

**PENCIPTAAN KARYA PERTUNJUKAN  
TEATER DENGAN JUDUL *KITA TERBALIK***

**SKRIPSI KARYA SENI**



Oleh :

**Lux Fiesta Meicintya Argenta Sari**  
15124119

**FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN  
INSTITUT SENI INDONESIA  
SURAKARTA  
2019**

**PENCIPTAAN KARYA PERTUNJUKAN TEATER  
DENGAN JUDUL *KITA TERBALIK***

**SKRIPSI KARYA SENI**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan  
guna mencapai derajat Sarjana S-1  
Program Studi Seni Teater  
Jurusan Pedalangan



Oleh :

**Lux Fiesta Meicintya Argenta Sari**  
15124119

**FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN  
INSTITUT SENI INDONESIA  
SURAKARTA  
2019**

## **PERSETUJUAN**

Skripsi Karya Seni

**PENCIPTAAN KARYA PERTUNJUKAN TEATER DENGAN JUDUL  
*KITA TERBALIK***

Yang disusun oleh

**Lux Fiesta Meicintya Argenta Sari**

NIM 15124119

Telah disetujui untuk diajukan dalam ujian tugas akhir karya seni

**Surakarta, 25 Oktober 2019**

**Pembimbing,**

**Tafsir Huda, S.Sn.,M.Sn.**

# **PENGESAHAN**

Skripsi Karya Seni

**PENCIPTAAN KARYA PERTUNJUKAN TEATER DENGAN JUDUL  
*KITA TERBALIK***

Yang disusun oleh

**Lux Fiesta Meicintya Argenta Sari**

NIM 15124119

Telah dipertahankan di hadapan dewan penguji  
pada tanggal 25 Oktober 2019

Susunan Dewan Penguji

Ketua Penguji,

Penguji Utama,

**Dr. Bagong Pujiono, S.Sn., M.Sn**

**Wahyu Novianto, S.Sn., M.Sn.**

Pembimbing,

**Tafsir Huda, S.Sn., M.Sn.**

**Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu syarat mencapai derajat  
Sarjana S-1 pada Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta**

**Surakarta,**

**Dekan Fakultas Seni Pertunjukan**

**Dr. Sugeng Nugroho, S.Kar., M.Sn**

NIP 196509141990111001

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

*Bagaimana kita menggunakan teknologi lebih penting ketimbang teknologi apa yang kita gunakan.*

*(Martin Heidegger)*

*Satu hal yang pasti yang saya tau adalah saya tidak tau apapun.*

*(Socrates)*

*Jadilah selembar kosong, jadilah sebidang tanah yang tidak ditumbuhi apa-apa, siap ditanami sebutir padi mungkin dari sang mutlak.*

*(Haidar Bagir)*

*Jangan hanya menduplikat pemikiran orang, setiap orang punya pemikirannya masing-masing, dan kamu punya otak untuk berpikir.*

*(Luxfiesta Meicint)*

*Skripsi ini kupersembahkan kepada:*

- *Ibuku tercinta*
- *Ibuku tercinta*
- *Ibuku tercinta*
- *Ayah dan keluargaku tercinta*
- *Prodi Teater ISI Surakarta*
- *Kampus tercinta ISI Surakarta*
- *Teman-teman terbaik Kampus ISI Surakarta*
- *Orang baik*
- *Diriku sendiri*

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Lux Fiesta Meicintya Argenta Sari

NIM : 15124119

Tempat, tgl Lahir : Nganjuk, 10 Mei 1997

Alamat Rumah : Ds. Sambikerep, RT.02/RW.01, Kec. Rejoso,  
Kab. Nganjuk, Provinsi Jawa Timur

Program Studi : S-1 Seni Teater

Fakultas : Seni Pertunjukan

Menyatakan bahwa deskripsi karya seni saya dengan judul: "Penciptaan Karya Pertunjukan Teater dengan Judul KITA TERBALIK" adalah benar-benar hasil karya cipta sendiri, sesuai dengan ketentuan yang berlaku, dan bukan jiplakan (plagiasi). Jika di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam Skripsi karya seni saya ini, atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian Skripsi karya seni saya ini, maka gelar kesarjanaan yang saya terima dapat dicabut.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan penuh rasa tanggung jawab atas segala hukum.

Surakarta, Oktober 2019

Penulis,

**Lux Fiesta Meicintya Argenta Sari**

# Penciptaan Karya Pertunjukan Teater Dengan Judul KITA TERBALIK

Lux Fiesta Meicintya Argenta Sari

Tafsir Huda

Prodi Seni Teater, Fak. Seni Pertunjukan, ISI Surakarta

Jln. Ki Hadjar Dewantara 19 Kentingan, Jebres, Surakarta 57126

E-mail: [luxfiestasari97@gmail.com](mailto:luxfiestasari97@gmail.com)

## ABSTRACT

*Modern era that is very sophisticated as it is today the relationship between humans and technology is increasingly inseparable. Technological developments have progressed so rapidly. Humans use technology because humans have a mind and mind, with human reason to want a better life, want to get out of trouble, with a human mind to plan everything he will experience in his life. Indeed, as a rapidly developing technology, information and communication technology must have several advantages and disadvantages. Some are aware, and some may not be realized, because it has become part of the personality of certain individuals. the work of KITA TERBALIK reveals the idea of technological development through use as a medium for us as human beings to take advantage of technological developments so that they are not consumed by modern technology like this. The cornerstone of hypersemiotic thinking races in the world of imitation that penetrates the boundaries of the realm of reality so that new realities occur that are closer to us than the real reality.*

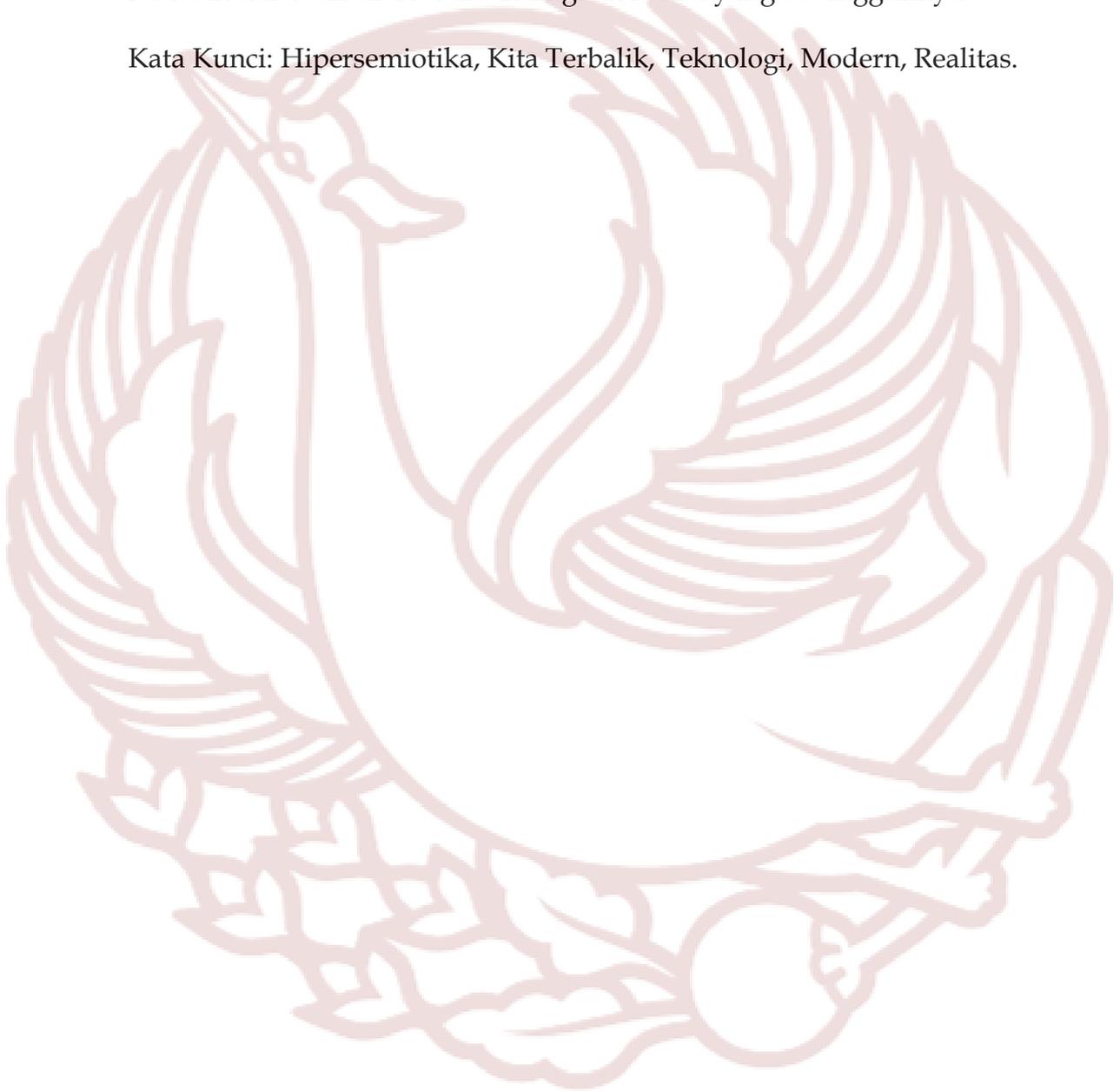
*Keyword: Hypersemiotic, Kita Terbalik, Technology, Modern, Reality.*

## ABSTRAK

Zaman modern yang serba canggih seperti saat ini hubungan antara manusia dan teknologi semakin tidak bisa dipisahkan. Perkembangan teknologi mengalami kemajuan yang begitu pesat. Manusia menggunakan teknologi karena manusia memiliki akal dan pikiran, dengan akalnya manusia menginginkan kehidupan yang lebih baik, ingin keluar dari masalah, dengan pikirannya manusia merencanakan segala sesuatu yang akan ia alami di hidupnya. Memang sebagai sebuah teknologi yang berkembang pesat, pastilah teknologi informasi dan komunikasi memiliki beberapa kelebihan dan juga kelemahan. Ada yang disadari, dan ada juga yang mungkin tidak disadari, karena sudah menjadi bagian dari kepribadian individu

tertentu. Karya KITA TERBALIK mengungkapkan ide gagasan tentang perkembangan teknologi melalui pertunjukan guna sebagai media untuk kita sebagai manusia memanfaatkan perkembangan teknologi sehingga tidak termakan teknologi di zaman modern serba canggih seperti ini. Landasan pemikiran hipersemiotika berpacu pada dunia imitasi yang menembus batas-batas dunia realita sehingga terjadi realita baru yang itu lebih dekat untuk kita dibandingkan realita yang sesungguhnya.

Kata Kunci: Hipersemiotika, Kita Terbalik, Teknologi, Modern, Realitas.



## KATA PENGANTAR

Dengan menyebut nama Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Panyayang, penulis panjatkan puja dan puji syukur atas kehadiran-Nya, yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, dan inayah-Nya, sehingga kami dapat menyelesaikan Skripsi Karya Seni dengan judul Penciptaan Karya Pertunjukan Teater dengan Judul KITA TERBALIK ini dengan sebaik - baiknya dan semoga bermanfaat untuk masyarakat.

Pada kesempatan kali ini Pengkarya berterimakasih kepada Tuhan yang Maha keren dengan segala kehendak-Nya, Ibuku tercinta yang sudah meluangkan tenaga, jerih-payahnya beserta doa, tak lupa ayahku yang selalu mendukung disetiap kondisi apapun, pembimbing terbaik yang setia mendukung, memberi semangat, membimbing sepenuh hati bapak Tafsir Huda, Penguji yang dengan sepenuh hati memberikan kritik dan saran serta menguji kegigihan pengkarya, untuk seluruh Tim pendukung Insyaallah Jadi TA, untuk Para Aktor Pencari Jodoh, untuk Para Pemusik Pencari Tuhan, untuk sahabat-sahabatku di prodi Teater ISI Surakarta, Orang Baik#1, Orang Baik#2, Orang Baik#3, Orang Baik#4, Orang Baik#5, segenap penghuni Kafeinn, Kekasih terbaik untuk masa depan, saya ucapkan terimakasih atas proses, waktu, tenaga, serta pikiran yang terkuras habis dalam proses ini. Terimakasih atas kendala, hambatan, sakit yang ikut

mendewasakan diri pengkarya dalam proses ini. Tak lupa juga mendapatka bantuan dari berbagai pihak sehingga dapat memperlancar dalam Pengkaryaan KITA TERBALIK kali ini.

Karena keterbatasan pengetahuan maupun pengalaman penulis, penulis yakin masih banyak kekurangan dalam penulisan skripsi karya seni ini, Oleh karena itu sangat mengharapkan saran dan kritik yang membangun dari pembaca demi kesempurnaan skripsi karya seni ini.

Surakarta, Oktober 2019

Lux Fiesta Meicintya Argenta Sari

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
PERNYATAAN	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Gagasan	6
C. Tujuan dan Manfaat	
a. Manfaat Akademis	7
b. Manfaat Bagi Masyarakat	8
D. Tinjauan Sumber	9
1. Tinjauan Pustaka	9
2. Tinjauan Karya	11
E. Landasan Pemikiran	11
F. Metode Penciptaan	
1. Menentukan/menetapkan pertanyaan	17
2. Kerja gali sumber ( <i>source works</i> )	20
3. Improvisasi	23
4. Kodifikasi	24
5. Komposisi	25
6. Presentasi	27
G. Sistematika Penulisan	28
BAB II PROSES PENYAJIAN KARYA SENI	
A. Tahap Persiapan	29

1. Orientasi	29
a. Konsep penciptaan	29
1. Ide Penciptaan	30
2. Gaya	31
3. Pemikiran	36
4. Sinopsis	38
2. Observasi	40
B. Tahap Penggarapan	42
1. Latihan Mandiri	43
1. Rangsangan Visual	44
2. Rangsangan Audio/Dengar	45
3. Rangsangan gagasan/ide	45
4. Rangsangan Peraba	45
2. Latihan Kelompok	45
1. Reading	45
2. Blocking Kasar	47
3. Blocking Halus	48
3. Latihan Wajib Bersama Pendukung	56
BAB III DESKRIPSI KARYA SENI	
A. Struktur dan Tekstur Penciptaan	58
1. Struktur Penciptaan	61
a. Tema	61
b. Alur (Plot)	63
c. Penokohan	73
1. Tokoh Sang Waktu	75
2. Tokoh HP	76
3. Tokoh Ibu Hamil	77
4. Tokoh Pengendara Go-Jek	78
5. Tokoh Siti	79
6. Tokoh Manusia konsisten	80
7. Tokoh Manusia Fatalisme	81
8. Tokoh Manusia yang termakan teknologi	82
d. Latar (Setting)	83
2. Tekstur Penciptaan	84
a. Dialog	85

b. Suasana (Mood)	86
c. Spektakel	89
B. Konsep Perancangan	90
a. Perancangan Artistik	91
b. Penataan Set Dekor	92
c. Penataan Cahaya	93
d. Penataan Rias	95
e. Tata Kostum	97
C. Pementasan	99
a. Artistik	99
b. Penataan Cahaya	102
c. Penataan Musik	103
d. Penataan Rias dan Busana	104
BAB IV REFLEKSI KEKARYAAN	116
A. Tinjauan kritis karya	116
B. Hambatan	116
C. Penanggulangan	117
BAB V PENUTUP	118
A. Simpulan	118
B. Saran	119
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Proses Rangsangan Visual (Foto: Micin 2018)	44
Gambar 2. Proses Reading (Foto: Dicky 2019)	47
Gambar 3. Blocking Kasar (Foto: Dicky 2019)	48
Gambar 4. Latihan Bersama Tim (Foto: Dicky 2019)	57
Gambar 5. Orang-orang sudah termakan teknologi (Foto: Dicky 2019)	66
Gambar 6. Tokoh Siti berhias didepan bingkai kaca (Foto: Dicky 2019)	67
Gambar 7. Teknologi memprovokasi manusia (Foto: Dicky 2019)	69
Gambar 8. Teknologi memprovokasi manusia (Foto: Dicky 2019)	70
Gambar 9. Pertentangan Mesin waktu dengan Teknologi (Foto: Dicky 2019)	70
Gambar 10. Manusia dihakimi oleh Teknologi. (Foto: Dicky 2019)	72
Gambar 11. Manusia tidak peduli dengan hiruk-pikuk perkembangan teknologi. (Foto: Dicky 2019)	73
Gambar 12. Tokoh Sang Waktu. (Foto: Dicky 2019)	75
Gambar 13. Tokoh Hp. (Foto: Dicky 2019)	76

Gambar 14. Tokoh Ibu Hamil. (Foto: Dicky 2019)	77
Gambar 15. Tokoh Pengendara Go-Jek. (Foto: Dicky 2019)	78
Gambar 16. Tokoh Siti. (Foto: Dicky 2019)	79
Gambar 17. Tokoh Manusia Konsisten. (Foto: Dicky 2019)	80
Gambar 18. Tokoh Manusia Fatalisme. (Foto: Dicky 2019)	81
Gambar 19. Tokoh Manusia yang termakan teknologi. (Foto: Dicky 2019)	82
Gambar 20. Setting. (Desain: Hendi Saputra 2019)	84
Gambar 21. Adegan dialog tokoh Hp dan Mesin Waktu (Foto: Dicky 2019)	86
Gambar 22. Suasana manusia saat dikendalikan waktu (Foto: Dicky 2019)	87
Gambar 23. Suasana lampu. (Foto: Dicky 2019)	88
Gambar 24. Peristiwa bunyi. (Foto: Dicky 2019)	88
Gambar 25. Saut bersaut. (Foto: Dicky 2019)	89
Gambar 26. Rancangan artistik. (Desain: Hendi Saputra 2019)	92
Gambar 27. Set dekor sebelum pementasan. (Foto: Dicky 2019)	93
Gambar 28. Rancangan cahaya sebelum pementasan. (Rancangan: Ignatius Zordy 2019)	94

Gambar 29. Pencahayaan. (Rancangan: Zordy 2019)	95
Gambar 30. Rias Cantik perempuan. (Sketsa: Hendi Saputra 2019)	96
Gambar 31. Rias Cantik laki-laki. (Sketsa: Hendi Saputra 2019)	97
Gambar 32. Rancangan Kostum. (Foto: Dicky 2019)	98
Gambar 33. Set Artistik. (Penata Set: Teddy 2019)	100
Gambar 34. Pencahayaan pada Panggung. (Penata Cahaya: Zordy 2019)	103

### **DAFTAR TABEL**

Tabel 1. Database Observasi	21
Tabel 2. Garis Bloking	49
Tabel 3. Penataan Rias dan Busana	105

# KITA TERBALIK

Ditulis Oleh : Luxfiesta Meicint



## **LAMPU PADAM.**

PARA PEMAIN SUDAH BERSIAP DITEMPAT MASING-MASING. UNTUK TOKOH-TOKOH BENDA MATI DIBAGI MENJADI DUA BAGIAN TEMPAT. UNTUK TOKOH HP, TV, JAM DINDING, MASIH BERADA DILUAR RUANG PANGGUNG, SEDANGKAN UNTUK TOKOH KURSI, DAN MEJA SUDAH BERADA DIATAS PANGGUNG (ON STAGE) DALAM KEADAAN PANGGUNG MASIH GELAP.

## **PERTUNJUKAN MULAI**

PARA PEMAIN SUDAH BERADA DITEMPAT MASING-MASING. SETELAH ADA PEMBUKA YANG DITANDAI DENGAN KATA "SELAMAT MENYAKSIKAN DARI MC" TOKOH PERTAMA DISOROT LAMPU DENGAN DIIRINGI MUSIK PEMBUKA UNTUK MENCIPTAKAN TEKNIK MUNCUL YANG BISA MENCURI PERHATIAN PENONTON.

### **1. TV**

Setelah ada pembuka, kemudian tokoh Tv disorot lampu *Profile* yang hanya terfokus pada TV. Ketika tersorot lampu, Tv menunjukkan karakter yang dimainkannya melalui permainan tubuh dan ekspresi. Dengan Menggunakan bentuk tangan yang dengan posisi siku di sisi kanan dan kiri, dilanjutkan dengan ekspresi yang berubah-ubah yang menunjukkan eksistensi dari TV tersebut, dan perubahan perubahan channel yang ada. Setelah menunjukkan eksistensinya melalui gerakan tubuh yang berubah-ubah diakhiri dengan gerakan *freeze*.

### **2. Jam Dinding.**

Dari tokoh TV kemudian lampu berpindah ke tokoh Jam Dinding disorot lampu *Profile* yang hanya terfokus pada Jam Dinding. Ketika tersorot lampu Jam Dinding menunjukkan karakter yang dimainkannya melalui permainan tubuh dan ekspresi. Dengan Menggunakan bentuk tangan melipat didepan dada kemudian digerakkan

tegak lurus 45 derajat keatas-kebawah dengan intensitas gerak yang sama dapat menunjukkan karakter secara langsung bahwa karakter yang dimainkan merupakan karakter tokoh Jam Dinding. Dengan menggunakan gerakan-gerakan yang sederhana tapi sesuai dengan karakter yang dimainkan dapat menciptakan imajinasi penonton yang berjalan terfokus pada karakter yang dimainkannya tidak melebar luas ke karakter atau bentuk-bentuk yang lain. Dilanjutkan dengan ekspresi yang berubah-ubah yang menunjukkan eksistensi dari Jam Dinding tersebut, Setelah menunjukkan eksistensinya melalui gerakan tubuh yang berubah-ubah diakhiri dengan gerakan *freeze*.

### 3. HP

Aktor yang memerankan tokoh Hp pun akan melakukan siklus yang sama yang dilakukan oleh Tv dan Jam Dinding. Ketika disorot lampu *Profile* yang hanya terfokus pada Hp, Hp menunjukkan karakter yang dimainkannya melalui permainan tubuh dan ekspresi. Dengan Menggunakan bentuk tangan keatas, dilanjutkan dengan gerakan tubuh yang mengidentifikasi bentuk Hp seperti bergetar, berputar, keatas-kebawah yang menunjukkan eksistensi dari Hp tersebut. Setelah menunjukkan eksistensinya melalui gerakan tubuh yang berubah-ubah diakhiri dengan gerakan *freeze*.

**PERGERAKAN DARI KETIGA BENDA FREEZE. TV, JAM DINDING, HP, KEMUDIAN BERJALAN MENUJU KE PANGGUNG SAMBIL BERINTERAKSI DENGAN PENONTON. TUJUAN DARI INTERAKSI INI ADALAH MEMPERKENALKAN DIRI MEREKA, EKSISTENSI MEREKA, DAN MEMPERKENALKAN KARAKTER MEREKA KEPADA PENONTON. MEREKA BERJALAN SAMPAI PADA ATAS PANGGUNG, MENGGODA KURSI DAN MEJA UNTUK HIDUP DAN MENGAJAK BERMAIN BERSAMA KARENA SUDAH MEMASUKI WAKTU LARUT MALAM. SETELAH MENGGODA BENDA-BENDA YANG ADA DIRUANGAN TERSEBUT MEREKA LALU BER-**

POSE SESUAI DENGAN KARAKTER MEREKA MASING-MASING. PADA AKHIRNYA MEJA, KURSI 1 DAN KURSI 2 TIDAK TAHAN DENGAN GODAAN BENDA-BENDA YANG HADIR DI RUANGAN TERSEBUT AKHIRNYA MEREKA PUN HIDUP DARI BENDA MATI BERTRANSFORMASI MENJADI BENDA HIDUP LALU JAM DINDING MENUNJUKKAN WAKTU BAHWA PADA SAAT ITU ADALAH JAM MALAM PUKUL 12.

SEMUA BENDA YANG HIDUP DIATAS PANGGUNG NAMPAK BAHAGIA KARENA BAGI TV, JAM DINDING, HP, KURSI, MEJA, MALAM ADALAH WAKTU PERAYAAN, WAKTUNYA UNTUK BERMAIN, BERSENG-SENANG DENGAN YANG LAIN. SETELAH MEREKA SALING MENYAPA, SALING BERTEMU SATU DENGAN YANG LAIN. MEREKA MENARI BERSAMA DENGAN RIANG, BERJALAN KESANA-KEMARI SEAKAN-AKAN DUNIA MALAM ADALAH DUNIA MEREKA. MEREKA TERUS-MENERUS MENARI SAMPAI PADA AKHIRNYA MEREKA MENJADI LUPA DIRI.

KETIKA MEREKA SEDANG ASIKNYA MENARI ADA SUARA DARI KEJAUHAN, SUARA ORANG 1 YANG AKAN MEMASUKI RUANGAN. SEKETIKA MEREKA LANGSUNG TERLIHAT PANIK DENGAN KEDATANGAN ORANG 1 YANG TAK DIDUGA SAMA SEKALI OLEH MEREKA. AKHIRNYA BENDA-BENDA YANG HIDUP DIDALAM RUANG TERSEBUT KEMBALI LAGI KEBENTUK SEMULA MENJADI BENDA MATI.

**ORANG 1 MASUK**

#### **4. ORANG 1**

Orang 1 masuk, melihat sekitar, kemudian mencoba menyalakan TV, tapi pada akhirnya ia merasa bosan dengan serial yang ditayangkan di TV. Kemudian ia berpindah tempat melihat sekitar namun tetap merasa bosan. Seketika matanya tertarik pada HP, ia mendekati HP, ia menyentuh HP dengan lembut, kemudian semakin lama ia mulai merasa tertarik, kemudian semakin menyentuhnya dengan mesra. Lalu kemudian ia tinggalkan. (Orang 1 keluar)

## 5. ORANG 2

Orang 2 masuk, melihat sekitar, kemudian ia duduk dikursi. Merasa tidak nyaman, masih ada sesuatu yang kurang. Ia melihat sekitar kemudian pandangan matanya juga tertarik pada HP, ia mendekati Hp, ia menyentuh Hp, merasa kegirangan. Ia berhenti menyentuh, semakin merasa penasaran ia kembali lagi menyentuh, dan berulang-ulang sampai akhirnya ia merasa senang dengan hp. Ia tidak ingin meninggalkan Hp namun pada akhirnya ia tetap meninggalkan Hp karena sudah larut malam. (Orang 2 keluar)

### ORANG 1 DAN ORANG 2 KELUAR

**DIDALAM RUANGAN TERSISA SEMUA BENDA-BENDA MATI YANG MASIH TERDIAM LANTARAN BARU KEDATANGAN MANUSIA. SETELAH ITU MEREKA SECARA PERLAHAN BERUBAH MENJADI BENDA HIDUP, LALU MENOLEH KESANA-KEMARI SAMBIL MEMASTIKAN KEADAAN BAHWA TIDAK AKAN ADA MANUSIA YANG AKAN DATANG KEMBALI.**

**SEMUA BENDA BERKUMPUL, KECUALI JAM DINDING DAN HP.**

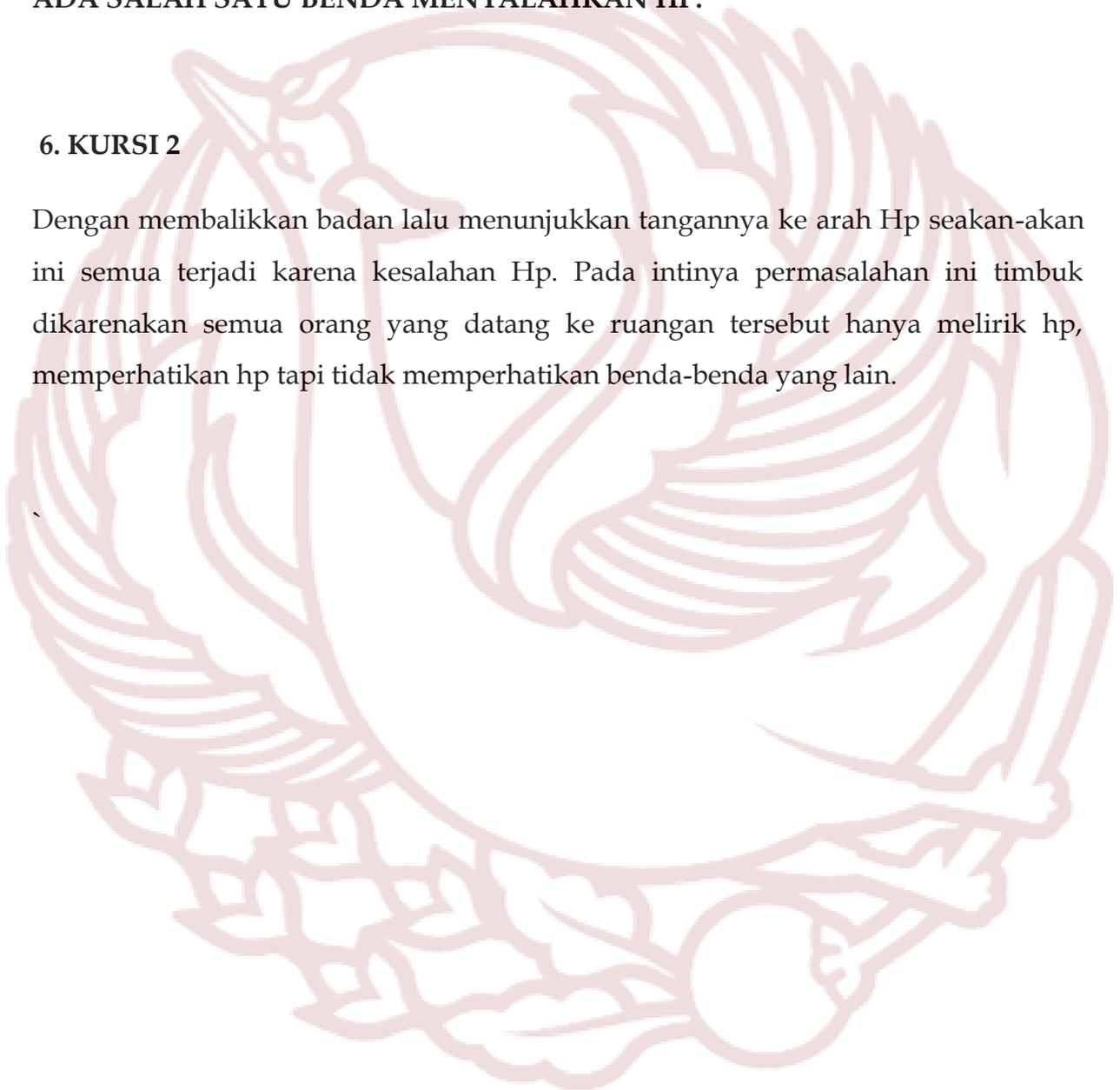
**TV, KURSI 1, KURSI 2, DAN MEJA MEREKA BERKUMPUL JADI SATU DAN MEMBICARAKAN SESUATU. KEMUDIAN DATANG HP MENDEKAT KE LINGKARAN MEREKA NAMUN DIHINDARI. HP MENDEKAT LAGI, DIHINDARI KEMBALI, BERULANG SAMPAI PADA AKHIRNYA HP BENAR-BENAR MENGASINGKAN DIRI DARI MEREKA. LALU SEMUA BENDA-BENDA MERUMPI MEMPERTANYAKAN KENAPA HP YANG SELALU DILIRIK OLEH ORANG PADAHAL ADA BENDA-BENDA LAIN JUGA YANG DISEKITAR YANG JUGA MASIH BISA DIFUNGSIKAN.**

**NAMUN PADA AKHIRNYA SEMUA BENDA YANG ADA DISEKITAR JSTRU TIDAK MENEMUKAN TITIK PERSATUAN DIANTARA MEREKA JSTRU TIMBUL PERPECAHAN.**

**ADA SALAH SATU BENDA MENYALAHKAN HP.**

## **6. KURSI 2**

Dengan membalikkan badan lalu menunjukkan tangannya ke arah Hp seakan-akan ini semua terjadi karena kesalahan Hp. Pada intinya permasalahan ini timbul dikarenakan semua orang yang datang ke ruangan tersebut hanya melirik hp, memperhatikan hp tapi tidak memperhatikan benda-benda yang lain.



## **7. HP**

Hp yang tidak tau-menau tentang kesalahan yang dimilikinya ia berusaha membentengi diri dengan menyalahkan permasalahan ini kepada Jam Dinding. Kenapa pada masa-masa jam 12malam lebih ketika larut malam justru orang-orang lebih memperhatikan Hp dibandingkan dengan benda-benda yang lain. Alasan tersebutlah yang digunakan Hp untuk menjadi dinding perisai.

## **8. JAM DINDING**

Jam dinding dengan sigapnya langsung menolak tuduhan yang diajukan padanya. Ia merasa bahwa ia adalah benda yang paling bijaksana. Ia mengatakan bahwa waktu adalah suatu hal yang sangat bijaksana, karena waktu telah melihat bagaimana pola kehidupan manusia. Jam dinding merasa ia harus benar-benar membentengi diri karena apabila ia disalahkan dan terlihat salah maka itu akan mencoreng nama baiknya sebagai waktu yang bijaksana, untuk itu ia langsung melemparkan kepada Televisi. Kenapa di jam-jam 12 malam tidak ada yang menarik. Itu sebagai alasan untuk membentengi diri-sendiri.

## **9. TV**

Tv yang disalahkan Jam Dinding merasa tidak terima juga atas tuduhannya sehingga memunculkan gejolak amarah dari dalam dirinya. TV merasa penayangan jam malam yang membosankan bukan dari kesalahannya, ia hanya menjalankan tugas sebagai sarana media informasi dan hiburan, jadi apabila ada yang tidak menarik menurutnya bukan kesalahan yang muncul pada dirinya. Justru kemungkinan besar ada faktor dari luar yang menyebabkan ia tidak diperhatikan.

Dengan membela diri ia akhirnya menyalahkan benda lain dan benda selanjutnya adalah kursi sebagai sasaran benda TV.

#### **10. Kursi 1**

Kursi 1 secara tidak langsung ia juga menolak atas tuduhan yang diberikan kepadanya. Ia merasakan hal yang sama juga dengan benda-benda yang lain. Ia juga tidak ingin disalahkan, tugasnya memberikan sensasi nyaman kepada manusia untuk duduk dipangkuannya, memberikan kenyamanan bahkan saat menonton tv sekalipun, Kursi sudah berusaha sebisa mungkin menciptakan rasa nyaman agar manusia merasa nyaman duduk dipangkuannya, tapi ia merasa sakit hati kenapa justru kursi yang disalahkan ?

#### **11. Kursi 2**

Kursi 2 juga tidak menerima tuduhan yang ditujukan kepada dirinya. Menurut kursi 2 ia sudah menjalankan tugasnya dan dan tidak merasa berbuat kesalahan sedikitpun. Ia tidak ingin disalahkan begitu saja karena ia juga sudah merasa bahwa ia sudah melakukan yang terbaik untuk menjadi sebuah kursi yang nyaman. Namun pada kenyataannya benda yang ada disekitarnya justru malah menyalahkan dirinya maka dari itu ia membela diri dan menyalahkan benda yang lain yaitu meja.

#### **12. Meja**

Meja pun berpendapat sama dengan semua benda bahwa pada hakikatnya ia juga tidak merasa bersalah. Ia justru merasa semua bendalah yang bersalah karena pada intinya mereka mementingkan diri-s endiri tanpa melihat apa yang ada didalam dirinya sehingga timbul perpecahan terhadap satu dengan yang lain.

**PADA AKHIRNYA SEMUA BENDA DIDALAM RUANGAN TERSEBUT SALING MENYALAHKAN SATU SAMA LAIN, MEREKA BERDEBAT MELALUI PERGERAKAN TUBUH MEREKA, MENIMBULKAN PERPECAHAN DIANTARA MEREKA, SALING MENYALAHKAN, MERASA BAHWA DIRINYA YANG PALING BENAR, MERASA LEBIH BAIK DIANTARA YANG BAIK.**

**JAM DINDING SAAT MELIHAT FENOMENA INI MERASA GELISAH DAN BERSALAH PADA DIRI SENDIRI, KARENA HANYA DIRINYALAH SEBUAH BENDA YANG MELIHAT PERJALANAN HIDUP MANUSIA, POLA HIDUP MANUSIA. TITIK KESADARAN PADA DIRI DIAWALI DARI JAM DINDING YANG MENYADARI BAHWA PERMASALAHAN INI HANYA TERLETAK PADA PENEMPATAN WAKTU YANG TEPAT SEHINGGA ADA MASANYA DIMANA BENDA-BENDA DIPERHATIKAN, HANYA SAJA PADA SAAT-SAAT TERTENTU ADA BEBERAPA BENDA SAJA YANG DIPERHATIKAN.**

**JAM DINDING PADA AKHIRNYA MEMPERHENTIKAN PERTIKAIAN DIANTARA MEREKA SEMUA DENGAN TEGAS IA MEMBERITAHUKAN BAHWA SEMUA INI HANYA PERSOALAN WAKTU.**

### **13. JAM DINDING**

Jam dinding menyadari bahwa semua pertikaian yang hadir diruangan tersebut hanyalah perihal perselisihan yang diciptakan oleh waktu. Semua itu ada masanya, semua itu ada waktunya, percaya pada setiap waktu yang diyakini. Tidak perlu ada rasa cemburu, tidak perlu merasa paling benar, tak perlu memusuhi yang lain, seiring berjalannya waktu, semua akan mendapat gilirannya masing-masing.

SEMUA BENDA MEMBELAKANGI DIRI, MEREKA MENGHADAPKAN DIRI PADA CERMIN MASING-MASING MEREKA BERKACA MEMPERHATIKAN DARI UJUNG SAMPAI BAWAH. MEMPERHITAKAN POLA-POLA DIRI MEREKE MASING-MASING. MENGAMATI BAGAIMANA BENTUK, GAYA, WAJAH, EKSPRESI, MEREKA BENAR-BENAR MEMPERHATIKAN DIRI, KEMUDIAN DARI DIRI MEREKA ADA TITIK KESADARAN MASING-MASING YANG AKHIRNYA MEREKA MENYADARI BAHWA MEREKA ADALAH BENDA MATI YANG MEMANG DIFUNGSIKAN UNTUK MEMBANTU KEHIDUPAN MANUSIA.

PADA TITIK PENYADARAN TERSEBUT PERLAHAN-LAHAN SEMUA BENDA BERUBAH KE BENTUK SEMULA YANG SEHARUSNYA MEREKA MENJADI BENDA MATI.

KETIKA SEMUA BENDA MATI SUDAH KEMBALI KE BENTUK SEMULA, ORANG 1 MASUK.

#### 14. ORANG 1

Orang 1 masuk, ia melihat ke arah jam, setelah beberapa lama ia akhirnya duduk di Kursi, dia bersandar, tapi ada kerisihan pada tangannya karena tidak tau ingin melakukan apa, lalu pandangannya berubah ketika melihat Hp. Ia mendatangi Hp tersebut lalu ia teringat pada temannya. "oh iya ada seseorang yang bisa menemaniku hari ini" akhirnya orang 1 menghubungi temannya menggunakan Hp tersebut.

Berpindah tempat dari Hp pindah ke kursi, menunggu seseorang datang, ia mulai merasa gelisah. Setelah sekian lama orang 2 datang.

## 15. ORANG 2

Orang 2 datang dan masuk ke dalam ruangan. Ketika masuk ke dalam ruangan ia menoleh ke orang 1. Mereka berdua berpapasan, saling pandang, setelah sekian lama saling pandang mereka berdua tersenyum dengan ekspresi senang diwajahnya, lalu berjalan cepat saling berpelukan. Setelah saling berpelukan mereka seakan-akan berbicara "halo darimana saja" lalu mereka duduk berdua bercanda bersama, tiba-tiba memalingkan diri masing-masing. Saling menatap, kemudian saling malu, lalu menatap kembali begitu seterusnya. Pada akhirnya mereka saling bosan satu dengan yang lain, hingga orang 1 mengusulkan dengan bahasa tubuhnya "nonton TV aja yuk", Orang 2 mengangguk lalu aktivitas dilanjutkan dengan menonton Tv mereka berekspresi sesuai dengan tayangan TV yang dihadirkan, merubah channel lagi, ganti suasana, merubah lagi, merubah lagi dan akhirnya terdiam karena bosan.

Selang beberapa saat Orang 2 melihat kearah tangan sebagai penanda waktu dan menunjuk kearah keluar yang intinya mengajak orang 1 keluar. Orang 1 bersiap-siap dan kembali dengan berpakaian rapi. Mereka keluar.

**SETELAH SEMUA ORANG KELUAR SEMUA BENDA YANG ADA DIDALAM PERLAHAN-LAHAN MULAI HIDUP KEMBALI, LALU MEREKA MELIHAT KEARAH SATU DENGAN YANG LAIN, MENATAP DIRI KEDEPAN CERMIN, SETELAH ITU MENATAP YANG LAIN KEMBALI, DENGAN WAJAH HARU MEREKA SEAKAN-AKAN BERKATA "TERNYATA IYA AKU DIBUTUHKAN" "TERNYATA IYA AKU DIPERHATIKAN, HANYA SAJA ADA WAKTUNYA, ADA SAATNYA" ATAS KESADARAN DIRI MEREKA AKHIRNYA MEREKA BERKUMPUL BERSAMA, SALING BERPELUKAN SATU SAMA LAIN, KEMBALI MENARI DENGAN INDAH, BERGANDENGAN BERSAMA DAN**

**MEREKA KELUAR, HINGGA YANG TERSISA ADALAH JAM DINDING  
YANG KEMUDIAN HANYA BERDETAK DAN LAMPU PADAM**

**SELESAI**



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Penciptaan

Dunia modern adalah dunia yang penuh kelimpahruahan. Semuanya hadir dalam sebuah sistem yang saling menciptakan ketergantungan satu sama lainnya. Sistem sosial yang layaknya sebuah kontrol terhadap subsistem-subsistemnya. Zaman modern yang serba canggih seperti saat ini hubungan antara manusia dan teknologi semakin tidak bisa dipisahkan.

Perkembangan teknologi mengalami kemajuan yang begitu pesat. Manusia menggunakan teknologi karena manusia memiliki akal dan pikiran, dengan akalnya manusia menginginkan kehidupan yang lebih baik, ingin keluar dari masalah, dengan pikirannya manusia merencanakan segala sesuatu yang akan ia alami di hidupnya. Perkembangan teknologi ini terjadi dikarenakan setiap manusia menggunakan akal dan pikirannya untuk menyelesaikan setiap masalah yang dihadapinya. Untuk itu mereka mengembangkan teknologi dimana teknologi tersebut sudah melekat di dalam kehidupan manusia itu sendiri.

Iskandar Alisyahbana (1980:1) merumuskan lebih jelas dan lengkap tentang definisi teknologi yaitu cara melakukan sesuatu untuk memenuhi

kebutuhan manusia dengan bantuan alat dan akal sehingga seakan-akan memperpanjang, memperkuat, atau membuat lebih ampuh anggota tubuh, panca indera, dan otak manusia.

Teknologi telah dikenal manusia sejak jutaan tahun yang lalu karena dorongan untuk hidup yang lebih nyaman, lebih makmur dan lebih sejahtera. Sejak awal peradaban sebenarnya keberadaan teknologi sudah ada, meskipun istilah "teknologi" belum digunakan. Istilah "teknologi" berasal dari "techne" atau cara dan "logos" atau pengetahuan. Jadi secara harfiah teknologi dapat diartikan pengetahuan tentang cara. Pengertian teknologi sendiri menurutnya adalah cara melakukan sesuatu untuk memenuhi kebutuhan manusia dengan bantuan akal dan alat, sehingga seakan-akan memperpanjang, memperkuat atau membuat lebih ampuh anggota tubuh, pancaindra dan otak manusia (Iskandar, 1980).

Pada era sekarang, mayoritas manusia menggunakan teknologi sebagai alat bantu bertahan hidup, mempermudah pekerjaan, bahkan menjadi bagian dari pola hidup manusia. Bahkan teknologi sudah tidak bisa terlepas dari kehidupan manusia karena tanpa adanya teknologi manusia juga kesulitan untuk mempertahankan hidup mereka.

Memang sebagai sebuah teknologi yang berkembang pesat, pastilah teknologi informasi dan komunikasi memiliki beberapa kelebihan dan juga kelemahan. Ada yang disadari, dan ada juga yang mungkin tidak disadari, karena sudah menjadi bagian dari kepribadian individu tertentu. Berikut ini adalah dampak positif dan juga dampak negatif yang bisa dirasakan di dalam kehidupan sehari-hari.

Pengkaryaannya tentunya tidak terlepas dari peristiwa yang dekat dengan sisi empiris pengkarya. Ada hal yang mendasari seseorang untuk mengungkapkan emosi dan perasaannya melalui suatu karya. Hal tersebut biasanya sangat dekat dengan seorang pengkarya atau bahkan hal itu terjadi pada pengkarya sendiri sehingga bisa menjadi ide gagasan dari sebuah karya seni.

Ide pengkaryaan muncul ketika pengkarya menemui fenomena keseharian di sekitar pengkarya. Setiap hari pengkarya merasa bahwa manusia tidak bisa terlepas dari peran teknologi dan informasi, contoh kecil dari fenomena ini adalah ketika kita (manusia) menggunakan *handphone* untuk jejaring sosial. *Handphone* merupakan salah satu teknologi perangkat informasi selain komputer, Tv, perangkat elektronik dalam rumah tangga dan lain sebagainya.

Sebelum mengetahui manfaat teknologi informasi kita sebagai manusia harus mengetahui dampak dari perkembangan itu sendiri, dimana kita bisa melihatnya dari peningkatan standar efisiensi kehidupan, baik itu kehidupan individu, maupun kehidupan kelompok. Kemajuan teknologi dapat kita rasakan dari terbentuknya penghematan waktu, tenaga, biaya, dan lain sebagainya sehingga terjadi pula peningkatan hasil jerih payah yang kita lakukan.

Pengkarya mempunyai maksud untuk menciptakan pertunjukan karya teater dengan judul *KITA TERBALIK* memiliki kegelisahan tersendiri atas situasi dan kondisi yang ada dimasa sekarang.

Perkembangan zaman berdampak pula dengan adanya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, untuk itu banyak benda-benda teknologi yang tercipta untuk membantu pekerjaan manusia menjadi praktis, dan mudah untuk dikerjakan. Dalam pembahasan kali ini, pengkarya ingin mengungkapkan sebuah peristiwa melalui imajinasi yang diciptakan diatas panggung dengan menitik beratkan tentang evolusi manusia. Manusia bisa saja berubah dikemudian hari bahkan mungkin setelah 50 tahun yang akan datang seperti pada pola hidup, karakter sampai pada bentuk fisik.

Maka dari itu, tidak menutup kemungkinan juga bahwa manusia di masa mendatang bisa saja akan menjadi manusia yang didominasi oleh perkembangan teknologi yang didukung oleh ilmu pengetahuan yang berkembang pesat dan akan menguasai dunia, sehingga eksistensi manusia mulai dipertanyakan.

Hal yang mendasari kenapa sebuah perkembangan teknologi dijadikan objek karya, karena tidak hanya satu ataupun dua orang yang merasakan, menurut berbagai pihak yang telah dimintai pendapat, hal ini berdampak negatif apabila terjadi terputusnya komunikasi secara tidak langsung yang menimbulkan prespektif dan sudut pandang yang

berbeda. Untuk itu pengkarya mengambil objek ini untuk dijadikan sebuah pertunjukan teater yang erat kaitannya dengan permasalahan yang ada di masa sekarang.

Gejolak emosi yang ditimbulkan dalam penyalahgunaan benda-benda teknologi ini secara tidak langsung juga mengganggu psikologi pengguna, bahkan bisa menyebabkan emosi yang meluap secara berlebihan dan dapat merusak benda-benda lain yang ada di sekitar. Peristiwa semacam ini tidak hanya satu-dua kita temui dimasa sekarang, bahkan hampir mayoritas masyarakat merasakannya, apalagi dikalangan anak-anak menuju remaja yang memiliki dampak terbesar dalam penyalahgunaan perkembangan teknologi ini.

Permasalahan seperti yang dipaparkan di atas seringkali menimbulkan permasalahan, pertikaian, berselisih pendapat bahkan dalam kasus tertentu bisa menyebabkan gangguan pada psikologi diri.

Gambaran permasalahan di atas merupakan gambaran yang akan disajikan pada pertunjukan teater kontemporer dengan judul *KITA TERBALIK* yang menyinggung tentang penyalahgunaan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

## B. Gagasan

Ide untuk menciptakan karya ini muncul ketika pengkarya memiliki pengalaman saat melihat peristiwa di sekitar pengkarya bahwa dalam kehidupan sehari-hari seringkali pengkarya menemui teman-teman pengkarya, masyarakat di sekitar pengkarya, yang tidak bisa terlepas dari gadget, karena bisa jadi itu sudah menjadi kebutuhan yang mendominasi jalannya kehidupan pada masyarakat masa kini.

Permasalahan ini sebenarnya sudah kita sadari dalam kehidupan sehari-hari, namun secara tidak sadar kepekaan terhadap kesadaran sudah menumpul dan akhirnya mengabaikan peristiwa yang kita jumpai.

Pada Karya ini pengkarya juga terinspirasi oleh anggota keluarga pengkarya sendiri yang mengalami hal serupa dalam artian ia asyik dengan dunianya sendiri dan tidak memperhatikan dunia sekitar, akibatnya muncul perselisihan pendapat dan pertikaian antar teman.

Perihal ini yang menjadikan kegelisahan penyaji bahwa memang benar pada zaman sekarang manusia lebih sibuk dengan kepentingan individu dalam kehidupan sosialnya, sehingga kurangnya berkomunikasi antar individu yang lain.

*Kita Terbalik* dalam konteks ini adalah menyinggung bagaimana pola aktivitas kehidupan manusia yang ada di dalam cerita, dimana mereka tidak menempatkan ruang dan waktu mereka dengan tepat, akhirnya

memecah kehidupan sosial mereka menjadi kehidupan yang individualis tidak memperhatikan satu dengan yang lain.

Tema menurut pengkarya disini adalah *Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang disalahgunakan akan mampu menguasai manusia dikehidupan mendatang*. Dimanapun pola kehidupan itu masih berjalan, maka ia akan beriringan dengan adanya waktu. Begitu pula dengan konsep *Kita Terbalik* yang artinya proses kehidupan kita sudah digantikan dengan kehidupan benda (perabotan rumah), bahkan dalam cerita di pengkaryaan justru benda yang memiliki karakter seperti manusia.

### **C. Tujuan dan Manfaat**

#### **1. Tujuan Penciptaan**

Tujuan penciptaan karya ini adalah untuk menyadarkan masyarakat dari kalangan anak - anak sampai pada dewasa terlebih pada kaum remaja agar dapat menempatkan posisi waktu dengan baik, dan terlebih lagi mampu memanfaatkan perkembangan teknologi dengan baik, sehingga bisa menjadi jembatan terjalinnya hubungan dengan baik. Menyadarkan masyarakat agar tetap bersikap tolerir dan peduli terhadap masyarakat yang lain, lebih mengerti perasaan orang lain sehingga mampu membantu permasalahan yang dialami orang lain.

## **2. Manfaat Penciptaan**

### **a. Manfaat Akademis**

Karya ini diharapkan dapat menjadi referensi, sumber informasi, dan ilmu pengetahuan baik secara gagasan, teknik, maupun teori.

### **b. Manfaat Bagi Masyarakat**

Karya ini diharapkan mampu memberi informasi kepada masyarakat tentang sebuah karya yang bukan hanya sekedar tontonan tapi juga diharapkan mampu memberi kesadaran masyarakat dan dijadikan sebagai cara untuk membaca suatu keadaan maupun sebagai bahan perenungan.

### **c. Manfaat Praktis**

Karya ini diharapkan dapat menjadi media dan pembelajaran dalam proses penciptaan atau pemahaman keadaan sekitar dan menjadi referensi sebuah wacana yang akan terus berkembang.

## **D. Tinjauan Sumber**

Penyusunan karya ini tidak lepas dari sumber penciptaan yang berupa tinjauan pustaka dan tinjauan karya. Adapun sumber tersebut adalah sebagai berikut.

## 1. Tinjauan pustaka

*Konsekuensi-konsekuensi modernitas*, Anthony Giddens (2005). Pada buku *Konsekuensi-konsekuensi modernitas* dijelaskan tentang bagaimana kehidupan modern sudah tak terkendali dengan langkah, cakupan, dan kedalaman perubahannya yang jauh lebih besar dengan sistem sebelumnya. Konsekuensi modernitas juga mempengaruhi polah kehidupan manusia dalam menjalani kehidupannya dan mulai ada rasa ketergantungan, dijajah oleh pemikirannya sendiri apabila tidak bisa mengendalikan diri lebih dalam, mudah terbawa arus, maka akan merasa terancam oleh pemikirannya sendiri.

*Jean Baudrillard, Simulacra and Simulation*, translate by Sheila Glaser (1994). Pada buku ini dijelaskan cara baru untuk menembus realitas telah dikembangkan lebih jauh melalui teknologi yang muncul di sejumlah bidang seperti robotika, kecerdasan buatan, bioteknologi, komputasi kuantum, percetakan 3D, dan kendaraan otonom. Inovasi teknologi menjadi mungkin bersinggungan dengan masyarakat secara kumulatif. Batas antara manusia, mesin dan sumber daya lainnya yang semakin konvergen melalui teknologi informasi dan komunikasi. Dunia telah dipenuhi imitasi, duplikasi, kode, simbol, dan permainan bebas tanda yang mengambang dan semakin kompleks. Dalam situasi seperti ini, Jean

Baudrillard melalui simulasi dan hiper-realitas, menjelaskan bagaimana sesuatu tampak lebih nyata dibandingkan yang lainnya.

*Hpersemiotika: Tafsir sastra dan matinya makna*, Yasraf Amir Piliang (2009). Dalam buku ini dijelaskan bahwasanya hipersemiotika merupakan disiplin ilmu yang mempelajari hubungan antara tanda yang bersifat hiper yang maknanya melampaui batas realitas.

Penciptaan karya pertunjukan Teater *KITA TERBALIK* ini merupakan pertunjukan yang keluar dari batas prinsip, sifat, alam, dan fungsi tanda yang normal sebagai alat komunikasi dan penyampaian informasi, serta kehilangan kontak representasi realitasnya

*Menggugat Modernisme*, Medhy Aginta Hidayat (2012), Buku ini menjelaskan bahwa modernisme yang dahulu diagung-agungkan sebagai pembebas manusia dari belenggu mitos dan berhala kebudayaan abad pertengahan yang menindas, kini justru terbukti membelenggu manusia dengan mitos-mitos dan berhala-berhala baru yang bahkan menindas dan memperbudak. Berhala baru yang dimaksudkan disini adalah berhala yang sudah tak bisa terlepas dari diri kita bahkan sudah menjadi kebutuhan primer yang tak bisa ditinggalkan. Akhirnya kebutuhan-kebutuhan tersebut mampu memperbudak manusianya itu sendiri.

Deskripsi karya dengan Judul *Penyutradaraan Pertunjukan Teater Kontemporer dengan Judul "DIDALAM RUMAH#2"* Karya Luna Kharisma (2015), berisi tentang bagaimana proses penciptaan dalam pertunjukan

teater kontemporer, tahap - tahap penciptaan mulai dari ide penciptaan sampai pada bentuk yang dihadirkan diatas panggung. Buku ini juga memberi referensi pengkarya bagaimana sistematika penulisan Skripsi Karya penciptaan pertunjukan teater.

## **2. Tinjauan karya**

Tinjauan karya mengacu pada pertunjukan Teater ISI YOGYAKARTA yang dipentaskan pada acara PTKSI di Taman Budaya Jawa Timur Cak Durasim pada Tahun 2017. Pertunjukan ini menggugah pengkarya untuk melihat suatu peristiwa dengan sudut pandang yang berbeda, dengan prespektif dan moel pikiran yang berbeda dari pemikiran - pemikiran sebelumnya.

Pertunjukan *Mime Act Play in Engineering Collage Festival* yang dipentaskan di India dan dipublikasikan pada tanggal 11 Mei 2016, menampilkan pertunjukan melalui bahasa tubuh yang hanya memerankan sekuel-sekuel gagasan sutradara. Pementasan ini di Sutradarai oleh Rajkot Gujarat, pada festival *Mime Incridible India*.

Pertunjukan Teater Garasi denga judul *Waktu Batu#3* yang dipublikasikan di Youtube pada tanggal 24 Desember 2012. Pertunjukan dari teater garasi adalah referensi pengkarya untuk menciptakan karya dengan menggunakan pola tatanan yang akan dihadirkan diatas panggung.

Pertunjukan ini membantu pengkarya dalam menghadirkan tanda-tanda yang dipertunjukkan keatas panggung. Menunjukkan bagaimana tubuh menjadi alat komunikasi tanpa harus menggunakan kata, dan bagaimana benda hadir diatas panggung tetapi tidak memiliki makna yang sebenarnya.

### **E. Landasan Pemikiran**

Sutradara bertanggungjawab menyatukan seluruh kekuatan dari berbagai elemen teater. Seorang sutradara harus memiliki argumen yang kuat dan jelas kenapa permasalahan diambil sebagai sebuah objek yang dihadirkan dalam pertunjukan. Dalam ruang lingkup pertunjukan Sutradara harus memilih landasan pemikiran yang sesuai dengan ide gagasan yang sudah ditentukan sehingga dapat tercapai sebuah satu kesatuan yang utuh.

Pengkarya mengusung pementasan ke dalam pemikiran hipersemiotika. Sesuai dengan apa yang diungkapkan Yasraf Amir Piliang (2003), pada dasarnya kajian hipersemotika sama dengan kajian semiotika yaitu sama-sama mempelajari peran dan makna tanda di dalam kehidupan sosial masyarakat. Perbedaan dasar diantara keduanya terletak pada awalan *Hiper* dalam Hipersemiotika. Awalan *hiper* memiliki arti 'lebih' atau 'melampaui batas'.

Berdasarkan penjabaran singkat di atas, secara analogi dapat disimpulkan satu jawaban yaitu bahwa kajian semiotika mempelajari hubungan tanda dengan representasi realitasnya dalam kehidupan sosial masyarakat. Secara analogi dapat dikatakan juga bahwa kajian hipersemiotika merupakan kajian ilmu yang mempelajari hubungan antara tanda yang bersifat *Hiper* dengan representasinya di dalam kehidupan sosial masyarakat yang maknanya melampaui batas realitas.

Yasraf Amir piliang juga menyebutkan bahwa dunia hiperrealitas merupakan sebuah dunia melalui penggunaan tanda-tanda yang melampaui batas sehingga tanda-tanda tersebut hanya dapat dijelaskan di dalam dunia hiperrealitas dan telah kehilangan kontak dengan representasi realitasnya.

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa dunia hiperrealitas merupakan sebuah dunia imajinasi manusia dengan berbagai tandanya yang bersifat imajiner dan bermakna bebas yang telah terlepas dari kontak dunia realitas.

Salah satu tokoh terkemuka hiperrealitas Jean Baudrillard mempunyai pandangan mengenai definisi hiperrealitas itu sendiri. Jean Baudrillard mempunyai konsepsi yang diadaptasi dari pemikiran McLuhan bahwa perkembangan teknologi yang semakin mutakhir tidak hanya dapat memperpanjang fungsi organ pada manusia, (lebih hebat lagi) mampu menduplikasi dari manusia, mampu membuat fantasi atau

fiksi ilmiah menjadi nyata, mampu mereproduksi masa lalu, atau melipat dunia sehingga tak lebih dari sebuah layar kaca, disket, atau *memory bank*.

Jean Baudrillard juga mengungkapkan dua istilah yakni *simulasi* dan *simulacra* dalam penjelasan hiperrealitas itu sendiri. Simulasi adalah suatu proses dimana representasi (gambaran) atas suatu objek justru menggantikan objek itu sendiri, dimana representasi itu sendiri menjadi hal yang lebih penting dibandingkan objek tersebut. Di dalam wacana simulasi, manusia mendiami suatu ruang realitas dimana perbedaan antara yang benar dan palsu menjadi tipis (manusia satu ruang khayal yang nyata).

Ada 4 hierarki/tahapan simulasi :

1. ketika suatu tanda dijadikan refleksi dari sebuah realitas.
2. ketika suatu tanda sudah menutupi dan menyesatkan realitas itu sendiri.
3. ketika suatu tanda menutupi ketiadaan dari suatu realitas.
4. dan pada akhirnya tanda tersebut menjadi sesuatu yang tidak ada hubungannya sama sekali dengan realitas, dan inilah yang disebut simulacra.

Simulacra ini memungkinkan manusia untuk mendiami satu ruang yang sarat akan duplikasi dan daur ulang dari berbagai fragmen dunia yang berbeda-beda dalam waktu yang sama.

Yasraf Amir Piliang juga menyebutkan bahwa tanda dapat dikatakan melampaui batas ketika ia (tanda) telah keluar dari batas prinsip, sifat, alam, dan fungsi tanda yang normal sebagai alat komunikasi dan penyampaian informasi, serta telah kehilangan kontak representasi realitasnya. Piliang memberikan batasan-batasan kajian hipersemiotika sebagai berikut.

### **1. Tanda Sebenarnya (propersign)**

Pada prinsipnya tanda sebenarnya merupakan tanda yang berada dalam wilayah kajian semiotika yaitu tanda yang mempunyai hubungan relatif simetris dengan konsep atau realitas yang dipresentasikannya.

### **2. Tanda Palsu (Pseudo Signs)**

Tanda palsu adalah tanda yang bersifat tidak tulus, tiruan, berpretensi, gadungan yang didalamnya berlangsung semacam reduksi realitas. Dalam hal ini sebuah penanda hanya ditampilkan sebagian saja untuk mempresentasikan sebuah realitas yang bersifat kompleks. Penanda palsu sering dijumpai baik pada media cetak maupun elektronik termasuk media internet.

### **3. Tanda dusta (false Signs)**

Tanda dusta adalah tanda yang dipergunakan untuk menutupi sebuah realitas dengan mempresentasikan realitas yang lain. Dalam hal ini sebuah tanda dengan realitas yang berbeda dipergunakan untuk

mempresentasikan realitas lainnya yang tidak memiliki hubungan sama sekali (dusta).

#### **4. Tanda daur ulang (recycled signs)**

Tanda daur ulang adalah tanda yang merupakan representasi realitas pada suatu konteks ruang dan waktu yang berbeda dan digunakan untuk merepresentasikan realitas yang lain dalam konteks ruang dan waktu yang lain.

#### **5. Tanda Artifisial (artificial signs)**

Tanda artifisial disebut juga tanda buatan atau tanda tidak alamiah yaitu sebuah tanda yang dibuat atau rekayasa melalui teknologi citraan mutakhir (teknologi digital atau komputer) dan tidak memiliki referensi pada dunia realitas. Dalam hal ini tanda artifisial yang tercipta tidak digunakan untuk merepresentasikan sesuatu diluar dirinya (tanda itu sendiri) melainkan untuk merepresentasikan dirinya sendiri.

#### **6. Tanda Ekstrim (superlative sign)**

Tanda ekstrim adalah sebuah tanda yang dibuat untuk merepresentasi sebuah tanda yang sederhana dalam dunia realitas, namun pada kenyataannya tampil dalam penanda khusus yang melibatkan banyak efek sehingga menimbulkan kesan ekstrim diluar batas representasi realitasnya.

Pengkarya menggunakan konsep hipersemiotika tentang bagaimana peran tanda-tanda yang melampaui batas realitas dan mampu

menciptakan hiperrealitas. Dalam penggarapan karya *KITA TERBALIK* menggunakan batasan kajian hipersemiotika yakni tanda dusta, dimana ia adalah tanda yang dipergunakan untuk menutupi sebuah realitas yang lain. Dalam hal ini sebuah tanda dengan realitas yang berbeda digunakan untuk mempresentasikan realitas lainnya yang tidak memiliki hubungan sama sekali (dusta).

## F. Metode Penciptaan

Metode kekaryaannya adalah langkah-langkah untuk memperoleh data dan informasi serta kajian kepustakaan dan kemudian mengolah data dan menganalisisnya secara sistematis.

Dalam bentuknya yang keras 'data' bisa berbentuk: angka, tabel, diagram, catatan deskriptif atau rumusan definitif atas sesuatu. Dalam bentuk yang lebih lunak ia bisa berwujud cerita, narasi personal, atau mitos dan legenda. Semua itu buat saya masih berposisi sebagai bahan atau material informasi. Artinya, data belum menjadi informasi. Data menjadi informasi ketika saya meletakkannya di dalam kerangka atau konteks tertentu, dalam hubungannya dengan informasi lain di dalam kerangka atau konteks tersebut. Di sini, imajinasi telah terlibat dan bekerja. Menempatkan sesuatu dalam relasi di dalam 'ruang' (konteks) sehingga menyusun makna dan memiliki nilai tertentu, jelaslah melibatkan proses-proses pembayangan atau imajinasi (Yudi Ahmad Tajudin, 2017:1).

Metode yang dimaksudkan adalah:

### 1. Menentukan/menetapkan pertanyaan.

Menentukan/menetapkan pertanyaan adalah tahap awal ketika isu atau gagasan penciptaan pertama kali dilontarkan oleh inisiator karya,

lalu didiskusikan bersama untuk menentukan apa pertanyaan, alasan dan tujuan-tujuan dasarnya. Pada tahap awal menentukan titik berangkat penciptaan. Ada banyak metode yang bisa digunakan pada tahap ini. Cara yang mempermudah pengkarya dalam tahap awal ini adalah penggunaan metode pendalaman (probing) klasik :

Pertama: *what* (apa) idenya, atau apa isu yang digelisahkan dan ingin ditelusuri dalam proses penciptaan.

Pada pertanyaan apa pengarya lebih menitik-beratkan keberadaan manusia saat ini. Pertanyaan apa ini muncul ketika pengkarya menyadari apa yang akan terjadi di masa depan ketika manusia sudah dikuasai oleh perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Kedua, *why* (kenapa) ide atau isu tersebut penting untuk ditelusuri atau disampaikan/dibagi pada penonton. Pertanyaan kenapa ini sangat penting bagi pengkarya untuk menjadikan pertunjukan ini memiliki pesan yang ingin disampaikan pada masyarakat. Pertanyaan kenapa pertunjukan ini penting karena berhubungan dengan pola kehidupan manusia di masa kini dan masa depan dimana manusia sudah tidak bisa terlepas dari benda yang ada disekitar bahkan sering terlena oleh kecerdasan benda yang diciptakan.

Selanjutnya, *who* (siapa) penonton/publik yang dibayangkan. Pertanyaan ini juga berlaku ke dalam: mengidentifikasi lebih jauh siapa kita, pelaku/seniman, yang ingin menyampaikan atau menggarap isu itu

dan mempersembahkannya ke publik.

Sasaran utama pertunjukan ini diciptakan adalah masyarakat yang menginjak usia remaja menuju dewasa. Perkembangan teknologi yang pesat sangat berpengaruh bagi remaja khususnya yang menuju usia dewasa dimana mereka tidak menggunakan benda disekitarnya melebihi porsi yang seharusnya. Bisa jadi malah manusia sekarang sudah mulai diperbudak oleh teknologi, keberadaan manusia secara esensi sudah mulai memudar.

Keempat, *where* (di mana) isu yang akan digarap ini terjadi, juga dimana karya (garapan atas isu) itu akan dipentaskan (kota apa, venue apa, forum atau festival apa, atau mandiri).

Pertunjukan ini akan dipentaskan didalam kampus dimana lebih mengutamakan sasaran penonton yang dituju. Konsep pemanggungan menggunakan bentuk teater arena yang mengutamakan kedekatan penonton dengan pertunjukan. Pertunjukan yang dihadirkan tidak seperti pertunjukan yang dipentaskan di panggung prosenium yang lebih mengutamakan jarak, disini justru sebaliknya.

Kelima, *when* (kapan) isu yang akan digarap ini berlangsung (apakah isu itu masih relevan saat ini). Kapan hasil garapan atas isu tersebut akan dipentaskan.

Pertunjukan karya ini masih sangat relevan karena dekat dengan kehidupan kita sehari-hari, bahkan sering kita jumpai. Lingkungan sekitar

yang mulai mengandalkan benda disekitar daripada kemampuan kita sebagai manusia. Pada akhirnya, eksistensi manusia mulai dipertanyakan.

Untuk pertanyaan terakhir, *how* (bagaimana), adalah pertanyaan yang akan membayangi dan melandasi tahap-tahap berikutnya dalam kerangka ini. Pertanyaan ini termasuk bagaimana gaya penggarapan. Berdasarkan periodiknya penggarapan ini sudah masuk teater Paska Modern, untuk gaya menggunakan gaya hipersemiotika.

## **2. Kerja gali sumber (*source works*).**

Bertolak dari tema atau isu, dan pertanyaan-pertanyaan dasar yang telah ditetapkan, seluruh tim kreatif (sutradara, aktor, penulis, musisi, perupa) lalu mencari data dan sumber informasi yang terkait dengan pertanyaan-pertanyaan di tahap awal itu. Dengan kata lain, seluruh tim lalu melakukan riset --baik riset literatur maupun observasi langsung.

Didalam tahap ini kerap kali pengkarya juga melakukan observasi lapangan (*grounded observation*) secara bersama-sama, di tempat atau lokasi di mana isu yang tengah pengkarya pelajari itu berlangsung. Tanpa perlu terjebak ke dalam ukuran-ukuran akademis yang ketat, riset dan observasi di tahap ini adalah upaya mengumpulkan data dan informasi baik melalui pendekatan rasional (pencarian data, teori, analisa, wawancara) maupun penggunaan intuisi dan proses belajar melalui pengalaman (*experiential learning*) melalui *live-in* dan penghayatan

ketubuhan (*embodiment*).

Pengkarya melakukan observasi terhadap tiga kelompok masyarakat, yang pertama kalangan anak - anak yang merasa bahwa permainan dan perkembangan teknologi menjadikan sebuah hiburan yang menarik, terkadang mereka jadi lupa waktu. Kelompok kedua kelompok masyarakat dikalangan remaja dimana pada kelompok ini lebih sering terjadi pertikaian yang diantaranya ketika dalam forum terabaikan, terjadinya *miss* komunikasi, tidak peduli dengan apa yang ada dikenyataan dan lebih terikat pada dunia maya. Kelompok yang ketiga terletak pada kaum masyarakat dewasa dimana mayoritas menggunakan gadget sebagai alat komunikasi jarak jauh, tak luput juga digunakan sebagai media penawar kebosanan.

**DATABASE OBSERVASI :**

NO	USIA	WILAYAH	PROSENTASE	DAMPAK	KETERANGAN
1.	7-10 <sup>th</sup>	Jebres	8 dari 10 anak	Negatif	Banyak yang menyukai game online hingga lupa pada tugas dirumah dan

					sekolah.
2.	15-18 <sup>th</sup>	Jebres	4 dari 10 anak	Positif	Akses pengetahuan lebih cepat, mudah, dan bisa dipelajari diberbagai tempat
3.	15-18 <sup>th</sup>	Jebres	6 dari 10 anak	Negatif	Tidak ada proses pemfilteran pada media online sehingga bisa mengakses hal-hal yang berbau negatif.
4.	20-30 <sup>th</sup>	Jebres	4 dari 10 orang	Positif	Bisa mengembangkan Usaha, mencari pekerjaan melalui media online
5.	30-40 <sup>th</sup>	Jebres	7 dari 10 orang	Positif	Menghubungi

					kerabat yang jauh lebih mudah, melakukan perjalanan lebih mudah dengan aplikasi transportasi online.
--	--	--	--	--	--

### 3. Improvisasi.

Hal-hal yang pengkarya temukan dalam riset dan observasi yang pengkarya anggap menarik (intuitif) dan relevan (rasional). Di tahap ini data dan informasi akan diskusikan untuk secara bersama diubah atau dipetik menjadi inspirasi. Improvisasi adalah pengembangan inspirasi untuk diolah menjadi bentuk: gerak, gesture, atau narasi, atau komposisi bunyi, atau koreografi. Proses improvisasi adalah proses 'diskusi dan berbagi' dengan cara yang lain: bertolak dari inspirasi yang didapatkan dari kumpulan informasi; bisa jadi bentuk inspirasinya adalah imaji tertentu, atau kalimat/kata tertentu, atau komposisi benda-benda tertentu, atau melulu inspirasi yang lebih berupa dorongan tak berbentuk (*hunch*) yang dirangsang oleh bahan-bahan dari riset dan observasi.

Semua orang, secara spontan, bebas dan mengalir, lalu membangun peristiwa interaksi berdasarkan inspirasi yang jadi tolakan.

Satu hal yang jadi pegangan penting dalam improvisasi pengkarya adalah kesadaran dan kesiagaan membangun interaksi satu sama lain (dengan teks, dengan benda, dengan ruang, dengan bunyi, dengan aktor lain, dan seterusnya). Di tahap ini, pengkarya tidak lagi mendiskusikan isu secara rasional tetapi menjelajahi kemungkinan-kemungkinan peristiwa dan bentuk (gerak, rupa, bunyi), secara intuitif dan impulsif.

Setelah memasuki dan menghadapi ketakterdugaan data dan informasi dari kerja 'gali sumber', di tahap improvisasi pengkarya memasuki dan menghadapi ketakterdugaan bentuk dan peristiwa yang dilahirkan dari proses interaksi.

Di titik ini, proses improvisasi bisa juga dilihat sebagai 'proses penubuhan' (*embodying process*) atas pertanyaan-pertanyaan dan isu yang digelisahkan lalu dialami dengan pencarian data dan informasi yang terkait.

#### **4. Kodifikasi.**

Seluruh proses improvisasi biasanya pengkarya rekam, secara audio-visual maupun tertulis. Rekaman audio-visual sesi-sesi improvisasi itu lalu pengkarya beserta tim melihat dan mendengarkan bersama-sama, untuk kemudian pengkarya pilih sesi dan bagian-bagian improvisasi yang

pengkarya anggap menarik, potensial dan berhubungan secara langsung maupun tidak langsung dengan isu dan pertanyaan-pertanyaan di proses sebelumnya.

Sesi-sesi improvisasi terpilih itu lalu pengkarya *kodifikasi*, pengkarya tandai dengan kode dan label tertentu. Di tahap ini, peristiwa improvisasi yang terpilih, yang ketika dilakukan pertama kali lebih bersifat spontan, hangat dan mengalir itu lalu pengkarya 'bekukan' dengan perulangan yang lebih bersifat teknis dan koreografis. Ini dibutuhkan agar nomor-nomor improvisasi itu bisa menjadi 'kode', suatu unit peristiwa (gerak, bunyi, rupa), yang dengan mudah bisa dipanggil untuk dilakukan dan disusun ulang.

Setelah bertahun-tahun melakukannya, pengkarya menemukan bahwa di tahap ini, kode-kode itu (gerak, gesture, bunyi, teks, imaji) sesungguhnya telah meleburkan batas antara 'yang politis' dan 'yang estetis'. Padan hakikatnya kode-kode itu adalah hasil penubuhan (*embodiment*) dari pertanyaan-pertanyaan dan isu ('politik') yang didiskusikan dan digali dalam proses/tahap sebelumnya.

##### **5. Komposisi.**

Pengkarya bandingkan kode-kode yang dihasilkan di tahap di atas itu sebagai 'kata'. Maka, sebagaimana kata, kode-kode itu telah berisi arti dan makna dari sejarah dan konteks penciptanya. Sebagaimana kata,

kode-kode itu menjadi terbuka pada kemungkinannya untuk ditempatkan dalam hubungan dan jejaring dengan kode-kode yang lain, untuk menyusun “kalimat”, “paragraph” dan “bangunan tulisan” yang lengkap.

Di tahap ini kode-kode yang dihasilkan dari tahap kodifikasi dijejerakan, dipertukarkan, dihubungkan dengan kode lain atau: disusun ke dalam dan menjadi suatu komposisi. Komposisi kode dibangun sebagai satu adegan. Lalu komposisi adegan disusun berdasarkan suatu bayangan atau ide struktur tertentu menjadi satu bangunan komposisi pertunjukan menyeluruh. Rangkaian komposisi berdasarkan atau di dalam struktur inilah yang kemudian dipresentasikan sebagai karya atau peristiwa pertunjukan.

Proses evaluasi dan melihat ulang ini bisa memaksa pengkarya untuk menelusuri lagi prosesnya dari awal. Atau kembali mencari sumber-sumber data dan informasi jika komposisi dan imajinasi yang dihasilkan ternyata tak cukup kaya dan relevan.

#### **6. Presentasi.**

Tahap ini adalah tahap ketika bangunan pertunjukan yang telah disusun dan disiapkan di tahap-tahap sebelumnya dipersembahkan di hadapan penonton.

Penonton dalam watak dan identifikasi umumnya telah dibayangkan sejak awal, Artinya bayangan tentang penonton ini juga ikut menyusun karya yang dihasilkan. Tetapi pada tahap presentasi, ketika ia dipentaskan secara langsung, penonton yang nyata (bukan bayangan), dengan tubuh-tubuh dan sejarah serta modus persepsinya masing-masing, diundang terlibat dalam sejenis komunikasi intensif (terkonsentrasi secara ruang maupun waktu) dengan karya yang digelar di atas pentas. Artinya, karya itu juga sesungguhnya sedang diciptakan ulang, bersama penonton, ketika ia dipentaskan.

Kata 'presentasi', dalam bahasa Inggris: *presentation*, mengandung pengertian proses peng-kinian; *present-ation*. Sesuatu tengah dipresentasikan berarti sesuatu tersebut tengah di-kini-kan (kembali).

Di tahap ini, pantulan balik (*feed back*) dari penonton, baik dalam bentuk desah, atau gerak-gerik atau intensitas tatapan ketika pertunjukan berlangsung – maupun dalam bentuk komentar atau ulasan setelah pentas usai, sesungguhnya sedang melengkapi pemaknaan atas karya. Sedang melengkapi karya itu sendiri. Teater belum menjadi teater sebelum hadirnya penonton.

## **G. Sistematika Penulisan**

BAB I Pendahuluan. Bab ini berisi mengenai Latar Belakang, Gagasan, Tinjauan dan Manfaat, Tinjauan Sumber, Landasan Pemikiran, Metode karya dan Sistematika Penulisan.

BAB II Konsep Perancangan. Berisi tentang konstruksi struktur dan tekstur dramatik pertunjukan, dan konsep perencanaan karya Teater Paska Modern.

BAB III Proses Kerja Penciptaan. Berisi tentang tahapan kerja penciptaan, proses penyutradaraan dan deskripsi sajian.

BAB IV Refleksi Karya. Bab ini berisi tentang tinjauan kritis karya, hambatan, serta penanggulangan dalam menghadapi hambatan saat proses karya.

BAB V Penutup. Bab ini berisi kesimpulan dan saran. Kesimpulan memuat tentang tingkat pencapaian karya seni dalam mewujudkan ide atau gagasan, pemikiran, perenungan, imajinasi, dan inspirasi.

## **BAB II**

### **PROSES PENYAJIAN KARYA SENI**

#### **A. Tahap Persiapan**

##### **1. Orientasi**

Orientasi merupakan bagian awal dalam sebuah teks maupun pertunjukan, guna untuk memperkenalkan situasi, tokoh, kejadian dan lain sebagainya. Berikut adalah tahapan orientasi :

##### **a. Konsep penciptaan**

Berkarya seni merupakan kebutuhan jiwa seorang pengkarya yang bergelut dibidang kesenian, yang berfungsi sebagai katarsis, penenang, dan sarana untuk mengeksplorasi ekspresi jiwa. Secara umum, pada awal proses pada penciptaan, pengkarya bersentuhan dengan rangsangan yang sengaja ditentukannya. Dalam persentuhan rangsangan tersebut terjadi suatu gambaran atau bentuk pemahaman dalam pemikiran pengkarya. Gambaran atau bentuk pemahaman itu adalah apa yang biasa disebut ide atau konsep, dimana didalamnya berisi dengan jelas tentang tema, gaya, pemikiran yang digunakan, sinopsis, teknik atau metode yang diterapkan, kemudian akan dilanjutkan pada tahap proses penciptaannya.

## 1. Ide Penciptaan

Pengarang atau penulis lakon menciptakan sebuah lakon bukan hanya sekedar mencipta, tetapi juga menyampaikan pesan tentang persoalan kehidupan manusia. Pesan itu berupa pesan yang mengenai kehidupan secara lahiriah maupun batiniah. Pengarang yang menciptakan lakon biasanya memiliki kepekaan terhadap lingkungannya sehingga ia menciptakan lakon berdasarkan apa yang ia rasakan terhadap lingkungan yang dihadapinya.

Pengkarya dalam penciptaan karya kali ini pada dasarnya memang berawal dari kondisi yang dialami pengkarya saat hidup bersosial. Dalam hal ini pengkarya merasa ada yang menjanggal dan menarik untuk dibuat sebuah karya pertunjukan teater. Untuk itu pengkarya menciptakan karya pertunjukan teater dengan judul *KITA TERBALIK*.

Adapun ide dasar penciptaan karya ini terinspirasi dari lingkungan pengkarya, yakni kehidupan keseharian pengkarya yang sering pengkarya jumpai di ruang keluarga, maupun publik. Berhadapan dengan teknologi tampaknya kita (manusia) berada dalam dilema, teknologi kelihatan mengobrak-abrik kebudayaan tradisional, termasuk nilai-nilai dan tradisi-tradisi moralnya, tetapi di lain pihak, kita tidak dapat hidup tanpa teknologi.

Kita tidak dapat hidup tanpa teknologi; pertama, karena tanpa teknologi modern, bahkan yang paling modern, kita tidak dapat

menjamin pemenuhan kebutuhan dasar seluruh masyarakat. Kedua, karena teknologi, bagaimanapun juga, tidak dapat ditolak. Kemenangan budaya berdasarkan teknologi sudah tidak dapat digagalkan lagi. Maka, bangsa Indonesia pun tak punya alternatif lain harus sepenuhnya masuk ke alam teknologi, harus mempelajari dan menguasai bidang kehidupan untuk masalah-masalah yang kita (manusia) hadapi.

Masyarakat pada umumnya memang sudah tidak bisa terlepas lagi dari teknologi, namun perkembangan teknologi yang semakin pesat di era globalisasi menjadikannya tidak hanya memiliki dampak positif tetapi juga memiliki dampak negatif. Manusia apabila tidak bisa memilah perkembangan teknologi ini dengan baik maka manusia akan terbawa arus perkembangan zaman. Hal ini yang mendorong pengkarya untuk membuat karya dengan judul *Kita Terbalik*. Ide ini sangat dipengaruhi oleh pengalaman pengkarya sendiri diharapkan dapat mencapai titik katarsis terhadap penonton yang melihatnya bahkan menikmati pertunjukannya.

## **2. Gaya**

Gaya dapat didefinisikan sebagai corak ragam penampilan sebuah pertunjukan, wujud ekspresi dari cara pribadi sang pengarang lakon dalam menerjemahkan cerita kehidupan diatas pentas, konvensi atau aturan-aturan pementasan yang berlaku pada masa lakon ditulis, konsep sutradara dalam mementaskan lakon yang dipilih untuk menegaskan

makna-makna tertentu. Berdasarkan apa yang disampaikan diatas pengkarya menggunakan Gaya Kontemporer sebagai wujud dari ekspresi pengarang yang ditransformasikan diatas panggung.

Teater kontemporer di Indonesia terinspirasi pula dengan berbagai gagasan kultural di abad ke-20, di antaranya modernisme dan postmodernisme. Teater modernisme mencitrakan diri sebagai pertunjukan yang menjajikan kemajuan teknologi dan mengurangi peran yang mentradisi dan memberi tempat yang lebih baru. Modernisme adalah dunia kemajuan sosial, perkembangan urban, dan penemuan diri. Di satu sisi, teater modernisme menolak anggapan realita secara langsung. Di sisi lain, teater modernisme bertugas menangkap kenyataan yang lebih mendalam.

Berdasarkan asal-usul kata, Post-modern-isme berasal dari bahasa inggris yang artinya faham yang berkembang setelah modern. Istilah ini muncul pertama kali pada tahun 1930 pada bidang seni oleh *Federico de Onis* untuk menunjukkan reaksi dari modernisme. Kemudian pada bidang sejarah oleh *Toyn Bee* dalam bukunya *Study of History* pada tahun 1947. Setelah itu berkembang dalam bidang-bidang lain dan mengusung kritik atas modernisme pada bidang-bidangnya sendiri.

Istilah postmodernisme sendiri, merujuk Ihab Hassan, dipergunakan pertama kali oleh *Federico de Onnis*, seorang kritikus seni, ;ada tahun 1930 dalam tulisannya *Antologia de la poesia Espanola a*

Hispanoamericana untuk menunjuk kepada reaksi minor terhadap modernisme yang muncul pada saat itu (Featherstone, 1988:202).

Pemikiran Postmodernisme sendiri sebenarnya telah diawali oleh teori dialogis Bakhtin yang disusun pada tahun 1920-an. Teori tersebut telah menunjukkan kecenderungan ke arah Postmodernisme. Pada kenyataannya secara faktual baru pada tahun 1950-an postmodernisme muncul sebagai sebuah aliran yang kemudian aliran ini dikenal luas pada tahun 1970-an.

Istilah Postmodernisme bermula dikenalkan oleh Lyotard secara eksplisit lewat karyanya *The Postmodern Condition: A report and knowledge* dalam bukunya tersebut Lyotard menolak ide dasar filsafat modern yang dilegitimasi prinsip kesatuan ontologis.

Pada tahun 1930, ada salah seorang penulis berasal dari Perancis bernama Antonin Artaud yang menantang para seniman terutama dalam bidang drama untuk memprotes dan menghancurkan pemujaan terhadap karya seni klasik. Ia sangat mendukung pergantian drama tradisional dengan 'teater keberingasan'. Artaud berseru agar dihapuskannya gaya kuno yang berpusat pada naskah. Artaud juga meniadakan perbedaan antara aktor dan penonton, ia berharap agar penonton juga mengalami suasana dramatis seperti halnya yang dialami di atas pementasan. Tujuan dari Artaud adalah memaksa penonton untuk berhadapan dengan momentum kenyataan hidup secara langsung pada saat itu juga yang

bagaimanapun tidak akan terulang melalui aturan-aturan sosial sehari-hari.

Teater Postmodern membuat berbagai elemen dalam teater seperti suara, tata cahaya, musik, bahasa, latar belakang, dan gerakan saling berbenturan. Dengan demikian teater postmodern sedang menggunakan teori tertentu yang disebut dengan estetika ketiadaan. Teori estetika ketiadaan menolak adanya konsep kebenaran yang mendasari dan mewarnai setiap penampilan, yang ada dalam setiap penampilan adalah kekosongan. Estetika ketiadaan meniadakan segala-macam unsur yang mewakili sesuatu yang indah dan baik. Tidak semua hal yang ada dalam bentuk estetika mewakili sesuatu yang indah. Wacana estetika postmodern, lebih jauh menurut baudrillard, kini tak lebih dari sebuah wacana, dimana realitas telah kehilangan dimensi rahasianya, sebatang tubuh telah kehilangan dimensi seksualnya, sebuah informasi telah kehilangan dimensi maknanya, dan dimensi karya seni telah kehilangan dimens auranya. Segala wacana termasuk wacana seni kini tengah berupaya mencari jalannya sendiri-sendiri untuk menghindarkan diri dari dialektika makna, dari dialektika komunikasi dan proses sosialisasi.

Estetika dalam wacana postmodern tidak lagi membedakan mana yang indah dan mana yang jelek, mana yang bermoral, mana yang amoral. Secara ekstrem, dapat dikatakan bahwa wacana estetika

postmodern kini justru mencari yang terjelek diantara yang jelek. Estetika postmodern juga tidak lagi membedakan mana yang kelihatan, mana yang tersembunyi diantara yang paling tersembunyi. Estetika Seperti pada halnya etos postmodern, makna sebuah penampilan hanya bersifat sementara, tergantung situasi dan konteksnya.

Pengkarya *KITA TERBALIK* yang diciptakan berdasarkan fakta yang ada dalam kehidupan yang kompleks dengan kehidupan masyarakat. Karya ini menggunakan gaya kontemporer seperti yang sudah dijelaskan diatas dimana karya yang dihadirkan adalah wujud dari pola perkembangan hidup masyarakat kemudian dipentaskan diatas panggung. Penonton berhak mnginterpretasi pertunjukan sesuai dengan apa yang dialami saat pertunjukan berlangsung. Penonton juga diharapkan mampu merefleksikan diri saat berada pada puncak katarsis.

Kondisi multikultur dan gagasan postmodernisme yang mencerminkan dinamika perkembangan dan perubahan nilai pada masyarakat menjadi inspirasi kuat bagi perkembangan teater gaya kontemporer. Jika pertunjukan teater adalah A membuat B untuk C, dan analisis dramaturgi Aristoteles adalah cara memberi tanda pada teks drama dan menghadirkannya diatas panggung pertunjukan, analisis teater kontemporer membutuhkan cara yang berbeda. Praktik analisis

teatrikal yang memberi ruang bagi teks drama menjadi teks pertunjukan, serta memberi posisi yang kuat bagi penanggapan penonton.

### **3. Pemikiran**

Sutradara sebagai pencipta menginginkan aktor sebagai kreator yang peranannya cukup besar dalam proses penciptaan. Sutradara memberikan kebebasan dalam pencarian aktor terhadap karakter lalu mengarahkan sesuai dengan konsep yang dirancang oleh sutradara. Selain itu sutradara juga memberi impuls pada pencarian aktor agar lebih mudah mendapatkan karakter yang ingin ditransformasikan sutradara kedalam pementasan.

Pengkarya mengusung pertunjukan kedalam pemikiran hipersemiotika. Hipersemiotika tidak sekedar teori kedustaan, melainkan teori yang berkaitan dengan relasi-relasi lainnya yang lebih kompleks antara tanda, makna dan realitas, khususnya relasi simulasi. Dengan demikian dunia hipersemiotika tidak dapat dipisahkan dari dunia hiperrealitas yang dilukiskan oleh Baudrillard, sebuah dunia hiperrealitas yang dalam kontruksinya tidak bisa dilepaskan dari produksi dan permainan tanda-tanda yang melampaui (hyper-sign), sebuah tanda yang melampaui prinsip, definisi, struktur, dan fungsinya sendiri. Pada prinsipnya hipersemiotika sama dengan poststrukturalisme, persamaan

konsep kunci yang digunakan didalamnya, namun berbeda pada penekanannya. Oleh karena itu, dunia hiperrealitas dapat dipandang sebagai dunia perkeyasaan (dalam pengertian distorsi) realitas lewat Hyper-sign, sehingga tanda-tanda tersebut kehilangan kontak dengan realitas yang direpresentasikannya.

Hiperrealitas dalam pengkaryaan menciptakan suatu kondisi yang didalamnya kepalsuan berbaur dengan keaslian, masa lalu berbaur dengan masa kini, fakta simpang siur dengan rekayasa, tanda melebur dengan realitas, dusta bersenyawa dengan kebenaran.

Dalam hubungan hipersemiotika dan postmodernisme, hipersemiotika merupakan sebuah kecenderungan yang melampaui semiotika konvensional (semiotika struktural), yang beroperasi dalam sebuah kebudayaan yang didalamnya ada dusta, kepalsuan, kesemuan, kedangkalan, imanensi, permainan artifisial, superlativitas dirayakan sebagai spirit utamanya, dan sebaliknya kebenaran, ontentisitas, kedalaman, transendensi, metafisika ditolak sebagai penghambat kreativitas dan produktifitas budaya. Sedangkan postmodernisme merupakan sebuah ruang tempat tumbuh subur serta membiaknya dengan tanpa batas dan pembatas berbagai bentuk hyper-sign di atas. Postmodernisme adalah sebuah ruang hidup bagi kecenderungan hipersemiotika, yang didalamnya berbagai hyper-sign dikembangkan sebagai bagian tak terpisahkan dari budaya komoditi dan budaya

konsumerisme yang merupakan wujud dari budaya yang didalamnya terdapat dusta, halusinasi, mimpi, kesemuan, dan artifisialitas.

#### **4. Sinopsis**

Layar belakang menyala, Penuh dengan hiruk pikuk manusia, Orang-orang sibuk dengan dunianya masing-masing, keriuhan kehidupan manusia, Dampak dari perkembangan zaman. Orang masuk menyeret radio, kemudian orang masuk lagi menggendong TV, Orang masuk lagi menyeret sound, dan orang masuk lagi dengan menggunakan kalung HP. Ada orang masuk mengendarai sepeda dengan menggunakan atribut gojek, disusul ibu-ibu hami memesan gojek lalu mengendarai gojek bersama.

Pada adegan berikutnya gadis desa bernama Siti, duduk di kursi berhadapan dicermin dengan diteror suara isu, hoax, provokasi, namun ia tetap saja berhias didepan cermin, suara-suara itu semakin jelas namun tetap saja ia berhias didepan cermin. Pada akhirnya ibu dari sang gadis memanggil siti meminta tolong tapi malah tidak digubris, malah ia berlari melompat jendela.

Adegan ketiga, HP sudah berada diatas panggung, sambil menari-nari. Kemudian datang pasukan manusia. Hp melihat kedatangan mereka kemudian menarik pemimpin dari pasukan itu dan merayunya sehingga

pemimpin manusia itu terprovokasi akhirnya mengikuti semua perkataan dari Hp tersebut, Hp mewminta untuk berguling maka semua orang berguling, Hp meminta untuk teriak maka semua orang teriak, begitu seterusnya.

Tokoh Jam dinding masuk dengan mengucapkan sebuah kalimat “Aku adalah mesin waktu, menjaga waktu adalah sesuatu yang penting bagi manusia “ kalimat itu diucapkan berulang-ulang oleh jam dinding.

Semua benda yang masuk bersama jam dinding menjawab “perjalanan waktu telah melihat bagaimana pola hidup manusia, manusia memiliki akal untuk berpikir tapi tidak berpikir. Kita tak perlu memikirkannya, lanjutkan saja apa yang menjadi tugas kita”

Manusia masuk sambil dilempari telur, semua benda masih berucap sambil melempari telur pa tepat dikepala manusia, terus menerus, manusia semakin lama semakin ketakutan.

Pasukan dari benda-benda tersebut salah satu ada yang menceletuk “ waktu bukanlah sebuah kebebasan” semuanya menjawab “ya waktu bukanlah kebebasan” wdiulangi lagi terus menerus sampai membuat manusia menjadi kotor. Pada akhirnya setelah manusia kotor semua pasukan tertawa manusia tersebut semakin kosong hingga memakan tangan dan kakinya sendiri lalu tergeletak diatas kursi roda sebagai

manusia yang kosong akal pikiran dan perasaan. Semua benda menertawakan.

Ada orang memakai pakaian rapi menaiki sepeda onthel membawa keranjang sayur berisikan buku-buku. Kemudian ia membagikan buku-buku itu kepada semua benda yang ada disitu, justru buku-buku itu tidak dirawat tapi malah dihancurkan disitu sampai pada akhirnya orang itu pergi bersama sepedanya.

Manusia yang ada disana semakin kosong, tatapan kosong, hanya menjadi "manusia" yang tak lebih dari sebuah kata manusia.

Cahaya hangat muncul ditengah-tengah manusia yang sedang duduk diatas karpet dihidangkan makanan dan buku, tak sedikitpun muncul gadget diantara mereka, mereka terlihat bahagia. Namun masuk benda-benda tadi ingin mengusik kehidupan mereka namun tidak bisa, sampai akhirnya mereka keluar dengan sendirinya dan manusia didalamnya hidup bahagia sebagaimana mestinya.

## **2. Observasi**

Observasi awal dilaksanakan guna memahami kompleksitas dan dinamika yang terjadi dilapangan, dalam hal ini kerap kali pengkarya juga melakukan observasi lapangan (*grounded observation*) secara bersama-

sama, di tempat atau lokasi di mana isu yang tengah pengkarya pelajari itu berlangsung. Tanpa perlu terjebak ke dalam ukuran-ukuran akademis yang ketat, riset dan observasi di tahap ini adalah upaya mengumpulkan data dan informasi baik melalui pendekatan rasional (pencarian data, teori, analisa, wawancara) maupun penggunaan intuisi dan proses belajar melalui pengalaman (*experiential learning*) melalui *live-in* dan penghayatan ketubuhan (*embodiment*).

Pengkarya melakukan observasi terhadap tiga kelompok masyarakat, yang pertama kalangan anak - anak yang merasa bahwa permainan dan perkembangan teknologi menjadikan sebuah hiburan yang menarik, terkadang mereka jadi lupa waktu. Kelompok kedua kelompok masyarakat dikalangan remaja dimana pada kelompok ini lebih sering terjadi pertikaian yang diantaranya ketika dalam forum terabaikan, terjadinya *miss* komunikasi, tidak peduli dengan apa yang ada dikenyataan dan lebih terikat pada dunia maya. Kelompok yang ketiga terletak pada kaum masyarakat dewasa dimana mayoritas menggunakan gadget sebagai alat komunikasi jarak jauh, tak luput juga digunakan sebagai media penawar kebosanan.

Dampak dari perkembangan teknologi tak lain masuk pada kehidupan sosial yang ada di masyarakat. Dampak itu juga berpengaruh terhadap pola hidup masyarakat itu sendiri. Kebiasaan-kebiasaan pola hidup *instan* sudah mulai terbangun sejak teknologi berkembang, yang

pada akhirnya menurut pengkarya bahwa dampak negatif yang paling besar dari perkembangan teknologi adalah manusia kehilangan dirinya sebagai manusia, kehilangan jati diri manusia, kehilangan esensi dari manusia itu sendiri.

Data hasil observasi diatas, kemudian diklasifikasi dan dianalisis. Beberapa masalah, dampak, nilai moral, yang dialami oleh masyarakat kemudian dipetak-petakkan, sehingga mempermudah pengkarya dalam merumuskan suatu permasalahan.

Dari sekian data observasi, dimana data tersebut menunjukkan akan banyaknya dampak negatif daripada dampak positif yang disebabkan oleh perkembangan teknologi dari kalangan anak-anak sampai menuju dewasa. Untuk itu dihimbau terutama bagi orang tua agar memilah pemanfaatan teknologi terutama pada gadget agar tidak berbahaya bagi anak-anak. Untuk kalangan dewasa, diharapkan agar menelaah lebih lanjut informasi yang didapatkan agar tidak mudah terprovokasi oleh apa yang didapatkan dari *gadget*.

## **B. Tahap Penggarapan**

### **1. Latihan Mandiri**

Proses penciptaan bermula dari munculnya sebuah ide, untuk kemudian dilanjutkan dengan bereksplorasi gerak sesuai ide garapan. Selanjutnya proses penciptaan ini ditindaklanjuti dengan melakukan

observasi. Pengkarya mulai melakukan observasi kualitatif melalui pertanyaan yang pengkarya ajukan pada orang-orang yang ada disekitar pengkarya. Setelah melakukan observasi kualitatif, pengkarya melakukan observasi kuantitatif menggunakan kuisisioner yang membidik tiga kelompok masyarakat, yakni anak-anak, remaja, dan dewasa. Setelah ada pembuktian dari masyarakat, maka pengkarya memantapkan diri untuk mengambil ide gagasan tersebut.

Ide gagasan sudah terwujud, berlanjut pada tahap selanjutnya yaitu eksplorasi. Eksplorasi merupakan proses berfikir, berimajinasi, merasakan, dan merespon suatu obyek untuk dijadikan bahan dalam pengkaryaan. Wujud eksplorasi ini berupa benda, irama, cerita dan sebagainya. Eksplorasi dilakukan melalui rangsangan. Beberapa rangsangan yang dapat dieksplorasi antara lain :

#### 1. Rangsangan Visual

Mengamati suatu benda hidup maupun benda mati sebagai objek pengamatan. Rangsangan ini bisa muncul dari pengamatan terhadap patung, gambar, ataupun benda lainnya. Benda tersebut dapat diamati dari segi bentuk, tekstur, fungsi, wujud dan lain-lain. Hasil dari rangsangan visual dapat menemukan pergerakan yang akan dibawa keatas panggung, gerakan berirama, bertempo, patah-patah. Selain menghasilkan gerak, rangsangan visual juga mampu membuat garis bloking seperti garis lurus, melingkar dan lain sebagainya.



**Gambar 1. Proses Rangsangan Visual**

(Foto: Micin 2018)

## 2. Rangsangan Audio/Dengar

Berbagai macam bunyi-bunyian dapat dijadikan rangsangan dalam menemukan gagasan yang akan dituangkan diatas panggung. Rangsangan bunyi bisa berupa musik, puisi, percakapan seseorang, suara yang ditimbulkan oleh angin, suara air mengalir, dan banyak lagi. Suara tersebut mampu untuk menemukan peristiwa bunyi yang akan dihadirkan diatas panggung.

### 3. Rangsangan gagasan/ide

Gagasan atau ide merupakan elemen terpenting dalam proses penciptaan. Ide apapun itu dijadikan rangsangan komponen yang hadir diatas panggung.

### 4. Rangsangan Peraba

Sentuhan lembut, sentuhan kasar, emosi kemarahan, sedih yang dirasakan juga dapat dijadikan rangsangan dalam proses penciptaan. Dari rangsangan-rangsangan diatas membantu penuangan diatas panggung dengan tempo lambat gerakan lembut, ataupun tempo cepat dengan gerakan patah, penekanan kuat, dan lain sebagainya.

## 2. Latihan Kelompok

Setiap sutradara memiliki masing-masing metode latihan dalam proses penciptaan yang dilakukan. Metode latihan ini dilakukan untuk pencapaian pementasan dengan target-target tertentu yang telah pencipta rancang. Adapun metode yang pencipta gunakan dalam proses penciptaan naskah dengan judul *Kita Terbalik* adalah :

### 1. Reading

Reading merupakan latihan awal dalam perancangan untuk menjajaki penafsiran naskah. Orientasi lain dari reading adalah pencarian nada dasar vokal bagi kebutuhan peran. Pusat perhatian sutradara kemudian diarahkan pada diksi, intonasi dan artikulasi vokal. Selain

mengantarkan pada pemahaman lakon, reading pada akhirnya difungsikan untuk menemukan karakter dan perubahan emosi setiap tokoh dalam lakon.

Wujud latihan ini diawali dengan latihan dasar olah vokal, yaitu latihan yang difonnulasikan untuk merenggangkan alat pengucapan, pengaturan alat ucap bagi kebutuhan daya lontar dan penstabilan alat ucap dari pengendoran stamina. Latihan selanjutnya adalah dengan cara membaca naskah antara pemain satu dengan pemain yang lain. sesuai karakter tokoh yang diperankan. Selain hal di atas, maka pusat perhatian sutradara juga diarahkan pada penciptaan dinamika dialog, pengaturan tempo dialog, ketepatan dalam aksi dan reaksi verbal, juga keterlibatan emosi dalam kata demi kata. Proses dalam penggarapan ini sutradara melakukan reading dan dramatik reading beberapa kali sebelum masuk bloking.



**Gambar 2. Proses Reading**

(Foto: Dicky 2019)

## 2. Blocking Kasar

Bloking adalah teknik pengaturan langkah-langkah para pemain untuk membentuk pengelompokan dikarenakan perubahan suasana dalam lakon. Sebelum pencapaian bloking yang baku maka para pemain melakukan pencarian gesture dan *Move* secara acak dan seringkali masih berubah-ubah. Pencarian inilah yang kemudian disebut sebagai bloking kasar. Bloking kasar juga digunakan untuk mengukur kemampuan dramatik aktor-aktor yang terkait dengan kesadaran ruang dan elastisitas tubuh dalam mengukur kemampuan berucap yang disertai kemampuan gerak.

Posisi sutradara dalam tahapan bloking ini adalah menentukan *gesture* dan *move* yang telah dieksplorasi pemeran agar dapat terwujud

bloking baku. Selain hal tersebut, satradara juga menyeleksi beberapa bloking yang telah di buat pemain dengan berpijak pada kebutuhan irama, dramatika, suasana dan komposisi panggung.



**Gambar 3. Blocking Kasar**

(Foto: Dicky 2019)

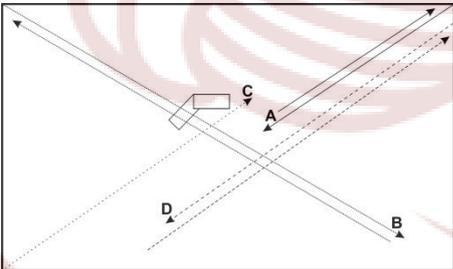
### **3. Blocking Halus**

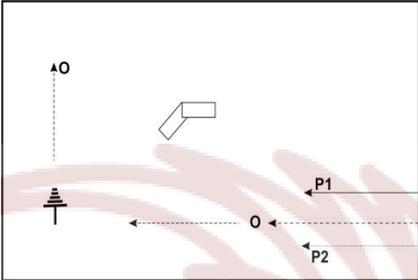
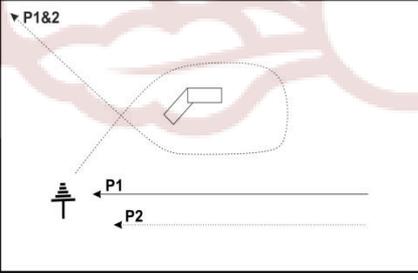
Bloking halus merupakan tahapan latihan yang bertitik tolak dari bloking kasar. Seluruh gerak dan gestur pemain yang membentuk blok, telah menjadi susunan pola rantai yang baku. Pada tahapan ini latihan lebih diarahkan pada penumbuhan motivasi pada setiap move-move yang di buat. Pembakuan bloking juga dilandasi oleh tercapainya aksentuasi makna (spine) dalam dialog.

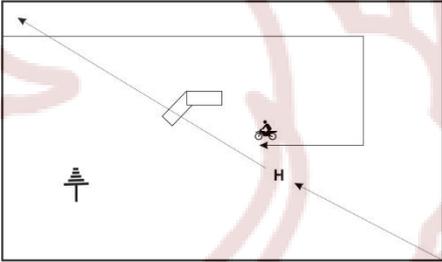
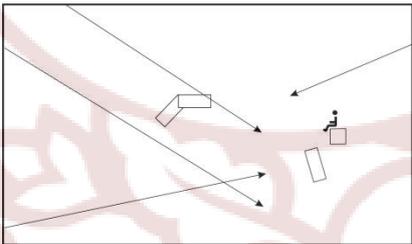
Kegiatan kongkret yang dilakukan dalam bloking halus ini adalah

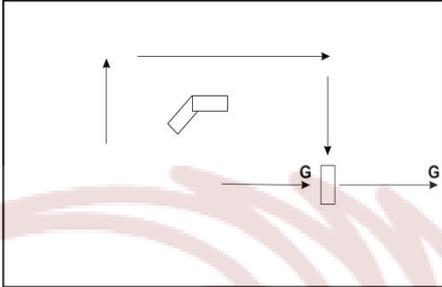
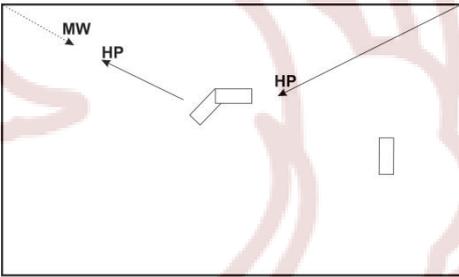
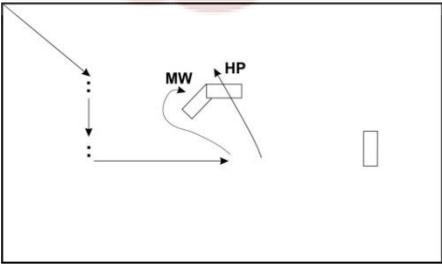
menyeleksi semua capaian-capaian bloking kasar dengan mengamati bloking dan movement dalam adegan demi adegan. Pengurangan movement atau perombakan bloking dilakukan secara dialogis agar setiap bloking yang dibakukan dapat menghasilkan permainan yang meyakinkan.

Secara menyeluruh bloking halus bertujuan untuk mengembangkan penghayatan peran, menciptakan inner acting, dan mengembangkan permainan yang bersifat kolektif.

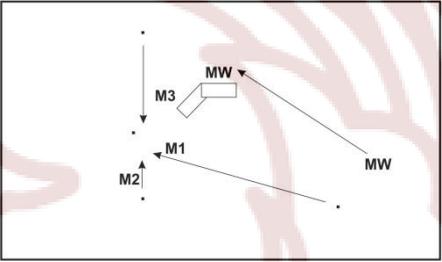
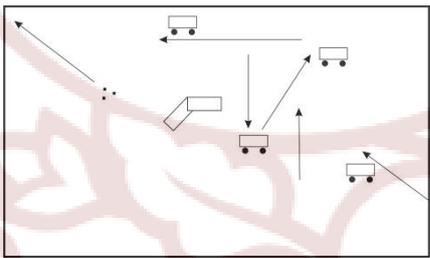
No.	Adegan	Garis Bloking	Keterangan
1.	Adegan 1 (2)		<p>A : Tokoh orang memegang Hp</p> <p>B, C, D : Orang memakai topeng emoticon.</p> <p>Tokoh A belum terpengaruh oleh Hp, semakin lama terpengaruh ia selalu terbawa arus tokoh lain yang datang melewatinya.</p>

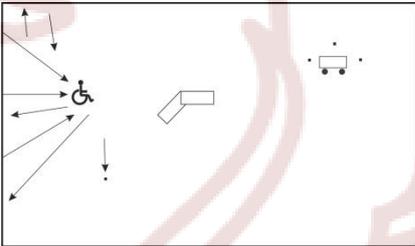
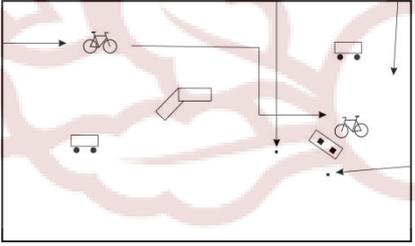
2.	Adegan 1 (2)		<p>O : Tokoh manusia</p> <p>Konsisten</p> <p>P1 : Pembawa Payung 1</p> <p>P2 : Pembawa Payung 2</p> <p>O, P1, dan P2 dari ujung panggung bagian depan sebelah kanan mengarah lurus dengan posisi O di tengah membawa pohon dan meletakkan pohon itu disebelah kiri kemudian O menuju ujung panggung belakang sebelah kiri.</p>
3.	Adegan 1 (3)		<p>P1: Pembawa Payung 1</p> <p>P2 : Pembawa Payung 2</p> <p>P1 dan P2 bergerak dari ujung panggung lalu berputar sembari berdialog "kala manusia"</p>

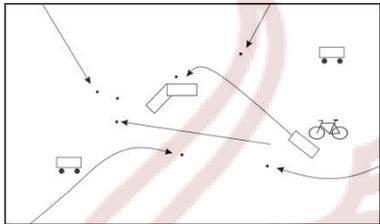
			berakhir.....” sampai akhir adegan.
4.	Adegan 1 (4)		<p>H : Ibu Hamil.</p> <p>Ibu hamil masuk kemudian ia kontraksi dan harus segera dibawa ke Rumah Sakit, ia menghubungi Go-jek dan keluar panggung lewat ujung panggung sebelah kiri.</p>
5.	Adegan 2 (1)		<p>Ada seorang gadis desa sedang berhias di depan kaca kemudian ada dari berbagai arah orang-orang memotret gadis tersebut.</p>
6.	Adegan 2 (2)		<p>Gadis desa berjalan ke arah sesuai anak panah, dengan berpose</p>

			<p>kemudian ia melompat dari kursi keluar panggung.</p>
7.	Adegan 3 (1)		<p>Adegan ini diawali oleh tokoh Hp masuk dari sisi kanan bagian belakang panggung menuju level yang berada ditengah panggung sembari mengucapkan dialog ancaman bagi seluruh manusia, kemudian disusul ada tokoh waktu masuk dan tokoh hp mendatangi tokoh tersebut.</p>
8.	Adegan 3 (2)		<p>Adegan ini mereka antara tokoh hp dan tokoh waktu saling bertentangan sampai</p>

			mereka naik pada satu level yang sama.
9.	Adegan 3 (3)		Adegan ini mesin waktu sudah berada diatas level kemudian disusul manusia yang membaca buku, bermain lompat tali, dan juga makan makanan ringan sesuai dengan garis bloking yang tertera (M).
10.	Adegan 3 (4)		Adegan ini para manusia masuk dengan pergerakan zig-zag, ada yang menyobek buku, ada juga yang bermain karet, ada yang membaca buku, adayang makan, dan juga aktivitas manusia pada umumnya.

11.	Adegan 3 (5)		<p>Adegan ini mesin waktu mengendalikan semua orang yang ada di dalam panggung dibawah pengendaliannya kemudian digerakkan melewati bingkai pintu kemudian ia berubah menjadi robot.</p>
12.	Adegan 4 (1)		<p>Adegan ini manusia yang sudah dikendalikan berjumlah 3 orang out dari panggung dan mengambil orang beserta dengan kursi roda, sedangkan orang-orang yang menyobek</p>

			<p>buku masuk menggunakan tong dan dikendarai seperti kendaraan mobil di masa depan.</p>
13.	Adegan 4 (2)		<p>Adegan ini manusia yang menggunakan kursi roda masuk dan kendaraan tong juga masuk kemudian para manusia yang sudah terkontaminasi teknologi menghakimi manusia yang berada diatas kursi roda.</p>
14.	Adegan 5 (1)		<p>Adegan 5 ini manusia fatalisme masuk emnggunakan sepeda kemudian ia menggelar tikar di pojokan sedangkan manusia tadi meletakan</p>

			cerobong asap dikenaraan tong tersebut.
15.	Adegan 5 (2)		Adegan terakhir ketika mereka bermain g gelembung dengan berbagai anak-anak yang datang dari berbagai arah dan tokoh laki-laki naik ke atas level. Pertunjukan selesai.

(Tabel 2: Garis Bloking)

### 3. Latihan Wajib Bersama Pendukung

Tahapan ini merupakan tahapan pematangan dari bloking halus yang telah dicapai sebelumnya. Tahapan ini dilakukan untuk mengembangkan 'kekayaan' akting para pemeran dengan berbagi detail-detail permainan. Detail-detail permainan yang dimaksud adalah

berbagai respon pemeran terhadap keberadaan elemen-elemen pementasan yang lain yang meliputi penataan set dekor, daya dukung ilustrasi musik, penggunaan properti, dan kostum yang dipakainya. Detail-detail permainan juga menyangkut penggunaan gestur-gestur kecil (business act) yang menyatu dengan keutuhan perannya. Pada tahap ini pemeran sudah harus mampu membangun penghayatan dirinya, sehingga setiap gerak dan ucapannya terkesan 'wajar'.

Penataan artistik, maka para penata sudah harus melakukan penyelarasan akhir terhadap semua komponen artistik yang meliputi warna, letak set dekor yang diperlukan, perspektif tontonan, perubahan warna karena efek cahaya, daya dukung musik terhadap emosi dan suasana kejadian, kontekstualisasi pilihan instrumen terhadap latar cerita.



**Gambar 4. Latihan Bersama Tim**

(Foto: Dicky 2019)

## **BAB III**

### **DESKRIPSI KARYA SENI**

#### **A. Struktur dan Tekstur Penciptaan**

Theodore W. Adorno akal pencerahan modernisme telah memberangkas cara lain untuk membaca fenomena dunia modern. Dunia modern membaca segala hal dengan penjelasan rasional, atau dalam istilah Michael Foucault “mengintrogasi segalanya” yang dalam konteks teater tidak mengarah pada pencerahan filosofis atau pengayaan materi pertunjukan, melainkan justru pada kontrol secara diskriminatif dan tidakimbang di antara elemen-elemen pertunjukannya. Misalnya, dominasi ‘tubuh’ keaktoran sebagai alat ekspresi artistik pada kenyataannya tidak mampu memperluas ruang imajinasi penonton. Keterbatasan tubuh untuk mengisi percik-percik harapan penonton terkadang gagal menyampaikan pesan kontekstual pertunjukan. Penonton kehilangan luasan daya kreatifnya, dan tontonanpun kehilangan daya magi serapnya.

Secara konseptual postmodernisme merupakan kelanjutan dari prinsip pencerahan modernisme, yang menurut juga Habermas, belum selesai. Zygmunt Baumant melihat bahwa postmodernisme memiliki potensi untuk memberi suara pada politik yang membebaskan, suatu politik perbedaan, keragaman, kemungkinan, dan solidaritas.

Penampilannya muncul dalam sebuah brikolase, yaitu menyandingkan tanda-tanda yang sebelumnya saling tidak berkaitan menjadi kode-kode bermakna baru.

Michael Saint-Denis, seorang sutradara perancis, menjadi saksi awal munculnya gerakan realisme stilisasi yang mengubah pertunjukan teater di Perancis tahun 1920-an. Rendra, sutradara teater di Indonesia, menjadi saksi perubahan bentuk pertunjukan teater Indonesia tahun 1960-an, yaitu dari pertunjukan teater realisme verbal ke pertunjukan teater non-verbal, Mini kata. Baik Denis maupun Rendra menyaksikan perubahan bentuk teater realisme bergaya eksperimental. Bentuk pertunjukan teater saat itu mengikuti kecenderungan untuk memurnikan ekspresi seni. Pengucapan abstrak muncul sepenuhnya melalui garis, bidang, warna, struktur dan komposisi.

Kondisi multikultur dan gagasan postmodernisme yang mencerminkan dinamika perkembangan dan perubahan nilai-nilai dalam masyarakat menjadi inspirasi kuat bagi perkembangan bentuk teater kontemporer. Jika pertunjukan teater adalah A membuat B untuk C, dan analisis dramaturgi Aristoteles adalah cara memberi tanda pada teks drama dan menghadirkannya di atas panggung pertunjukan, analisis teater kontemporer membutuhkan cara yang berbeda. Praktik analisis teks drama berubah menjadi suatu praktik analisis teatral yang memberi

ruang bagi teks drama menjadi teks pertunjukan, serta memberi sisi posisi kuat bagi penanggapan penonton. Dengan demikian, alur transmisi ideologi yang menjadi konsep menyebabkan pesan yang diterima penonton, seperti yang dikatakan oleh Roland Barthes, membuat pertunjukan teater menjadi 'teks'. Sebuah teks adalah pertemuan dari kombinasi kutipan-kutipan yang dimiliki seniman dan penonton. Teks memasuki suatu ruang tertentu, yang di dalamnya semua terpusat dan terinteraksi dalam bentuk 'dialog' kontekstual. Ruang dialog tersebut tidak lagi sebagai cerminan kejeniusan pengarang, tetapi sebagai tempat semua kutipan yang membentuk teks membekaskan jejaknya.

Perwujudan karya dari *Kita Terbalik* yang mengaggas pola pemikiran posmodern dimulai dari mengamati fenomena sekitar, kemudian melakukan penuangan ke dalam ruang pertunjukan. Pengamatan teater menjadikannya sebuah teks pertemuan antara ruang yang hadir diantara penonton dan juga para pemain diatas panggung. Penuangan tersebut dilakukan sembari eksplorasi dan juga pembuatan naskah. Pada pola penggarapan naskah dibuat beriringan dengan proses pembuatan pertunjukan.

## 1. Struktur Penciptaan

George R Kernodde dalam bukunya *The Invitation to The Theatre* (1961) menawarkan teori yang sangat komprehensif untuk menganalisis sebuah drama. Mula-mula teori ini ditujukan untuk para sutradara sebagai alat menganalisis teks drama sebelum dipentaskan. Oleh karena itu, Kernodde meletakkan teori itu dalam bukunya pada bagian perencanaan pertunjukan (Dewojati, 2010: 156)

Drama memiliki struktur dan tekstur yang khas. Hal ini yang membedakannya dengan dua genre sastra lain, prosa dan puisi. Tiga nilai dramatik pertama (plot, setting, karakter, dan tema) dapat dikelompokkan dalam struktur drama pada drama konvensional.

Struktur kontemporer dibangun atas ide gagasan yang ditawarkan sebagai pikiran atas isu yang digagas dalam pertunjukan. Struktur yang dibangun atas logika ide tidak lagi melihat struktur baku dalam pertunjukan melainkan menggunakan letupan peristiwa-peristiwa yang saling bertabrakan menggambarkan ide gagasan pengkarya sehingga menjadi satu kesatuan dalam sebuah pertunjukan.

Berikut adalah rincian dari struktur dari pertunjukan teater dengan judul *Kita Terbalik* :

### a. Tema

Tema adalah dasar atau makna sebuah cerita, tema adalah pandangan hidup tertentu atau perasaan tertentu yang membentuk atau

membangun dasar gagasan utama suatu karya sastra sebuah lakon yang perlu perenungan yang mendalam.

Dalam drama, yang disebut tema pada dasarnya adalah pemikiran (*thought*). Akan tetapi, yang dimaksud pemikiran adalah argumen dari simpulan terhadap karakter tertentu, yang bisa jadi merupakan tema secara keseluruhan lakon dan bisa pula hanya merupakan tema sebagian lakon tersebut (Cahyaningrum Dewojati: 2010:17 ).

Tema dalam pertunjukan teater adalah suatu amanat utama yang disampaikan oleh pengarang atau penulis melalui karangannya (Gorys Keraf, 1994). Tema bisa juga diuraikan sebagai keseluruhan pernyataan dalam sebuah permaian topik, ide utama atau pesan, mungkin juga sebuah keadaan (Robert Cohen, 1983).

Sesuai dengan pengertian diatas, maka menurut pengkarya bahwa tema adalah ide-ide yang mendasari pesan yang ingin disampaikan dalam penciptaan karya pertunjukan. Tema yang dihadirkan dalam pengkaryaan adalah Manusia harus mampu memanfaatkan perkembangan teknologi di era globalisasi. Dimanapun pola kehidupan itu masih berjalan, maka ia akan beriringan dengan adanya waktu. Begitu pula dengan konsep *Kita Terbalik* yang artinya proses kehidupan kita sudah digantikan dengan kehidupan teknologi, pemikiran kita sudah dikuaisai oleh gadget, otak tingkah laku kita sebagai manusia sudah terpola instan, tidak lagi memfungsikan tubuh sebagai tubuh manusia. Pola hidup seperti itu akan

semakin menjadi ketika terus-menerus dibiarkan seiring berjalannya waktu. Waktu memiliki konsep pemikiran tersendiri yakni waktu adalah proses tentang perjalanan dari sebuah kehidupan dimana proses itu nyaris tak berujung. Dimanapun pola kehidupan itu masih berjalan, maka ia akan beriringan dengan adanya waktu. Berbeda pula dengan konsep *Kita Terbalik* yang artinya proses perjalanan dari pola kehidupan dalam suatu wilayah tertentu.

*Kita Terbalik* dalam konteks ini adalah menyinggung bagaimana pola aktivitas kehidupan manusia yang ada didalam cerita yang dimana mereka tidak menempatkan ruang dan waktu mereka dengan tepat, yang akhirnya memecah kehidupan sosial mereka menjadi kehidupan yang individualis tidak memperhatikan satu dengan yang lain. Maka dari itu seperti yang sudah dijelaskan diatas, pengkarya memilih tema tersebut.

#### **b. Alur**

Menurut Marjorie Boulton (1971:64) dalam bukunya yang berjudul *The Anatomy Of Drama*, mengatakan bahwa alur itu seyogyanya, disesuaikan dengan lingkungan publiknya, (pembaca, pendengar, penonton). Dilihat dari sisi lain, ada bermacam-macam alur, antara lain ada *Rising plot* yaitu jalinan peristiwa suatu karya yang semakin lama semakin menanjak dramatiknnya, ada *Falling Plot*, yaitu jalinan peristiwa dalam suatu karya yang semakin menurun secara dramatiknnya,

*Progressive Plot*, yaitu jalinan peristiwa dalam suatu pengkaryaan yang berurutan dan berkesinambungan secara kronologis dari tahap awal hingga akhir, *Regressive Plot* yaitu jalinan peristiwa dalam karya yang dimulai dari tahap akhir, kemudian peleraian, puncak, perumitan lalu berakhir pada pengenalan, *Straight Plot* yaitu jalinan peristiwa dalam pengkaryaan yang penahapannya urut, baik alur maju maupun alur mundur, *Break Plot* yaitu jalinan peristiwa pengkaryaan yang penahapannya tidak urut tetapi patah-patah, terakhir pada *Episodic Plot* yang seringkali disebut juga *Nonlinear Plot*. Jalinan peristiwa tidak lurus, tetapi patah-patah. Alur episodik ini merupakan alur kecil. peristiwa yang dijalin kedalam alur episodik merupakan episode-episode atau bagian dari cerita panjang.

Pada naskah *Kita Terbalik* pengkarya tidak menggunakan plot yang dikembangkan dalam teater modern yang linear. Alur dalam pertunjukan *Kita Terbalik* dibuat dengan menekankan fragmentasi adegan, sehingga adegan tidak linear dan memiliki puncak tersendiri pada setiap adegannya. Setiap adegan yang dimunculkan selalu ada pesan tersendiri pada akhir adegan tersebut yang tidak ada kaitannya antara adegan berikutnya namun masih tetap pada satu gagasan.

Alur disusun secara tumpang tindih sesuai dengan pemilihan konsep teater kontemporer. Penyusunan plot memiliki sifat *skizofrenik* ini bertujuan untuk membuat setiap adegan bermakna bukan lagi sebagai

adegan pengenalan, penyelesaian, titik konflik, atau hanya sekedar 'biasa-basi' saja. Adegan demi adegan dirangkai sedemikian rupa yang mencampurkan realitas, imajinasi, fantasi jadi satu hingga tidak ada batasan yang memunculkan spektakel dalam lingkup ruang pertunjukan. Pembentukan peradeganan adalah sebagai berikut :

Pada awal pertunjukan diawali dengan teror video yang diputar di layar belakang tentang manusia yang terpaku pada gadget, lalu muncul satu orang dengan memegang gadget, berpakaian putih disusul banyak orang yang berpakaian warna-warni melintasi satu orang tersebut.

Keterangan dapat dilihat pada teks berikut :

Orang masuk fokus pada Hp, kemudian masuk berbagai orang dari arah yang berbeda-beda, satu orang tersebut terbawa arus kesana kemari, keadaan semakin riuh masuk orang membawa pohon dengan diiringi puisi tentang berakhirnya manusia. Orang itu meletakkan pohon lalu berlanjut berjalan sampai pada ujung panggung kemudian berlari terus menerus. Ada orang masuk mengendarai sepeda motor dengan menggunakan atribut gojek, disusul ibu-ibu hami memesan gojek lalu mengendarai gojek bersama.



**Gambar 5. Orang-orang sudah termakan teknologi**

(Foto: Dicky 2019)

Bagian diatas jelas menunjukkan simulasi dimana representasi atas suatu objek justru menggantikan objek itu sendiri, dalam video yang diputar pertama dengan para pemain lalu-lalang didepannya menjadikan objek dari video lebih penting, membuat perbandingan antara video dengan keadaan yang dihadirkan diatas panggung.

Peradeganan dihubungkan dengan berbagai peristiwa yang berbeda sebagai bentuk tekndan suspend bagi penonton. Beberapa tangga dramatik per adegan diruntuhkan lewat aktor yang tiba-tiba muncul, properti yang dihadirkan, lampu *black out*, dan juga *effect* dari suara yang memunculkan efek ketegangan tersendiri untuk tetap menjaga daya tari pertunjukan.

Pada adegan berikutnya disusul kembali adegan dengan latar tempat yang berbeda, waktu, bahkan suasana. Adegan kedua dalam pertunjukan dengan naskah *Kita Terbalik* adalah sebagai berikut :

Ada gadis desa berdiri didepan bingkai kaca dan sedang berhias semakin lama ia menunjukkan kecantikannya didepan banyak orang, didepan publik, kemudian dia mulai bergeser dari berhias, menjadi bertujuan untuk membangun gairah orang lain dari gadis desa menjadi gadis millennial yang haus akan hingar-bingar dunia modern.

Keterangan ini terdapat pada teks berikut :

Siti bercermin didepan kaca sambil menghias diri. Menghias diri merupakan sebuah hal yang privasi bagi wanita, namun sekarang ruang privasi itu sudah mulai tipis dan hampir hilang dikalangan masyarakat. Siti terpengaruh oleh kehidupan dunia modern, sampai pada ibunya memanggil ia tidak datang tapi justru melarikan diri.



**Gambar 6. Tokoh Siti berhias didepan bingkai kaca.**

(Foto: Dicky 2019)

Alur yang dibuat berikutnya memberlakukan tumpang-tindih dalam peradeganannya. Adegan dua belum selesai sudah disusul oleh adegan tiga hingga bergantian adegan tersebut.

Tahapan ini melibatkan pihak-pihak yang berlawanan untuk saling berhadapan dalam situasi yang menegangkan, ketegangan tersebut mempertaruhkan nasib, dan juga merupakan momen yang paling menentukan bagi mereka (tokoh) untuk tetap eksis atau tersingkir.

Keterangan dapat dilihat pada teks berikut :

HP sudah berada diatas panggung, sambil menari-nari. Kemudian datang pasukan manusia. Hp melihat kedatangan mereka kemudian menarik pemimpin dari pasukan itu dan merayunya sehingga pemimpin manusia itu terprovokasi akhirnya mengikuti semua perkataan dari Hp tersebut, Hp meminta untuk berguling maka semua orang berguling, Hp meminta untuk teriak maka semua orang teriak, begitu seterusnya.

Jam dinding masuk dengan mengucapkan sebuah kalimat “Aku adalah mesin waktu, menjaga waktu adalah sesuatu yang penting bagi manusia “ kalimat itu diucapkan berulang-ulang oleh jam dinding.

Semua benda yang masuk bersama jam dinding menjawab “perjalanan waktu telah melihat bagaimana pola hidup manusia, manusia memiliki akal untuk berpikir tapi tidak berpikir. Kita tak perlu memikirkannya, lanjutkan saja apa yang menjadi tugas kita”

Manusia masuk sambil dilempari telur, semua benda masih berucap sambil melempari telur pa tepat dikepala manusia, terus menerus, manusia semakin lama semakin ketakutan.

Pasukan dari benda-benda tersebut salah satu ada yang menceletuk “ waktu bukanlah sebuah kebebasan” semuanya menjawab “ya waktu bukanlah kebebasan” diulangi lagi terus menerus sampai membuat manusia menjadi kotor. Pada akhirnya setelah manusia kotor semua pasukan tertawa manusia tersebut semakin kosong hingga memakan tangan dan kakinya sendiri lalu tergeletak diatas

kursi roda sebagai manusia yang kosong akal pikiran dan perasaan.  
Semua benda menertawakan.



**Gambar 7. Teknologi memprovokasi manusia.**

(Foto: Dicky 2019)



**Gambar 8. Teknologi memprovokasi manusia.**

(Foto: Dicky 2019)



**Gambar 9. Pertentangan Mesin waktu dengan Teknologi.**

(Foto: Dicky 2019)

Adegan berikutnya berbeda lagi latar, waktu, dan bahkan peristiwa yang dihadirkan. Adegan ini merupakan inti dari segala adegan bahwasanya dampak teknologi sangat besar dan bahkan mengancam populasi manusia di masa depan. Teknologi membuat manusia kehilangan esensi dari bagian tubuhnya sendiri, fungsi dari tubuhnya. Otaknya sudah penuh kotoran, penuh dengan sesuatu yang rusak, kotor, bahkan sampai tidak berfungsi lagi.

Keterangan dapat dilihat pada teks berikut :

Ada orang memakai pakaian rapi menaiki sepeda onthel membawa keranjang sayur berisikan buku-buku. Kemudian ia membagikan buku-buku itu kepada semua benda yang ada disitu, justru buku-buku itu tidak dirawat tapi malah dihancurkan disitu sampai pada akhirnya orang itu pergi bersama sepedanya.

Manusia yang ada disana semakin kosong, tatapan kosong, hanya menjadi "manusia" yang tak lebih dari sebuah kata manusia.



**Gambar 10. Manusia dihakimi oleh Teknologi.**

(Foto: Dicky 2019)

Pertunjukan *Kita Terbalik* diakhiri dengan adegan dimana manusia kembali pada alam, kembali pada hakikat dirinya sebagai manusia tidak terikat oleh teknologi ataupun hiruk pikuknya dunia modern. Manusia dalam adegan ini kembali pada sisi kedamaian dalam hidupnya.

Keterangan ini dapat dilihat dari teks berikut :

Cahaya hangat muncul ditengah-tengah manusia yang sedang duduk diatas karpet dihidangkan makanan dan buku, tak sedikitpun muncul gadget diantara mereka, mereka terlihat bahagia.

Namun masuk benda-benda tadi ingin mengusik kehidupan mereka namun tidak bisa, sampai akhirnya mereka keluar dengan sendirinya dan manusia didalamnya hidup bahagia sebagaimana mestinya.



**Gambar 11. Manusia tidak peduli dengan hiruk-pikuk perkembangan teknologi.**

(Foto: Dicky 2019)

### **b. Penokohan**

Karakter dalam pertunjukan *Kita Terbalik* digantikan dengan pengertian aktan yaitu fungsi aktor dalam pementasan (Novianto, 142: 2015). Aktor dalam naskah dalam pertunjukan mewakili sebuah ide dan gagasan tertentu dari penggarap. Selain itu, aktor juga mewakili ide peran kemanusiaan di era modern seperti sekarang ini, karena menurut pengkarya peran manusia tidak akan habisnya diulas meskipun hidup dalam perkembangan zaman yang berbeda.

Tokoh yang terdapat dalam naskah ini adalah benda mati yang memiliki karakter seperti manusia. Pada konteks ini tokoh yang hadir ada tokoh manusia sebagai manusia, ada juga benda mati yang memerankan sifat manusia. Pada penggarapan karya ini pengkarya memilih untuk melepaskan diri dari konvensi kehidupan pada umumnya. Artinya, dalam kehidupan biasanya benda mati hanya sebagai benda yang memang tidak memiliki perasaan, akal sehat, bahkan tak bernyawa, tapi dalam karya ini tokoh yang dihadirkan lebih dominan pada benda mati yang memiliki akal dan perasaan. Pada Karya Pertunjukan *Kita Terbalik* ini alasan mengapa menghadirkan tokoh seperti diatas tiada lain adalah untuk media pembelajaran kita bersama bahwasanya kita jarang memperhatikan orang sekitar termasuk apa yang dialami pengkarya sendiri. Kepentingan yang bersifat individual selalu diutamakan disamping kepentingan sosial sehingga kurang terjalinnya hubungan dengan baik, atau istilahnya "Kurang memanusiakan manusia" untuk itu karya ini dihadirkan sebagai media pemikiran bersama bahwa bagaimana kalau benda mati bisa berbicara dan memiliki perasaan, sedangkan manusia yang ada didalam karya justru malah menyerupai benda mati yang tidak memperdulikan yang lain.

Adapun Rincian Penokohan sebagai berikut :

## 1. Tokoh Sang Waktu

Tokoh Sang Waktu didalam karya ini merupakan tokoh central yang tidak memihak pada siapapun. Tokoh ini merupakan tokoh yang menjelaskan tentang permasalahan (konflik) yang dihadirkan dalam karya. Tokoh Jam dinding dihadirkan mewakili ide bahwasanya ia adalah waktu yang melihat sejarah pola hidup manusia. Waktu mengiringi kehidupan yang berkelanjutan sampai akhirnya tiba. Waktu sebagai penegak hukum bagi kehidupan manusia. Waktu yang menentukan segala yang ada dalam kehidupan manusia. Untuk itu tokoh jam dinding dihadirkan sebagai penanda bahwa ia adalah waktu yang melihat segala macam pola hidup manusia.



**Gambar 12. Tokoh Sang Waktu.**

(Foto: Dicky 2019)

## 2. Tokoh HP

Tokoh Hp dihadirkan sebagai tokoh yang membawa alur cerita, dimana titik konflik hadir juga disebabkan oleh tokoh Hp tersebut. Ide yang dihadirkan oleh tokoh Hp dimana ia adalah teknologi yang paling canggih dimasa sekarang, segala macam kebutuhan sudah tersedia dalam sekali sentuhan. Pada masa yang serba berbau teknologi ini, bisa jadi Hp menjadi penguasa dunia yang menguasai dari pola aktivitas, akal sehat, bahkan sampai pada wilayah psikologi mereka. Untuk itu Hp menjadi tokoh utama dalam Karya *Kita Terbalik*.



**Gambar 13. Tokoh Hp.**

(Foto: Dicky 2019)

### 3. Tokoh Ibu Hamil

Tokoh Ibu hamil adalah tokoh yang menjelaskan bahwa di Era Globalisasi yang berbau teknologi, banyak sekali dampak yang dirasakan manusia, baik dampak negatif maupun positif. Ibu hamil yang akan melahirkan disini dihadirkan untuk mewakili dimana ia memanfaatkan teknologi dengan baik, sehingga ia mendapatkan dampak positif melalui perkembangan teknologi terutama pada perkembangan gadget.

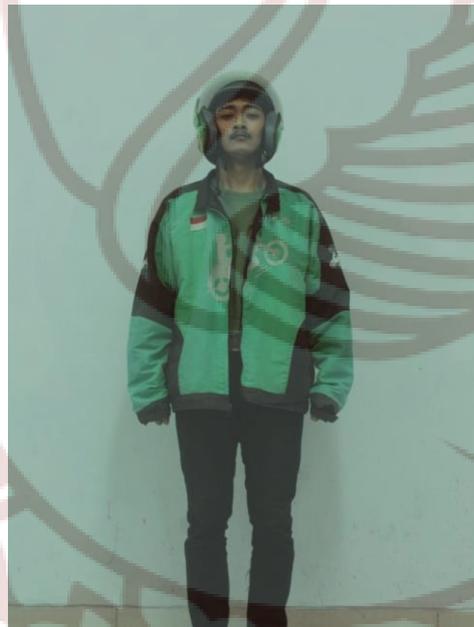


**Gambar 14. Tokoh Ibu Hamil.**

(Foto: Dicky 2019)

#### 4. Tokoh Pengendara Go-Jek

Tokoh Pengendara Go-Jek adalah salah satu tokoh yang menjelaskan dampak positif pada adegan 1. Tokoh pengendara Go-jek memberikan dampak positif tentang perkembangan teknologi terutama gadget dimana ia bisa menolong orang lain, bahkan bisa menyelamatkan orang lain dalam keadaan darurat.



**Gambar 15. Tokoh Pengendara Go-Jek.**

(Foto: Dicky 2019)

## 5. Tokoh Siti

Tokoh Siti adalah tokoh seorang gadis desa yang mudah dipengaruhi oleh perkembangan teknologi. Ia adalah tokoh yang menjelaskan tentang nilai moral akibat perkembangan teknologi yang begitu pesat. Tokoh Siti seorang gadis desa yang sedang berhias didepan kaca, kemudian dimasukkan dengan suara-suara berita, isu, Hoax, dan lain-lain yang sehingga membuat dirinya mudah sekali terpengaruh dengan berita tersebut. Nilai moral ini dijelaskan pada saat ibunya Siti meminta bantuan tapi tidak dibantu oleh Siti, justru ia kabur melalui jendela.



**Gambar 16. Tokoh Siti.**

(Foto: Dicky 2019)

## 6. Tokoh Manusia konsisten (tidak peduli dengan zaman)

Tokoh manusia yang satu ini adalah salah seorang tokoh yang sama sekali tidak peduli dengan perkembangan zaman. Diantara orang-orang yang meributkan soal positif dan negatifnya teknologi, masih ada sekelompok orang yang tidak menggagas perihal tersebut. Orang inilah orang yang tidak terpengaruh oleh kemajuan zaman. Ia tetap berkuat pada posisinya. Fungsi orang ini dihadirkan tidak lain adalah bahawasanya pada masa sekarang banyak orang yang meributkan tentang kebaikan maupun keburukan teknologi, tapi masih ada sekelompok orang yang mampu mengambil sikap tetap konsisten dan tidak terpengaruh dengan hal-hal tersebut.



**Gambar 17. Tokoh Manusia Konsisten.**

(Foto: Dicky 2019)

## 7. Tokoh Manusia Fatalisme

Ada orang-orang yang tidak peduli dengan gadget, mereka adalah orang-orang fatalisme. Orang-orang ini memiliki pandangan bahwa “apa yang akan terjadi, maka terjadilah”. Mereka percaya bahwa semua peristiwa, baik yang ada di masa lampau, masa kini, dan masa depan, sudah ditentukan oleh Tuhan. Orang-orang fatalisme adalah orang yang mempercayai apa yang terjadi di dunia ini sudah ada yang mengaturnya, maka yang terjadi, terjadilah.



**Gambar 18. Tokoh Manusia Fatalisme.**

(Foto: Dicky 2019)

## 8. Tokoh Manusia yang termakan teknologi

Tokoh manusia yang dimaksud disini adalah manusia yang sudah mulai kehilangan jati dirinya sebagai manusia. Dalam pertunjukan juga terdapat dialog seperti 'kala manusia berakhir, jiwa-jiwa hidup dalam raga-raga yang mati. Ibarat cahaya matahari yang hilang ditelan matahari'. Dalam dialog tersebut memberi keterangan bahwa manusia hanya hidup sebatas raganya saja, namun akal sehat serta pikirannya sudah tidak ada lagi bagian yang mewakili tentang esensi manusia.



**Gambar 19. Tokoh Manusia yang termakan teknologi.**

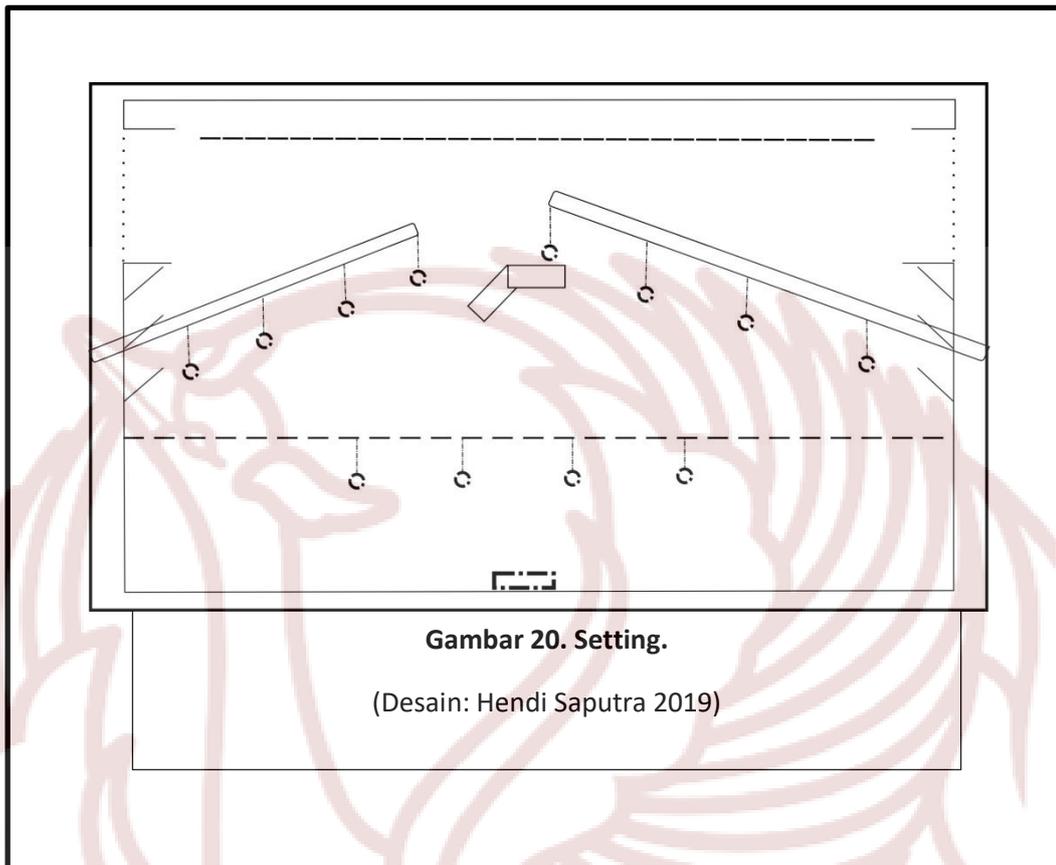
(Foto: Dicky 2019)

### c. Latar (*Setting*)

Latar cerita adalah berbagai persoalan yang terkait dengan hal-hal yang melandasi atau menjadi bagian dari peristiwa, tempat terjadinya peristiwa dalam kurun waktu yang terjadi dalam lakon. Pemahaman latar (*setting*) cerita ini dimaksudkan untuk memahami keseluruhan cerita sebagai pijakan untuk diwujudkan ke dalam realitas panggung.

Latar (*setting*) tempat atau latar ruang dalam naskah *Kita Terbalik*, pengkarya memilih latar ruang yang menggiring imajinasi penonton untuk menerka dan mendukung keadaan yang disajikan diatas panggung. Ruang itu akan dibentuk tanpa batas, maka hanya imajinasi penonton yang akan memberikan batas panggung tersebut.

Setting yang dihadirkan pun tidak bisa mewakili satu latar maupun satu tempat tertentu. Setting yang dihadirkan adalah ruang tanpa batas ditambah dengan boneka manusia yang digantungkan dari atas disetiap sisi panggung. Boneka manusia tersebut juga tidak dihadirkan secara utuh melainkan dipisah antara bagian kepala, tangan, tubuh, dan kaki. Selain itu ruang kosong tanpa batas untuk membebaskan imajinasi dan penafsiran penonton.



## 2. Tekstur

Kata tekstur (*texture*) dalam drama muncul pertama kali karena terinspirasi oleh kata tekstil (*textile*), yakni sebuah kosa kata yang berarti bertenun. Akan tetapi, kata tekstur ini akhirnya mempunyai makna yang lebih luas sampai merujuk pada hasil kerja indra-indra yang lain. Dalam drama, tekstur yang dimaksudkan adalah dialog, *mood* dan *spectacle*. Dalam sebuah pertunjukan, tekstur diciptakan oleh suara, imajinasi bahasa, *mood* (suasana) panggung yang kuat, properti atau materi cerita, warna, gerakan, setting dan kostum (Dewojati, 2010:174).

### **a. Dialog**

Dialog pada umumnya diucapkan oleh manusia, namun pada pertunjukan ini dialog bisa juga diucapkan oleh benda mati yang memiliki karakteristik seperti manusia.

Secara keseluruhan dialog dalam pertunjukan *Kita Terbalik* merupakan proses kreatif yang dilakukan oleh pengkarya maupun seluruh aktor yang hadir diatas panggung. Dialog yang dihadirkan dialog-dialog puitik yang itu diulang-ulang sebagai salah satu penekanan terhadap aksi yang dilakukan aktor diatas panggung. Semua aktor yang berada diatas panggung berkomunikasi melalui dialog, gerak, dan laku tubuh mereka. Aktor memberikan pesan melalui dialog dan itu juga didukung secara penuh oleh musik. Musik pun ikut menjadi bahasa pertunjukan kepada penonton.

Dialog disusun sedemikian rupa agar pesan yang disampaikan langsung sampai pada penonton dengan dibumbui oleh gerak dan laku yang hadir dari tubuh aktor. Dialog yang bentuknya puisi tidak hanya diucapkan berulang secara terus-menerus tetapi juga terkadang dinyanyikan oleh aktor sehingga dialog yang dihadirkan tidak terkesan monoton atau sama seperti itu saja. Selain dinyanyikan dialog juga dipecah menjadi beberapa bagian yang di dialogkan oleh para tokoh namun saling bersautan tumpang tindih, selain menambah kericuhan dalam pertunjukan juga menambah nilai dramatik.



**Gambar 21. Adegan dialog tokoh Hp dan Mesin Waktu**

(Foto: Dicky 2019)

### **b. Suasana**

Suasana yang dihadirkan dalam pertunjukan *Kita Terbalik*, penyaji lebih menekankan aktor dan juga artistik yang membangun suasana tersebut. Setiap adegan berbeda-beda suasana yang dihadirkan dikarenakan setiap adegan memiliki karakteristik masing-masing. Penekanan yang dihadirkan disetiap adegan tidak luput oleh bantuan dari seluruh komponen yang dihadirkan.

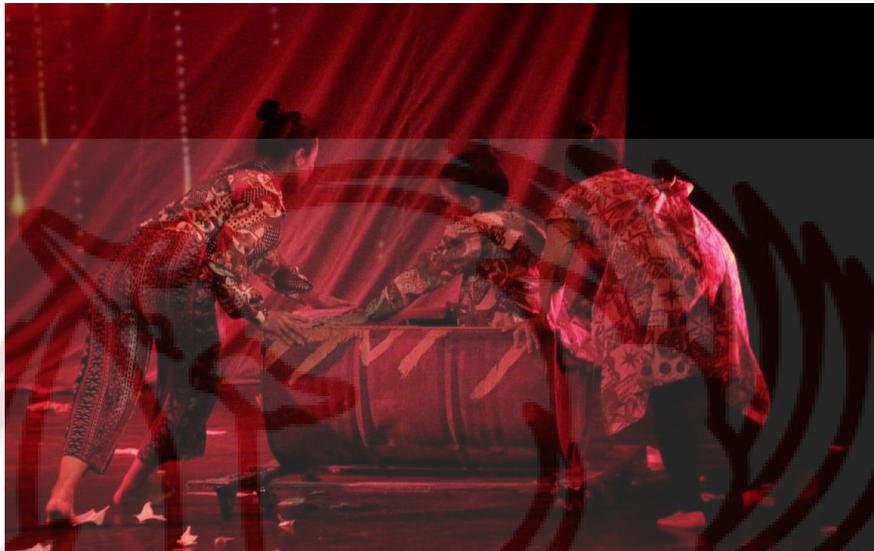
Suasana disini dibangun melalui peristiwa bunyi panggung yang hadir melalui properti, dari dialog para aktor yang saling bersautan, dan juga dari musik suasana yang terdiri dari musik live dan musik elektrik.

Musik disini berperan sangat penting, dimana ia menjadi bahasa dari semua aktor yang berada diatas panggung. Tidak sampai membuat ilustrasi bagi pertunjukan, tapi para pemain musik juga terlibat bermain diatas panggung. Pesan yang didapatkan oleh penonton juga bisa tersampaikan apabila musik juga dapat membangun suasana. Untuk itu musik disini menjadi bagian dari pertunjukan, ada dua jenis musik yang dihadirkan yaitu musik elektrik (cubes) dan musik yang dihadirkan secara langsung.



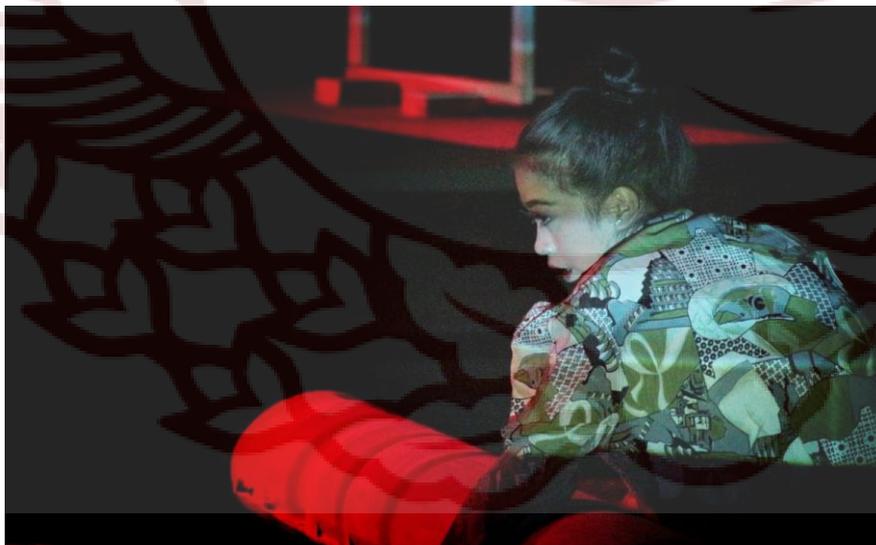
**Gambar 22. Suasana manusia saat dikendalikan waktu**

(Foto: Dicky 2019)



**Gambar 23. Suasana lampu.**

(Foto: Dicky 2019)



**Gambar 24. Peristiwa bunyi.**

(Foto: Dicky 2019)



**Gambar 25. Saut bersaut.**

(Foto: Dicky 2019)

### *c. Spectacle*

Aristoteles menyertakan *spectacle* sebagai analisis tekstur drama selain dialog dan *mood*. Secara umum, yang dimaksud dengan *spectacle* adalah berbagai peralatan yang disebutkan dalam teks (Soemanto, 2002:5). *Spectacle* dapat disebut juga sebagai aspek-aspek visual sebuah lakon, terutama *action* fisik para tokoh di atas panggung. *Spectacle* juga dapat mengacu pada pembabakan, tata kostum, tata rias, tata lampu, dan perlengkapan yang lain (Soemanto, 2001:24).

*Spectacle* yang akan dihadirkan mulai dari pergerakan aktor di atas panggung, kemudian musik-musik yang mampu menciptakan *spectacle*

diatas panggung, tata lampu yang dominan berwarna-warni namun ada sentuhan *back-light* guna untuk mempertegas pergerakan aktor.

(tabel)

## B. Konsep Perancangan

Menurut Yudiaryani dalam bukunya *Panggung Teater Dunia* ada empat tahapan dalam proses perancangan pemanggungan yaitu:

a. Perencanaan: Panggung diterjemahkan dari naskah ke konsep kerja panggung, yaitu diwujudkan melalui ruang, waktu, karakter, dan warna panggung oleh penggarap karya.

b. Pelatihan: Merupakan tanggungjawab oleh pembuat karya untuk meihat bahwa pemanggungan diterjemahkan melalui *audiovisual*, suara dan tubuh aktor, serta perancangan kostum dan skeneri.

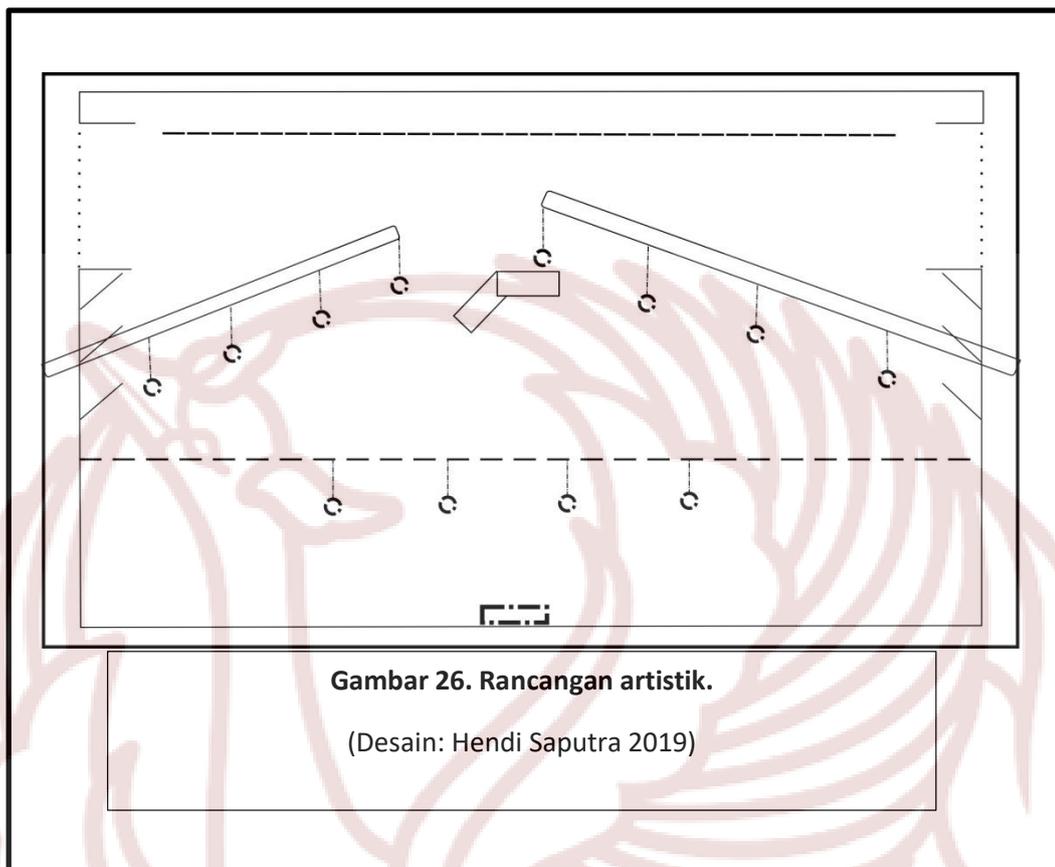
c. Pemanggungan: Penulis, pengedit, penerjemah naskah, sutradara, dan perancang menyaksikan bersama jalannya pemanggungan, sementara manager panggung dan teknisi membantu aktor menghadirkan pertunjukan ke hadapan penonton.

d. Pemberitaan : Publikasi dan promosi menentukan keberhasilan atau kegagalan menjaring penonton. Untuk itu diperlukan kerja tim produksi pemberitaan yang kompak dan tepat. Tugas tim adalah memilih media-media promosi, dan menentukan golongan penonton dengan kecenderungan selera tertentu yang diharapkan menghadiri pertunjukan.

Penyaji lebih mengacu pada teori yang diungkapkan oleh Yudiaryani dalam bukunya *Panggung Teater Dunia* bahwa dalam konsep perancangan pemanggungan diperlukan empat tahapan seperti di atas guna kelancaran sebuah pagelaran pertunjukan. Diperlukan adanya penerjemahan dan mentransformasi naskah dari bentuk teks ke dalam bentuk audiovisual pemanggungan, dan juga dibutuhkan tim keproduksian guna untuk mengurus segala bentuk teknis yang dihadapi di lapangan dan meminimalisir adanya kecelakaan dalam teknis pemanggungan.

#### **a. Perancangan Artistik**

Perancangan artistik yang biasa kita kenal dengan penataan ruang pentas dimana semua elemen yang nampak di atas panggung mampu menciptakan *mise en scene* yang ada di atas ruang pentas. Menurut Harymawan dalam bukunya yang berjudul *Dramaturgi*, yang dimaksud dengan tata dan teknis pentas ialah segala hal yang menyangkut soal tata pakaian, tata dekor, tata sinar. Semuanya ini harus disesuaikan dengan nada dasar. Misalnya kalau tragedi warna-warna gelap atau abu-abu, sedangkan dalam komedi warna yang mencolok dan warna-warna yang menggembirakan (Harymawan, 1986:68).



### **b. Penataan Set Dekor**

Menurut Harymawan masalah ini erat hubungannya dengan latar belakang dan komposisi. Dekor harus disesuaikan dengan suasana lakon. Sebuah dekorasi dikatakan berhasil apabila dapat memberikan kesan (Harymawan, 1986:75).

Set dekor dalam pertunjukan lebih menekankan pada set dekor dalam pengungkapan gagasan. Set dekor disini menggunakan konsep sebuah ruangan tanpa batas. Ruangan kan dibatasi oleh imajinasi penonton masing-masing. Benda mati yang diwujudkan oleh aktor juga menjadi bagian dari set dekor yang dihadirka didalam pertunjukan.

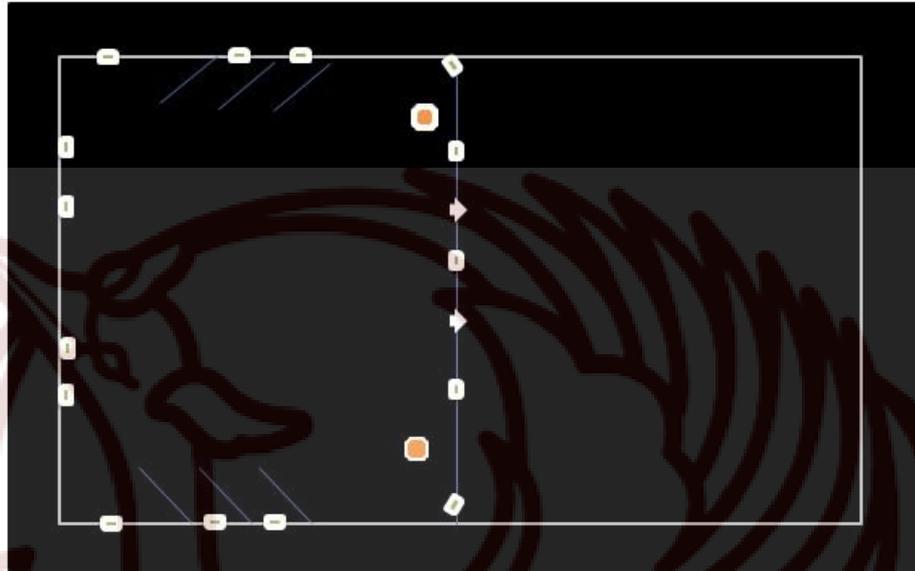


**Gambar 27. Set dekor sebelum pementasan.**

(Foto: Dicky 2019)

### c. Penataan Cahaya

Secara mendasar cahaya dalam pertunjukan ini berfungsi sebagai pendukung suasana kejadian, penanda waktu dan spasi adegan. Pada konteks penanda waktu tata cahaya diarahkan kepada pengaturan intensitas yang disesuaikan dengan waktu kejadian dalam lakon. Ditinjau dari fungsinya, pencahayaan dalam pertunjukan difungsikan sebagai pendukung suasana lakon, lampu di desain penempatan maupun kombinasi warnanya. Sementara untuk awal dan akhir lakon digunakan teknik *black in out*.



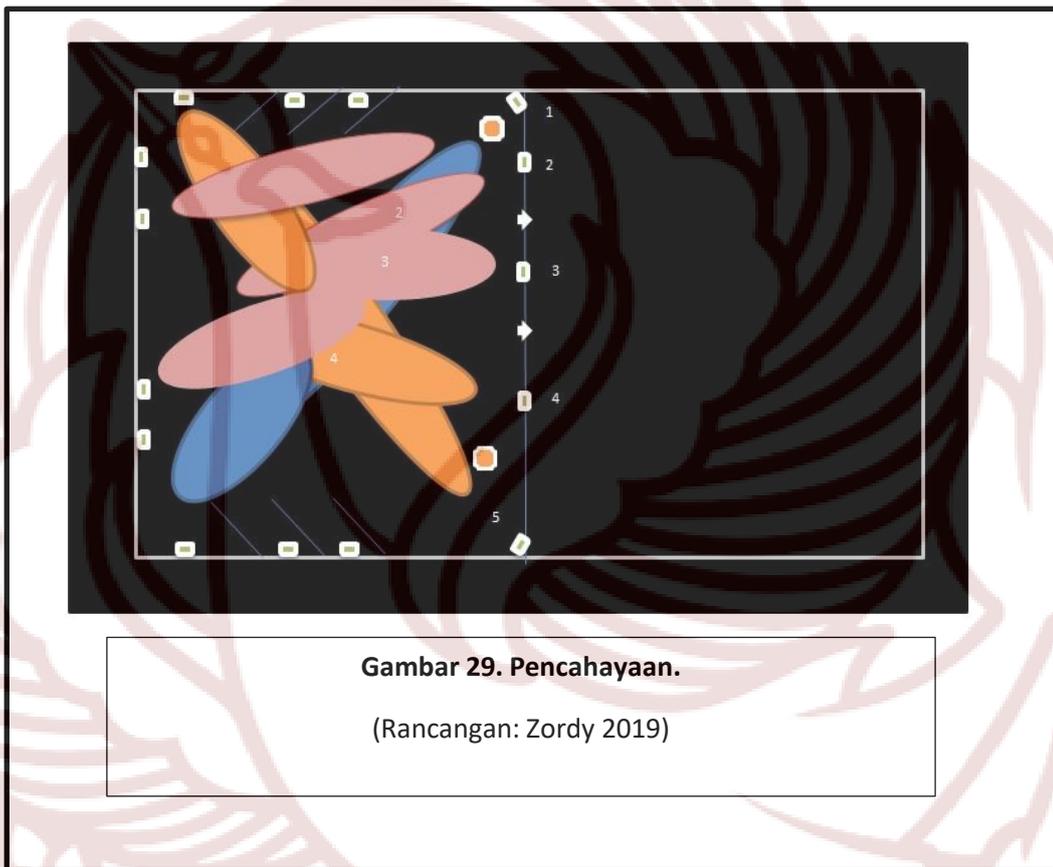
**Gambar 28. Rancangan cahaya sebelum pementasan.**

(Rancangan: Ignatius Zordy 2019)

Konsep *black in out* ini ditujukan sebagai penanda memulai dan mengakhiri adegan dengan mematikan dan menghidupkan cahaya. Impresi yang ingin dicapai dari penataan lampu adalah kehadiran suasana yang mendukung latar belakang pertunjukan. Adapun jenis *lighting* yang digunakan dalam pertunjukan *Kita Terbalik* adalah *floor striplight* untuk menyinari, *ground row* (biru muda), *house spot* menyinari daerah permainan aktor (kuning muda), *house spot* untuk menyinari daerah permainan ditengah (kuning pucat dan biru tua).

Pemilihan *lighting* seperti diatasditujukan untuk mendukung suasana yang ada didalam pertunjukan dan juga menjadi penguatan

gerak aktor, agar bentuk tubuh yang dihadirkan oleh aktor terlihat jelas dari pendapat penonton.



#### **d. Penataan Rias**

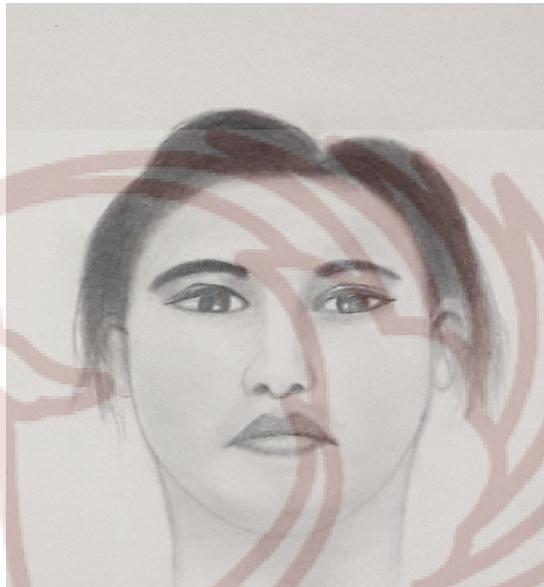
Menurut Harymawan tata rias adalah seni menggunakan bahan-bahan kosmetik untuk mewujudkan wajah peranan. Terwujudnya wajah harus dipandang dari titik lihat M4. Maka ada dua hal yang harus diperhatikan dalam tata rias yaitu lighting dan jarak antara M3 dan M4. Tugas tata rias adalah memberikan bantuan dengan jalan memberikan dandanan atau perubahan-perubahan pada para pemain hingga

terbentuk suasana yang mengena dan wajar. Rias yang digunakan dalam pertunjukan *Kita Terbalik* ada rias dan kostum realis ada juga yang dihadirkan secara simbolik. Rias kostum realis ditujukan pada tokoh yang menjadi manusia, sedangkan rias kostum simbol ditujukan kepada tokoh yang tidak memerankan menjadi tokoh manusia.



**Gambar 30. Rias Cantik perempuan.**

(Sketsa: Hendi Saputra 2019)



**Gambar 31. Rias Cantik laki-laki.**

(Sketsa: Hendi Saputra 2019)

#### **e. Tata Kostum**

Tata kostum pentas meliputi semua pakaian, sepatu, pakaian kepala dan perlengkapan-perengkapannya, baik itu semuanya terlihat maupun tidak oleh penonton. Pertunjukan *Kita Terbalik* ini menggunakan tipe tata kostum yang disesuaikan dengan karakter maupun tanda yang dihadirkan. Menurut pengkarya pemilihan tata kostum yang tepat untuk pertunjukan ini adalah tipe tata kostum yang kontras, warna-warni, tapi juga ada yang sebagian kelim, atau sewarna yang mampu menggambarkan karakter, latar belakang, dan makna yang dihadirkan.

Dalam pertunjukan ini pengkarya menggunakan kostum yang sesuai gagasan yang disampaikan dan berhubungan juga dengan identitas para pelaku. Identitas yang diwujudkan seperti identitas yang terdapat pada tokoh benda mati dalam pertunjukan tersebut.



**Gambar 32. Rancangan Kostum.**

(Foto: Dicky 2019)

## C. Pementasan

Tahapan pementasan merupakan penyajian keseluruhan unsur pentas dalam suatu pertunjukan yang utuh. Masing-masing unsur merupakan kekuatan yang saling terkait dalam menciptakan harmoni dan unity.

### 1. Artistik

Set dekor dalam pementasan naskah *Kita Terbalik* ini berpedoman pada konsep perancangan secara Simbolis yakni kehadiran lakon secara representatif. Penataan set dekor dalam pementasan *Kita Terbalik* meliputi: kain yang dibentangkan disisi kiri panggung yang merupakan tanda daripada jendela, kemudian bingkai panjang yang diletakkan didepan kursi yang mewakili keberadaan kaca, kemudian dari sisi atas panggung juga menghadirkan banyu tumbuhan berwarna hijau dan bunga-bunga.

Untuk *properti* juga ada beberapa yang dihadirkan. Adapun rinciannya sebagai berikut :



**Gambar 33. Set Artistik.**

(Penata Set: Teddy 2019)

### **1. Pohon Wi-Fi**

Pohon Wi-fi disini menjelaskan tentang manusia tidak lagi peduli dengan alam, kepedulian semacam itu sudah mulai tersingkirkan. Pohon sekarang sudah digantikan oleh Wi-Fi. Orang-orang lebih berkerumun pada suatu tempat yang memiliki Wi-Fi gratis daripada berteduh dibawah pohon sambil membaca buku. Hal ini menurut pengkarya adalah sebuah kritikan bagi kita (manusia) untuk lebih lagi memperhatikan keadaan disekitar kita.

## **2. Tv**

Tv yang dihadirkan dan digulingkan konsisten terus-menerus menandakan bahwa manusia sudah termakan oleh berita, kemudian Tv digulung naik keatas turun lagi, naik keatas turun lagi begitu seterusnya tiada akhir. Disini menjelaskan bahwasanya ada kesia-siaan kita mengikuti konflik yang ada dilayar kaca, pada akhirnya manusia akan kembali pada esensi kemanusiaan itu sendiri, bukan hanya mengikuti arus yang dibuat oleh zaman. dihadirkan adalah aktor sendiri, *sett* yang menyerupai jam, dinding, Tv.

## **3. Motor**

Motor dihadirkan untuk mewakili bahwa perkembangan teknologi yang sekarang sudah bisa dimanfaatkan dengan baik. Pengkarya menghadirkan motor agar tidak mengurangi nilai pesan yang akan disampaikan oleh tokoh yang mengendarai motor tersebut.

## **4. Hp**

Hp yang dihadirkan disini juga sama yakni hp sungguhan. Untuk menciptakan kedekatan emosional antara penonton dengan pertunjukan, kemudian untuk menuangkan kedekatan pemain dikeseharian lalu ditransformasi keatas panggung, dan juga agar tidak mengurangi pesan yang ingin disampaikan dalam pertunjukan tersebut.

## **5. Buku**

Buku disini dihadirkan untuk mewakili bahwa ilmu sekarang sudah mulai dikesampingkan. Buku disobek menunjukkan bahwa sumber dari ilmu mulai diabaikan, pencarian, pelajaran apapub sekarang sudah mulai bisa diakses hanya melalui internet. Untuk itu aksi penyobekan buku dihadirkan diatas panggung.

## **6. Telur**

Telur juga menjadi elemen properti yang penting dalam pengkaryaan ini . Telur yang dilempar dikepala manusia menunjukkan bahwasanya otak manusia sudah menjadi kotor, rusak, menjijikkan. Manusia sudah kehilangan jati dirinya.

## **2. Penataan Cahaya**

Secara mendasar cahaya dalam pementasan ini berfungsi sebagai pendukung suasana kejadian, penanda waktu dan spasi adegan. Pada konteks penanda waktu tata cahaya diarahkan kepada pengaturan intensitas yang disesuaikan dengan waktu kejadian dalam lakon. Dalam fungsinya sebagai pendukung suasana lakon, lampu di desain dalam penempatan maupun kombinasi warnanya. Sementara untuk awal dan akhir lakon di gunakan teknikblack in out. Konsep black in out adalah memulai dan mengakhiri adegan dengan mematikan atau menghidupkan cahaya. Impresi yang ingin dicapai dari penataan lampu adalah kehadiran suasana yang mendukung latar belakang pertunjukan.

Adapun jenis lampu yang digunakan dalam pementasan *Kita Terbalik* adalah lampu par untuk mendukung suasana dalam naskah, efek tegang dan adegan mencekam di pertengahan dialog, fresnel dan zoom spot (elipsodal) yang akan di gunakan untuk membuat pose pada akhir lakon.



**Gambar 34. Pencahayaan pada Panggung.**

(Penata Cahaya: Zordy 2019)

### **3. Penataan Musik**

Karakter musik yang dipergunakan dalam naskah *Kita Terbalik* adalah pemakaian jenis musik efek, yang merupakan musik latar belakang waktu yang ada didalam pertunjukan tersebut, dan jenis musik disesuaikan dengan perubahan suasana dan penekanan-penekanan (suspension) dalam perjalanan alurnya. Pembentukan accord maupun melodi

musik didasarkan pada musik tema yang dicipta dengan berpijak pada suasana dominan dalam lakon. Musik yang digunakan adalah Sound effect.

#### **4. Penataan Rias dan Busana**

Penataan rias dan busana saat pentas meliputi semua pakaian, sepatu, pakaian kepala dan perlengkapan-perengkapannya, baik itu semuanya terlihat maupun tidak oleh penonton. Pertunjukan *Kita Terbalik* ini Rias yang digunakan dalam pertunjukan *Kita Terbalik* ada rias dan kostum realis ada juga yang dihadirkan secara simbolik. Rias kostum realis ditujukan pada tokoh yang menjadi manusia, sedangkan rias kostum simbol ditujukan kepada tokoh yang tidak memerankan menjadi tokoh manusia. Tipe tata kostum yang disesuaikan dengan karakter maupun tanda yang dihadirkan. Menurut pengkarya pemilihan tata kostum yang tepat untuk pertunjukan ini adalah tipe tata kostum yang kontras, warna-warni, tapi juga ada yang sebagian kelam, atau sewarna yang mampu menggambarkan karakter, latar belakang, dan makna yang dihadirkan.

Dalam pertunjukan ini pengkarya menggunakan kostum yang sesuai gagasan yang disampaikan dan berhubungan juga dengan identitas para pelaku. Identitas yang diwujudkan seperti identitas yang terdapat pada tokoh benda mati dalam pertunjukan tersebut.

## TATA RIAS DAN BUSANA



Tokoh Manusia Konsisten tampak dari samping



Tokoh Manusia Konsisten tampak dari belakang



Tokoh Manusia Konsisten tampak dari depan



Tokoh anak-anak tampak dari depan

		<p>Tokoh anak-anak tampak dari belakang</p>
		<p>Tokoh anak-anak tampak dari samping</p>
		<p>Tokoh anak-anak tampak dari samping</p>
		<p>Tokoh anak-anak tampak dari depan</p>

		<p>Tokoh anak-anak tampak dari belakang</p>
		<p>Tokoh anak-anak tampak dari samping</p>
		<p>Tokoh anak-anak tampak dari depan</p>
		<p>Tokoh anak-anak tampak dari belakang</p>

		
		
		
		<p>Tokoh anak-anak tampak dari belakang</p>

		<p>Tokoh anak-anak tampak dari samping kiri</p>
		<p>Tokoh anak-anak tampak dari samping kanan</p>
		<p>Tokoh manusia termakan teknologi tampak dari depan</p>
		<p>Tokoh manusia termakan teknologi tampak dari belakang</p>

		<p>Tokoh manusia termakan teknologi tampak dari depan</p>
		<p>Tokoh manusia termakan teknologi tampak dari depan</p>
		<p>Tokoh manusia termakan teknologi tampak dari samping</p>
		<p>Tokoh manusia termakan teknologi tampak dari belakang</p>

		<p>Tokoh Pengendara Go-Jek tampak dari samping</p>
		<p>Tokoh Pengendara Go-Jek tampak dari belakang</p>
		<p>Tokoh Pengendara Go-Jek tampak dari depan</p>
		<p>Tokoh Ibu Hamil tampak dari samping</p>

		<p>Tokoh Ibu Hamil tampak dari depan</p>
		<p>Tokoh Ibu Hamil tampak dari belakang</p>
		<p>Tokoh manusia pembawa payung tampak dari belakang</p>
		<p>Tokoh manusia pembawa payung tampak dari samping</p>

		<p>Tokoh manusia pembawa payung tampak dari depan</p>
		<p>Tokoh Mesin Waktu tampak dari depan</p>
		<p>Tokoh Mesin Waktu tampak dari samping</p>
		<p>Tokoh Mesin Waktu tampak dari belakang</p>

		<p>Tokoh Manusia tampak dari depan</p>
		<p>Tokoh Manusia tampak dari samping</p>
		<p>Tokoh Manusia tampak dari belakang</p>
		<p>Tokoh Gadis Desa tampak dari depan</p>

	<p>Tokoh Gadis Desa tampak dari samping</p>
---	---

(Tabel 3: Tata Rias dan Busana)



## BAB IV

### REFLEKSI KEKARYAAN

#### A. Tinjauan Kritis Kekaryaan

Penciptaan Karya Teater dengan Judul *Kita Terbalik* tak lain adalah guna sebagai media penyadaran penonton maupun pengkarya dalam menanggapi fenomena di masa sekarang. Perkembangan ilmu pengetahuan yang semakin merajalela membuat kita (manusia) seakan-akan lupa pada hakikat menjadi manusia. Cuci otak kerap-kali tak kita sadari saat menggunakan teknologi tersebut.

Karya ini menjadi tolok ukur sampai dimana wilayah penyikapan pengkarya terhadap fenomena masa kini, keinginan pengkarya dalam menanggapi isu yang berlangsung akibat perkembangan teknologi ini. Untuk itu karya ini dibuat agar mampu memberikan satu titik penyadaran tentang hakikat manusia sebagai makhluk sosial.

#### B. Hambatan

Hambatan yang dialami pengkarya adalah perihal Jadwal yang saling bedesakan. Berhubung adanya event besar didalam kampus, beserta keterlibatan tim pendukung membuat pengkarya benar-benar memilah tanggal untuk berproses.

Hambatan lain pengkarya jumpai pada saat penuangan ide keatas panggung, karena disiplin ilmu yang berbeda akhirnya banyak terjadi *miss*, tidak sesuai dengan apa yang diinginkan saat sudah dituangkan keatas panggung.

### **C. Penanggulangan**

Menanggapi hambatan seperti diatas perlu satu hal utama yaitu jalinan komunikasi. Komunikasi dari semua tim pendukung sangat diperlukan demi berlangsungnya jadwal berproses. Selain jalinan komunikasi perihal jadwal, juga diperlukan kedekatan emosional yang baik dari semua tim agar karya yang dihadirkan terkesan utuh, bukan hanya diatas panggung, namun juga dibalik layar.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

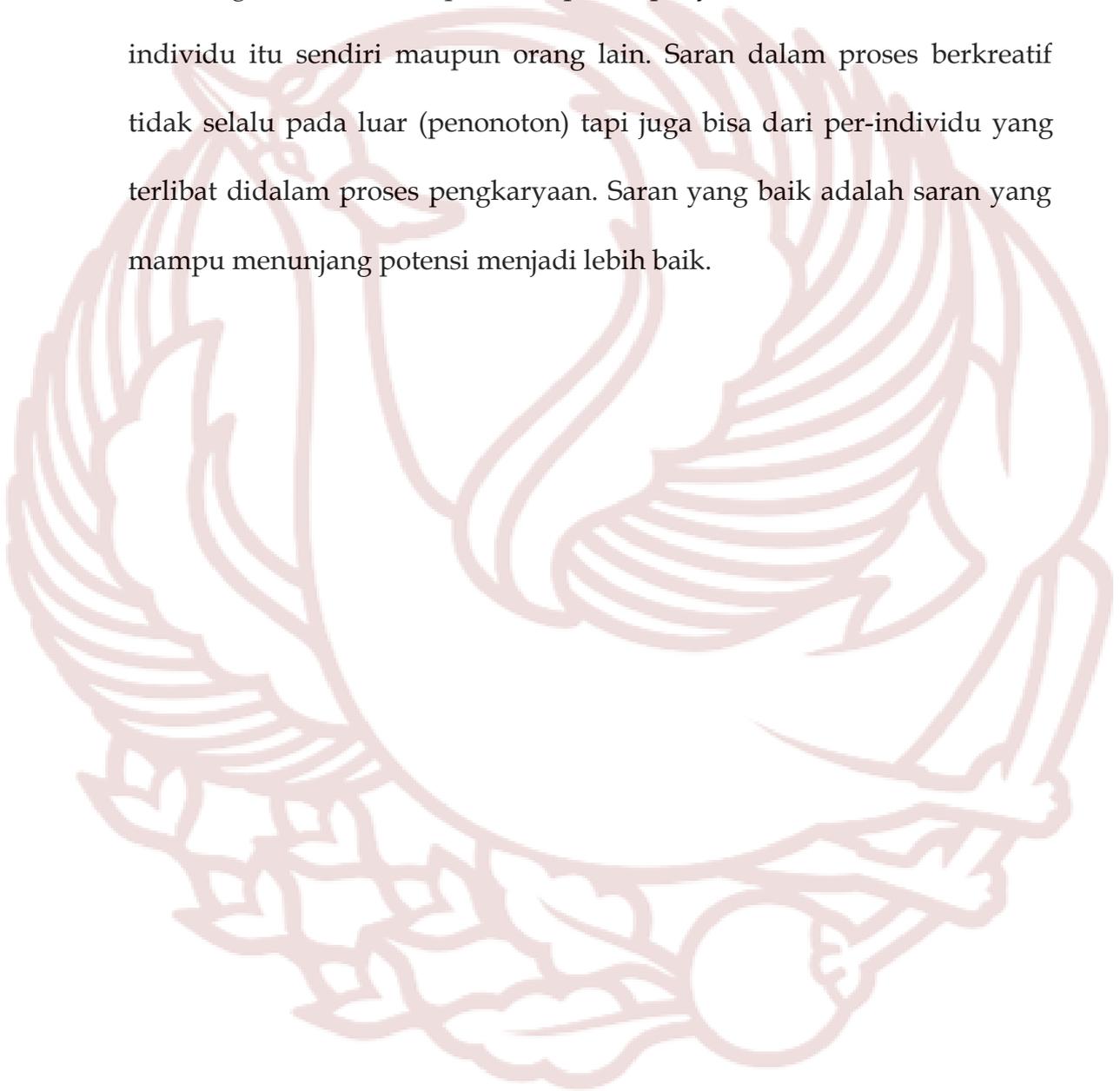
#### **A. Simpulan**

Proses kreatif dalam seni teater pada dasarnya menempatkan aspek penyutradaraan sebagai bidang kerja yang penting. Seluruh jalinan materi-materi pemanggungan, baik yang bersifat visual maupun auditif sangat dipengaruhi oleh ide sutradara maupun pencipta. Pengkarya dengan sendirinya, tidak sekedar harus menguasai aspek-aspek pemanggungan (spektakel) tetapi juga harus mampu menerjemahkan secara tuntas gagasan-gagasan dasar yang tersirat dalam lakon sebagai titik tolak yang melandasi wujud pengemasan (gaya lakon).

Materi-materi pemanggungan diwujudkan dengan bertitik tolak pada penafsiran terhadap lakon. Keberadaan lakon, dengan demikian adalah ruang terhadap berbagai kemungkinan artistik (estetis) yang kemudian dipilih pengkarya untuk merealisasikan keseluruhan imajinasinya. Imajinasi tersebut muncul melalui telaah terhadap naskah, yang dilakukan dengan menyeleksi kemungkinan-kemungkinan tafsir yang sudah didapatkan. Imajinasi-imajinasi itulah yang kemudian ditetapkan dalam rencana perancangan pementasan secara keseluruhan, baik yang tercermin dalam seni peran maupun penataan artistiknya.

## **b. Saran**

Proses kreatif tidak terlepas dari hambatan, masalah, konflik, kekurangan. Untuk itu diperlukan proses penyadaran diri baik dari dalam individu itu sendiri maupun orang lain. Saran dalam proses berkreasi tidak selalu pada luar (penonton) tapi juga bisa dari per-individu yang terlibat didalam proses pengkaryaan. Saran yang baik adalah saran yang mampu menunjang potensi menjadi lebih baik.



## DAFTAR PUSTAKA

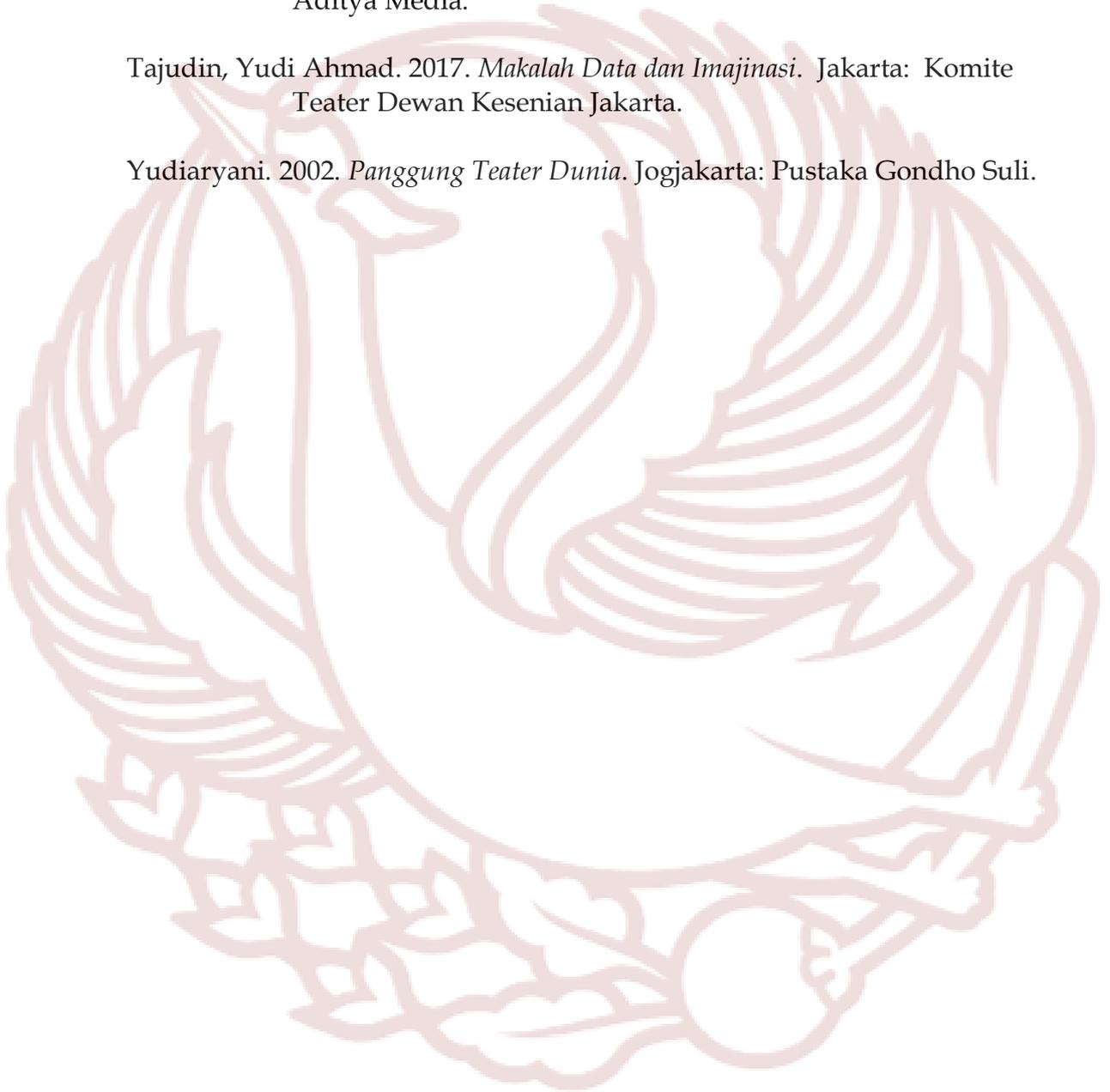
- Adlin, A. 1997. *Desain, Teknologi, Gaya Hidup: Perangkat elektronik sebagai simbol status sosial*. Yogyakarta: Jalasutra
- Aginta Hidayat, Medhy. 2012. *Menggugat Modernisme*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Anirun, Suyatna. 1998. *Menjadi Aktor*. Bandung: Studiklub Teater.
- Aziz, Imam. 2014. *Galaksi Simulacra*. Yogyakarta: LkiS.
- Bambang Sugiharto. 1996. *Postmodernisme-Tantangan bagi Filsafat*. Yogyakarta: Kanisius.
- Baudillard, Jean. *Simulacra and Simulation* Translated by Paul Foss, Paul Patton, and Philip Beitchman. Printed in The United States of America.
- Boal, Augusto. 2013. *Teater Kaum Tertindas (Theatre of The Oppressed)*. Terj. Landung Laksono Simatupang. Jakarta: Yayasan Kelola dan Theater Embassy.
- Dewojati, Cahyaningrum. 2010. *DRAMA: Sejarah, Teori, dan Penerapannya*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Lubis, A.Y.2014. *Postmodernisme: Teori dan Metode*. Jakarta: Rajawali Press
- Malna Afrizal. 2010. *perjalanan Tetaer Kedua Antologi Tubuh dan Kata*. Yogyakarta: Ican ( Indonesia Contemporary Art Network).
- Piliang, Yasraf Amir. 2009. *Hipersemiotika: tafsir sastra dan matinya makna*. Yogyakarta:Jalasutra.
- Riantiarno, N. 2011. *Kitab Teater, Tanya Jawab Seputar Seni Pertunjukan*. Jakarta: Grassindo.
- Sahid Nur. 2015. *Semiotika Teater Teori, Metode dan Penerapannya*. Jakarta: Pustaka Pelajar.

Stanley J. Grenz. 2001. *A Primer on Postmodernism (Terjemahan)*.  
Yogyakarta: Yayasan Andi.

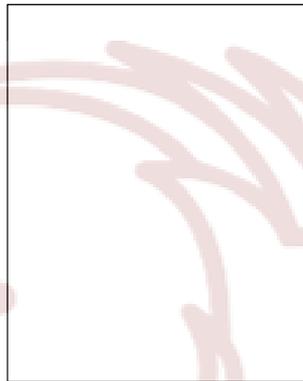
Suyoto, dkk. 1994. *Posmodernisme dan Masa Depan Peradaban*. Yogyakarta:  
Aditya Media.

Tajudin, Yudi Ahmad. 2017. *Makalah Data dan Imajinasi*. Jakarta: Komite  
Teater Dewan Kesenian Jakarta.

Yudiaryani. 2002. *Panggung Teater Dunia*. Jogjakarta: Pustaka Gondho Suli.



## BIODATA MAHASISWA



Nama : Lux Fiesta Meicintya Argenta Sari  
NIM : 15124119  
Tempat, Tanggal Lahir : Nganjuk, 10 Mei 1997  
Program Studi : S-1 Seni Teater  
Fakultas : Seni Pertunjukan  
Nomor *Handphone* : 082234437108  
E-mail : [Luxfiestasari97@gmail.com](mailto:Luxfiestasari97@gmail.com)

### Riwayat Pendidikan

TK DHARMA WANITA SAMBIKEREK	LULUS TAHUN 2005
SD NEGERI SAMBIKEREK 3	LULUS TAHUN 2010
SMP NEGERI 1 REJOSO	LULUS TAHUN 2013
SMK NEGERI 2 BAGOR	LULUS TAHUN 2015
INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA	LULUS TAHUN 2019

## PENGALAMAN BERORGANISASI

1. Divisi Pengembangan Organisasi, Himpunan Mahasiswa Teater ISI Surakarta, tahun 2017
2. Departemen Luar Negeri, Himpunan Mahasiswa ISI Surakarta, tahun 2018.
3. Dewan Legislatif, Keluarga Mahasiswa Seluruh Teater Indonesia, tahun 2017.
4. Panitia Festival Mistik Padang Panjang, tahun 2016.
5. Divisi Liason Officer, Hari Tari Dunia, tahun 2017.
6. Divisi Liason Officer, Hari Wayang Dunia, tahun 2017.
8. Panitia HATEDU#4, Hari Teater Dunia, tahun 2015.
9. Panitia HATEDU#5, Hari Teater Dunia, tahun 2016.
10. Panitia HATEDU#6, Hari Teater Dunia, tahun 2017.
11. Panitia HATEDU#7, Hari Teater Dunia, tahun 2018.
12. Penanggungjawab Acara, Latihan Kepemimpinan Tingkat Dasar HIMATIS, tahun 2017.
13. Stage Crew Nyantrik Cak Kirun, tahun 2016.

14. Panitia Sala Monolog, tahun 2016.



## PENGALAMAN BERKESENIAN

1. Menjadi Tokoh “Lonthe” saat pementasan HATEDU#4 dalam kelompok ARJASURA, tahun 2015.
2. Menjadi Tokoh “Istri” dalam pertunjukan Kelompok Kethoprak Taruna Budaya, Bekonang, Tahun 2015.
3. Menjadi tokoh “Lik Jiyah” dalam Lakon TUK, tahun 2015.
4. Menjadi tokoh “Cordelia” dalam Lakon KING LEAR, tahun 2016.
5. Menjadi tokoh “Drusila” dalam Lakon CALIGULA, tahun 2016.
6. Menjadi penari dan pemain dalam Lakon “Menulak Tubo” Festival Mistik Padangpanjang, tahun 2016.
7. Menjadi Tokoh “Trijotho” dalam Lakon Trijotho Gugat, tahun 2017.
8. Membaca Puisi di Monumen Keris Surakarta, Tahun 2017.
9. Menjadi Tokoh “Iyem” dalam Lakon Kisah Cinta dan Lain-lain, Tahun 2017.
10. Sutradara PTKSI dengan Lakon “Uyah Larang Kabeh Ilang”, tahun 2017.

11. Menjadi tokoh “Ibu” dalam lakon Berkelamin sebelum Pulang, Tahun 2018.

12. Membaca Puisi dalam Rangka Kemerdekaan di Gereja Santo Petrus, tahun 2019.

13. Menjadi tokoh “istri” dalam Lakon Cupu Manik, tahun 2018.

14. Performance Art di Alun-alun temanggung, tahun 2018.

15. Sutradara dalam Lakon “Ojo lali dolanan”, tahun 2018.

16. Tim Kreatif dalam pertunjukan “Apa Kabar Hari Ini”, tahun 2017.

18. Menjadi Tokoh “Perempuan” dalam Lakon Sebuah Peristiwa, Tahun 2019.