakan.

c. Menentukan Daftar Narasumber

Tentukan narasumber yang ingin kamu wawancarai! Dalam hal ini kamu dapat mewawancarai:

- 1) kepala dinas pariwisata setempat,
- 2) kepala pengelola objek wisata,
- 3) pengelola teknis objek wisata (karyawan),
- 4) pengunjung wisata,
- 5) pelaku usaha wisata (pedagang dan jasa di sekitar objek wisata).

Untuk melakukan wawancara terhadap narasumber nomor 1, 2, dan 3, kamu harus mengirimkan surat permohonan dan membuat kesepakatan waktu dan tempat pelaksanaan wawancara. Sementara untuk melakukan wawancara terhadap narasumber nomor 4 dan 5, kamu bisa langsung melakukan wawancara di lokasi.

d. Menyusun Pertanyaan

Susunlah pertanyaan yang berkaitan dengan tujuanmu untuk mementaskan karya seni di lokasi objek wisata!

Ingat! Sampaikan pertanyaan sesuai dengan kapasitas narasumber! Jangan bertanya sesuatu di luar pengetahuannya!



Sebagai contoh, pertanyaan kepada pengunjung: *Pertunjukan apa saja yang pernah diselenggarakan di lokasi wisata ini?*

Pertanyaan ini kurang pas karena seharusnya disampaikan kepada pengelola objek wisata.

Berikut ini contoh susunan pertanyaan wawancara.

Pertanyaan untuk Pengelola Objek Wisata (Teknisi/Karyawan)

1. Apa saja yang biasanya dikeluhkan wisatawan di sini?
2. Hal apa saja yang menjadi favorit bagi wisatawan di sini?
3. Pada pukul berapa biasanya terjadi kepadatan pengunjung?
4. Bagaimana menurut Bapak/Ibu jika ada pertunjukan seni tematik di lokasi wisata ini?
5. Dan seterusnya.

Pertanyaan untuk Pengunjung (Wisatawan)

1. Apa alasan Anda memilih berwisata di sini?
2. Berapa kali Anda mengunjungi objek wisata ini?
3. Apa yang membuat Anda mau kembali lagi ke objek wisata ini?
4. Bagaimana menurut Anda jika ada pertunjukan seni tematik di lokasi wisata ini?
5. Dan seterusnya.

Pertanyaan untuk Pelaku Usaha di Lokasi Wisata

1. Barang atau jasa apa yang biasanya laris di lokasi wisata ini?
2. Pada hari apa tempat wisata ini ramai pengunjung?
3. Suvenir atau ikon apa yang banyak dicari pengunjung di tempat wisata ini?
4. Bagaimana menurut Anda jika ada pertunjukan seni tematik di lokasi wisata ini?
5. Dan seterusnya.

Pertanyaan untuk Budayawan

1. Adakah cerita lisan yang berhubungan dengan objek wisata ini?
2. Tema apa yang tepat untuk seni pertunjukan wisata ini?
3. Nilai-nilai kearifan lokal apa yang baiknya diangkat?
4. Adakah simbol-simbol kedaerahan yang pas untuk diangkat?
5. Dan seterusnya.



Kegiatan Individu

Untuk melengkapi pertanyaan wawancara, buatlah pertanyaan lebih banyak kepada salah satu tokoh yang akan diwawancarai dengan mengisi kolom di bawah ini!

Pertanyaan Wawancara

Tentukan orang yang akan diwawancarai dengan memberikan tanda centang (✓) di kiri profesi orang-orang yang akan diwawancarai. Setelah itu, susunlah pertanyaan untuk orang tersebut!

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Kepala Dinas Pariwisata | <input type="checkbox"/> Pengunjung |
| <input type="checkbox"/> Kepala Pengelola Wisata | <input type="checkbox"/> Seniman/Akademisi |
| <input type="checkbox"/> Pengelola Wisata | <input type="checkbox"/> Budayawan |
| <input type="checkbox"/> Pelaku Usaha | <input type="checkbox"/> Lainnya _____ |

Pertanyaan Wawancara

Pertanyaan:

- 1) _____ ?
- 2) _____ ?
- 3) _____ ?
- 4) _____ ?
- 5) _____ ?
- 6) _____ ?
- 7) _____ ?
- 8) _____ ?
- 9) _____ ?
- 10) _____ ?
- 11) _____ ?
- 12) _____ ?
- 13) _____ ?
- 14) _____ ?
- 15) _____ ?

B. Melakukan Observasi Objek Wisata



Mari Berdiskusi

Bentuklah kelompok dengan anggota sekitar lima orang! Buatlah kesepakatan untuk membagi tugas wawancara! Agar lebih mudah, kamu dapat mengisi kolom di bawah ini.

No.	Nama	Tugas
1	Penanya 1
2	Penanya 2
3	Pencatat
4	Perekam Audio
5	Dokumentasi Foto/Video

Setelah posisi dan tugas tiap-tiap anggota ditentukan, buatlah bagan persiapan seperti contoh berikut!

Bagan Persiapan Wawancara		
No.	Tugas	Persiapan
1	Penanya	<ul style="list-style-type: none"> • Cue Card/kartu poin-poin pertanyaan • Pembagian pertanyaan untuk penanya 1 dan 2
2	Pencatat	<ul style="list-style-type: none"> • Buku catatan • Bolpoin
3	Perekam Audio	<ul style="list-style-type: none"> • Kesiapan alat rekam • Kesiapan baterai
4	Dokumentasi Foto/ Video	<ul style="list-style-type: none"> • Kesiapan alat foto/video • Kesiapan baterai

Berilah tanda centang di samping poin-poin peralatan yang telah siap!

Kotak Informasi

Setelah persiapan wawancara dilakukan, kamu bersama tim harus melakukan observasi. Observasi dilakukan dengan cara mengamati dan mewawancarai secara langsung pihak-pihak yang dianggap penting untuk memberikan informasi. Datanglah ke lokasi wisata tempat karya seni pertunjukan akan dipentaskan! Amati secara langsung situasi dan kondisi di lapangan agar kamu dapat membayangkan suasana yang akan tercipta jika seni pertunjukan dipentaskan di lokasi itu! Selain itu, wawancarailah para narasumber di lokasi wisata secara langsung agar kamu bersama tim dapat merasakan aura lokasi wisata tersebut!



Ingat! Tujuan utama melakukan observasi ialah untuk mencari informasi dan ide dalam mewujudkan karya seni pertunjukan di lokasi wisata tersebut! Jadi, fokuskan pengamatan dan wawancara pada tujuan tersebut!

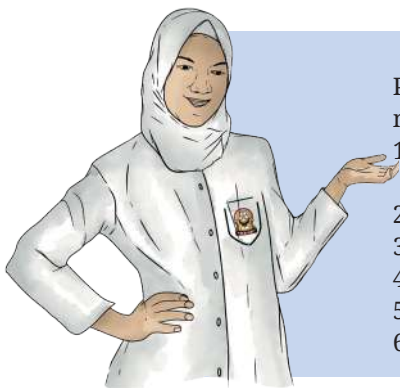
Tahukah kamu, dalam melakukan wawancara ada etika yang harus kamu jaga. Berikut ini etika dalam wawancara yang perlu kamu perhatikan.

Etika wawancara langsung kepada narasumber atau tokoh yang dianggap memiliki informasi penting, seperti kepala taman wisata, pengelola wisata, dan lain-lain

1. Berpenampilan rapi, bersih, dan sopan
2. Menggunakan bahasa yang baik dan bersikap santun
3. Datang tepat waktu sesuai kesepakatan
4. Memperkenalkan diri sebelum memulai wawancara
5. Menyampaikan pertanyaan dengan jelas dan tidak berbelit-belit
6. Tidak memotong penjelasan dari narasumber
7. Mencatat atau merekam semua jawaban dari narasumber
8. Mengucapkan terima kasih apabila wawancara telah selesai

Etika wawancara *dropstop* kepada narasumber spontan untuk dimintai keterangan, seperti pengunjung wisata, pelaku usaha di lokasi wisata, dan lain-lain.

1. Berpenampilan rapi, bersih, dan sopan
2. Menggunakan bahasa yang baik dan bersikap santun
3. Tidak memaksa apabila narasumber menolak untuk diwawancara
4. Tidak perlu memperkenalkan diri, tetapi menjelaskan tujuan wawancara
5. Menyampaikan pertanyaan dengan jelas dan tidak berbelit-belit
6. Tidak memotong penjelasan dari narasumber
7. Mencatat atau merekam semua jawaban dari narasumber
8. Mengucapkan terima kasih apabila wawancara telah selesai



Perhatikan bahasa tubuhmu ketika sedang melakukan wawancara!

1. Berjabat tangan secara wajar, tidak terlalu keras dan tidak terlalu lemah
2. Tatapan mata tidak menerawang ke mana-mana
3. Posisi kepala tegak
4. Posisi tangan tidak kaku atau gemetar
5. Mengangguk saat ditanya balik
6. Tertawa tidak berlebihan

Mengamati lokasi wisata penting untuk melengkapi data informasi yang didapatkan dari hasil wawancara. Berikut ini langkah-langkah yang dapat dilakukan dalam proses pengamatan langsung di lapangan.

1. Pengamatan dengan Indra

a. Mata

Berdirilah di lokasi yang akan dijadikan tempat pertunjukan, lalu perhatikan seluruh visual yang ada di sekelilingnya! Perhatikan benda-benda yang terdapat di sekitar lokasi, baik bentuk maupun warnanya! Kamu dapat menggunakan kamera sebagai alat bantu. Ukur pula luas area yang akan digunakan sebagai lokasi pertunjukan, ukur jarak perkiraan antara penonton dengan pemain, dan hitunglah perkiraan kapasitas orang yang dapat menonton pertunjukan tersebut!

b. Telinga

Dengarkan suara-suara yang ada di sekitar lokasi pertunjukan, misalnya suara alam, suara binatang, atau suara mesin! Lakukan dialog atau berteriaklah untuk mengukur kebutuhan vokal dan audio pertunjukan yang akan diselenggarakan!

c. Kulit

Lakukan tes terhadap indra peraba terkait dengan kondisi di sekitar lokasi pertunjukan! Misalnya, rasakan terik panas matahari, angin yang bertiup, kelembapan suhu udara, polusi udara yang ada di lokasi tersebut, dan lain-lain.

d. Hidung

Ciumlah bebauan atau wewangian yang ada di sekitar lokasi tersebut dan ketahui pula asal sumbernya!



Kegiatan Individu

Untuk melakukan pendataan dari hasil observasi, buatlah bagan laporannya seperti contoh di bawah ini.

1. Wawancara

Hasil wawancara bersama: _____		
No.	Pertanyaan	Jawaban
1)		
2)		
3)		
dst.		

2. Pengamatan








Hasil Pengamatan		
No.	Indra	Temuan
1)	Mata	
2)	Telinga	
3)	Hidung	
4)	Kulit	

C. Mengolah Ide Kreatif



Mari Berdiskusi

Buatlah kelompok kecil yang berjumlah lima orang! Lalu perhatikan gambar-gambar berikut ini!

				
Kakek	Ayah	Ibu	Bonar	Adik Bonar
				
Dokter Rita	Polisi Nyoman	Peliharaan Kakek	Peliharaan Ayah	Tetangga Rumah Bonar

Buatlah sinopsis atau alur cerita berdasarkan gambar-gambar di atas dengan ketentuan sebagai berikut!

1. Kalian bebas memilih tokoh utama.
2. Seluruh tokoh pada gambar di atas harus terlibat.
3. Alur cerita yang akan kalian buat harus memiliki pesan pengamalan salah satu sila Pancasila.

Presentasikan sinopsis atau alur cerita yang telah kalian buat di depan kelas secara bergantian!

Kotak Informasi

Kreatif dalam bahasa Inggris adalah *to create*. Kata *create* merupakan singkatan dari *combine, reserve, eliminate, alternative, twist, dan elaborate*.



Sebelum mengolah ide kreatif untuk seni pertunjukan wisata, tahukah kamu, apa itu kreatif?

Berikut ini merupakan penjelasan arti setiap kata dari kepanjangan CREATE.

C R E A T E	<i>Combine</i>	Menggabungkan, yaitu menggabungkan suatu hal dengan hal yang lain.
	<i>Reverse</i>	Membalik, yaitu membalikkan beberapa bagian atau proses dalam menciptakan suatu hal.
	<i>Eliminate</i>	Menghilangkan, yaitu menghilangkan beberapa bagian atau melakukan proses <i>editing</i> .
	<i>Alternative</i>	Kemungkinan, yaitu menggunakan langkah lain untuk menemukan suatu hal tertentu.
	<i>Twist</i>	Memutar, yaitu memutarakan sesuatu hal karena hal lain.
	<i>Elaborate</i>	Merinci, yaitu memerinci atau menambahkan suatu hal dengan hal baru.

Seorang kreator dalam proses menciptakan karya seni akan melalui salah satu atau menggabungkan beberapa tahapan tersebut. Artinya, karya seni tidak dapat lahir begitu saja tanpa adanya kerja keras dan kreativitas. Sebuah karya seni terwujud melalui rangkaian kerja kreatif yang panjang, mulai dari merenungkan ide, mengolah ide, merancang, mengeksplorasi, hingga karya itu terwujud dan layak untuk dipertunjukkan.

PROSES KREATIVITAS



Gambar 4.7 Proses Kreativitas



Apa yang harus kita lakukan setelah melakukan observasi?

1. Menghimpun Ide Kreatif

Menghimpun ide kreatif merupakan langkah dalam mengumpulkan ide atau gagasan untuk mendapatkan solusi berupa konsep pertunjukan seni yang baik. Kegiatan ini dilakukan peserta didik dengan cara berdiskusi, melakukan curah pendapat, dan setiap peserta didik harus menyampaikan usulan-usulan kreatifnya. Secara populer kegiatan seperti ini biasa disebut *brainstorming*.

Berikut ini tahap-tahap yang dilakukan dalam proses menghimpun ide kreatif:

- menentukan tujuan,
- menentukan pemandu diskusi,
- diskusi ide gagasan,
- membuat *mind mapping* (memetakan pikiran).

2. Menetapkan Rencana Karya

Perlu kamu pahami, pendataan ide kreatif dan pemetaan pikiran di atas bukan untuk melakukan *voting* atau mencari suara terbanyak.



Berikut ini prinsip-prinsip dalam menentukan rencana karya seni pertunjukan wisata.

- Karya yang akan diciptakan telah mengakomodasi ide-ide yang telah diseleksi berdasarkan kesesuaiannya.
- Tema atau kisah yang diangkat terkait dengan lokasi wisata.
- Segmentasi penonton sesuai dengan segmentasi lokasi wisata.
- Karya yang akan diciptakan sesuai kemampuan yang dimiliki.
- Karya tersebut menawarkan ide-ide yang menarik.
- Bentuk pertunjukan dipilih sesuai kesepakatan bersama (bentuk dan contoh pertunjukan telah dibahas pada Bab 1).

Contoh Lembar Rencana Karya

Objek Wisata	Kebun Binatang
Bentuk Pertunjukan	Drama musikal
Unsur Pertunjukan	<ul style="list-style-type: none">• Teatrikal (dialog: <i>lipsing</i>/berupa kabaret)• Tari• Musik (iringan dan nyanyian)• Teater boneka/wayang• Kreasi kostum binatang
Segmentasi Penonton	Anak-anak dan dewasa
Sumber Cerita	<ul style="list-style-type: none">• Kisah-kisah fabel• Membuat cerita baru tentang sifat-sifat hewan
Rencana Durasi Pertunjukan	30 menit setiap satu pertunjukan

Daya Tarik Tambahan Sesuai Kemampuan	<ul style="list-style-type: none"> • Menghadirkan permainan sulap • Ada adegan-adegan akrobatik • Menghadirkan boneka buatan dari bahan limbah berukuran raksasa
Lokasi Pertunjukan	Membuat panggung baru di area pepohonan



Kerja Mandiri

Kamu bersama teman-temanmu telah menetapkan bentuk seni pertunjukan yang akan dipentaskan di lokasi wisata. Sekarang, tugas kamu ialah mencari “karya terdahulu” seni pertunjukan yang memiliki kesamaan konsep dengan rencana karya kelasmu.

Bayangkan, kamu akan menjual karya pertunjukanmu! Maka, sekarang kamu harus mencari karya yang sama dengan karyamu, lalu anggap itu sebagai sainganmu! Tujuannya ialah agar kamu dan tim dapat memikirkan dan menciptakan karya dengan keunikan sendiri. Karyamu harus berbeda dengan karya yang telah ada.

Kamu dapat mencari karya terdahulu di Google, Youtube, Instagram, Pinteres, dan platform atau aplikasi lainnya. Salah satu contoh karya terdahulu dapat kamu lihat melalui pranala pementasan seni drama musikal berikut ini.



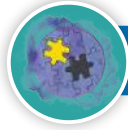
Pranala video:
<https://youtu.be/YslhNt2MKGY>



Gambar 4.8 Pertunjukan di Tempat Wisata

Sumber : Super Shanum Official (2023)

D. Merancang Seni Pertunjukan Wisata



Mari Beraksi

Bentuklah kelompok yang beranggotakan sekitar lima orang! Lalu, perhatikan dua kisah berikut ini!

Kisah 1: Sangkuriang dan Dayang Sumbi

1. Sangkuriang adalah anak Dayang Sumbi yang diusir sejak kecil karena telah membunuh si Tumang.
2. Setelah dewasa, Sangkuriang mencintai Dayang Sumbi yang kecantikannya tak pudar oleh waktu.
3. Sangkuriang tidak percaya bahwa Dayang Sumbi adalah ibunya.
4. Demi membatalkan cintanya, Dayang Sumbi memberikan syarat kepada Sangkuriang untuk dibuatkan danau beserta perahu dalam waktu satu malam.
5. Karena persyaratan itu tidak dapat dipenuhi, Sangkuriang gagal menikahi Dayang Sumbi.
6. Sangkuriang pun menendang perahu yang kemudian berubah menjadi Gunung Tangkuban Perahu.

Kisah 2: Malin Kundang dan Bundo Kandung

1. Malin Kundang adalah anak semata wayang Bundo.
2. Demi meningkatkan perekonomian keluarga, Malin Kundang meminta izin kepada Bundo untuk merantau ke pulau seberang untuk mencari nafkah.
3. Bundo melepas Malin dengan penuh haru. Tinggallah janda itu hidup sendiri.
4. Di perantauan, Malin mendapatkan kesuksesan dan kemudian menikahi seorang putri cantik.
5. Suatu hari, Malin Kundang mengunjungi kampung halamannya. Bundo yang melihat Malin langsung memeluk dengan penuh rindu.
6. Namun, Malin malu dan gengsi kepada istrinya. Maka dia mengusir Bundo dan tidak mengakui pertalian darahnya.
7. Bundo murka dan mengutuknya menjadi batu.

Dari dua kisah yang berbeda ini, buatlah cerita dengan menggabungkan dua kisah tersebut menjadi satu kesatuan cerita baru!

- Penulisan cerita cukup dengan menuliskan poin-poin adegannya.
- Gaya cerita boleh menggunakan cara parodi (plesetan, humor, lelucon, hiperbolik, dan lain-lain).

Presentasikan ceritamu di depan kelas!

Kotak Informasi

Setelah menyepakati bentuk pertunjukan yang akan dipentaskan di lokasi wisata, tahapan selanjutnya ialah menyusun naskah cerita atau rancangan pertunjukan. Langkah ini penting sebagai landasan kreativitas dalam proses penciptaan pada tiap-tiap elemen pertunjukan.



Untuk pementasan, kamu dapat memilih salah satu jenis naskah di bawah ini:

1. menggunakan naskah yang sudah ada;
2. melakukan alih wahana mengubah bentuk karya sastra dari bentuk puisi, cerpen, atau novel menjadi naskah drama;
3. membuat naskah baru.

Berikut ini langkah-langkah dalam membuat naskah dengan menyusun struktur lakon.

1. Membuat Naskah Pertunjukan

Tahukah kamu, dalam menyusun cerita terdapat beberapa tahapan yang disebut sebagai struktur lakon. Tahapan tersebut antara lain sebagai berikut.

a. Menentukan Tema

Menentukan tema merupakan cara untuk menentukan pokok pikiran atau ide dasar dari sebuah cerita. Contoh tema antara lain percintaan, politik, sosial, budaya, peperangan, rumah tangga, psikologi, dan lain-lain. Cara membuat tema ialah dengan menulis sebuah kalimat yang mengandung makna tema tersebut. Perhatikan contoh berikut!

Tema percintaan : kesetiaan akan membawamu dalam keabadian.

Tema politik : kesombongan adalah langkah menuju kehancuran.

Tema alam : cintai alam, maka ia akan menghidupimu.

b. Menentukan Alur/Plot

Menentukan alur/plot merupakan cara untuk menyusun rangkaian kejadian dalam sebuah cerita.

Berikut ini tiga bentuk alur yang perlu kamu ketahui.

1) Alur Maju

Alur maju disusun mulai dari sebab menuju akibat atau disusun berdasarkan kronologi cerita.

Ilustrasi: A – B – C – D – E

2) Alur Mundur

Alur mundur disusun berawal dari akibat menuju sebab atau berdasarkan waktu yang disusun secara mundur.

Ilustrasi: E – D – C – B – A

3) Alur Campuran

Alur campuran disusun secara acak.

Ilustrasi: E – A – B – D – C

c. Menentukan Latar

Latar merupakan keterangan yang dapat memberikan gambaran suasana adegan.

Berikut ini tiga jenis latar yang perlu kamu pahami.

1) Latar Tempat

Latar tempat adalah keterangan tempat terjadinya peristiwa.

Contoh:

Latar tempat dalam cerita atau film Dilan ialah di Kota Bandung.

Latar tempat dalam cerita atau film Mencuri Raden Saleh ialah di Jakarta.

2) Latar Waktu

Latar waktu adalah waktu terjadinya peristiwa.

Contoh:

Latar waktu cerita atau film Dilan ialah sekitar tahun 1998.

Latar waktu cerita atau film Mencuri Raden Saleh ialah sekitar tahun 2022.

3) Latar Kejadian/Suasana

Latar kejadian adalah gambaran kejadian/suasana dalam adegan.

Contoh:

Latar kejadian/suasana dalam cerita atau film Dilan ialah romantis.

Latar kejadian/suasana dalam cerita atau film Mencuri Raden Saleh ialah menegangkan.

d. Menentukan Tokoh/Penokohan

Menentukan tokoh atau penokohan merupakan langkah dalam menentukan peran tokoh yang menjalankan alur cerita.

Tokoh cerita secara umum terdiri atas tiga peran berikut.

- 1) Protagonis, yaitu tokoh utama yang menjalankan plot cerita untuk mencapai misi tertentu.
- 2) Antagonis, yaitu tokoh yang menghalangi protagonis dalam merealisasikan misinya.
- 3) Tokoh pembantu, yaitu tokoh yang membantu berjalannya cerita, baik dari pihak protagonis maupun pihak antagonis.

Untuk memudahkan penulisan, naskah disusun berdasarkan tiga bagian cerita, yakni prolog, dialog, dan epilog. Agar lebih jelas, perhatikan penjelasan di bawah ini!

a. Prolog

Prolog merupakan bagian awal dalam sebuah seni pertunjukan, khususnya teater.

Prolog dalam pertunjukan teater memiliki variasi bentuk sebagai berikut.

1) Prolog Perpindahan Waktu

Jenis prolog ini merupakan penggambaran masa lalu atau masa depan tokoh utama sebelum masuk dalam peristiwa yang akan diceritakan. Bentuk pemanggungan jenis prolog ini dapat berupa narasi atau cuplikan adegan singkat.

2) Prolog Latar Belakang

Jenis prolog ini merupakan penggambaran latar belakang terjadinya situasi yang akan diceritakan. Sama seperti jenis prolog perpindahan waktu, bentuk pemanggungannya dapat berupa narasi atau cuplikan adegan singkat.

3) Gimik/Daya Pukau pada Awal Pertunjukan

Jenis prolog ini merupakan potongan adegan ketegangan yang sengaja ditampilkan pada awal pertunjukan agar penonton tertarik dan penasaran dengan kisah selanjutnya secara utuh.

b. Dialog

Dialog merupakan percakapan antartokoh dalam pertunjukan teater.

Dialog dalam struktur dramatik terdiri atas beberapa tahapan berikut.

1) **Eksposisi**

Eksposisi adalah adegan penggambaran awal, khususnya tokoh utama dan diikuti oleh tokoh-tokoh lainnya.

2) **Penanjakan**

Penanjakan adalah adegan mulai terjadinya penanjakan masalah yang ditandai dengan penekanan ketegangan masalah.

3) **Komplikasi**

Komplikasi adalah adegan mulai munculnya kerumitan dalam permasalahan dan konflik kepentingan antartokoh semakin meruncing.

4) **Klimaks**

Klimaks adalah adegan memuncaknya perselisihan pada semua tokoh dalam cerita.

5) **Resolusi**

Resolusi adalah adegan munculnya titik terang dari konflik yang ada, permasalahan yang dibangun dari awal mulai menemukan pemecahannya.

c. **Epilog**

Epilog merupakan penutup cerita. Dalam struktur dramatik, epilog merupakan tahapan akhir yang disebut sebagai konklusi, yaitu adegan hadirnya jawaban-jawaban atas semua permasalahan yang ada.

2. **Menyusun Peta Adegan**

Berikut ini contoh dalam menyusun peta adegan dari keseluruhan pertunjukan (contoh menggunakan pertunjukan seni drama tari dan musik dengan judul kisah Malin Kundang).

Babak	Alur Cerita	Pemain
Babak 1	<ul style="list-style-type: none">• Adegan 1 Pertunjukan dibuka dengan tarian randai (salah satu penarinya ialah Malin Kundang).	<ul style="list-style-type: none">• Malin Kundang• Penari• Pemusik (iringan)
	<ul style="list-style-type: none">• Adegan 2 Malin Kundang dan Bundo hidup bahagia meski dalam kondisi ekonomi yang pas-pasan.	<ul style="list-style-type: none">• Malin Kundang• Bundo• Pemusik (ilustrasi)

Babak	Alur Cerita	Pemain
	<ul style="list-style-type: none"> • Adegan 3 Malin Kundang merenung sendiri dan berencana untuk merantau. 	<ul style="list-style-type: none"> • Malin Kundang • Penari • Pemusik (ilustrasi)
	<ul style="list-style-type: none"> • Adegan 4 Malin Kundang berpamitan kepada Bundo untuk merantau. 	<ul style="list-style-type: none"> • Malin Kundang • Bundo
	<ul style="list-style-type: none"> • Adegan 5 Bundo bersenandung kesepian sendiri di rumah, merindukan Malin. 	<ul style="list-style-type: none"> • Bundo • Penari • Pemusik (iringan)
Babak 2	<p>Adegan 1 Malin Kundang mengalami kekerasan di tanah seberang, yaitu dirampok dan di-<i>bully</i> atau dirundung oleh preman pelabuhan.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Malin Kundang • Preman Pasar • Penari
	<p>Adegan 2 Malin Kundang bertemu seorang pedagang yang baik hati. Dia diajak berjualan dan menjadi asisten pedagang tersebut.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Malin Kundang • Pedagang
	<p>Adegan 3 Malin tumbuh menjadi pengusaha sukses.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Malin Kundang • Penari
	<p>Adegan 4 Malin menikahi perempuan cantik.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Malin Kundang • Putri • Penari (orang-orang)
Babak 3	<p>Adegan 1 Malin Kundang melakukan perjalanan bisnis menyeberang pulau.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Malin Kundang • Putri • Pengawal
	<p>Adegan 2 Menepi di sebuah pulau, Malin membagikan harta kekayaan kepada orang-orang di pesisir.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Malin Kundang • Putri • Pengawal • Penari (masyarakat)
	<p>Adegan 3 Adegan pertemuan haru antara Bundo dengan Malin.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Malin Kundang • Putri • Bundo
	<p>Adegan 4 Bundo murka dan mengutuk Malin menjadi batu.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Malin Kundang • Bundo

Peta adegan disusun untuk memberikan gambaran kepada seluruh pemain dalam keterlibatannya di setiap adegan. Melalui peta adegan, para kreator (sutradara, koreografer, komponis, dan para penata) mengetahui seberapa banyak tugas yang dibutuhkan dalam pertunjukan tersebut.

3. Menyusun Peta Kreasi

Naskah yang sudah ada atau siap untuk dipentaskan dapat dipetakan berdasarkan kebutuhan kreasi pertunjukan. Peta kreasi secara sederhana dapat dilihat seperti contoh berikut ini.

Peta Kreasi
Praha Malin Kundang
(Drama Musikal Seni Pertunjukan Wisata)

Babak	Adegan	Musik	Tari	Artistik
Babak 1	Adegan 1 Pertunjukan dibuka dengan tarian randai (salah satu penarinya ialah Malin Kundang).	Musik pembuka menggunakan iringan talempong, rebana, saluang, aguang, dan rebab yang dipadukan dengan efek musik digital.	Tarian pembuka menggunakan idiom randai pola melingkar.	Latar perdesaan Rumah sederhana
	Adegan 2 Malin Kundang dan Bundo hidup bahagia meskipun dalam kondisi ekonomi yang pas-pasan. Dan seterusnya	Musik ilustrasi menggunakan serunai.	Tidak ada tarian	Latar perdesaan <i>Hand property:</i> sapu lidi dan tempayan

Peta kreasi disusun mencakup seluruh adegan dari awal hingga akhir pertunjukan. Dengan demikian, setiap elemen pertunjukan (tari, musik, dan artistik) dapat memahami tugas dan capaian kerjanya masing-masing (Irawan, 2019). Peta kreasi menjadi acuan bersama dalam menciptakan kreativitas, khususnya bagi sutradara, koreografer, komponis, dan para penata.



Kegiatan Individu

Setelah menyusun rancangan pertunjukan, berilah tawaran ide kreatif untuk menambah sensasi pertunjukan agar lebih menarik! Tawaran ide kreatif dapat berupa keahlian yang dimiliki sendiri atau merekomendasikan kemampuan teman.

Berikut ini contoh tawaran sensasi.

Tawaran Sensasi	
Tawaran 1	Memasukkan permainan <i>fire dance</i> untuk menambah efek akrobatik. Saya dapat melakukannya karena pernah mengikuti pelatihan.
Tawaran 2	Salah satu tokoh menggunakan sepatu roda. Ada teman yang mengikuti klub sepatu roda.
Tawaran 3	
Tawaran 4	

E. Menyusun Tim Kreasi dan Produksi



Mari Berdiskusi

Buatlah kelompok kecil dengan anggota lima orang, lalu ikuti petunjuk berikut!

1. Setiap peserta didik menentukan satu karakter peran secara bebas, misalnya sebagai raja, nenek sihir, prajurit, ratu, gembala, dan sebagainya.
2. Latihlah tubuh dan ekspresi wajahmu sesuai karakter yang kamu pilih!
3. Berjalanlah tanpa mengeluarkan suara, cukup latih bahasa tubuh dan ekspresi wajah dengan beragam kegiatan hingga betul-betul meyakinkan!
4. Selanjutnya, tiap-tiap kelompok melakukan *fashion show*. Satu per satu anggota memeragakan perannya.
5. Pada saat satu kelompok melakukan *fashion show*, kelompok lain mengamati dan menebak peran yang sedang diperagakan. Jawaban ditulis di kertas yang telah disediakan.
6. Semua peserta didik secara bergilir memeragakan perannya.

7. Makin banyak teman yang dapat menebak peranmu, makin besar nilai yang kamu peroleh karena kamu dianggap dapat meyakinkan orang lain pada karakter yang kamu bawaikan.

Berikut ini contoh lembar menebak peran.

Nama :			
Kelas :			
Peragaan ke-1	Peragaan ke-6
Peragaan ke-2	Peragaan ke-7
Peragaan ke-3	Peragaan ke-8
Peragaan ke-4	Peragaan ke-9
Peragaan ke-5	dst.	

Kotak Informasi

Pada Semester 1 kamu sudah mengetahui bidang yang dibutuhkan dalam kerja kolektif menciptakan seni pertunjukan. Kamu tentu masih ingat bahwa untuk mewujudkan proyek seni pertunjukan dibutuhkan dua tim, yakni tim kreasi dan tim produksi.

1. Pemilihan Peran

Pemilihan peran atau *casting* dilakukan oleh sutradara dengan bantuan tim sesuai kebutuhan pertunjukan. Berikut ini beberapa metode dalam melakukan pemilihan peran.

a. Metode *Reading Naskah*

- 1) Seluruh pendukung, yaitu aktor, penari, tim musik, dan artistik duduk melingkar sambil memegang naskah.
- 2) Satu per satu pendukung membacakan dialog secara bergiliran tanpa memedulikan karakter peran yang dibacanya.
- 3) Sutradara membiarkan seluruh pendukung larut dalam proses membaca dan membiarkan mereka membangun imajinasinya masing-masing sekaligus mengamati kecocokan pemain jika diberikan peran tertentu.

- 4) Dengan sendirinya di dalam diri para aktor akan terbangun imajinasi mengenai karakter peran yang dibutuhkan. Para penari akan berimajinasi mengenai suasana dan rasa tari yang akan diciptakan. Penata pentas akan berimajinasi tentang kebutuhan ruang dan *setting* panggung yang sesuai. Tim pemusik mengimajinasikan instrumen musik yang akan diciptakan. Penata rias dan kostum pun akan membayangkan rancangannya berdasarkan kebutuhan cerita.
- 5) Setelah naskah selesai dibaca, sutradara meminta para pendukung untuk mengulang membaca seperti semula dengan sistem *cut to cut*. Sutradara akan meng-*cut* saat proses *reading* berlangsung untuk menjelaskan gambaran adegan-adegan yang dibaca.
- 6) Setelah naskah selesai dibacakan kedua kalinya, sutradara melakukan pemilihan peran berdasarkan pengamatannya dari *reading* tahap 1 dan tahap 2. Sutradara menyampaikan pandangannya dengan menunjuk pemain untuk menjadi peran tertentu.
- 7) Setelah naskah selesai dibacakan kedua kalinya, sutradara melakukan pemilihan peran berdasarkan pengamatannya dari *reading* tahap 1 dan tahap 2. Sutradara menyampaikan pandangannya dengan menunjuk pemain untuk menjadi peran tertentu.
- 8) Sutradara melakukan finalisasi *casting* dengan memastikan kembali pemilihan peran sesuai kecocokannya.

b. Metode Presentasi Dialog

- 1) Sutradara menyiapkan satu potongan dialog peran laki-laki dan perempuan untuk tiap-tiap tokoh dalam naskah.
- 2) Seluruh pemain diminta untuk menghafalkan potongan dialog tiap-tiap peran.
- 3) Sutradara mempersilakan setiap pemain untuk mempresentasikan aktingnya pada tiap-tiap peran yang dihafalkan. Saat para peserta melakukan presentasi, sutradara melakukan pengamatan dalam mencocokkan pemain dengan peran yang dibutuhkannya.
- 4) Sutradara melakukan finalisasi *casting* dengan memastikan kembali pemilihan peran sesuai kecocokannya.

c. Metode Peninjauan Visual

- 1) Sutradara meminta seluruh pemain untuk berdiri dan berjajar atau melakukan *fashion show* menjadi peran-peran tertentu.
- 2) Sutradara mengamati seluruh pemain untuk di-*casting* berdasarkan kecocokan visualnya, seperti tinggi badan, bentuk badan, bentuk wajah, bentuk rambut, dan sebagainya.

d. Metode Gabungan

- 1) Sutradara melakukan rangkaian metode *reading*, tetapi tidak langsung memutuskan *casting*-nya.
- 2) Setelah proses *reading*, sutradara meminta beberapa kandidat peran untuk mempresentasikan dialog tokoh tertentu untuk dipilih yang sesuai dengan kebutuhan.
- 3) Selanjutnya, sutradara meminta beberapa kandidat untuk melakukan peran tertentu dengan melakukan aksi jalan dan mengucapkan dialog.
- 4) Setelah melalui semua metode di atas, sutradara dapat menentukan pilihan *casting*-nya.

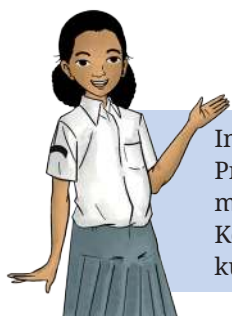


Casting untuk penari, pemusik, dan penata dapat dilakukan dengan mengamati presentasi skill individu atau portofolio kandidat.

2. Pemilihan Tim Produksi

Proyek seni pertunjukan wisata membutuhkan tim produksi yang akan mengurus masalah-masalah produksi seni pertunjukan di luar kerja kreasi. Tim produksi memiliki peran penting dan merupakan tim sukses terselenggaranya proyek ini. Untuk itu, berikut ini beberapa prinsip dalam menyusun tim produksi proyek seni pertunjukan wisata.

- a. Pimpinan produksi, humas, dan pemasaran (*marketing*) sebaiknya dipilih dari kelompok peserta didik yang hanya memiliki sedikit peran agar dapat menjaga kesibukannya sebagai pemain dan pimpinan proyek. Namun demikian, tetap dipilih orang yang memiliki kemampuan dalam memimpin produksi pertunjukan.
- b. Bendahara, sekretaris, dan bagian lainnya dipilih berdasarkan kemampuan dan kesiapan dalam menjalankan amanat tugas yang diembannya.
- c. Pemilihan tim produksi sebaiknya dilakukan dengan cara musyawarah untuk kebaikan bersama.
- d. Peserta didik yang tidak terlibat dalam tim produksi tetap membantu menjalankan produksi proyek.



Ingat, ya!
Proyek ini milik kalian bersama. Setiap masalah menjadi masalah bersama.
Kerja sama dan gotong royong yang solid adalah kunci kesuksesan kalian.



Kegiatan Individu

Setelah terbentuk tim kreasi dan tim produksi, tugas kamu ialah membuat tawaran rancangan sesuai dengan *casting* karakter dalam pertunjukan yang akan digarap.

Tawaran Rancangan Karya/Produksi	
Nama
Casting	Pemain (prajurit perang)
Tawaran Rancangan	
<ul style="list-style-type: none">• Prajurit bisa melakukan salto dan lompatan atraksi untuk adegan peperangan.• Menggunakan gaya tari campuran tradisi dan hip hop dalam musik peperangan.• Dst.	

F. Mengemas Adegan



Mari Beraksi

Bersiaplah dengan pakaian latihan dan berkumpul di lokasi latihan kemudian ikuti petunjuk berikut ini!

1. Buatlah kelas menjadi beberapa kelompok sesuai dengan jumlah babak dalam pertunjukan proyek yang akan digarap!
2. Tiap-tiap kelompok harus memiliki perwakilan aktor, penari, dan pemusik.
3. Tiap-tiap kelompok membuat fragmen yang mengisahkan cerita dalam babak tersebut.
4. Kelompok 1 membuat cuplikan babak 1, kelompok 2 membuat cuplikan babak 2, dan seterusnya.

5. Aktor memainkan dialog sendiri dengan cara berimprovisasi, begitu juga dengan penari dan pemusik.
6. Fragmen yang dibuat tidak harus sesuai dengan naskah yang ada, bisa berupa drama, teater tubuh, tari kreasi, dan lain-lain.
7. Presentasikan fragmen kalian di depan kelas secara bergantian!

Fragmen yang kalian presentasikan akan memberikan tawaran dan alternatif pilihan estetika kepada sutradara dan tim pertunjukan.

Kotak Informasi

Agar proses latihan lebih efektif, bagilah kelompok latihan berdasarkan perannya masing-masing!



Membagi kelompok garapan merupakan langkah pertama yang harus dilakukan dalam membentuk adegan. Sutradara membagi kelompok latihan berdasarkan bidang-bidang yang dibutuhkan. Kelompok-kelompok itu di antaranya kelompok teater, tari, musik, *setting*, dan kostum. Tiap-tiap kelompok dikoordinasi oleh para penatanya, sedangkan kelompok aktor langsung dikoordinasi oleh sutradara. Tiap-tiap kelompok dipisah untuk melakukan proses latihan sendiri-sendiri. Semua kelompok diberikan target waktu selama satu bulan untuk mengemas seluruh adegan.

Berikut ini kelompok latihan beserta aktivitasnya pada pengemasan adegan.

1. Kelompok Aktor bersama Sutradara

Aktivitas kelompok aktor antara lain sebagai berikut.

a. *Reading*

Para pemain/aktor membaca, memahami, bersepakat tentang karakter tokoh, alur cerita, isi naskah, dan adegan yang akan dipentaskan. Proses ini membantu seluruh pendukung memahami dan bersepakat tentang alur yang akan dimainkan agar bersinergi menjadi utuh satu kesatuan.

b. *Blocking*

Blocking adalah penempatan posisi aktor pada panggung untuk mengasah kepekaan ruang gerak aktor terhadap aktor lainnya atau terhadap keadaan dan ruang di atas panggung.

c. **Training**

Training adalah satu bentuk pelatihan khusus untuk memenuhi kebutuhan akan suatu tokoh yang diperankan oleh aktor. Tujuannya ialah agar aktor mendapatkan pengalaman baru dalam *skill* tertentu.

d. **Pendalaman Karakter**

Pendalaman karakter merupakan proses latihan seorang aktor untuk meningkatkan kemampuannya dalam menggali kedalaman peran. Tujuannya untuk mengasah kualitas akting, kepekaan, imajinasi aktor dalam mewujudkan perannya.

2. **Kelompok Penari bersama Koreografer**

Aktivitas kelompok penari antara lain sebagai berikut.

a. **Eksplorasi**

Eksplorasi merupakan proses pencarian ragam/bentuk gerak sesuai kebutuhan pentas. Tujuannya untuk mempertajam daya imajinasi koreografer dan penari dalam menemukan kebaruan ide-ide di dalamnya.

b. **Improvisasi**

Improvisasi adalah gerak spontan penari untuk memberi variasi. Gerak refleks harus tetap di bawah kontrol dan tetap terlihat bentuk dasarnya sesuai dengan ritme yang ada. Jadi, gerak refleks bukanlah gerakan sembarang. Tujuan gerak refleks ialah sebagai proses kreativitas penari dalam mengasah rasa spontanitasnya untuk merespons situasi dengan cepat, tetapi tetap masuk akal.

c. **Pembentukan**

Pembentukan merupakan proses menciptakan pola ragam/bentuk gerak dan penyelarasan oleh koreografer dan para penari dengan unsur tari lainnya, seperti musik, pola lantai, dan pendukung lainnya.

3. **Kelompok Pemusik bersama Komponis**

Aktivitas kelompok pemusik antara lain sebagai berikut.

a. **Reading Partitur**

Reading partitur merupakan proses pengarahan komponis kepada musikus untuk menjelaskan isi partitur. Tujuan proses ini ialah agar seluruh pemusik memiliki pemahaman yang sama.

b. **Improvisasi**

Improvisasi pada kelompok ini berarti permainan musik secara spontan untuk merespons kejadian pada pentas di atas panggung. Tujuan improvisasi

ialah untuk mengasah rasa musikalisasi seorang pemain musik dan kreativitasnya dalam bermusik.

c. Penciptaan

Penciptaan merupakan proses kreatif menciptakan musik ilustrasi dan iringan dalam merespons dan mendukung alur naskah sesuai kesepakatan.

4. Kelompok Setting bersama Penata Panggung

Aktivitas kelompok *setting* antara lain sebagai berikut.

a. Merancang Gambar

Membuat sketsa/rancangan tentang ruang penataan, meliputi *setting* tempat, *setting* panggung, *setting* suasana. Tujuannya untuk menjadi pedoman penciptaan.

b. Memilih Bahan

Menyiasati agar setiap bentuk penataan ruang yang ditampilkan di panggung dapat menyerupai atau memiliki kedekatan dengan bentuk aslinya. Tujuannya adalah agar biaya artistik menjadi jauh lebih murah dibandingkan biaya untuk *setting* panggung sesuai aslinya.

c. Membuat Setting

Proses kreatif para penata panggung untuk menciptakan atau membuat keperluan panggung sesuai alur dan tema naskah.

5. Kelompok Kostum bersama Penata Kostum

Aktivitas kelompok kostum antara lain sebagai berikut.

a. Merancang Gambar

Membuat rencana gambar sebagai acuan kelengkapan kostum yang dibutuhkan. Tujuannya untuk memudahkan penata kostum dalam membuat pola detail sebelum menjahit kostum tersebut.

b. Memilih Bahan

Menentukan jenis bahan yang mendekati bahan kostum yang diinginkan. Tujuannya untuk mendapatkan biaya lebih murah dalam pembuatan kostum dan kelengkapannya.

c. Membuat Kostum

Proses kreatif penata kostum dan tim dalam menciptakan atau menjahit kostum dan kelengkapannya untuk mendukung para tokoh yang diperankan aktor dalam satu pementasan.

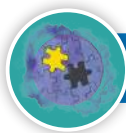


Kegiatan Individu

Setiap selesai proses latihan mengemas adegan, buatlah laporan perkembangan dan evaluasi (*logbook*) yang memuat masukan serta kritikan dari sutradara dan pendukung lain. Berikut ini contoh laporan perkembangan latihan.

Logbook Latihan		
1.	Nama Peserta Didik
2.	<i>Casting</i>	Peran Malin Kundang
3.	Babak	2 (dua)
4.	Adegan	4 (empat)
5.	Deskripsi Adegan	Pesta pernikahan Malin dengan Putri yang dilaksanakan secara mewah dan semarak dengan musik dan tarian.
6.	Latihan ke-	7 (tujuh)
7.	Capaian Latihan	<ul style="list-style-type: none"> • Sudah hafal dialog • Hafal <i>blocking</i>
8.	Capaian Berikutnya	<ul style="list-style-type: none"> • Pendalaman karakter • <i>Training</i> melancarkan tari randai
Kritikan:		
<ul style="list-style-type: none"> • Belum menunjukkan tubuh karakter tokoh Malin Kundang. • Nyanyian belum dihayati. 		

G. Mengemas Babak



Mari Beraksi

Bersiaplah dengan pakaian latihan dan berkumpul di lokasi latihan! Ikuti petunjuk berikut ini!

1. Buatlah kelas menjadi beberapa kelompok sesuai dengan jumlah babak dalam pertunjukan proyek yang akan digarap!
2. Pada tiap-tiap kelompok harus terdapat aktor, penari, dan pemusik.
3. Tiap-tiap kelompok membuat fragmen musikal yang mengisahkan cerita dalam babak tersebut.

4. Fragmen musikal artinya kalian menirukan satu adegan pertunjukan dengan cara dinyanyikan.
5. Kelompok 1 membuat cuplikan babak 1, kelompok 2 membuat cuplikan babak 2, dan seterusnya.
6. Presentasikan fragmen musikal kalian di depan kelas secara bergantian!

Kotak Informasi

Pembentukan babak itu seperti menjahit potongan-potongan kain yang tercecer sehingga saling menempel dan menjadi sebuah baju.



1. Kolaborasi Antarbagian

Proses yang dilakukan dalam mengemas babak ialah menggabungkan hasil latihan antarkelompok untuk menjadi satu kesatuan. Seluruh kelompok ikut berlatih. Kelompok aktor, tari, musik, kostum, dan artistik bertemu dalam latihan gabungan (Sumarno, 2017). Berikut ini merupakan prinsip-prinsip dalam kolaborasi antarbagian.

- a. Capaian tim artistik (*setting* panggung) ialah menghadirkan hasil kerjanya untuk dicoba agar seluruh pemain dapat beradaptasi dengan ruang panggung yang baru.
- b. Capaian tim kostum ialah menunjukkan beberapa kostum yang telah jadi, terutama *hand property* agar dapat dicoba dan digunakan oleh para pemain.
- c. Kelompok aktor, tari, dan musik menunjukkan hasil latihannya dengan saling mengapresiasi agar seluruh pemain yang terlibat dapat meninjau dan menyelaraskan.
- d. Sutradara dibantu oleh koreografer dan komponis mulai menggabungkan seluruh komponen pertunjukan agar semuanya menyatu menjadi tampilan yang menarik.
- e. Sutradara berperan sebagai penentu jika terjadi selisih pendapat atau gagasan antarpemain.
- f. Perbedaan pendapat atau gagasan dalam kolaborasi merupakan hal yang wajar. Oleh karena itu, dibutuhkan kebesaran hati apabila terdapat bagian hasil latihan yang harus diubah atau bahkan dihilangkan.
- g. Kunci utama dari proses kolaborasi antarbagian ini ialah saling menghargai dan berpikir visioner untuk kualitas dan kesuksesan pertunjukan bersama.

2. Membuat Transisi Adegan

Tahukah kamu, setiap adegan dalam pertunjukan seni (terutama teater) memiliki tingkatan emosi tersendiri. Maka, jika kita menggabungkan dua adegan atau lebih menjadi satu, dibutuhkan suatu transisi untuk menyambung antaremosi pada adegan tersebut. Transisi antaradegan merupakan kreativitas untuk menjaga kenyamanan penonton dalam mengikuti alur cerita yang dinikmatinya. Berikut ini contoh kreativitas transisi adegan yang umum terdapat dalam pertunjukan seni drama tari dan musik.

a. *Blackout*

Teknik *blackout* biasa dilakukan dalam pertunjukan teater dengan cara meredupkan lampu hingga gelap lalu menerangi kembali untuk masuk ke adegan berikutnya. Pada saat *blackout*, biasanya dimanfaatkan untuk mengubah *setting* panggung.

Teknik *blackout* memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihannya, teknik transisi ini dapat dimanfaatkan untuk mengubah tatanan *setting* panggung tanpa terlihat oleh penonton. Kekurangannya ialah memutus emosi penonton karena pada saat lampu menyala kembali, emosi penonton seperti dimulai dari titik nol.

b. Musik Iringan

Teknik ini biasa dilakukan dalam pertunjukan yang menggunakan idiom tradisi atau drama musikal. Setelah satu adegan selesai, masuk iringan musik untuk menuju ke adegan berikutnya tanpa memadamkan lampu. Jika terjadi perubahan *setting* panggung, penonton dibiarkan begitu saja untuk melihat aktivitas para kru dalam mengubah *setting*.

Kelebihan teknik ini ialah emosi penonton untuk masuk ke adegan berikutnya masih dapat terjaga karena biasanya pemilihan musik iringan disesuaikan dengan suasana yang akan dibangun pada adegan berikutnya. Kekurangannya ialah mata penonton terganggu dengan pergerakan pekerja panggung.

c. Tarian Transisi

Teknik ini biasa digunakan dalam bentuk pertunjukan kolosal. Tanpa melakukan *blackout*, area panggung diisi dengan tarian yang tujuannya untuk mengalihkan perhatian penonton pada aktivitas *crew* atau pekerja yang sedang melakukan perubahan *setting* di atas panggung.

Kelebihan teknik ini ialah emosi penonton untuk masuk ke adegan berikutnya masih dapat terjaga, bahkan dapat meningkat sesuai tangga dramatikanya. Kekurangannya, dibutuhkan banyak pemain untuk membuat transisi adegan tersebut.

Kamu suka transisi adegan yang mana? Ingat, ya, jangan asal pilih! Kamu harus punya alasan sesuai dengan kebutuhan pertunjukannya.



Berikut ini contoh aplikasi transisi antaradegan. Contoh yang digunakan ialah pertunjukan "Malin Kundang".

Babak	Adegan	Transisi	Adegan
Babak 1	Adegan 1	Musik Iringan Pada akhir adegan tarian randai, musik mengalun mengiringi keceriaan Malin dan Bundo yang sedang bercengkerama di halaman rumah.	Adegan 2
	Adegan 2	Tarian Transisi Pada akhir dialog dengan satu cahaya meremang mengantarkan Malin ke perenungan di malam hari. Beberapa penari membuat komposisi gerak untuk menggambarkan peraduan hati Malin kepada bulan yang bercahaya.	Adegan 3
	Adegan 3	Blackout & Musik Iringan Lampu <i>blackout</i> dengan iringan musik sedih. Setelah lampu terang, Malin sudah mengenakan baju untuk merantau sambil membawa bungkusan kain di punggungnya. Di hadapan Bundo Malin berpamitan dan meneteskan air mata.	Adegan 4

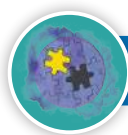


Kegiatan Individu

Setiap selesai proses latihan mengemas babak, buatlah laporan perkembangan dan evaluasi (*logbook*) yang memuat masukan serta kritikan dari sutradara dan pendukung lain! Berikut ini contoh laporan perkembangan latihan.

Logbook Latihan		
1.	Nama Peserta Didik
2.	<i>Casting</i>	Peran Bundo
3.	Babak	1 (satu)
4.	Adegan	2 (empat)
5.	Deskripsi Adegan	Bundo dan Malin Kundang melakukan aktivitas sehari-hari dalam suasana kesederhanaan.
6.	Latihan ke-	15 (lima belas)
7.	Capaian Latihan	<ul style="list-style-type: none"> • Musik ilustrasi sudah masuk • Pendalaman karakter mulai dimainkan
8.	Capaian Berikutnya	<ul style="list-style-type: none"> • Penyesuaian musik dan dialog lebih dalam • Mencoba kostum dan <i>hand property</i>.
Kritikan: <ul style="list-style-type: none"> • Emosi masih kurang terbangun • Dialog masih kurang lepas/masih terlihat teknis. 		

H. Mengemas Pertunjukan Utuh



Mari Beraksi

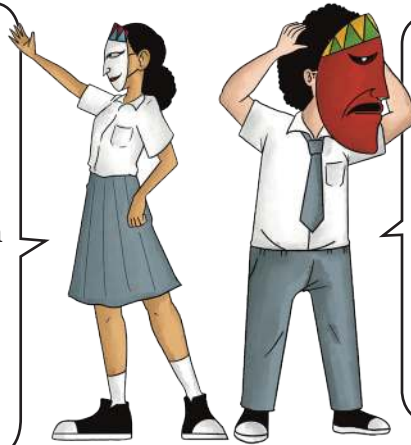
Bersiaplah dengan pakaian latihan dan berkumpul di lokasi latihan! Ikuti petunjuk berikut ini!

1. Buatlah kelas menjadi beberapa kelompok sesuai dengan jumlah babak dalam pertunjukan proyek yang akan digarap!
2. Pada tiap-tiap kelompok harus terdapat perwakilan aktor, penari, dan pemusik.
3. Tiap-tiap kelompok membuat fragmen parodi yang mengisahkan cerita dalam babak tersebut.
4. Fragmen parodi artinya kalian menirukan satu adegan pertunjukan dengan gaya lelucon atau kelucuan.
5. Kelompok 1 membuat cuplikan babak 1, kelompok 2 membuat cuplikan babak 2, dan seterusnya.
6. Presentasikan fragmen parodi kalian di depan kelas secara bergantian!

Kotak Informasi

Mengemas pertunjukan utuh berarti menata keseluruhan materi seni pertunjukan wisata. Tahapan ini merupakan tahapan akhir dalam proses pengemasan. Pada tahapan ini seluruh adegan dan babak sudah tergarap seluruhnya dengan sentuhan musik dan artistik. Proses mengemas pertunjukan utuh dilakukan untuk mengatasi hal-hal teknis kolaborasi. Selain itu, juga untuk memastikan kembali apakah alur cerita dan tangga dramatik sudah tersusun dengan baik atau belum. Teknik latihan pada tahapan ini dilakukan dengan dua cara, yakni *cut to cut* dan *run through*.

Cut to cut adalah proses latihan pertunjukan secara utuh. Dalam hal ini sutradara dapat menghentikan adegan sementara untuk memberikan pengarahan pada pemain dan pendukung.



Run through adalah proses latihan pertunjukan secara utuh. Sutradara membiarkan latihan berjalan selesai sampai akhir. Masukan dan pengarahan sutradara dilakukan pada akhir latihan.

Berikut ini adalah prinsip-prinsip dalam mengemas pertunjukan utuh dengan teknik *cut to cut*.

1. *Cut* dilakukan ketika ada pemain atau pendukung lain yang lupa dialog atau salah adegan.
2. *Cut* dilakukan apabila sutradara merasa ada yang kurang pas atau irama permainan tidak berjalan semestinya.
3. *Cut* dilakukan apabila terjadi gangguan teknis di luar permainan pertunjukan.
4. Pada saat sutradara melakukan *cut*, saat itu juga dilakukan perbaikan dan penyesuaian, lalu kembali *run*, dimulai dari adegan yang diperbaiki tersebut.
5. *Cut* juga bisa diminta oleh pemain, penari, pemusik, atau para penata apabila terjadi salah pengertian dan gangguan teknis pada tiap-tiap pendukung.

Berikut ini prinsip-prinsip dalam mengemas pertunjukan utuh dengan teknik *run through*.

1. *Run through* dilakukan saat semua permasalahan teknis sudah menemukan solusinya.
2. *Run through* dilakukan saat semua pendukung sudah memahami tugas dan tanggung jawabnya masing-masing secara menyeluruh.
3. Jika terjadi kesalahan pada *run through*, latihan harus terus berjalan dan tidak boleh berhenti.

4. Pertanyaan, masukan, dan pengarahannya hanya dilakukan apabila rangkaian latihan pertunjukan sudah selesai dan disampaikan dalam forum evaluasi.
5. Sutradara hanya mencatat bagian-bagian yang perlu disempurnakan dan disampaikan pada saat evaluasi.

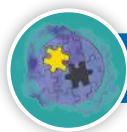


Kegiatan Individu

Setiap selesai proses latihan mengemas pertunjukan utuh, buatlah laporan perkembangan dan evaluasi (*logbook*) yang memuat masukan serta kritikan dari sutradara dan pendukung lain! Berikut ini contoh laporan perkembangan latihan.

Logbook Latihan		
1	Nama Peserta Didik
2	<i>Casting</i>	Malin Kundang
3	Babak	1, 2, dan 3
4	Adegan	Seluruhnya
5	Deskripsi adegan	Cerita utuh dari awal hingga akhir
6	Latihan ke-	23 (dua puluh tiga)
7	Capaian Latihan	<ul style="list-style-type: none"> • Sudah masuk <i>run through</i> • Irama permainan mulai terasa
8	Capaian Berikutnya	<ul style="list-style-type: none"> • Menguji kelayakan karya • Penyesuaian dengan kostum dan lampu
Kritikan: <ul style="list-style-type: none"> • Masih ada hal-hal teknis dalam perubahan adegan atau transisi yang mengganggu pementasan. • Beberapa pembabagan adegan waktunya tidak tepat. 		

I. Menata Panggung Pertunjukan



Mari Beraksi

Buatlah kelompok yang anggotanya terdiri atas 4–5 orang, lalu perhatikan petunjuk berikut ini!

1. Buatlah maket panggung sederhana dari alat dan bahan kelengkapan sekolah yang kalian miliki!

2. Siapkan satu buah *clipboard* atau papan ujian sebagai media panggung!
3. Siapkan alat kelengkapan sekolah sebagai media dalam membuat tata artistik panggung (contohnya kotak pensil, penghapus, serutan pensil, dan lain-lain)!
4. Manfaatkan media yang ada di lingkungan sekolah untuk melengkapi panggung (contohnya ranting, pohon, kerikil, daun, dan lain-lain)!
5. Setelah semua bahan siap, tentukan tema panggung yang akan dibuat maket! Sebagai contoh, tema panggung untuk pertunjukan teater Roro Jongrang, untuk tari kontemporer, dan sebagainya).
6. Kerjakan maket panggung secara berkelompok dan presentasikan hasilnya di depan kelas!

Dokumen Tugas

Nama Kelompok	
Nama Anggota	
Tema Maket	
Gambar / Foto Maket	

Kotak Informasi

Tahukah kamu bahwa seni pertunjukan belum sempurna mencapai nilai estetikanya jika belum mendapatkan sentuhan artistik. Penataan artistik sebuah pertunjukan sangat bergantung pada bentuk panggung pementasan.

Mari kita mulai dengan mengenal bentuk-bentuk panggung pertunjukan!



1. Ragam Bentuk Panggung

a. Bentuk Panggung *Proscenium*

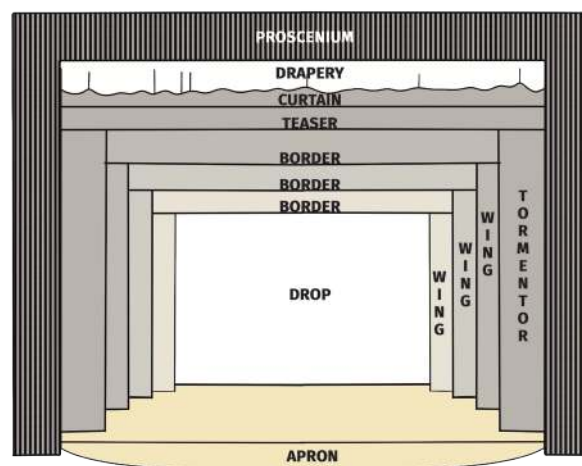


Gambar 4.9 Contoh Bentuk Panggung *Proscenium*

Sumber: Taman Budaya DI Yogyakarta (2022)

Prinsip-prinsip panggung *proscenium* antara lain sebagai berikut.

- 1) *Proscenium* atau lengkung *proscenium* adalah bingkai atau figura. Pertunjukan yang disaksikan oleh para penonton seperti dipentaskan dalam sebuah bingkai.
- 2) Posisi penonton dengan panggung hanya satu arah, yaitu saling berhadapan.
- 3) Penonton tidak dapat melihat aktivitas di sisi panggung karena tertutup oleh bingkai atau lengkung *proscenium*.
- 4) Bagian-bagian dari panggung *proscenium* terdiri atas lengkung *proscenium*, apron, *side wing*, *tormentor*, *border*, dan *backdrop*.



Gambar 4.10 Bagian-bagian Panggung *Proscenium*

Berikut ini merupakan penjelasan tentang bagian-bagian dalam panggung *proscenium*.

Tabel 4.1 Bagian-bagian Panggung *Proscenium*

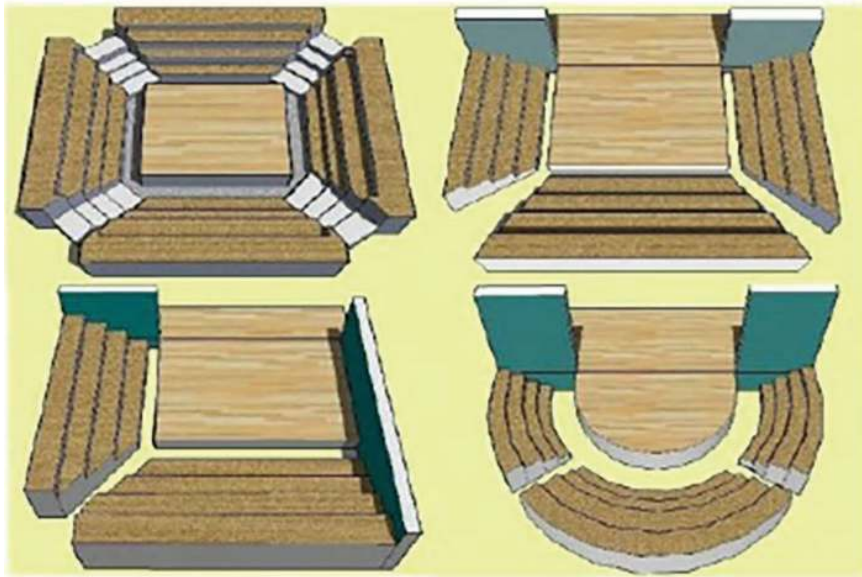
No.	Nama	Keterangan
1.	Apron	Area yang terdapat di bagian depan panggung. Bentuknya bisa persegi mengikuti lebar panggung atau melengkung dari ujung kanan ke kiri panggung.
2.	<i>Tormentor</i>	Bingkai pelapis yang terdapat di belakang <i>proscenium</i> berfungsi untuk mempersempit dinding pentas.
3.	<i>Drapery</i>	Kain yang membentuk kerutan-kerutan sebagai hiasan <i>proscenium</i> . Di beberapa tempat <i>drapery</i> juga digunakan sebagai tirai pembuka dan penutup panggung untuk dimulainya pertunjukan. <i>Drapery</i> akan turun menutupi area depan panggung saat pertunjukan telah usai.
4.	<i>Curtain</i>	Kain pelapis yang dipasang di belakang <i>drapery</i> , fungsinya sebagai pembentuk ruang bagian atas.
5.	<i>Teaser</i>	Kain yang dipasang di bagian atas melintang menutupi ujung kanan dan kiri <i>tormentor</i> .
6.	<i>Wing</i>	Kain yang dipasang di bagian sisi kiri dan kanan panggung sebagai sarana pembentuk ruang. <i>Wing</i> terdiri atas empat lapis atau lebih, berfungsi sebagai jalur sirkulasi keluar masuk pemain dan properti panggung.
7.	<i>Border</i>	Kain yang melintang di bagian atas panggung antara tiap baris <i>wing</i> kanan dan kiri. Selain berfungsi sebagai pembentuk ruang <i>wing</i> , <i>border</i> juga berfungsi menutupi lampu agar tidak terlihat langsung oleh penonton.
8.	<i>Drop</i>	Kain latar yang dipasang di bagian belakang panggung. Dalam beberapa pentas seni, <i>drop</i> bisa diberi gambar untuk memberikan suasana pertunjukan.

b. Bentuk Panggung Arena

Prinsip-prinsip panggung arena antara lain sebagai berikut.

- 1) Terdapat tiga bentuk panggung arena, yaitu 4 arah, 3 arah, dan 2 arah.
 - a) Arena empat arah artinya penonton tersebar di semua sisi dan panggungnya bisa berbentuk kotak atau lingkaran.
 - b) Arena tiga arah artinya penonton tersebar dalam tiga arah, yakni depan, sisi kanan, dan sisi kiri. Panggungnya bisa berbentuk tapal kuda atau setengah lingkaran.

- c) Arena dua arah artinya penonton terbagi ke dalam dua sisi, yakni sisi kiri dan kanan, atau sisi serong kiri dan serong kanan.
- 2) Arena dibentuk untuk kebutuhan kedekatan antara pemain dengan penonton.
- 3) Penonton dapat melihat segala aktivitas di area sisi-sisi panggung.
- 4) Pada beberapa jenis pertunjukan di panggung arena, penonton dapat berpartisipasi atau terlibat langsung dalam pertunjukan.



Gambar 4.11 Ragam Bentuk Panggung Arena

a. Panggung Thrust



Gambar 4.12 Contoh Bentuk Panggung Thrust

Sumber: NOW Doublespace Photography (2022)

Prinsip-prinsip panggung *thrust* antara lain sebagai berikut.

- 1) Panggung *thrust* merupakan penggabungan bentuk *proscenium* dan arena.
- 2) Panggung ini memiliki dua bagian yang dipisahkan oleh bingkai, bagian depan yang menjorok ke arah penonton, sedangkan bagian belakang seperti *proscenium*.



Ingat, ya! Setiap bentuk panggung memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing, tergantung apa kebutuhan kita dalam mementaskan seni pertunjukan.

4. Menata Panggung

Apakah kamu pernah melihat dekorasi panggung dalam sebuah pertunjukan seni? Pernahkah kamu terlibat dalam pembuatan dekorasi panggung? Mendekorasi panggung artinya menata agar panggung yang dijadikan tempat pertunjukan dapat mendukung pesan atau maksud yang ingin ditampilkan oleh kreator.

Berikut ini beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam menata panggung.

a. Mengenal Alat dan Bahan Properti Panggung

1) Alat

Dalam membuat properti panggung dibutuhkan alat-alat yang umum digunakan, di antaranya sebagai berikut.

- a) Alat tulis/penanda, seperti pensil, spidol, bolpoin, dan sebagainya.
- b) Alat potong, seperti gergaji, golok, pisau, cutter, gunting, dan sebagainya.
- c) Alat perkakas, seperti palu, tang potong, tang catut, serutan kayu, obeng, pahat, dan sebagainya.
- d) Alat pengukur, seperti penggaris, meteran, waterpass, dan sebagainya.

2) Bahan

Berikut ini bahan-bahan yang biasa digunakan dalam pembuatan properti panggung.

- a) Kayu, seperti jati, mahoni, kamper, pinus, meranti, sengon, dan sebagainya.
- b) Tripleks, seperti meranti, kamper, agathis, dan sebagainya.
- c) Bambu, seperti betung, apus, wulung, dan sebagainya.
- d) Kertas, seperti karton, semen, dupleks, dan sebagainya.

- e) Kain, seperti katun, rayon, brokat, blacu, kanvas, tyle, dan sebagainya.
- f) Bahan olahan, seperti stereofom, vinil, spon ati, dan sebagainya.
- g) Pewarna, seperti cat air, cat minyak, bibit warna, dan sebagainya.
- h) Perekat, seperti lem, staples, paku, lakban, tali, kawat bengrat, dan sebagainya.

Untuk gambaran bahan dan alat di atas, kamu dapat melihatnya melalui pranala berikut ini.



Pranala video:
<https://youtu.be/KPyg54IYGzc>

Pindai Aku



Gambar 4.13 Alat dan Bahan Property Panggung Seni Pertunjukan
 Sumber : Berteater (2022)



Ingat, ya! Prinsip seorang penata artistik ialah mengolah bahan yang murah menjadi terlihat mewah.

b. Menata Panggung

1) Tata Panggung Realis

Menata panggung realis berarti kamu diminta menghadirkan ilusi terhadap realitas. Artinya, seorang penata artistik harus berupaya menghadirkan gambaran realitas secara riil di atas panggung.



Gambar 4.14 Tata Panggung Artistik dalam Pertunjukan Teater Realis

Sumber: Indonesia Kaya/STB (2018)

Berikut ini prinsip-prinsip menata panggung realis.

- Panggung realisme menghadirkan pertunjukan pada bentuk ilusi realitas keseharian.
- Area panggung dibuat menjadi gelap agar fokus pandangan penonton lebih terpusat pada peristiwa dalam panggung.
- Jarak antara penonton dengan panggung diatur sedemikian rupa demi terwujudnya ilusi realitas dalam panggung.

Hati-hati, ya! Menjadi realis bukan berarti semua barang yang ada di rumah dibawa ke panggung. Meskipun realis, kamu tetap membutuhkan perhitungan ukuran dan volume untuk mencapai ilusi realitas.



2) Tata Panggung Nonrealis

Menata panggung nonrealis berarti tidak menghadirkan ilusi terhadap realitas kehidupan. Artinya, seorang penata artistik lebih cenderung mewujudkan tata panggung dalam bentuk simbolis dan tidak rasional.



Gambar 4.15 Tata Artistik Panggung Nonrealis

Sumber: Nurdiansyah/Tempo (2019)

Prinsip-prinsip menata panggung nonrealis antara lain sebagai berikut.

- Panggung nonrealisme menghadirkan pertunjukan pada bentuk yang irasional.
- Benda-benda yang ditampilkan di atas panggung sudah tidak lagi merepresentasikan benda pada kehidupan realitas sehari-hari.
- Batas panggung dan penonton sudah tidak lagi memiliki ukuran yang jelas, bahkan penonton bisa saja berada sangat dekat dengan pemain.

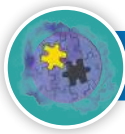


Kerja Mandiri

Setelah kamu memahami bentuk panggung dan penataannya, buatlah rancangan *setting* panggung untuk rencana pementasan seni pertunjukan wisata yang sedang kamu garap! Buatlah rancangan artistik untuk satu adegan dalam bentuk sketsa! Kerjakan dengan mengikuti format berikut!

Nama
Sketsa Adegan	Penutup
Sketsa	

J. Menata Kostum dan Rias



Mari Beraksi

Buatlah kelompok yang terdiri atas dua orang lalu perhatikan petunjuk berikut ini!

1. Siapkan bahan rias sederhana berwarna putih, merah, dan hitam! Gunakan bahan *body painting* atau bahan alternatif lainnya! Untuk *make up* putih, kamu dapat menggunakan bedak dasar berwarna putih atau cerah. Untuk *make up* merah, kamu dapat menggunakan lipstik, *eyeshadow*, atau *blush on*. Untuk *make up* hitam, kamu dapat menggunakan pensil alis, *eyeliner*, atau *eyeshadow*.
2. Riaslah wajah temanmu dengan tema badut seperti contoh di bawah ini!



3. Kerjakan riasan tersebut dengan batas waktu yang telah ditentukan gurumu!
4. Presentasikan hasil rias kalian dalam bentuk *fashion show*!

Kotak Informasi

Tata rias dan busana dalam seni pertunjukan dibutuhkan untuk memperkuat karakter pemain, baik aktor, penari, maupun pemusik yang ingin dihadirkan secara visual di atas panggung. Selain itu, tata rias dan busana turut mendukung gerak, ekspresi, maupun watak pemain dalam menyampaikan emosinya kepada penonton.

Berikut ini beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam menata kostum dan rias.

1. Mengenal Alat dan Bahan Kostum

a. Alat

Berikut ini alat-alat yang umum digunakan dalam membuat kostum.

- 1) Alat tulis/penanda, seperti pensil, kapur jahit, pensil warna, dan lain-lain.
- 2) Alat potong, seperti gunting, *cutter* kain, gunting benang, dan lain-lain.
- 3) Alat pengukur, seperti penggaris, meteran kain, dan lain-lain.
- 4) Alat bantu, seperti jarum, pendedel, *tracing wheels*, penusuk benang, dan lain-lain.
- 5) Mesin, seperti mesin jahit, mesin obras, mesin bordir, mesin rajut, mesin lubang kancing, *handpress* kancing, dan lain-lain.

b. Bahan

Berikut ini bahan-bahan yang umum dibutuhkan dalam membuat kostum.

- 1) Kain, seperti katun, rayon, brokat, blacu, kanvas, *tyle*, dan lain-lain.
- 2) Perekat, seperti kain kancing, kancing klik, velcro (*prepet*), ritsleting, kancing kait, peniti, dan lain-lain.
- 3) Benang, seperti benang jahit, benang wol, benang karet, dan lain-lain.
- 4) Pelengkap, seperti karet baju, bahu *padding*, kain keras, dan lain-lain.

c. Aksesori

Selain alat dan bahan, dalam menciptakan kostum pertunjukan dibutuhkan aksesoris dan pelengkap. Contoh aksesoris antara lain bros, pita, renda, gesper, manik-manik, payet, dan lain-lain.

Untuk gambaran bahan dan alat di atas, kamu dapat melihatnya melalui pranala berikut ini.



Gambar 4.16 Alat dan Bahan Kostum Seni Pertunjukan

Sumber : Berteaer (2022)

2. Prinsip dalam Menata Kostum Pertunjukan

Dalam menata kostum pertunjukan perlu diperhatikan beberapa hal berikut ini.

- Membaca naskah atau konsep pertunjukan agar mengetahui detail yang ingin diwujudkan dalam kostum.
- Mengetahui fisik pemain, yaitu tinggi badan, ukuran badan, dan lain-lain.
- Mengetahui aktivitas peran yang dimainkan, misalnya banyak adegan lompat-lompat atau adegan tenang, dan lain-lain.
- Merancang kostum atau membuat desain lalu menyepakatinya bersama sutradara dan para penata.
- Memilih bahan kostum yang telah disesuaikan dengan kebutuhan gerak dan cahaya.
- Membuat kostum dengan mengukur badan, membuat pola, memotong kain, menjahit, dan *finishing*.

3. Proses Membuat Kostum

Berikut ini contoh tahap demi tahap dalam membuat kostum *cloak*/jubah/mantel. Tahapan berikut ini berdasarkan urutan gambar.

- Siapkan bahan kain dengan ukuran lebar 1,5 meter dan panjang 2 meter atau sesuai kebutuhan! Peralatan yang diperlukan antara lain penggaris, pita ukur, gunting kain, pensil kapur atau kapur jahit, dan jarum pentul.

- b. Gunakan pensil kapur dan penggaris sudut! Ukur bahan kain pada posisi kiri bawah untuk membuat tudung kepala! Buatlah garis lurus ke atas dengan panjang 55,88 cm dan potong dengan gunting sepanjang ukuran tersebut! Ukurlah pada bagian bawah bahan kain tudung yang sudah kamu potong tadi sepanjang 48,13 cm dan buatlah garis horizontal! Lalu potong dengan gunting!
- c. Untuk pembuatan jubah, ukurlah bahan kain sepanjang 76,2 cm atau sesuai yang diinginkan!
- d. Guntinglah sesuai ukuran tersebut atau sesuai panjang jubah yang diinginkan!
- e. Jahitlah tepi kain untuk jubah dan kain untuk tudung masing-masing dengan ukuran 1,27 cm!
- f. Lipatlah ke arah dalam sesuai ukuran di atas, kemudian jahitlah!
- g. Setelah selesai menjahit semua tepi kain jubah dan tudung, sekarang satukan bagian atas tudung dengan menjahitnya!
- h. Pada bagian atas jubah sisakan kain 2,5 cm kemudian jahit dengan ujung benang yang disisakan dan dibiarkan menggantung.
- i. Dari sisa benang yang dibiarkan menggantung, tariklah ujung benang perlahan untuk membentuk kerutan pada atas bahan jubah! Lakukan dengan hati-hati agar benang tidak putus dan menghasilkan kerutan yang diinginkan!
- j. Gunakan jarum pentul untuk menyatukan bagian tudung jubah yang sudah jadi sebelumnya dengan bagian atas jubah yang berkerut! Temukan posisi luar jubah dengan luar tudung, kemudian satukan dengan jarum pentul sambil dijahit agar posisi tidak bergeser!
- k. Jubah dan tudung siap digunakan.



Gambar 4.17 Tahapan Membuat Kostum Mantel

Sumber: Ann Le (2012)

4. Mengenal Alat dan Bahan Rias

a. Alat

Berikut ini alat-alat yang umum digunakan untuk merias rambut.

- 1) Sisir, seperti sisir sasak, sisir blow, *pickcomb*, sisir *paddle*, sisir *styling*, sikat bulu, dan lain-lain.
- 2) Penata rambut, seperti *hair dryer*, catokan rambut, pengeriting rambut, *roll* rambut, jepitan, *hair loop*, dan lain-lain.
- 3) Kelengkapan rias, seperti kuas *make up*, meja cermin, *box make up*, spon *make up*, *blander beauty*, *air brush*, dan lain-lain.

b. Bahan Rias rambut

Berikut ini bahan-bahan yang umum digunakan dalam rias rambut seni pertunjukan.

- 1) Cat/semir rambut sebagai pewarna rambut untuk mengubah dari warna aslinya.
- 2) *Hair spray* berfungsi untuk mempertahankan tatanan rambut dalam jangka waktu yang lama.
- 3) Konde, yaitu rambut tambahan yang ditata dengan cara melingkar/menggulung diletakkan di belakang kepala.
- 4) Wig sebagai rambut tiruan untuk mengubah bentuk dan karakter rambut aslinya.

c. Bahan Rias Wajah

Berikut ini bahan-bahan yang umum dibutuhkan dalam rias wajah seni pertunjukan.

- 1) *Fondation* digunakan sebagai dasar sebelum *make up*.
- 2) Pensil alis berfungsi untuk menggambar dan menegaskan bentuk alis, menegaskan aksentuasi garis wajah.
- 3) *Eyeline* berfungsi untuk mempertegas atau membentuk garis mata sesuai efek yang dibutuhkan.
- 4) *Eyeshadow* berfungsi untuk memberi efek bayangan dan gradasi sesuai karakter yang dibutuhkan.
- 5) Lipstik berfungsi untuk memberikan warna pada bibir sesuai kebutuhan karakter.
- 6) *Face and body paint* berfungsi untuk menggambar, melukis, atau mewarnai bagian wajah dan tubuh.
- 7) *Spirit gum adhesive* merupakan perekat untuk rambut palsu, kumis palsu, janggut, dan sebagainya atau untuk merekatkan *scar wax* agar tahan lebih lama.
- 8) *Scar wax* berfungsi untuk memberikan *special effect* pada *make up* (SFX) atau untuk menciptakan *make up* yang mendekati nyata.
- 9) Gliter berfungsi untuk memberikan efek mengilat pada riasan wajah.

Untuk gambaran bahan dan alat di atas, kamu dapat melihatnya melalui pranala berikut ini.



5. Prinsip Menata Rias Wajah

Berikut ini prinsip-prinsip yang perlu diperhatikan dalam menata rias wajah.

- Membaca naskah atau konsep pertunjukan agar mengetahui detail yang ingin diwujudkan dalam rias.
- Mengetahui tiga dimensi tokoh secara fisikologi, psikologi, dan sosiologi untuk mengidentifikasi karakter wajah.
- Merancang rias atau membuat sketsa lalu menyepakatinya dengan sutradara.
- Memilih bahan rias yang telah disesuaikan dengan kebutuhan aktivitas pemain di panggung.
- Merias pemain dengan memberikan *foundation*, *shadow*, ketajaman garis, gradasi, dan *finishing*.

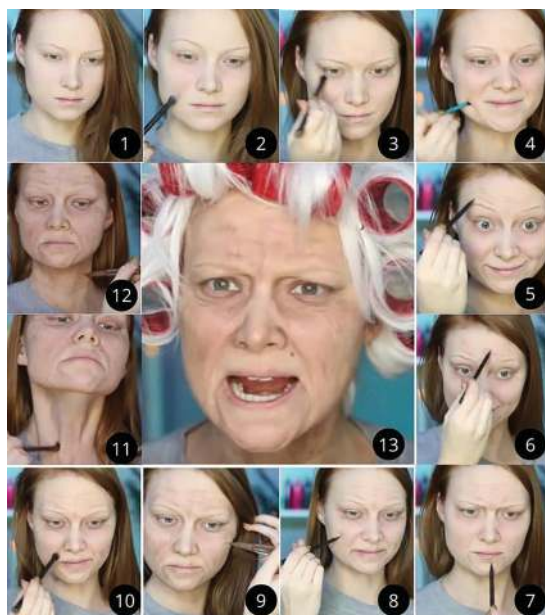
6. Proses Merias Wajah

Sebelum melakukan proses merias, wajah harus dibersihkan dengan produk pembersih wajah yang tersedia. Setelah itu, gunakan pelembap agar riasan selanjutnya dapat menempel sempurna pada wajah! Berikut ini langkah-langkah dalam merias wajah dengan contoh karakter orang tua.

- Aplikasikan *foundation* atau alas bedak sesuai kebutuhan warna kulit karakter tokoh.

- b. Aplikasikan perona pipi atau *eyeshadow* warna merah jambu pada daerah sekitar atas dan bawah mata, juga arah tulang pipi dengan tarikan ke arah bawah pipi serta sebagian leher!
- c. Aplikasikan *eyeshadow* warna coklat, beri tarikan garis di ujung mata ke arah luar agar memberi kesan dalam dan terdapat garis kerut tegas!
- d. Kamu dapat membuat ekspresi senyum agar bisa membuat garis senyum alami dan mengisinya menggunakan warna tersebut.
- e. Dengan pensil alis atau pensil *eyeliner*, kamu dapat mulai mengisi garis kerut wajah agar lebih dalam dan tegas, kencangkan otot wajah atau dahi dibuat mengernyit.
- f. Isilah semua garis di dahi atau kening untuk ilusi keriput lebih banyak dan natural!
- g. Lakukan hal sama pada bagian dagu dan pada bagian seputar mulut dan bibir!
- h. Lakukan hal yang sama untuk menambah pola garis kerut pada pipi dengan tarikan garis ke arah luar wajah dan area garis-garis mata!
- i. Dengan menggunakan *eyeliner* warna senada, berikan noda titik-titik pada sebaran wajah untuk memberi efek pigmentasi kulit yang identik pada usia tua atau memberikan efek flek kulit! Kemudian, baurkan dan samarkan menggunakan jari secara perlahan-lahan!
- j. Gunakan kuas untuk membaurkan bagian-bagian garis wajah agar terkesan alami!
- k. Tariklah napas dan tahan untuk melihat dimensi garis leher! Berilah sapuan warna coklat dengan arah vertikal agar mendapat ilusi keriput pada kulit leher!
- l. Dengan pensil alis atau pensil *eyeliner*, tariklah garis searah horizontal setengah melingkar pada leher bagian depan dan koreksi semua riasan sebelumnya!
- m. Kamu dapat menambahkan aksesoris seperti rambut palsu, pewarna rambut putih, atau aksesoris lain sesuai kebutuhan tokoh agar karakter tokoh lebih hidup.

Untuk melihat tutorial dalam bentuk video, kamu dapat melihat pada pranala berikut ini.



Pranala video:
bit.ly/3A6ZzMg



Gambar 4.19 Tahapan Merias Wajah Karakter Tua
Sumber: Madeyewlook (2015)

7. Gaya Tata Rias dan Kostum

Gaya tata rias dan kostum dibagi menjadi dua, yaitu realis dan nonrealis. Berikut ini penjelasannya.

a. Realis

Rias dan kostum realis memberikan sentuhan penampilan yang berbeda pada wajah untuk menimbulkan suatu kesan yang wajar. Sentuhan tersebut diberikan dengan bantuan kosmetik dan peralatannya untuk menciptakan karakter yang diinginkan.



Gambar 4.20 Rias dan Kostum Realis dalam Pertunjukan Teater
Sumber: Studiklub Teater Bandung (2020)

b. Nonrealis

Rias dan kostum nonrealis adalah proses transformasi pada wajah dan tubuh dengan bantuan *make up* atau kostum yang menghasilkan suatu karakter berbeda jauh dari keadaan objek sebelumnya. Karakter rias yang diciptakan cenderung berlebihan untuk menciptakan karakter yang diinginkan sesuai kebutuhan pertunjukan.



Gambar 4.21 Rias dan Kostum Nonrealis dalam Pertunjukan Teater

Sumber: Dhani Brain (2017)

8. Hand Property

Hand property merupakan benda atau alat pendukung yang dimainkan oleh seorang aktor, penari, maupun pemusik dalam sebuah pertunjukan. *Hand property* menjadi tanggung jawab penata kostum karena terkait langsung dengan kostum yang digunakan. Berikut ini beberapa contoh *hand property*.

Pendekar : pedang, gondewa, tameng, senjata, dan lain-lain.

Polisi : pistol, borgol, tongkat perwira, dan lain-lain.

Petani : cangkul, celurit, sekop, dan lain-lain.

Pengusaha : tas koper, ponsel, laptop, dan lain-lain.

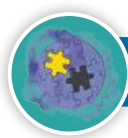


Kerja Mandiri

Setelah kamu memahami tata rias dan kostum, buatlah rancangan rias dan kostum dari salah satu tokoh atau karakter dalam pementasan proyek seni pertunjukan wisata, dalam bentuk sketsa! Kerjakan di buku tugasmu dengan format berikut ini!

Nama
Sketsa Kostum	Tokoh penari bunga-bunga
Sketsa Kostum dan Rias	

K. Menata Cahaya dan Suara



Mari Beraksi

Buatlah kelompok kecil yang terdiri atas 4–5 orang! Siapkan beberapa peralatan sebagai berikut!

- Lampu senter atau lampu *handphone*
- Boneka atau patung kecil

Letakkan boneka di atas meja, lalu lakukan eksperimen berikut!

1. Tembakkan cahaya senter dari arah depan boneka!
2. Tembakkan cahaya senter dari arah belakang boneka!
3. Tembakkan cahaya senter dari arah samping boneka!
4. Tembakkan cahaya senter dari arah bawah boneka!
5. Tembakkan cahaya senter dari arah atas boneka!

Deskripsikan kesan yang dihasilkan dari tiap-tiap eksperimen tersebut! Tuliskan hasilnya di buku tugasmu dengan format berikut ini!

Nama Kelompok	Deskripsi Kesan
Eksperimen 1	
Eksperimen 2	
Eksperimen 3	

Nama Kelompok	Deskripsi Kesan
Eksperimen 4	
Eksperimen 5	

Kotak Informasi

Seni pertunjukan merupakan suatu karya yang mempresentasikan audio dan visual secara langsung di atas panggung. Dapatkah kalian bayangkan apabila dalam pertunjukan itu tidak terdapat penerangan cahaya? Dapatkah kalian bayangkan pula jika dalam pertunjukan tersebut tidak ada bantuan pengolah suara? Jika hal itu terjadi, tentu kenikmatan penonton dalam menyaksikan karya tersebut akan terganggu. Oleh karena itu, peran tata cahaya dan tata suara dalam seni pertunjukan termasuk elemen yang vital.

1. Tata Cahaya

Dalam seni pertunjukan, tata cahaya merupakan teknik menata lampu untuk memberikan penerangan pada area panggung. Penataan cahaya lampu sangat dibutuhkan, terutama pada pertunjukan di dalam gedung untuk mendukung suasana dan emosi yang dibangun oleh pemain.

Berikut ini merupakan kebutuhan standar tata cahaya dalam seni pertunjukan.

a. Lampu Dasar

Dalam seni pertunjukan yang digelar di dalam gedung, setidaknya dibutuhkan beberapa lampu dasar sebagai berikut.

- 1) *Fresnel*: lampu yang biasa digunakan untuk kebutuhan warna cahaya yang terang atau netral pada panggung di gedung tertutup.
- 2) *PAR 64 (PAR can)*: perlengkapan lampu untuk memberikan cahaya pada area panggung tertentu dengan memberikan warna sesuai karakter dan emosi yang diinginkan.
- 3) *Spot*: lampu sorot untuk menerangi satu objek tertentu dengan arah pencahayaan terpusat. Dalam kelompok lampu spot terdapat *follow spot* yang berukuran besar. *Follow spot* biasanya digunakan untuk menerangi orang berjalan di atas panggung.
- 4) *CYC (Flood)*: lampu yang efektif untuk pencahayaan sebagai *backdrop* objek dari jarak dekat dan mampu mengisi ruangan untuk menghasilkan suasana tertentu.

- 5) *Mini Brute (Molefay)*: lampu yang efektif untuk pencahayaan sebagai *backdrop* objek dari jarak dekat dan mampu mengisi ruangan guna menghasilkan suasana tertentu.
- 6) *Profile*: lampu yang menciptakan fokus cahaya pada objek. Tipe cahaya yang dihasilkannya cenderung memiliki garis tepi yang tegas, tetapi lingkaran serta ketegasan cahaya yang dihasilkan dapat diatur sedemikian rupa sesuai kebutuhan.
- 7) *Plano Convex (Pc)* : lampu yang memiliki kegunaan hampir sama dengan lampu *fresnel*, hanya saja lampu *plano convec* ini menghasilkan garis sinar cahaya yang lebih lembut, namun tegas.

b. Lampu Effect

Seiring dengan perkembangan teknologi, lampu untuk panggung hiburan mengalami kemajuan yang sangat pesat. Lampu-lampu effect bermunculan sebagai penunjang untuk menciptakan dan menghadirkan efek suasana bagi situasi/karakter dengan maksud tertentu sesuai kebutuhan dalam sebuah pertunjukan. Contoh lampu *effect* antara lain *strobo*, *par led*, *moving light spot*, *moving light wash*, *wall washer (led bar)*, *laser*, *moving light beam*, dan *light sky*.

Untuk gambaran jenis-jenis lampu pertunjukan, kamu dapat melihatnya pada pranala berikut ini.

MINI BRUTE (MOLEFAY)
Merupakan lampu dengan sifat cahaya pada umumnya dapat menyinari ruangan yang lebih luas di atas panggung.



Pranala video:
<https://youtu.be/VLO9vqnj-Y0>



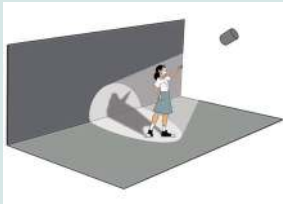
Gambar 4.22 Alat dan Bahan Lampu
Sumber : Berteater (2022)



Tahukah kamu, penata cahaya meletakkan lampu dengan cara digantung pada besi yang melintang di atas panggung. Besi itu bernama betten.

Berikut ini ilustrasi saat lampu ditembakkan pada pemain dengan sudut pencahayaan yang berbeda.

Front Light



Diagonal Front



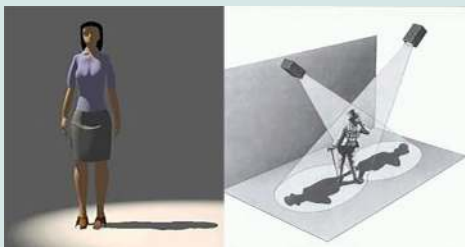
Back Light



Top Light

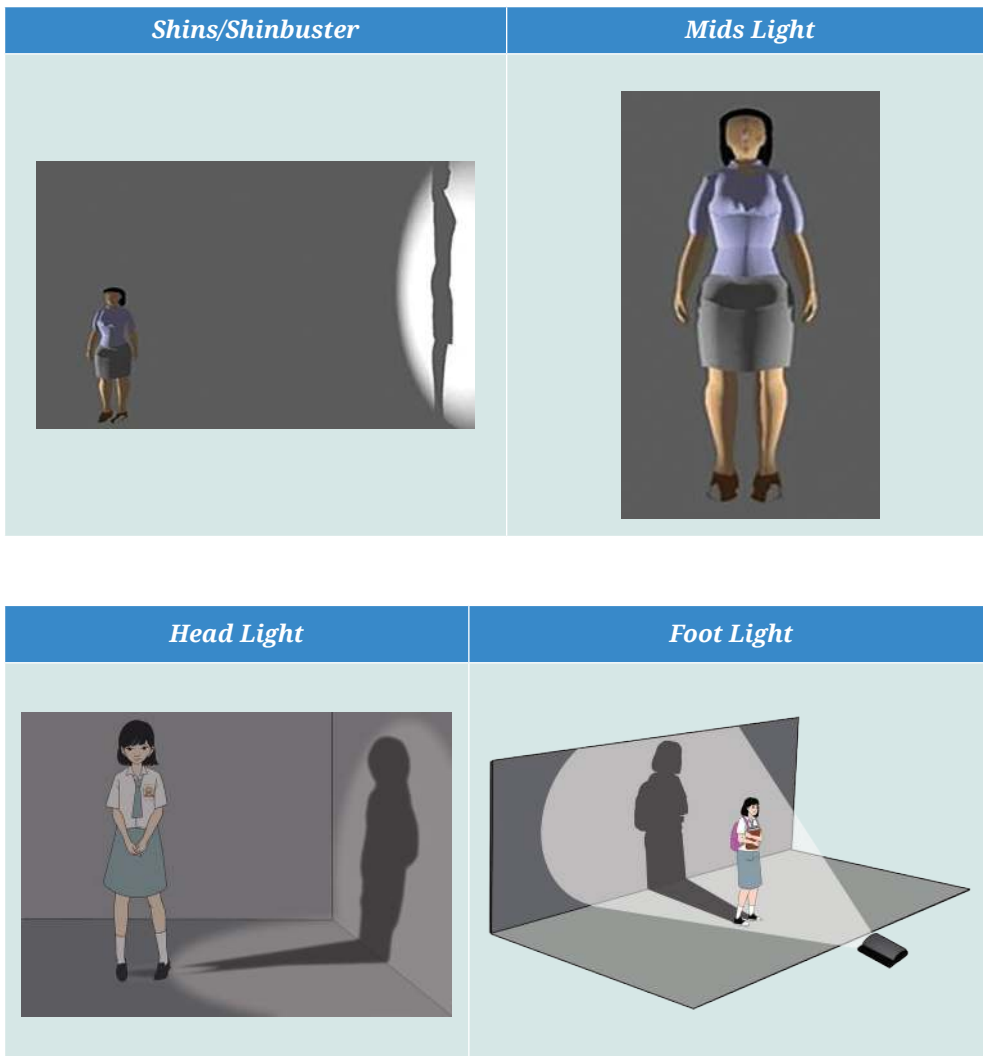


Hight Side

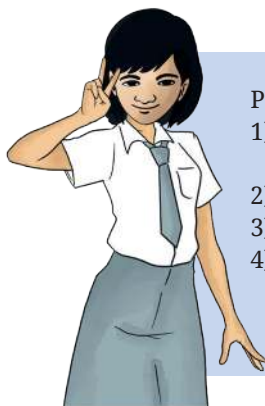


Pipe End





Gambar 4.23 Tampilan Cahaya dari Berbagai Sudut Pencahayaan

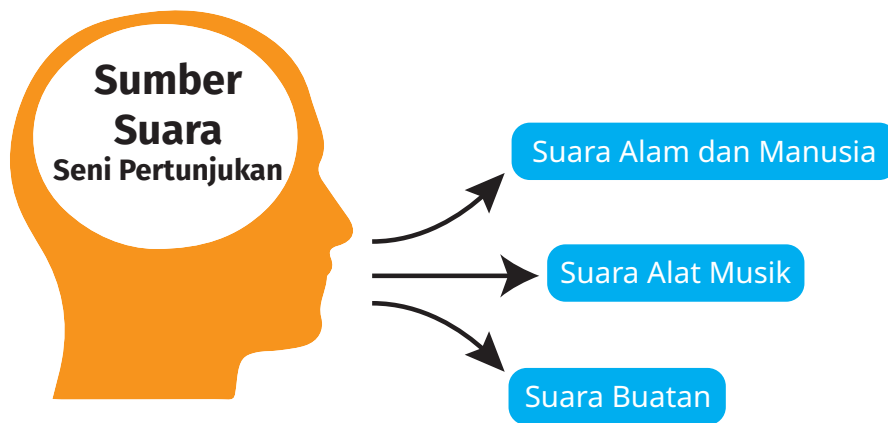


Prinsip dalam Menata Cahaya Pertunjukan

- 1) Membaca naskah atau konsep agar mengetahui detail yang ingin diwujudkan dalam penataan cahaya.
- 2) Mengetahui penataan set di panggung.
- 3) Menyelaraskan dengan kostum dan make up.
- 4) Melakukan observasi tempat lalu membuat konsep dan menyusun lighting clue dengan para pemain/penari/pemusik.

2. Tata Suara

Tata suara adalah teknik menata bunyi dari berbagai sumber suara untuk mendukung jalannya sebuah pertunjukan. Pada pertunjukan teater dan tari, tata suara berperan penting untuk mengilustrasikan suasana dan menghidupkan imajinasi adegan tertentu melalui efek suara, musik pengiring, dan suara pemain. Tujuannya ialah agar pesan dalam sebuah adegan atau karakter yang dimaksud tersampaikan kepada penonton. Sementara dalam pertunjukan musik, tata suara berperan dalam menghidupkan suasana/efek imajinasi yang diinginkan, hingga tercipta kesatuan bunyi yang harmoni dari berbagai sumber suara.



Gambar 4.24 Berbagai Sumber Suara

Sumber: Rano Sumarno (2023)

Berikut ini kebutuhan standar tata suara dalam seni pertunjukan.

- a. Mikrofon, merupakan alat elektronik untuk menangkap gelombang suara/energi akustik dari berbagai sumber suara yang diubah menjadi getaran listrik sinyal audio.
- b. *Amplifier*, merupakan alat elektronik yang berfungsi untuk penguat daya/sinyal, pengontrol kejernihan suara, dan pengatur volume.
- c. *Audio mixer/konsul mixing*, merupakan alat elektronik untuk mengolah, menyatukan, atau mencampurkan berbagai sumber suara menjadi suatu karakter suara yang diinginkan.
- d. *Loudspeaker*, merupakan alat elektronik yang berfungsi mengeraskan suara dari volume aslinya menjadi ukuran volume sesuai yang dibutuhkan. Alat ini bekerja dalam mengubah energi elektrik menjadi energi akustik.



Prinsip dalam Menata Suara Pertunjukan

- Membaca naskah atau konsep agar mengetahui detail bagian penting dalam penataan suara.
- Mengetahui alur pertunjukan.
- Menyelaraskan dengan akustik gedung pertunjukan.
- Melakukan observasi tempat untuk mengetahui kekuatan daya dan volume yang dibutuhkan dalam pertunjukan.

Untuk gambaran bahan dan alat di atas, kamu dapat melihatnya melalui pranala berikut ini.

MIKROFON CARBON MIKROFON KONDENSOR MIKROFON DINAMIS

ALAT AMPLIFIER & MIXER

AMPLIFIER AUDIO MIXER

Pranala video:
<https://youtu.be/Sb53liBgwnA>

Gambar 4.25 alat dan bahan penguat suara Seni Pertunjukan

Sumber : Berteaater (2022)

Tahapan menata cahaya dan suara ialah sebagai berikut.

- Instalasi adalah tahapan menggantungkan lampu berdasarkan tipe dan posisi pada *channel* yang akan digunakan.
- Trim* adalah tahapan menempatkan posisi lampu pada ketinggian yang dikehendaki.
- Channel list* adalah pendataan kesesuaian pada *no channel*.
- Focusing* adalah tahapan mengarahkan lampu ke arah yang ingin dijadikan titik fokus. Biasanya dibarengi dengan pemasangan filter warna.
- Plotting* adalah tahapan menyusun *lighting* untuk mendapatkan *clue timing* pada perubahan cahaya di setiap adegan.
- Dry rehearsal* adalah latihan untuk memahami aspek teknik dalam pertunjukan, seperti transisi adegan, pergantian *setting*, dan lain-lain.

- g. *Dress rehearsal*/gladi bersih adalah latihan dengan seluruh aspek pemanggungan, termasuk menyesuaikan warna kostum, *make up*, dan lain-lain.
- h. *Show time*/pementasan adalah tahapan pertunjukan sesungguhnya. Pada tahapan ini sudah tidak ada lagi kendala teknis karena sudah diselesaikan selama persiapan.



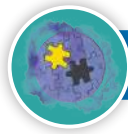
Kerja Mandiri

Seandainya kamu adalah penata cahaya dan penata suara dalam sebuah proyek seni pertunjukan wisata dan kamu akan menggunakan lampu *effect* dan suara *effect*, jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut ini!

- Lampu *effect* dan suara *effect* apa saja yang akan kamu gunakan?
- Pada adegan bagian mana lampu dan suara tersebut akan kamu gunakan?
- Target *effect* apa saja yang ingin kamu hasilkan?

Tulislah jawabanmu di dalam kertas dan presentasikan di depan kelas!

L. Menguji Karya Seni Pertunjukan



Mari Beraksi

Buatlah lembar *checklist* untuk mendata kesiapan menguji karya seperti contoh berikut ini.

Laporan Pementasan	
Nama
Casting	Pemusik
<i>Check list</i> kesiapan	Kesiapan kondisi pemain (beri tanda centang (√)). <ol style="list-style-type: none"> 1. Kondisi fisik <ul style="list-style-type: none"> <input type="radio"/> Sehat <input type="radio"/> Tidak sehat 2. Kondisi suara <ul style="list-style-type: none"> <input type="radio"/> Sehat <input type="radio"/> Tidak sehat 3. Kondisi suasana hati <ul style="list-style-type: none"> <input type="radio"/> Baik <input type="radio"/> Tidak baik

Laporan Pementasan

Kesiapan perlengkapan (beri tanda centang (√)).	
1. Kostum	<input type="checkbox"/> siap dan lengkap
2. Alat musik	<input type="checkbox"/> siap dan lengkap
3. Alat tambahan	<input type="checkbox"/> siap dan lengkap

Catatan:

- Kamu dapat menambahkan catatan lain sesuai dengan kondisi di lapangan.
- Setelah selesai diisi, kumpulkan kepada asisten sutradara untuk dicek kesiapannya!

Kotak Informasi

Menguji kelayakan karya seni pertunjukan wisata adalah sebuah kegiatan diskusi yang dilakukan oleh sekelompok orang pada kalangan terbatas. Tujuannya ialah untuk melihat dan membahas kesiapan pertunjukan untuk dipublikasikan kepada khalayak luas. Komponen utama dalam kegiatan uji kelayakan ialah sebagai berikut.

Diskusi	Seluruh peserta yang hadir harus berperan aktif dalam menyampaikan pendapatnya pada pertunjukan yang diujikan.
Kelompok	Kegiatan uji kelayakan harus melibatkan banyak orang dari berbagai kalangan yang dianggap dapat memberikan masukan pada karya pertunjukan.
Fokus	Materi dalam diskusi hanya membicarakan seberapa layak karya yang diujikan dapat disaksikan oleh penonton umum.



Secara teknis kita mengundang orang-orang tertentu untuk menyaksikan presentasi seni pertunjukan wisata yang akan dipentaskan di lokasi wisata. Setelah selesai menyaksikan presentasi pertunjukan, mereka diminta memberikan saran dan masukan untuk menambah kualitas pertunjukan (Hadi, 2020).

Kegiatan seperti ini biasa juga disebut focus group discussion (FGD).

Berikut adalah langkah-langkah dalam menyelenggarakan uji kelayakan seni pertunjukan wisata.

No.	Kegiatan	Uraian
1	Menyiapkan pertunjukan yang akan dipentaskan	Seni pertunjukan wisata harus sudah siap 100% agar peserta diskusi dapat memberikan analisisnya secara menyeluruh.
2	Mengundang peserta diskusi	Orang-orang yang diundang ialah mereka yang dapat memberikan analisisnya terhadap seni sesuai kebutuhan kita. Contohnya, pemangku kepentingan (<i>stakeholder</i>), kepala dan pengelola taman wisata, budayawan, seniman, akademisi, dan lain-lain,
3	Melaksanakan uji kelayakan	Seni pertunjukan wisata dipentaskan di hadapan peserta diskusi. Setelah pementasan selesai, dilanjutkan diskusi yang dipimpin oleh moderator. Peserta diskusi memberikan pandangan dan masukan. Peserta diberikan lembar angket untuk memberikan masukan secara tertulis.
4	Mengkaji hasil uji kelayakan	Semua masukan didata dan diklasifikasikan berdasarkan bagiannya. Masukan diseleksi berdasarkan kemungkinannya untuk dieksekusi.

Ingat, ya! Berhati-hatilah memilih peserta diskusi! Pilihlah orang-orang yang memang ahli serta berkompeten di bidang seni pertunjukan dan pariwisata!



Berikut ini contoh pertanyaan yang tertuang di dalam angket.

Berikan Tanda Centang (✓)

1. Bagaimana pandanganmu mengenai unsur visual?

Sangat Kurang Kurang Cukup Baik Sangat Baik

Penjelasan:

2. Bagaimana pandanganmu mengenai unsur musik/suara (audio)?

Sangat Kurang Kurang Cukup Baik Sangat Baik

Penjelasan:

3. Bagaimana pandanganmu mengenai tensi emosi/struktur dramatik?

Sangat Kurang Kurang Cukup Baik Sangat Baik

Penjelasan:

4. Bagaimana pandanganmu mengenai pengayaan informasi dari cerita?

Sangat Kurang Kurang Cukup Baik Sangat Baik

Penjelasan:

5. Bagaimana pandanganmu mengenai properti pertunjukan?

Sangat Kurang Kurang Cukup Baik Sangat Baik

Penjelasan:

6. Bagaimana pandanganmu mengenai kostum dan *make up* pertunjukan?

Sangat Kurang Kurang Cukup Baik Sangat Baik

Penjelasan:

7. Bagaimana pandanganmu mengenai kesesuaian cerita dengan objek wisata?

Sangat Kurang Kurang Cukup Baik Sangat Baik

Penjelasan:

8. Berikan masukan agar pertunjukan menjadi lebih baik dan memiliki kesesuaian dengan objek wisata dan sebutkan nama objek wisatanya!

Masukan:

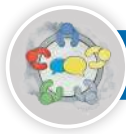


Kerja Mandiri

Setelah selesai melakukan pengujian karya, buatlah laporan pribadi hasil pementasan! Berikut ini contoh laporannya.

Laporan Uji Kelayakan	
Nama
Casting	Penata Artistik
Catatan pementasan sesuai porsi pentasnya	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Setting</i> pohon terlalu besar dan harus dikecilkan. • Warna latar rumah terlalu pucat, kurang memiliki karakter. • <i>Setting</i> hutan sudah bagus, hanya perlu tambahan <i>crew</i> untuk membongkar dan memasangnya. • <i>Setting</i> hutan perlu ditambah jenis pohon lain. • Dan seterusnya.

M. Menyempurnakan Karya



Mari Berdiskusi

Sebelum melakukan penyempurnaan pascauji kelayakan, bersiaplah dengan pakaian latihan dan ikuti petunjuk berikut ini!

- Lakukan pemanasan secara bersama-sama!
- Carilah *partner* main untuk mencoba adegan tertentu!
- Aktor bertemu aktor untuk melancarkan dialog dan penghalusan *blocking*.
- Penari berlatih dengan penari untuk melancarkan koreografi.
- Pemusik bertemu pemusik untuk melancarkan iringan.
- Artistik bekerja dengan artistik untuk menyelesaikan target pengerjaan.

Contoh Laporan

Laporan Kegiatan Prapenyempurnaan	
Nama
Casting	Pemusik Biola
Partner (pemain <i>keyboard</i>)

Laporan Kegiatan Prapenyempurnaan	
Kegiatan	<ul style="list-style-type: none"> Menyamakan nada dasar Menentukan <i>clue</i> baru untuk masuk adegan Menyepakati tempo bermain
Hasil	<ul style="list-style-type: none"> Nada dasar untuk iringan awal bermain di kunci D. <i>Clue</i> untuk masuk adegan adalah suara petir dari laptop. Tempo bermain pada adegan perang disepakati lebih cepat.

Kotak Informasi

Setelah menyelesaikan uji kelayakan, apa yang harus kamu lakukan selanjutnya? Kamu dapat melakukan verifikasi seluruh masukan dengan menyaksikan rekaman video uji kelayakan. Masukan-masukan tersebut didata dan dikelompokkan berdasarkan aspek pertunjukan. Setelah didata, lalu didiskusikan untuk menentukan bagian mana yang dapat ditindaklanjuti dan yang tidak dapat ditindaklanjuti. Semua masukan tentu baik demi peningkatan kualitas. Namun, tidak semua masukan wajib direalisasikan dengan perubahan atau perbaikan karena ada juga masukan yang sifatnya subjektif. Oleh karena itu, pilihlah masukan yang terjangkau untuk dieksekusi dan direalisasikan.

Berikut ini contoh bagan catatan untuk menjelaskan pendataan pascauji kelayakan berdasarkan aspek masukannya.

Aspek Visual		
Narasumber	Masukan	Respons
Kepala Dinas	Pada adegan pembukaan sebaiknya menghadirkan lambang pemda sebagai ikon pariwisata.	Tindak lanjut Penempatan lambang bukan dalam pertunjukan melainkan di area panggung.
Kepala Sekolah	Sebaiknya pada adegan akhir menghadirkan pesan-pesan moral dalam bentuk properti yang menyimbolkan semangat belajar kepada pengunjung.	Tidak ditindaklanjuti Pesan-pesan moral sudah terkandung di dalam alur cerita sehingga tidak perlu divisualisasikan ulang.
Kepala Pengelola Objek Wisata	Jumlah artistik dapat diminimalisasi karena panggung di lokasi wisata kecil.	Tindak lanjut Beberapa <i>property</i> akan dieliminasi untuk menyesuaikan panggung.
Budayawan (sebutkan namanya)	Disarankan untuk menggunakan iringan musik tradisi secara langsung dan lengkap.	Tidak ditindaklanjuti Butuh waktu lama lagi untuk membuat iringan langsung dan keterbatasan SDM.

Aspek Visual		
Narasumber	Masukan	Respons
Seniman (sebutkan namanya)	Ditambah tarian yang menampilkan akrobatik	Tidak ditindaklanjuti Tidak ada SDM yang menguasai teknik akrobatik
Akademisi (sebutkan namanya)	<i>Blocking</i> pada adegan-adegan yang banyak pemain harus ditata ulang karena kurang enak dilihat mata.	Tindak lanjuti Agar pertunjukan lebih enak dilihat perlu pembenahan ulang <i>blocking</i> .



Jangan lupa, seluruh masukan didata berdasarkan aspek pertunjukannya (aspek visual, audio, emosi, dan informasi/intelektual)! Tandai bagian-bagian yang memungkinkan untuk ditindaklanjuti dan yang tidak memungkinkan untuk ditindaklanjuti!

Setelah melakukan pendataan, langkah selanjutnya ialah penyempurnaan karya sesuai dengan masukan yang akan ditindaklanjuti. Proses ini dilakukan dengan tiga langkah berikut.

1. Pengeditan

Langkah ini dilakukan dengan menghilangkan adegan yang dianggap tidak lagi dibutuhkan.

2. Perbaikan

Perbaikan adalah menghaluskan adegan yang dianggap belum tertata rapi. Proses ini melibatkan beberapa bagian yang terlibat dalam adegan tersebut, seperti penata musik, penata cahaya, koreografer, dan lain-lain.

3. Pengembangan

Pengembangan dilakukan dengan penambahan adegan karena dianggap belum menggambarkan pesan yang diinginkan.

Agar proses pengeditan, perbaikan, atau pengembangan adegan lebih terarah, buatlah bagan dokumen! Masukkan informasi-informasi tersebut ke dalam bagan dokumen!



Aspek Visual		
Detail masukan	Prakelayakan	Pascakelayakan
<i>Blocking</i> pada adegan-adegan yang melibatkan banyak pemain harus ditata ulang karena kurang enak dilihat mata.	<ul style="list-style-type: none"> Pada adegan awal, hampir seluruh pemain masuk mengisi area panggung. 	Adegan tersebut diperbaiki dengan membuat kelompok-kelompok. Pemain tidak lagi menyebar, tetapi berkumpul di beberapa titik panggung.
	<ul style="list-style-type: none"> Pada adegan peperangan yang terjadi di pertengahan, seluruh pemain melakukan tarung satu lawan satu. 	Adegan diubah, yaitu pertarungan hanya dilakukan oleh pemimpinnya (satu lawan satu). Pemain lain dalam posisi diam (<i>pause</i> atau mematung) di pojok kanan dan kiri panggung.
	<ul style="list-style-type: none"> Pada adegan akhir para pemain tergeletak di panggung dan tokoh utama berjalan di antaranya. 	Adegan dipertahankan, tetapi aktor utama berdiri di satu titik sambil mengucapkan dialognya.

Setelah melakukan penyempurnaan adegan, karya seni pertunjukan wisata siap untuk dipentaskan dan dipasarkan kepada khalayak umum.

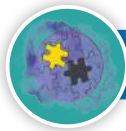


Kerja Mandiri

Setelah selesai melakukan penyempurnaan karya, buatlah laporan hasilnya seperti contoh berikut ini!

Laporan Penyempurnaan	
Nama
Casting	Aktor (Preman Pasar)
Catatan	<ul style="list-style-type: none"> • Adegan kekerasan di pasar diperhalus. • Rias codetan di badan terlalu ramai, perlu dikurangi. • Dialog dengan pembeli pasar dipersingkat. • <i>Hand property</i> golok diganti jadi ponsel. • Dan seterusnya.

N. Mementaskan Seni Pertunjukan Wisata



Mari Beraksi

Buatlah lembar *checklist* untuk mendata kesiapan pementasan seperti contoh berikut ini.

Laporan Pementasan	
Nama
Casting	Aktor Tokoh Panglima Perang
Checklist kesiapan	<p>Kesiapan kondisi pemain (beri tanda centang (√)).</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kondisi fisik <ul style="list-style-type: none"> <input type="radio"/> Sehat <input type="radio"/> Tidak sehat 2. Kondisi suara <ul style="list-style-type: none"> <input type="radio"/> Sehat <input type="radio"/> Tidak sehat 3. Kondisi suasana hati <ul style="list-style-type: none"> <input type="radio"/> Baik <input type="radio"/> Tidak baik <p>Kesiapan perlengkapan (beri tanda centang (√)).</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kostum prajurit <input type="radio"/> Siap dan lengkap 2. <i>Hand property</i> (pedang) <input type="radio"/> Siap dan lengkap 3. Efek darah di saku baju <input type="radio"/> Siap dan lengkap

Catatan:

- Kamu dapat menambahkan catatan lain sesuai dengan kondisi di lapangan.
- Setelah selesai diisi, langsung kumpulkan kepada asisten sutradara untuk dicek kesiapan secara menyeluruh!

Kotak Informasi

Mementaskan karya seni pertunjukan wisata tidak sekadar menyajikan sebuah hiburan, tetapi juga mempresentasikan sebuah proses panjang dalam kolaborasi yang kompleks. Oleh karena itu, pementasan seni pertunjukan sejatinya merupakan sebuah pesta atas perjalanan proses yang panjang dan menantang.



Proses dan tahapan yang harus dilalui sebuah pementasan, yakni

1. gladi kotor,
2. gladi bersih.

1. Gladi Kotor

Gladi kotor merupakan proses latihan secara menyeluruh pada pekan menjelang hari pementasan. Latihan ini dilakukan dengan teknik *run through* sebelum gladi bersih. Berikut ini prinsip-prinsip dalam gladi kotor.

- a. Gladi kotor dilakukan di lokasi pementasan sesungguhnya. Akan tetapi, apabila tidak memungkinkan, dapat dilakukan di lokasi latihan.
- b. Waktu dan jam pelaksanaan bisa berbeda dengan waktu pementasan sesungguhnya. Fokus pelaksanaan gladi kotor ialah untuk mengetahui dan mengatasi masalah-masalah teknis.
- c. Seluruh artistik panggung, termasuk lampu dan *sound system*, harus sudah tersedia dan siap untuk digunakan. Masalah-masalah teknis yang terjadi dalam penyesuaian artistik akan dicarikan solusi pada tahapan ini.
- d. Seluruh pemain belum menggunakan kostum pementasan. Hal ini untuk menjaga agar kostum tidak rusak saat pementasan. Namun, kostum yang membutuhkan penanganan khusus dapat digunakan untuk membiasakan pemain dalam beradaptasi.
- e. Bahan kelengkapan pentas yang sifatnya habis pakai atau alat yang disewa dengan biaya mahal, belum digunakan. Alat-alat tersebut antara lain layar LED, *gun smoke*, kembang api, dan lain-lain.

2. Gladi Bersih

Gladi bersih merupakan proses latihan secara menyeluruh dan lengkap menjelang hari pementasan. Latihan ini dilakukan dengan teknik *run through* pada H-1. Berikut ini prinsip-prinsip dalam gladi bersih.

- a. Gladi bersih dilakukan di lokasi pementasan sesungguhnya.
- b. Waktu pelaksanaan harus sesuai dengan waktu pementasan sesungguhnya. Jika pementasan akan dilaksanakan pada pukul 14.00 WIB, gladi bersih harus dilakukan pada waktu yang sama. Hal ini untuk mengetahui segala kemungkinan yang akan terjadi pada waktu-waktu tersebut di lokasi yang sama.
- c. Seluruh artistik panggung, termasuk lampu dan *sound system*, harus sudah siap dan tidak boleh ada lagi penambahan.
- d. Seluruh pemain menggunakan kostum dan rias yang sama persis dengan apa yang akan digunakan pada hari pementasan. Dengan demikian, pemain akan beradaptasi dengan segala yang melekat pada tubuhnya.
- e. Bahan kelengkapan panggung harus dicoba, baik yang sifatnya elektronik, bahan bakar, ataupun manual.



Apabila kedua tahapan tersebut sudah dilakukan, karya seni pertunjukan wisata sudah siap untuk dipasarkan.

3. Pementasan

Di bawah ini akan dibahas mengenai hal-hal yang harus diperhatikan dalam pementasan seni pertunjukan wisata.

a. Prapementasan

Berikut ini ketentuan yang harus dijalankan saat prapementasan.

- 1) Pastikan seluruh pemain dalam kondisi siap pentas! Fisik, suara, dan suasana hati dalam kondisi yang baik.
- 2) Pastikan seluruh sarana dan prasarana pentas dalam kondisi siap untuk digunakan dengan standar keselamatan yang baik!

- 3) Seluruh pendukung dengan penuh rasa tanggung jawab hadir tepat waktu sesuai dengan kesepakatan.
- 4) Seluruh pendukung menyiapkan diri untuk siap dirias dan mengenakan kostum sesuai jadwal yang ditentukan.
- 5) Seluruh pendukung bertanggung jawab menjaga kondisi tubuhnya dengan memakan makanan sehat minimal dua jam sebelum pementasan.
- 6) Seluruh pendukung berkumpul dan duduk bersama memanjatkan doa kepada Tuhan YME untuk memohon kelancaran dan kesuksesan pementasan.
- 7) Seluruh pendukung berkonsentrasi dan menjaga suasana hati menjelang pementasan dimulai dan bersiap di posisi siap pentas.

b. Pementasan

Berikut ini ketentuan yang harus dijalankan saat pementasan.

- 1) Semua pemain dan pendukung fokus pada pementasan yang berlangsung.
- 2) Seluruh pendukung bersiap di posisinya masing-masing agar mudah dalam melakukan koordinasi.
- 3) Seluruh pemain saling menjaga suasana agar pertunjukan berjalan dengan khidmat.
- 4) Seluruh pendukung memainkan perannya sesuai dengan apa yang telah ditetapkan saat latihan.
- 5) Kerja sama dan saling membantu perlu dilakukan jika terjadi sesuatu hal di belakang panggung.

c. Pascapementasan

Berikut ini ketentuan yang harus dijalankan saat pascapementasan.

- 1) Semua pemain melakukan salam hormat kepada penonton.
- 2) Seluruh pendukung saling memberikan selamat kepada sesama pemain.
- 3) Seluruh pemain bertanggung jawab dengan kostum dan *hand property* masing-masing dan menyerahkan kembali kepada tim penata kostum setelah digunakan.
- 4) Seluruh pemain membersihkan riasan dengan tetap menjaga kebersihan area sekitar panggung.
- 5) Seluruh pemain mengikuti evaluasi dan arahan pascapementasan dari sutradara, pimpinan produksi, atau produser pertunjukan.



Kegiatan Individu

Setelah selesai melakukan pementasan, buatlah laporan pribadi berisi hasil pementasan dengan mengikuti format berikut!

Laporan Pementasan	
Nama
Casting	Penari
Catatan pementasan sesuai porsi pentasnya	<ul style="list-style-type: none"> • Adegan pembuka berjalan sesuai konsep. • Tarian suasana tokoh utama berjalan sesuai konsep. • Tarian transisi babak satu ke babak dua terjadi kesalahan <i>clue</i>, tetapi para penari dapat menyesuaikan ketukan sehingga tidak mengganggu pertunjukan secara utuh. • Tarian pada akhir pertunjukan berjalan sesuai konsep.



Uji Kompetensi

Kerjakan soal-soal berikut untuk mengukur pengetahuan, sikap, dan kreativitasmu seputar wawasan seni pertunjukan!

1. Berikan tanda centang (✓) pada kolom jawaban berikut yang tidak termasuk dalam ruang lingkup tata artistik!

<input type="checkbox"/>	Rias	<input type="checkbox"/>	<i>Booklet</i>
<input type="checkbox"/>	Suara	<input type="checkbox"/>	Poster
<input type="checkbox"/>	Rambut	<input type="checkbox"/>	Kreator
<input type="checkbox"/>	Lampu	<input type="checkbox"/>	<i>Setting</i>
<input type="checkbox"/>	Video	<input type="checkbox"/>	Kostum

2. Manakah di antara peralatan berikut yang termasuk alat jenis lampu pertunjukan? Tulislah huruf B jika jawaban pada kolom sebelah kiri benar dan huruf S jika jawaban salah!

Jenis Lampu Pertunjukan	B/S
PAR	
<i>Fresnel</i>	
<i>Spot</i>	
<i>Amplifier</i>	
<i>Strobo</i>	

3. Sebutkan tiga bentuk transisi dalam mengemas babak!
4. Sebutkan empat langkah struktur lakon dalam menyusun naskah drama!
5. Apakah yang dimaksud dengan prolog, dialog, dan epilog dalam menyusun cerita?

6. Apa manfaat melakukan observasi sebelum menciptakan karya seni wisata?
7. Sebutkan tugas dan fungsi penata kostum!
8. Sebutkan manfaat diselenggarakannya uji kelayakan sebelum mementaskan seni pertunjukan di lokasi wisata!
9. Sebutkan perbedaan gladi kotor dan gladi bersih!
10. Sebutkan tugas dan tanggung jawab pemain sebelum pentas!



Pengayaan



Gambar 4.26 Seni Pertunjukan Wisata di Desa Budaya Pampang

Sumber: Indonesia Kaya

Pranala video:
bit.ly/3UQ0XeI



Objek wisata di desa budaya Pampang Samarinda senantiasa mementaskan seni pertunjukan khas daerah tersebut untuk menghibur para wisatawan yang datang. Sambil menikmati eksotika alam dan budaya rumah adat serta wisata edukasi budaya, disajikan pula seni pertunjukan yang penuh keakraban. Para wisatawan juga ikut menjadi bagian dari pertunjukan tersebut.



Gambar 4.27 Seni Pertunjukan Wisata Anak di Kids Fun Yogyakarta

Sumber: Ikhsan Bastian (2022)

Pranala video:
bit.ly/3tcBHD7



Objek wisata anak Kids Fun di Yogyakarta memberikan tambahan wahana hiburan berupa seni pertunjukan teater musikal yang mengisahkan kerajaan fantasi. Selain menikmati ragam wahana hiburan yang menguji adrenalin, para wisatawan yang datang dapat beristirahat sejenak sambil menonton pertunjukan yang sangat menghibur ini.



Gambar 4.28 Seni Pertunjukan Wisata di Bali Agung Taman Safari Bali

Sumber: Nyoman Sudiarsa (2022)

Pranala video:
bit.ly/3A61IYs



Taman Safari Bali selain memiliki wahana taman satwa, juga memberikan pertunjukan kolosal spektakuler yang mengandung muatan pendidikan dan sejarah Bali. Pertunjukan yang dipentaskan dalam panggung *indoor* itu juga melibatkan aneka satwa dalam permainan. Pertunjukan tersebut berbentuk teater musikal tanpa dialog. Meskipun demikian, bahasa tubuh yang dimainkan oleh para pemain mampu menyampaikan pesan peristiwa yang dimainkannya kepada penonton.



Refleksi

Pembahasan Bab IV telah selesai. Bagaimana perasaanmu setelah mempelajari bab ini? Materi apa saja yang menurutmu cukup menyenangkan? Adakah materi yang masih membuatmu bingung? Sebagai evaluasi, berilah tanda centang (√) pada jawaban yang sesuai dengan jawabanmu pada kolom di bawah ini.

No.	Materi	Paham dan Menyenangkan	Paham, tetapi Kurang Menyenangkan	Belum Paham, tetapi Menyenangkan	Belum Paham dan Kurang Menyenangkan
1	Observasi				
2	Merancang karya				
3	Menyusun karya				
4	Menguji karya				
5	Pementasan karya				

Latihan Soal Semester 1

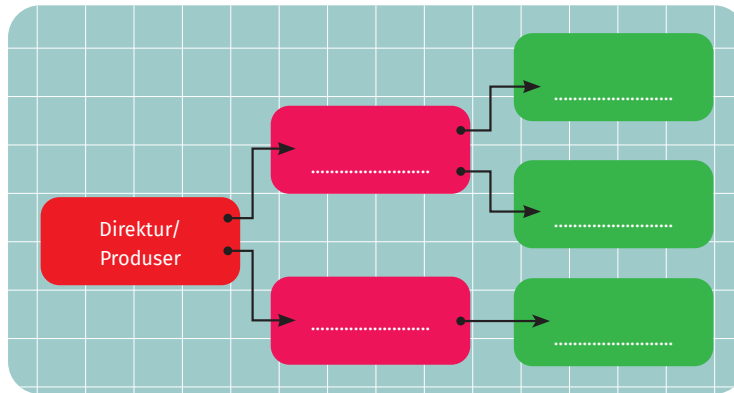
1. Berikut ini manakah yang termasuk kompetensi yang harus dimiliki oleh sutradara? Berikan jawabanmu dengan memberi centang (✓)!

.... Memilih lakon Merancang panggung
.... Menafsirkan teks lakon Menggabungkan unsur pertunjukan
.... Menentukan tema koreografi Merancang lagu
.... Membuat konsep pertunjukan Menyajikan pertunjukan teater

2. Cocokkanlah kolom profesi dan kompetensi yang harus dimiliki oleh orang-orang yang berprofesi dalam bidang seni pertunjukan. Berikan jawabanmu dengan memberi tanda panah.

Penata lampu	■	Menyeleksi lakon
Komponis	■	Membuat konsep musik
Pimpinan produksi	■	Mengkoordinasi seluruh tim produksi
Sutradara	■	Mampu menyusun konsep tata cahaya
Koreografer	■	Menyusun komposisi koreografi

3. Isilah bagan berikut dengan alur tata kelola seni pertunjukan!



4. Siapa sajakah yang termasuk kreator utama seni pertunjukan? Berikan jawabanmu dengan cara menulis huruf B jika benar dan menulis huruf S jika salah.

Profesi	B/S
Komponis	...
Penata panggung	...
Koreografer	...
Sutradara	...
Pimpinan produksi	...

5. Kamu adalah pimpinan produksi seni pertunjukan. Kondisi keuangan produksi sedang menipis, sedangkan kebutuhan produksi sedang meningkat. Langkah apa yang akan kamu ambil?

.....

.....

.....

.....

6. Bila kamu dipercaya sebagai manajer panggung, sikap apa yang harus kamu miliki? Berikan alasanmu!

.....

.....

.....
.....

7. Berikut ini manakah yang merupakan proses pengorganisasian seni pertunjukan? Berikan jawabanmu dengan memberi tanda silang (×)!
- a. Menyelaraskan lampu
 - b. Menyelaraskan rias wajah
 - c. Membagi tugas
 - d. Dokumentasi
 - e. Menyelaraskan musik

8. Bila kamu sebagai penata busana tim penari dan aktor/aktris, berdasarkan apakah kamu menentukan busana mereka?
-
.....
.....
.....

9. Bila kamu sebagai aktor, kesehatan dan keselamatan kerja apa yang kamu lakukan?
-
.....
.....
.....

10. Saat hari kemerdekaan Republik Indonesia, seni pertunjukan apa yang akan kamu tunjukkan?
-
.....
.....
.....

11. Apa keunggulan menggunakan teknologi dalam memasarkan seni pertunjukan? Berikan jawabanmu dengan cara menulis huruf B jika benar dan menulis huruf S jika salah.

Keunggulan Teknologi	B/S
Mudah dievaluasi	...
Informasi lebih cepat menyebar	...
Informasi banyak hambatan	...
Memerlukan biaya yang mahal	...
Memerlukan biaya yang murah	...

12. Bila kamu berada di situasi yang sulit menjangkau teknologi para profesional, pilihlah alternatif teknologi berikut yang sesuai dengan kebutuhan! Jawablah dengan memasang kolom sebelah kanan dengan kolom sebelah kiri.

Menggunakan panggung datar	■	■	Sebagai pengganti lampu sorot yang berwarna
Menggunakan senter dan kertas warna	■	■	Sebagai pengganti teknologi <i>mapping</i>
Menggunakan kain warna putih/biru yang digerakkan	■	■	Sebagai pengganti teknologi <i>overstage machinery</i>

13. Berikut ini manakah teknologi panggung seni pertunjukan yang tidak bisa dilihat dengan kasatmata? Berikan jawabanmu dengan memberi tanda centang (✓).

....	Hologram
....	Imersif
....	Hidrolik
....	Revolve stage
....	Maaping

14. Teknologi apa yang digunakan oleh para profesional bila ingin membuat konsep seni pertunjukan yang memunculkan dunia nyata di depan panggung dengan menggunakan cahaya

- a. *Revolve stage*
- b. *Overstage machinery*
- c. *Immersive*
- d. *Hologram*
- e. *Stage background LED*

15. Berikut ini manakah keunggulan memasarkan seni pertunjukan melalui seni pertunjukan? Berikan jawabanmu dengan memberi tanda centang (√).

....	Hampir semua orang mempunyai akun media sosial
....	Hampir semua orang mengakses media sosial
....	Mendapat rekomendasi dari influencer
....	Terdapat layanan bisnis pada aplikasi media sosial
....	Mendapatkan diskon pemasaran yang murah

16. Bila kamu berada di situasi yang tidak bisa menggunakan teknologi para profesional, langkah apa yang kamu lakukan sebagai manajer panggung?

.....

.....

.....

.....

17. Perubahan apa saja yang dialami seni pertunjukan di era digital ini?

.....

.....

.....

.....

18. Di era digital ini, strategi apa yang akan kamu lakukan untuk mempromosikan seni pertunjukan?

.....

.....

.....

.....

19. Ketika kamu mempromosikan seni pertunjukan di internet, undang-undang apa yang harus kamu patuhi?

.....
.....
.....
.....

20. Bila kamu berada di situasi yang tidak terjangkau oleh teknologi canggih, apa yang akan kamu lakukan untuk membuat efek hujan dan petir di panggung?

.....
.....
.....
.....

Latihan Soal Semester 2

1. Berikut ini manakah yang termasuk langkah-langkah dalam melakukan pengamatan terhadap objek wisata yang akan dijadikan sebagai tempat pertunjukan seni? Berikan jawabanmu dengan mencentang (✓)!

.... Mengunjungi secara langsung lokasi objek wisata

.... Mengunjungi media sosial tempat wisata

.... Membaca *booklet* wisata

.... Mengadakan pertunjukan kecil

2. Cocokkanlah kolom kegiatan melakukan pengamatan objek wisata yang akan dijadikan tempat pertunjukan! Berikan jawabanmu dengan memberi tanda panah.

Mengunjungi
secara langsung
lokasi objek
wisata

Mengunjungi
secara langsung
lokasi secara
tidak langsung

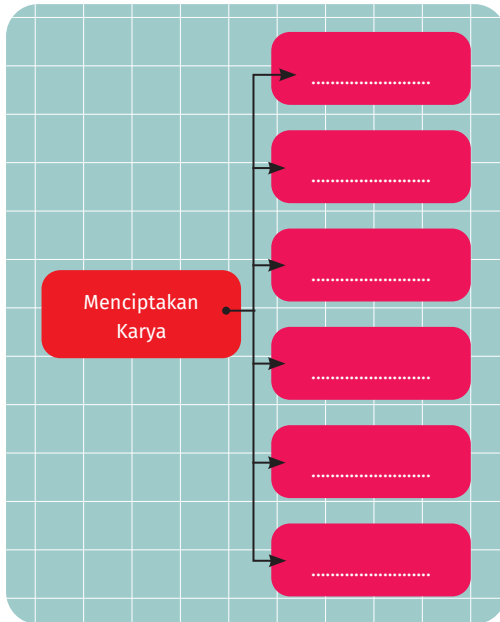
Membaca berita
objek wisata

Menjelajahi setiap sudut
objek wisata

Memperhatikan sejarah
berdirinya lokasi wisata

Mengunjungi media sosial
objek wisata

3. Isilah bagan berikut dengan kegiatan mencipta karya!



4. Kegiatan berikut ini merupakan kegiatan merancang karya dalam proyek seni pertunjukan wisata. Berikan jawabanmu dengan cara menulis huruf B bila itu benar dan menulis huruf S bila itu salah.

Profesi	B/S
Membuat naskah seni pertunjukan wisata	...
Membentuk tim kreasi dan produksi	...
Wawancara pengunjung	...
Wawancara petugas keamanan	...
Membentuk lokasi pertunjukan	...

5. Bila kamu sebagai tim produksi yang bertugas survei tempat wisata sebagai tempat pertunjukan, pertanyaan apa yang kamu ajukan kepada pengelola objek wisata?

.....

.....

.....

.....

6. Bila kamu sedang melakukan wawancara kepada pengelola objek wisata, sikap apa yang kamu lakukan?

.....
.....
.....
.....

7. Bila kamu sebagai tim produksi yang bertugas survei tempat wisata sebagai tempat pertunjukan, pertanyaan apa yang kamu ajukan kepada pelaku usaha di lokasi wisata?

.....
.....
.....
.....

8. Berikut ini yang merupakan kegiatan menguji karya ialah ...

- A. menyempurnakan karya
- B. melakukan observasi
- C. menulis karya
- D. membentuk tim produksi
- E. menata panggung

9. Berpakaian saat mengunjungi wisata dan melakukan wawancara ialah ...

- A. rapi dan menggunakan kostum
- B. rapi, sopan, dan bersih
- C. menggunakan kostum pentas
- D. menggunakan kostum dan bersih
- E. sopan dan menggunakan kostum

10. Berbicara saat melakukan interaksi dengan budayawan ialah ...

- A. tidak memotong pembicaraan
- B. memotong pembicaraan
- C. hanya mendengar yang dianggap penting
- D. mendengarkan seperlunya saja
- E. cepat supaya waktu tidak terbuang

11. Saat melakukan pengamatan di lokasi wisata, indera yang kamu gunakan adalah ...

- A. mata, telinga, kulit, dan hidung
- B. mata, kaki, tangan, dan kulit

- C. hidung, kulit, kaki, dan mata
- D. kulit, mata, kaki, dan hidung
- E. Hidung, mata, kaki, dan kulit

12. Berikut ini manakah yang termasuk tahap-tahap yang dilakukan dalam proses menghimpun ide kreatif? Berikan jawabanmu dengan memberi centang (√)!

....	Menentukan tujuan
....	Menentukan pemandu diskusi
....	Diskusi ide gagasan
....	Diskusi pertanyaan wawancara
....	Memetakan pikiran

13. Jelaskan langkah-langkah membuat naskah pementasan!

.....

.....

.....

.....

14. Jelaskan metode pemilihan peran yang dilakukan oleh sutradara!

.....

.....

.....

.....

15. Berikut ini merupakan prinsip dalam menyusun tim produksi pertunjukan. Berikan jawabanmu dengan cara menulis huruf B jika benar dan menulis huruf S jika salah.

Prinsip	B/S
Pemimpin produksi dipilih berdasarkan kemampuan memimpin
Bendahara dipilih berdasarkan kemampuan memimpin
Pemilihan sebaiknya dilakukan dengan cara musyawarah

16. Berikut ini merupakan aktivitas aktor bersama sutradara. Berikan jawabanmu dengan cara menulis huruf B jika benar dan menulis huruf S jika salah.

Prinsip	B/S
Pendalaman karakter
<i>Blocking</i>
Membaca
Training	

17. Berikut ini manakah aktivitas penari bersama koreografer?
- reading partitur*, improvisasi, dan pembentukan
 - eksplorasi, improvisasi, dan pembentukan
 - eksplorasi, pembentukan, dan reading partikut
 - wawancara, eksplorasi, improvisasi
 - memilih bahan, eksplorasi, dan pembentukan

18. Jelaskan cara membuat transisi adegan!

.....

.....

.....

.....

19. Jelaskan perbedaan panggung bentuk panggung arena 3 dan 4 arah!

.....

.....

.....

.....

20. Jelaskan apa yang dimaksud dengan tata panggung realis dan nonrealis!

.....

.....

.....

.....

Glosarium

bisnis	: suatu usaha dalam dunia perdagangan
corak produksi	: jenis-jenis sesuatu yang dihasilkan
editor video	: penyunting video atau penanggung jawab atas tampilan video
egaliter	: sederajat atau bersifat sama
ekonomi kreatif	: kegiatan produksi dan distribusi barang dan jasa yang memerlukan gagasan dan ide kreatif
ekspresi	: gambaran perasaan atau pengungkapan gagasan, perasaan, maksud, dan sebagainya
estetis	: apresiasi keindahan alam, seni, dan sastra
etos kerja	: sifat, nilai, dan adat istiadat yang dilakukan dalam lingkungan kerja
fragmen	: bagian atau cuplikan sebuah cerita, lakon, dan sebagainya
improvisasi	: penciptaan atau pertunjukan sesuatu tanpa persiapan
karya seni	: suatu ciptaan yang dapat menimbulkan rasa indah bagi orang yang melihat, mendengar, dan merasakan
kompetensi kerja	: kemampuan yang harus dimiliki saat bekerja, kewenangan dalam memutuskan dan menentukan sesuatu saat melakukan pekerjaan
kreator	: orang yang mencetuskan gagasan atau mencipta
manajemen	penggunaan sumber daya di suatu lingkungan dengan cara yang efektif dalam mencapai sasaran
organisasi	: suatu kelompok yang bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama
pasar daring	: pasar yang ada di dunia maya atau menggunakan internet
pertunjukan	: sesuatu yang dipertunjukkan atau ditontonkan

profesi	: bidang pekerjaan yang didasari pendidikan keahlian
profesional	: orang yang memiliki kepandaian khusus atau orang yang memenuhi kualifikasi dalam suatu profesi
properti panggung	: barang-barang yang diperlukan aktor atau aktris untuk berperan dan melengkapi artistik panggung
proyek	: rencana kerja yang mempunyai sasaran khusus dan mempunyai tenggat waktu yang tegas
realis	: orang yang bertindak dan berpikir berdasarkan kenyataan; ruang yang berdasarkan kenyataan
seniman	: orang yang berbakat dan berhasil menciptakan karya seni
sinden	: penyanyi perempuan pada seni gamelan yang biasanya ada pada pertunjukan wayang
teknologi lampu	: sarana barang dan jasa yang digunakan untuk keperluan lampu
teknologi panggung	: sarana barang dan jasa yang digunakan untuk keperluan panggung
tim produksi	: kelompok atau regu yang menghasilkan produk

Daftar Pustaka

- Anirun, Suyatna. *Menjadi Aktor: Pengantar kepada Seni Peran untuk Pentas dan Sinema*. Bandung: Rekamedia Multi prakarsa, 1998.
- Anirun, Suyatna. *Menjadi Sutradara*. Bandung: STSI Press, 2002.
- Bala, Madhu dan Deepak Verma. 2020. *A Critical Review of Digital Marketing. International Journal of Management, IT & Engineering*, 8(10), 321–339. (Online) https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=3545505 diakses 9 Oktober 2022.
- BNSP. Daftar Standar Kompetensi Kerja. <https://bnsp.go.id/skk?page=20>
- Endraswara, Suwardi. *Metode Pembelajaran Drama Apresiasi, Ekspresi dan Pengkajian*. Yogyakarta: Buku Seru, 2011.
- Hadi, marham J & Junaidi, M. 2020. Prinsip dan Langkah-Langkah Penerapan Focus Group Discussion Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara dan Berpikir Kritis Mahasiswa. *Jurnalistrensi: UMW Mataram* (Vol.5 No.2) pp 75-89.
- Hadi, Y. Sumandiyo. *Koreografer: Bentuk-Teknik-Isi*. Yogyakarta: Cipta Media, 2012.
- Irawan, Valeska S. dkk. 2019. Implementasi Konsep Monggo Pinarak Dalam Perancangan Interior Pusat Wisata Seni Dan Budaya Bojonegoro. *Intra: Jurnal Mahasiswa Program Studi Desain Interior* (Vol.7 No.2) pp 25-37
- JDIH BPK RI. 2008. *Informasi dan Transaksi Elektronik*. (Online). <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/37589/uu-no-11-tahun-2008> diakses 9 Oktober 2022.
- JDIH BPK RI. 2012. *Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik*. (Online) <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/5296/pp-no-82-tahun-2012> diakses 9 Oktober 2022.
- Kemnaker. SKKNI Bidang Seni Musik. <https://skkni.kemnaker.go.id/dokumen?area=seni%20musik>
- Kemnaker. SKKNI Bidang Seni Pertunjukan. <https://skkni.kemnaker.go.id/dokumen?area=seni%20pertunjukan>

- Kemnaker. SKKNI Bidang Seni Tari. <https://skkni.kemnaker.go.id/dokumen?area=seni%20tari>
- Kemnaker. SKKNI Bidang Seni Teater <https://skkni.kemnaker.go.id/dokumen?area=seni%20teater>
- Kimber, Kenneth dan David Wood. *Stages in Design Assignments for the Performing Arts*. British: Hodder Stoughton, 2004.
- Malarsih, & Utina, Usrek T. Penggunaan Media Alam Dan Buatan Dalam Pendidikan Seni Tari. *Proceeding SNK-PPM Unes-Undip* (Vol.1) pp 347-352, 2018.
- Murgiyanto, Sal. *Pertunjukan Budaya dan Akal Sehat*, Jakarta: FSP IKJ, 2018
- Murgiyanto, Sal. *Pertunjukan Budaya dan Akal Sehat*, Jakarta: FSP IKJ, 2018.
- Permas, Achsan, dkk. *Manajemen Organisasi Seni Pertunjukan*. Jakarta: Lembaga Manajemen PPM, 2003.
- Priyanti, R. dkk. 2018. Perancangan Model Wisata Edukasi Di Objek Wisata Kampong Tulip. *Abidimas: Jurnal Pengabdian Masyarakat BSI* (Vol.1 No.1) pp 57-66
- Purba, E.D. & Barus, H.N.2020. Implementasi Teknis Dasar Instrumen Terompet Pada Mahasiswa Prodi Music, FSP, ISI Yogyakarta. *Grenek: Jurnas Seni Music Prodi Pendidikan Music FBS Unimed* (Vol.9 No.2) pp 83-94
- Rendra, W.S. *Tentang Bermain Drama*. Bandung: Pustaka Jaya, 2017.
- Rendra, W.S. *Tentang Bermain Drama*. Bandung: Pustaka Jaya, 2017.
- Simatupang, Lono, dkk. *Daya Seni*, Yogyakarta: Pascasarjana UGM, 2017.
- Simatupang, Lono, dkk. *Daya Seni*, Yogyakarta: Pascasarjana UGM, 2017.
- Soedarsono, RM. *Seni Pertunjukan dari perspektif Politik, Sosial, dan Ekonomi*. Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada University Press, , 2003.
- Soedarsono, RM. *Seni Pertunjukan dari perspektif Politik, Sosial, dan Ekonomi*. Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada University Press2023.
- Sumarno, Rano, dkk. *Nusantara Dalam Wadantara, Merangkai Nusantara Melalui Seni Kolaborasi Wadantara*. Bandung: Sunan Ambu Press, 2021.
- Sumarno, Rano, dkk. *Nusantara Dalam Wasantara, Merangkai Nusantara Melalui Seni Kolaborasi Wasantara*. Bandung: Sunan Ambu Press, 2021.

- Sumarno, Rano. *Metode planting untuk penyutradaraan teater, dalam Karya cipta seni pertunjukan*, Yogyakarta: JB Publisher, dan FSP ISI Yogyakarta, 2017.
- Sumarno, Rano. *Metode Planting untuk Penyutradaraan Teater dalam Karya Cipta Seni Pertunjukan*. Yogyakarta: JB Publisher, dan FSP ISI Yogyakarta, 2017.
- Surtaya, Kadek, 2020. *Bali Nyala Api Seni*. Bali: Prasasti.
- Surtaya, Kadek, 2020. *Bali Nyala Api Seni*. Bali: Prasasti.
- Sutantono, Nurul P. *Produksi Drama Musikal: Dari Ide ke Panggung*. Jakarta: Gramedia, 2016.
- Sutantono, Nurul P. *Produksi Drama Musikal: Dari Ide ke Panggung*. Jakarta: Gramedia, 2016.
- Sutantono, Nurul P. *Produksi Drama Musikal: Dari Ide ke Panggung*. Jakarta: Gramedia, 2016.
- Sutantono, Nurul P. *Produksi Drama Musikal: Dari Ide ke Panggung*. Jakarta: Gramedia, 2016.
- Waluyo, Heman J. *Drama, Naskah, Pementasan, dan Pengajaran*. Surakarta: UNS Press, 2007.
- Wind, J., & Mahajan, V. (2002). Digital marketing. *Symphonya. Emerging Issues in Management*, (1), 43-54. (Online) <https://symphonya.unicusano.it/index.php/sym/article/download/2002.1.04wind.mahajan/8713> diakses 9 Oktober 2022.
- Yakin, Imal. 2011. Sejarah dan Perkembangan Oboe Serta Implementasinya Terhadap Teknik Permainan. *Ekspresi Seni Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Karya Seni* (Vol.13 No.2) pp 5-16
- Yudiaryani. *Kreativitas seni dan kebangsaan*. Yogyakarta: BP. ISI Yogyakarta, 2020.

Sumber Gambar

Tari Kecak	bit.ly/3To1GSu	Kompas.com/Unplash Mauro Fabio Cilurzo
Tari Hudoq	bit.ly/3hgv1B1	Bekesah.co
Cakepong	bit.ly/3hpVGeP	Direktorat Warisan dan Diplomat Budaya
Tari Lumense	https://www.youtube.com/ watch?v=pSaT81KeohU	Dinas Pariwisata Sultra
Angklung Buncis	https://bit.ly/3TCcMEC	Budaya Jabar
Tari Wutukala	https://bit.ly/3TT0IUt	Indonesia Kaya
Silek Lanyah	https://bit.ly/3Twwd1s	Keluarga Traventure
Ogoh-ogoh	https://bit.ly/3W2Ky7q	Christopher Theo
Ronggeng Gunung	https://bit.ly/3NjI29b	LyNx LuNk
Ramayana Balet	https://bit.ly/3UFDz2P	BorobudurPark
Propaganda musik	https://bit.ly/3UFDz2P	CNN Indonesia
Saung Mang Udjo	https://bit.ly/3hrycGh	Saung Udjo
Musik Klasik	https://bit.ly/3N2620g	Halidonmusic
Seni Wadantara	https://bit.ly/3TyRdVf	K&C-Studio
Kelompok Kareawitan	https://bit.ly/3fK5fVG	Sanggar Cemara
Angklung buhun	https://www.youtube.com/ watch?v=6GVT-oCG-4c	Indonesia Kaya
Kolintang	https://bit.ly/3FHGHr3	Kolintang Nyong Noni Sulut
Panting	https://bit.ly/3FI9hbI	Sanggar Kamilau Intan
Gong Kebyar	https://bit.ly/3DCb5A6	Program Balitv
Prambanan Jazz	https://bit.ly/3suVZaE	senang0906
Musik Pop	https://bit.ly/3DwgFEEd	Jogja POV
Musik Hip Hop	https://bit.ly/3haAQQE	Ana Timur
Musik Regae	https://bit.ly/3T1g2s6	DemajorsTV
Marching Band	https://bit.ly/3Nvtfk2	ALDO PAKA
Lego-lego	https://bit.ly/3FhgVJS	Kuss Indarto
Rampoe Aceh	https://bit.ly/3DUZ1vh	Rampoe UGM

Tari Padduppa	bit.ly/3fMNu7Z	Indonesia Tari
Tari Tor Tor	https://bit.ly/3zFQyd0	Pariban
Tari Topeng Gong Betawi	https://bit.ly/3zJt5HQ	Jakarta Tourism
Tarian Hip-Hop	https://bit.ly/3eZpsGB	Canal Street Dance
Tari Kontemporer	https://bit.ly/3UxZr07	Divisi Seni Budi Utama
Tari Balet	https://bit.ly/3zJt5HQ	Royal Opera House
Tari Hip Hop	https://bit.ly/3hJzS4w	MOVE Dance Studio
Tari Ballroom	https://bit.ly/3UczGTc	Jason Anderson
Kondo Buleng da	https://bit.ly/3N8DD8H	Budaya Maju
Dulmuluk Sumsel	bit.ly/3E8NNTU	Jelajah Sumse
Longser Jawa Bara	bit.ly/3FVIMQZ	Komunitas Budaya Posstheatron
Mamanda	bit.ly/3NJam40	Budaya Maju
Drama Gong Bali	https://www.youtube.com/watch?v=c_y8MDYUZpQ	TVRI Stasiun Bali
Pertunjukan Drama Musikal Hamlet	bit.ly/3N8DD8H	Ikhsan Bastian
Teater Tubuh	bit.ly/3WEDdv7	Teater Payung Hitam
Teater Lingkungan	bit.ly/3WVks6G	Umah Suwung
Performance Art	bit.ly/3NjdFce	Fxharsono
Oratorium	bit.ly/3ThqGem	Sanggar Paripurna
Pertunjukan Wayang Golek	bit.ly/3zgvfON	Brukbrak Channel
Wayang Kulit Jawa Tengah	bit.ly/3zTKY6y	Dwijo Laras Indonesia
Sigale-gale Sumatra Utara	bit.ly/3TfqSus	Sipayung Saribudolok
Ondel-ondel DKI Jakarta	bit.ly/3tsW4MB	Vidio Unik
Nini Thowong Yogyakarta	bit.ly/3DND9FB	Sutradhalang Channel
Teater Boneka Kelompok Papermoon di Yogyakarta	bit.ly/3D3QaFX	Papermoon Puppet Theatre
Marionette	bit.ly/3hhFgoN	The wandering Puppet T

Boneka Tangan	https://www.youtube.com/watch?v=sLqOreM5-0I	
Talent Recap		
Boneka Jari	bit.ly/3WIgezl	PAUD IAIN Samarinda
Teater Jalanan Boneka Mekanik	bit.ly/3UfLJzi	Official NET News
Panen Padi	https://www.youtubeshot.com/watch?v=XK7aEMVQ-Ls	Co2 Pelabuhan Ratu
Gerak Menyapu	bit.ly/3zUF59p	Berteater
Gerak Membaca	bit.ly/3hmUrNz	Berteater
Gerak Mengipas	bit.ly/3hq0YH5	Berteater
Gerak Mendorong	bit.ly/3hq16q3	Berteater
Gerak Mengangkat	bit.ly/3DQMub1	Berteater
Gerak Menangkap	bit.ly/3zWPwtb	Berteater
Gerak Menarik	bit.ly/3WF7utQ	Berteater
Gerak Menggali	bit.ly/3UENZjs	Berteater
Gerak Mengupas	bit.ly/3UzrTyD	Berteater
Gerak Memetik	bit.ly/3t8Tg6O	Berteater
Gerak Menendang	bit.ly/3t8WR4P	Berteater
Gerak Bertemu	bit.ly/3t8WR4P	Berteater
Latihan Humming	bit.ly/3htEx3O	VokalPlus
Latihan Impersonasi	bit.ly/3hr9kyi	Kristo Immanuel
Perilaku Burung Merak	bit.ly/3hjnZeW	Hewan Trending
Perilaku Monyet	bit.ly/3WHCuzP	National Geographic
Latihan Kuda-kuda	bit.ly/3UmFDNz	Berteater
Latihan Kelenturan	bit.ly/3huJOIn	Berteater
Latihan Lompatan	bit.ly/3UFtfI5	Berteater
Gerak Menanam	bit.ly/3G1Ieln	Berteater
Gerak Mencuci	bit.ly/3TmRZ6M	Berteater
Gerak Menjala	bit.ly/3AntP5R	Berteater
Gerak Memetik Teh	bit.ly/3EiQWAw	Berteater
Gerak Merak	bit.ly/3fK6vrS	Berteater

Gerak Kera	bit.ly/3FZghRq	Berteater
Gerak Harimau	bit.ly/3UEcE7B	Berteater
Gerak Berpikir	bit.ly/3WMLTzH	Berteater
Gerak Melukis Langit	bit.ly/3tl6r4V	Berteater
Gerak Memetik Bintang	bit.ly/3O8fQXf	Berteater
Gerak Kesuburan Alam	bit.ly/3thyCl7	Berteater
Gerak Kebebasan	bit.ly/3TpPlgS	Berteater
Gerak Kekosongan	bit.ly/3fMK0m9	Berteater
Bunyi dari Tiupan Tangan	bit.ly/3UDIpo0	Hal Walker
Teknik Dasar Beatbox	bit.ly/3EcznKl	William Bunjamin
Seni Tradisi Papua di Ajang Internasional	bit.ly/3Gfuj1g	KriyaLv
Seni tradisi Aceh di ajang Internasional	https://www.youtube.com/watch?v=vzit4ewJdb8	JIKSJKBC
WNA melakukan pentas musik tradisi Bali	bit.ly/3UupJRb	A Swan
WNA melakukan pentas tari tradisi Sunda	bit.ly/3hxB0BR	10 terpopuler
Seni pertunjukan wisata	https://www.youtube.com/watch?v=YslhNt2MKGy&t=1000s	Super Shanum Official
Tahapan Merias Wajah Karakter Tua	bit.ly/3A6ZzMg	Madeyewlook
Seni Pertunjukan Wisata di Desa Budaya Pampang	bit.ly/3UQ0XeI	Indonesia Kaya
Seni Pertunjukan Wisata Anak di Kids Fun Yogyakarta	bit.ly/3tcBHD7	Ikhsan Bastian
Seni Pertunjukan Wisata di Bali Agung Taman Safari Bali	bit.ly/3A61IYs	Nyoman Sudiarsa

Indeks

A

aktor 166, 200, 201, 203, 204, 205,
206, 207, 208, 211, 223, 230,
243, 246, 261
aktris 139, 166, 261
aplikasi 141, 143, 159, 160, 161, 171,
210
artistik 156, 198, 200, 206, 208, 212,
214, 219, 220, 221, 243, 244,
248, 249, 251, 261

B

Bendahara 202
bisnis 141, 162, 197, 260

E

efek 142, 154, 157, 158, 170, 199, 226,
228, 237

G

gotong royong 203

K

koreografer 198, 205, 208, 245
kostum 173, 190, 201, 204, 206, 208,
211, 213, 223, 224, 229, 230,
236, 239, 242, 248, 249, 250, 252
kreatif 166, 173, 188, 189, 190, 199,
206, 260
kreator 138, 163, 188, 198, 218, 260
kritis 164, 166

M

manajemen 260
Mandiri 158, 160, 164, 165, 191, 221,
230, 239, 243, 247

N

Nonrealis 221, 230

O

observasi 173, 179, 184, 186, 189,
236, 238, 252

P

Pancasila 167, 187
panggung 137, 138, 140, 141, 142,
145, 149, 151, 152, 153, 154,
156, 157, 158, 159, 165, 168,
170, 171, 173, 191, 201, 204,
206, 208, 209, 213, 214, 215,
216, 218, 220, 221, 223, 227,
232, 234, 236, 244, 246, 248,
249, 250, 253, 261
peluang 162
Pemasaran v, 143, 145, 161, 162, 163,
164, 165, 166
Penari 165, 196, 197, 205, 243, 251
Penata lampu 137
Penata rias 201
Pendidikan 271, 272, 273, 274, 275,
276, 277
Pimpinan produksi 137, 138, 202
produksi 137, 138, 173, 200, 202,
203, 250, 260, 261
Proyek 166, 167, 173, 175, 202, 203

R

realis 220, 229, 261

S

Sutradara 137, 138, 200, 201, 202,
204, 208, 212, 213, 262

T

teknologi 139, 140, 141, 142, 143,
145, 148, 149, 151, 152, 153,
154, 156, 157, 158, 159, 161,
163, 164, 165, 166, 168, 169,
170, 171, 261

V

video 143, 144, 149, 151, 152, 154,
157, 158, 159, 160, 161, 162,
164, 165, 166, 167, 169, 170,
171, 184, 228, 244, 260

W

wawancara 180, 181, 182, 183, 184,
185, 186

Pelaku Perbukuan

Profil Penulis

Nama Lengkap : Rano Sumarno, S.Sn., M.Sn.
Email :
Instansi : ISI Yogyakarta
Alamat Instansi : Jl. Parangtritis, KM 6,5 Sewon bantul
Yogyakarta.
Bidang Keahlian : Seni Pertunjukan (Teater)



Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir):

1.

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

1. Jurusan Teater STSI Bandung (1998-2023)
2. Program Penciptaan Seni Pascasarjana ISI Yogyakarta (2009-2011)

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Karya Cipta Seni Pertunjukan (2017)
2. Nusantara Dalam Wadantara, Merangkai Nusantara Melalui Seni Kolaborasi Wadantara (2021)
3. Wadantarapedia, Pesona Estetika & Artistik (2022)

Judul Penelitian dan Tahun Terbit dalam 10 Tahun Terakhir

1. Penciptaan Teater Supata Drupadi (2013)
2. Penciptaan Naskah *Kampung Demo* Berdasarkan Fenomena Demonstrasi Bayaran Di Indonesia (2014)
3. Pemberantasan Korupsi Sebagai Inspirasi Penciptaan Naskah Drama *Hajat Warga* (2015)
4. Penciptaan naskah Teater Piknik Syahwat (2016)
5. *Legislatif Celeng*: Penciptaan Teater Berdasarkan Kasus Money Politic Pada Pemilu Legislatif di Indonesia (2017)
6. Merangkai Nusantara Melalui Seni Kolaborasi Wadantara (2019-2021)

Profil Penulis

Nama Lengkap : Rifqi Risnadyatul Hudha, S.Pd., M.Pd.
Email : rifqi.risna@gmail.com
Instansi : Universitas Negeri Malang
Alamat Instansi : Jl. Semarang No.5, Sumbersari, Kec.
Lowokwaru, Kota Malang, Jawa Timur
Bidang Keahlian : Seni Teater, Pendidikan Bahasa dan
Sastra



Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir):

1.

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

1. S-1 Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia, dan Daerah, Universitas Negeri Malang (2011-2015)
2. S-2 Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Negeri Malang (2016-2018)
3. S-3 Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Negeri Malang (2021-sekarang)

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Seni Teater untuk Siswa Kelas 1-6 SD, Erlangga (2023)
2. Beta: Belajar Tuntas Bahasa Indonesia Kelas VII, Eka Prima Mandiri (2023)
3. Buku Teks Pendamping Bahasa Indonesia untuk SD/MI Kelas 1, Bukit Mas Mulia (2023)
4. Buku Panduan Guru Seni Teater Kelas 1, Pusat Perbukuan, Kemendikbud (2021)
5. Buku Panduan Guru Seni Teater Kelas 4, Pusat Perbukuan, Kemendikbud (2021)
6. Kacamata Editor: Fiksi Mini Proses Kreatif dalam Menulis, Mediaguru (2020)
7. Literasi Membaca Era Digital: Sesuai Standar PISA (*Programme for International Student Assessment*), Mediaguru (2019)
8. Model-Model Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Era Digital, Cipta Media Edukasi (2019)
9. Metamorfosis, Jawaban untuk Sapardi: Antologi Puisi, Cipta Media Edukasi (2019)
10. Buku Teks Pelajaran Masa Depan Bahasa Indonesia untuk Siswa SMP/MTs Kelas VII, Pusat Perbukuan, Kemendikbud (2018)
11. Buku Teks Pelajaran Masa Depan Bahasa Indonesia untuk Guru SMP/MTs Kelas VII, Pusat Perbukuan, Kemendikbud (2018)

Profil Penelaah

Nama Lengkap : Tria Sismalinda, S.Pd., M.Pd.
Email : tsismalinda24@gmail.com
Instansi : Global Jaya School
Alamat Instansi :
Bidang Keahlian : Pendidikan Sastra Bahasa Inggris
dan Pendidikan Seni Teater



Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir):

1. 2002-sekarang: Guru bidang studi Seni Teater (Sekolah Global Jaya)
2. 2014-sekarang: Guru penguji bidang studi Seni Teater (International Examiner Program IB)
3. 2022-sekarang: Guru part-time Seni Teater di Crimson Education

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

1. S-1 Pendidikan Sastra Bahasa Inggris, Universitas Negeri Jakarta (1996-2002)
2. S-2 Teknologi Pendidikan, Universitas Pelita Harapan (2017-2019)

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Seni Teater untuk Siswa Kelas VII, Kemendikbud (2020)
2. Seni Teater untuk Siswa Kelas 1X, Kemendikbud (2020)
3. Seni Teater - sebagai penelaah untuk buku siswa dan guru SD-SMA, Kemendikbud (2020-2022)

Judul Penelitian dan Tahun Terbit dalam 10 Tahun Terakhir

- 1.

Profil Penelaah

Nama Lengkap : Dr. Eny Kusumastuti, M.Pd.
Email : enykusumastuti@mail.unnes.ac.id
Instansi :
Alamat Instansi : Kampus Sekaran Gunungpati
Semarang 0248508074
Bidang Keahlian : Pendidikan Seni



Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir):

1.

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

1. S1 : Pendidikan Seni Tari, IKIP Negeri Yogyakarta (UNY) (1992)
2. S2 : Pendidikan Seni; Universitas Negeri Semarang (2017)
3. S3 : Pendidikan Seni, Universitas Negeri Semarang (2021)

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Buku ajar Strategi Belajar Mengajar (2017), Pendidikan Seni Drama Tari Musik FBS UNNES
2. *Book Chapter International Conference on Culture Aculturation 2020* (Monetisasi Pertunjukan Jaran Kepang Semarang di Era Pandemi Covid), Lembaga Penelitian dan Pengabdian Universitas Negeri Semarang
3. *Book Chapter International Conference on Culture Aculturation (2020)* (Tari Klana Raja: Nilai Kearifan Lokal dan Makna Edukasi), Lembaga Penelitian dan Pengabdian Universitas Negeri Semarang
4. *Pembudayaan Tari Nusantara* (2021), Cipta Prima Nusantara
5. *Buku Guru Seni Tari Kelas XI SMA/SMK* (2021), Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
6. *Tata Rias dan Busana Pengantin* (2021), Pendidikan Sendratasik FBS UNNES
7. *Perkembangan Kurikulum dan Buku Teks Dari Masa ke Masa* (2022), Pendidikan Sendratasik FBS UNNES8.
8. *Menyusun Strategi Pembelajaran* (2022), Pendidikan Sendratasik FBS UNNES

Judul Penelitian dan Tahun Terbit dalam 10 Tahun Terakhir

1. (2013) Model Pengembangan Pembelajaran Seni Tari Sebagai Pendidikan Karakter untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama
2. (2015) Strategi Pengembangan Kesenian Kuda Lumping dalam Era Industri Pariwisata di Kabupaten Semarang.
3. (2015) Pendidikan Karakter melalui Konservasi Moral Di Lingkungan Mahasiswa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang

Profil Penyunting

Nama Lengkap : Nanik Susanti, S.S.
Email : nanikusanti@gmail.com
Instansi : Balai Pustaka
Alamat Instansi : Jalan Bunga No. 8–8A, Matraman,
Jakarta Timur
Bidang Keahlian : Penyuntingan Naskah



Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir)

1. *Founder* Kinan Nasanti, *Content and Creative Consultant*, Jakarta (2019–sekarang)
2. Pengajar Pelatihan Menulis di Balai Pustaka School of Writing (2012–2014)
3. Penulis dan Editor di Balai Pustaka, Jakarta (2007–sekarang)

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar

Fakultas Sastra, Jurusan Sastra Arab, Universitas Indonesia (1992–1997)

Judul Buku yang Pernah Disunting

1. Perpajakan Usaha Jasa Konsultansi
2. Muhammad Sang Teladan
3. Demi Masa, Manajemen Waktu Ala Muslim

Judul Buku yang Pernah Ditulis dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir)

1. *Adhi Knowledge Series*, Megaproject Tol Sigli–Banda Aceh (bersama Tim PT Adhi Karya) (2023)
2. Pendidikan dan Pembinaan Ideologi Pancasila untuk Sekolah Dasar Kelas II, Kemdikbudristek (2022)
3. Pendidikan dan Pembinaan Ideologi Pancasila untuk Sekolah Dasar Kelas III, Kemdikbudristek (2022)
4. Pendidikan dan Pembinaan Ideologi Pancasila untuk Sekolah Dasar Kelas IV, Kemdikbudristek (2022)
5. Menulis Cerita untuk Anak-Anak, Balai Pustaka (2021)

Profil Ilustrator

Nama Lengkap : Daniel Tirta Ramana S.Sn
Email : Danieltirta89@gmail.com
Bidang Keahlian : Multimedia & Desain



Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir)

1. 2010-2011 : Sevenotes -EO
2. 2011-2013 : Apple box - motion graphic
3. 2012 - 2015 : Bloomberg Tv - Motion graphic
4. 2015 - 2017 : iNews Tv indonesia - Motion graphic
5. 2017-sekarang : Founder & Owner di @sepatu.capung (shoes store)
Local Pride Garage (Media - instagram, tiktok)

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar

S1: DKV IKJ - Multimedia (2007-2012)

Karya/Pameran/Eksibisi dan Tahun Pelaksanaan (10 Tahun Terakhir)

Pameran Tugas Akhir Institut Kesenian Jakarta (2012)

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir)

Desain dan Ilustrasi Buku Kurikulum 2013

Informasi Lain dari Ilustrator (Tidak Wajib)

Portofolio dapat dilihat di: <https://www.behance.net/danielDTR>



Profil Desainer

Nama Lengkap : Muhammad Azis

Email : 83muhammadazis@gmail.com

Bidang Keahlian : Desain Grafis

Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir)

1. Desainer grafis di Pustaka Lebah (2004–2015)
2. Desainer grafis di Binar Cahaya Semesta (2014–2016)
3. Desainer grafis di IPI (2016–2017)
4. Desainer grafis di Studio Lintas Media bersama Itok Isdianto (2017–sekarang)

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar

1. SDN Karangnongko Purworejo (1990–1996)
2. MTsN Loano Purworejo (1996–1999)
3. SMK Taman Karya Madya Tehnik Purworejo (1999–2002)

Buku yang Pernah Dibuat Ilustrasi/Desain (10 Tahun Terakhir)

1. Ensiklopedi CSR: Pertamina, Exxon Mobil, Bank Mandiri, Bank BNI, Bank Indonesia, PT Pupuk Kaltim, PT Petrochina, Unilever (Rinso Ayo Main Jangan Takut), BATAN, Buku KPK, BKN, PU, dan Majalah Komunitas McDonalds untuk anak
2. Majalah PPM Manajemen
3. Ensiklopedia Lintas Sejarah Indonesia

