

DAFTAR PUSTAKA

- Anirun, S. (1985). *Menjadi sutradara*. Bandung: STSI Press.
- Riantiarno, N. (2004). *Kitab teater*. Jakarta: Grasindo.
- Harymawan, R. M. A. (1993). *Dramaturgi*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Sugiharto, I. B. (1997). *Untuk apa seni?* Yogyakarta: Kanisius

Jurnal

- Halawa, Y., Subaryana, & Kaswati, A. (2023). Masa Orde Baru dan pengaruhnya terhadap kehidupan bangsa Indonesia tahun 1966–1977. *TJANTRIK: Jurnal Sejarah dan Pendidikan Sejarah*, 1(1).

- Ariwianto, E. (2024). Kebebasan pers serta kritik masyarakat dalam masa pemerintahan Orde Baru. *Lani: Jurnal Kajian Ilmu Sejarah dan Budaya*, 4(2), 113–116.

Sumber Internet

https://id.wikipedia.org/wiki/Nano_Riantiarno

https://www.teaterkoma.org/index.php/profil/tentang-kami?showall=1&start=0&utm_source=



Edit dengan WPS Office



Edit dengan WPS Office

LAMPIRAN

- **Biodata Penulis/Sutradara**

Nama : Syaiful Syahputra

TTL : 17 Desember 2002

Riwayat Pendidikan

SD : SDN 07 Petang (2009-2015)

SMP : SMPN 207 Jakarta (2015-2018)

SMK : SMKN 13 Jakarta (2018-2021)

Per. Tinggi : Institus Seni Budaya Indonesia Bandung (2021-2025)



Pengalaman Pentas

Tabel Biodata 1

Tahun	Naskah	Sebagai
2018	A.Y.O	Aktor
2019	Malam Terakhir	Aktor
2019	Bulan Emas Di Jendela Kakek	Aktor
2019	Dhemit	Artistik
2019	Petang Di Taman	Sutradara
2019	Parade Monolog	Penata Lampu
2019	Malam Jahanam	Sutradara

2019	Ayahku Pulang	Sutradara
2019	Parade Teater SMK (2 Naskah)	Sutradara
2021	Lukisan	Aktor
2021	Mawar Buat Rima	Penata Lampu
2021	Orang Kasar	Penata Lampu
2022	Bungkam	Sutradara
2022	A.Y.O	Sutradara
2022	Parade Monolog (3 Naskah)	Sutradara
2023	Tolong	Sutradara
2023	Penggali Intan	Sutradara
2023	Pinangan	Aktor dan Sutradara
2023	Kaos Kaki Bolong	Sutradara
2023	Lukisan	Sutradara
2023	Bulan Emas Dijendela Kakek	Sutradara
2023	E.G.O.N	Aktor
2024	Petang Di Taman	Sutradara
2024	Sumur Tanpa Dasar	Sutradara
2024	Rumah Boneka	Sutradara
2025	Rumah Kertas	Sutradara

Catatan Proses

BIMBINGAN BERSAMA PAK FATHUL ,RABU 22 APRIL 2025

PAK Fathul

- masih jauh dari tahap menikmati permainan
- penghayatan masih mendasar masih mengingat hafalan
- jangan lupa ujian di sunan ambu,maka power dan vocal harus segera dilatih
- artikulasi harus jelas
- naskah ini harus ada tuntunan stilisasi (gapapa dari gestur dibuat lebih besar sedikit,diksi bisa dimainkan,jangan terlalu dirouple,intonasi, lantun)
- aktor masih flat dan serupa
- Harusnya para aktor itu relief,tidak seperti jalan yang mulus
- belum ada kenikmatan memainkan peran (tempo,jrama)
- respon harus tepat timing nya,
- Bermain dengan takaran
- tidak usah terjebak realisme (pentingnya di stilisasi)
- Relaksasi (kontrol semua aspek fisik,gestur,mimik,emosi penghayatan batin)



Edit dengan WPS Office

- teknik repetisi (yang diulang harus berbeda dengan sebelumnya)

KAK ipul

Pembuka pembuka

-maut dioalog tidak jelas,penekanan tidak ada,makna tidak tersampaikan

-kuku rasa takut,rasa memohon dan meminta tidak kelihatan,tidak ada penegasan2,tidak menunjukan kebahagiaan ketika diberi kesempatan hidup

-kiki dan kodok,kalo running fokus dan jangan sampai nunggu intruksi sutradara

-kodok,tidak menikmati dialog ,dialog pengen cepet beres.

-kiki sudah mulai menikmati dialog,tapi ada beberapa penegasan yang nanggung dan tidak lepas,dinamika

-gagu,kuku ,bisik bisik dan dan ga jelas dialognya,

-kuku tidak menampilkan kekagetan dan keheranan ketika adegan sama kasti awal "lahh kok kok,kok begitu"

-kasti penegasannya ilang,pendalaman emosi kurang. Biasanya ga kyk gitu

-kuku ketika mulai buta kepanikan tidak terlihat,keliatan ngga syok

-kuku "mestika kiki hilang...." itu penghayatannya harudnya dalem banget



-kuku dari awal adegan kuku dan gagu buta sampe ayah ,permainannya flat tidak ada penegasan²

-kodok ngobrol sama Ayah lupa

Adegan 1

-kiki,kodok tidak ada emosi yang kalian bangun,kodok "neng..." sudh mulai turun temponya tapi kesananya cepet lagi. Tempo kiki jadi kecepetan karena lawan mainnya juga kecepetan

-kiki "sombongnya..." udah mulai pelan, ketika mulai "pak kodok,lihat apa yang bisa diberikan..." mulai kecepatan lagi

-kiki "menyambar rumah ini..." artikulasi ngga jelas

-kiki jatuhnya ngga enak sama sekali

-kodok emosi terasa sama ketika menyuruh kiki tidur didalam

-kuku "aku mendengar suaranya.." excitednya ga keliatan

-kodok ketika gagu mencuri marahnya masih sama,waktu plakat di awal santai aja dulu,terus semakin naik emosinya

-ssst sstt sttt kodok kacau banget

-kodok jangan ditambahin "namanya... kiki

-kodok "alahhh.. "

-kuku "caranya berjalan tertatih²..." penekanannya ga dapet,parnonya ga



dapet

- pemuda 1,2 penekanan² nya kurang dan tidak jelas
- karena org sunda dialeg jakartanya ga enak didengar
- pemuda 1 terlalu mikirin lu gua jadi artikulasinya gk bener
- kuku "muda muda punya masa depan..." emosinya ngga enak
- gagu bloking yang kiki lewat
- kiki lewat aja jangan nunggu beres dialog
- kiki patokan keluar dari kodok "biru kesukaanku"
- kuku "siapa tau kiki datang besok" penghayatan kurang,

BIMBINGAN BERSAMA PAK FATHUL,KAMIS 8 MEI 2025

BIMBINGAN BERSAMA PAK FATHUL,SELASA 27 MEI 2025

ADEGAN AWAL

MAUT : KEPALA JANGAN TINGLE, INTERAKSI LEBIH BANYAKIN KE
LAWAN MAIN, "BRENGSEK" MENGHADAP KE PENONTON

AYAH : " CARI SAMPAI DAPET " DIPERTEGAS, "MEMANG" RESPON



Edit dengan WPS Office

TERLALU LAMA

KODOK : "LALU 3 JAM" BELIBET,

AYAH, PELAYAN: HAL 6 JANGAN TERLALU LAMA NGELIAT KEARAH

KODOK,

AYAH :"KERJA MELULU"KECEKIK

GAGU : "BAKAL ISTIRAHAT" BIKIN LEBIH CAPE (KESEL),

GAGU : KETIKA KUKU BUTA LAGI LEBIH HAPPY, "NGASI NASEHAT"

POWER, PAS KETAWA JANGAN RAGU, PAS "SUTTT" TERLALU LAMA,

KODOK : ADEGAN1 HAL 13 JANGAN NANTANGIN LEBIH TURUN

EMOSINYA, TANGAN,

GAGU : ADEGAN 1 PAS KIKI KODOK KELUAR JANGAN TERLALU FOKUS

KE MEREKA, "AKU DENGAN SUARANYA" BLOKING

KODOK : HAL15 BELIBET, HAL 16 FOWER , "YANG MAU MENCURI" EMOSI,

"SUTTT APA2AN KASTI" RESPON TERLEBIH DAHULU, "KIKI: ANJING

KURAP EMOSI LEBIH NAIK,

PE1: "KURANG LENGKAP " LEBIH DIPERTEGAS LAGI

GAGU : "NGASI TAU ASAP" POWER," DAPET PISAU" TERLALU LAMA

NYARINYA, TONG SAMPAH JANGAN DITUTUP LAGI "PAS KODOK

MUNCUL",ADEGAN 2 " KETIKA KODOK MASUK JANGAN TERLALU LAMA

PE1,2: PAS DI KAGETIN KIKI VOKAL GAADA



KIKI : "PE1,2, KIKI EMANG CANTIK" LEBIH SOMBONG, "UANG" LEBIH DI PERTEGAS,

PE1,2 : PAS NGAMBIL UANG LANGSUNG AMBIL, "KALO LU ITU AJA"
KURANG RUSUH,

KIKI : "TUNGGU" HAL 42 INTONASI, "MINTA PERMEN" POWER,

PELAYAN : PAS ADEGAN " KAU JAGA2" BLOKING BOLEH KE RUMAH
KODOK

GAGU : ADEGAN 6 "KIKI KUKU DIALOG " GESTUR TUBUH

MAUT: DARI AWAL SAMPA AKHIR "SUDAH WAKTUNYA" INTONASI LEBIH
NAIK, "SATU DUA" TEKTOKANNYA LEBIH TEKANAN LAGI,

KODOK : ADEGAN 5 " PENGGUSURAN " KECEKIK"

KUKU, KIKI: HAL 60 DIALOG BULAK BALIK,

KIKI : ADEGAN 7 PLAT PAS NGERASA KESAKITAN, " KUKU : BARANG KALI
MAU MABUK" HARUSNYA TIDAK ADA JEDA,

AYAH : TEKTOKAN PAS SAMA KUKU TEKTOKANNYA ILANG.

MAUT : "KALO MAU DI SEBUT JANTAN SEJATI" LEBIH MENGINTIMIDASI.

BIMBINGAN BERSAMA PAK FATHUL,KAMIS 19 JUNI 2025

Pak fathul



Edit dengan WPS Office

- mulai diukur dari perasaan,
- kemajuan yang paling penting sudah semakin tebalnya rileksasi
- di adegan 1 itu ketenangan untuk mengontrol fisik,batiniah dan penghayatan
- coat Ayah jangan sampe ke barat baratan,dan pakai kemeja misal merah yang lebih menyala dan biru yang agak muda. Yang kesannya orang kelas atas
- pak kodok tambahan pake kalung silver,cincin batu batu akik,
- kiki kalung emas ,tas,aksesoris yang tipis
- maut coba ada aksesoris dimana dia dari dunia lain
- Ayah ketika berdialog dengan kiki "dua abad" daripada langsung ngadep kedepan mendingan muterin aja
- kiki yang diseret "akan datang 1000 abad..." itu tinggi aja melengking tinggi untuk pembantu penanda ending
- ketika adegan ribut itu selalu grasak grusuk,harusnya penekanan² nya lebih dimunculkan lagi,diksinya dimunculkan

IPUL

- all actor ada eberapaa adegan yang kntrolnya lepas banget karena terlalu enjoy



Edit dengan WPS Office

-Adegan pembukanya pembuka sama adegan pembuka gaada perasaan yang kalian munculkan

Adegan pembuka

-Ayah gapake rasa mainnya

-pelayan tangannya bisa dimainin ,jangan diem mulu

-gagu keluar ngasi tau gubuk kosong kurang excited

-kodok dialognya udh mulai kurang di rouplenya ,cuman gaada diksi yang dimainkan

-ayah suaranya gak kedengeran

-kuku kaki nya jangan nyilang pas muter yang gubuk

-ayah dan kodok pas "romantisir keadaan" gedein powernya supaya gagu kuku ngedenger

Adegan 1

-kodok masih di rouple

-kodok ga semua kata harus ada penekanan,gertakan gertakan ketika titiknya dikurangin.

-kuku yang mendengar suara kiki ga kerasa sama sekali

-gagu ketika masuk ke rumah kodok coba lebih cepet lagi

-kodok ngedorong gagu kurang kenceng,masi ga enak



-kodok pas kiki jatuh "aduh " nya ga enak secara dialog dan gestur

-kodok penghayatannya gak kerasa

-gagu,kuku,kodok tidak meng imajinerkan selfi ada dimana

Adegan 3

-pemuda 1 dan pemuda 2 telat tadi pas kiki nepok

-pemuda 1 2 kurang naik pas yang dorong² an

-pemuda 2 ngeledeknya masih ga dapet

-pemuda 2 ya ya ya ya kecepetan

-kiki "tunggu tunggu " udah sedikit clear tapi nangisnya kedegeran aneh

-kiki astaganya kurang kaget

-ayah excitednya kurang

-ayah masih ada 'ah saya ini ayahnya" itu nanggung ah nya

Adegan 4

-Kuku nyanyinya sekali aja

-kodok kok ada pengangguran

Adegan 5

-kodok kurang greget pas kuku nanya nanya

Adegan 6



Edit dengan WPS Office

-kiki ketika sakit rasain dulu sakitnya baru dialog

Adegan 7

-kuku karna kecapean jadi rasa senengnya nanggung banget

-ending gagu kurang sedih yang pas tidak ada tangisan

EVALUASI RUNNING 22 JULI 2025 BIMBINGAN

- PAK FATHUL

1. ADEGAN PERTAMA PAS MASU KUKU DAN GAGU JANGAN DULU ITU,
KASIH ADEGAN YANG LAIN SEPERTI OPENING,
2. MAUT JANGAN NYEKER (SEPERTI SEPATU ROKER)
3. ASAP HARUS LEBIH BANYAK
4. MUSIK PERLU DITAMBAHIN SEPERTI SUARA PETIR, YANG BISA
MENGIMBANGI LAMPU, (ADEGAN MAUT)
5. KODOK KOSTUM TUDUNGINYA DIBUKA TAPI HARUS ADA SIMBOLISASI,
TAMBAHIN AKSESORIS SILVER SEPERTI TRADISI-TRADISI,
6. GAGU KASI SIMBOLIS JIMAT SEPERTI KAIN KOTAK YANG ADA
BACAANYA,
7. PERTAMA MUNCUL DARI TEMBOK,
8. GENDANG DIGITAL PAKAI,



9. WAKTU KIKI MUNCUL YANG BERSAMA KUKU (MATA SAYA BUTA)
DIBUAT SUR REALIS, KIKI JANGAN LEWAT BEGITU SAJA, LALU
LAMPUNYA KHUSUS SEPERTI ALAM BAWAH SADAR,
10. ADEGAN SI KAKU NEMU PISAU BERCANDA PEMBERI TAHUAN MAU
BUNUH DIRI
11. KURSI TUAN CAT MERAH NYALA,
12. SETIAP PERTENGKARAN KIKI DAN KODOK REPETISI MAINKAN,
INTENSITAS, NADA, EMOSI MAINKAN
13. PAS OBSET BISAKAH DI SUR REALISIN (AKU AKAN KEMBALI 1 ABAD
LAGI)
14. PAS KIKI DI SERET MASI SAMA
15. (PERHATIAN-PERHATIAN) BAGUS PAKE SUARA TOA, CULTURE TOA
MEWAKILI,
16. ENDING BUNUH DIRI MAUTNYA LEBIH DI DISTORSI
17. PE1,2 AGAK DITENGAH
18. GAGU WAKTU KETAUTAN EKSPRESI AGAK DILEBIHKAN, SEMBUNYI
NYA JANGAN DI POJOK
19. SEBELUM PERJATUHAN DICOBA TIMEENGINYA, LALU BIKIN GIMICK
AKHIR
20. DIBIKIN 3KALI PENGGUSURAN REPRESENTASINYA HARUS ADA



Edit dengan WPS Office

PERBEDAAN

ARTISTIK

1. GORDEN PINTU JANGAN SAMA
2. RUMAH KODOK DIKASI KESAN ,JANGAN DISAMAKAN SAMA RUMAH
3. TEMBOK DINDING HARUS LEBIH TINGGI,DAN ADA KESAN KETEBALAN,
4. WALAUPUN KUMUH HARUS INDAH KETIKA DITAMPILKAN,SAMPAH BERCECERANNYA JUGA HARUS AESTHETIC,
5. DI REALITAS SUKA ADA PEMBERSIH SAMPAH COBA DITERAPKAN,



MAKEUP

PAK KODOK : COBA PAKE KUMIS BAPLANG,

MAUT : HARUS LEBIH KONTRAS

AKTOR

KODOK : PERHATIKAN DIKSINYA,

MUSIK



Edit dengan WPS Office

TIMING MASUKNYA LEBIH PAS SETELAH DIALOG APA ATAU SEBELUM DIALOG APA, MUSIK TERASA TERTIB TADIMAH, HARUS LEBIH SMOOTH KETIKA ADA MUSIK MASUK, DIRASAIN LAGI. MUSIK AURATIC, MUSIK KEBATINAN ADEGAN.

EVALUASI GLADI BERSIH 29 JULI 2025

- PAK FATHUL

ADA BEBERAPA AKTOR YANG PACALETOT, MUSIK ADA BEBERAPA YANG TERSEDAK, LAMPU DIAWAL JANGAN LANGSUNG HARUS SED IN, KAOS KERAH AYAH, LEBIH BAIK BAJU YANG DULU DARIPADA YANG SEKARANG, PAK KODOK JANGAN TERLALU LAMA BUKA PINTU KAINNYA, MUNGKIN LEBIH BAIK KELUAR DULU, DINDING RUMAH KODOK KARDUS TERLALU KELIHATAN, KIKI EHO HARUSNYA SEPERTI LEBIH JAUH, APALAGI MAUT, KUKU KETIKA HABIS NUSUK SEHARUSNYA SAMBIL MEGANG LUKANYA, RELEXNYA LEBIH TERASA, MUSIK PAS KIKI SUARANYA KEGULUNG, VESOK HARUS DIPASTIKAN TEHNikal,

- IFUL

MUDAH-MUDAHAN KEJADIAN TEKNIS TADI TIDAK KELUANG LAGI, KARENA KEJADIAN ITU AKTOR KEDISTRACKT, KALO ADA DIALOG YANG LUPA TERUSIN JANGAN DIULANG, BESOK HARAPAN PENONTON, DAN



BESOK AKHIR KALIAN DARI LATIHAN BERBULAN BULAN INI

Time Schedule

TUGAS AKHIR MINAT PENGETAHUAN SYAIFUL SYAHPUTRA																					
TIME SCHEDULE																					
NO.	KEGIATAN	MARET				APRIL				MEI				JUNI				JULI			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	BEDAH NASKAH																				
2	READING NASKAH																				
3	HAFLAH NASKAH																				
4	OLAH TUBUH																				
5	LATIHAN PERAN																				
6	RANCANGAN DESAIN SET DAN KOSTUM																				
7	PENGADAAN BAHAN DAN PERLENGKAPAN																				
8	PENYAJIAN SETTING ARTISTIK																				
9	PENCARIAN KOSTUM																				
10	LATIHAN BLOCKING																				
11	LATIHAN DENGAN SET DAN KOSTUM																				
12	LATIHAN DENGAN MAKE-UP																				
13	BIRBINGAN																				
14	LATIHAN DENGAN LIGHTING DAN AUDIO																				
15	PENYAJIAN MATERI PUBLIKASI																				
16	PENYAJIAN BENTUK PROMOSI																				
17	LATIHAN AKHIR																				
18	GLADI KOTOR																				
19	GLADI BERSIH																				
20	PENUTUPAN																				



Awak Pentas

Tabel 4. 1 Awak Pentas

Nama	Sebagai



Edit dengan WPS Office

Rama	Pimpinan Produksi	
Firsa	Stage Manager	



Edit dengan WPS Office

Syaiful	Sutradara	
Hesal	Pencatat Adegan	

		
Bray, Riyan, Aris, Prabu	Penata dan Tim Artistik	

Aril dan Riyan	Penata dan Tim Lighting	
Bagas	Penata Musik	

		
Rida, Revan, Felly, Vito, Novita	Penata Makeup, Tim Makeup dan Hairdo	

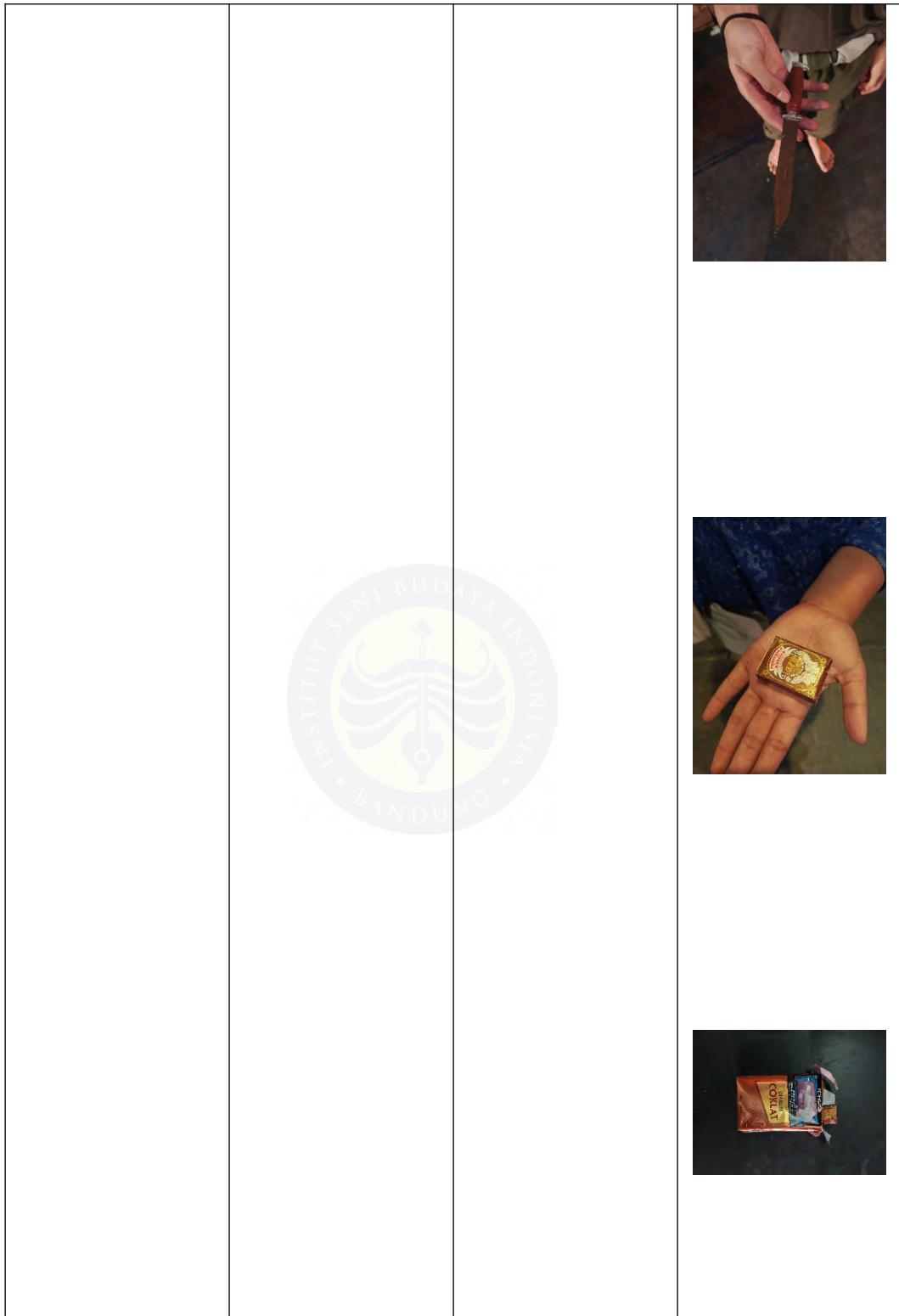
		
Dea	Penata Kostum	

Kinos	PDD	
Eni (Kesayangan Penulis)	Penata Gizi	

Tabel 4. 2 Aktor,Rias,Busana dan Handprop

Aktor	Rias	Busana	Handprop

Ekan Sebagai Kuku	 	 
Ziyan Sebagai Gagu	 	

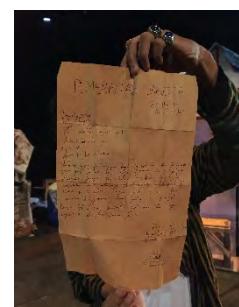


			
Syahara Sebagai Kiki			 

			
Azka Sebagai Ayah	 		 

			
Arby Sebagai Pelayan			

Arya Sebagai
Kodok



			
Dika Sebagai Pemuda 1			

			
Mugi Sebagai Pemuda 2			

Putra Sebagai Maut			

Dokumentasi Artistik



Gambar 4. 1 Kursi Panjang



Gambar 4. 2 Setting Sampah



Edit dengan WPS Office



Gambar 4. 3 Setting Pertunjukan



Gambar 4. 4 Proses Pembuatan Artistik

Dokumentasi Pementasan



Gambar 4. 5 Curtain Call



Edit dengan WPS Office



Gambar 4. 6 Adegan 7



Gambar 4. 7 Adegan 3



Gambar 4. 8 Adegan 3



Gambar 4. 9 Adegan 1



Gambar 4. 10 Adegan 1



Gambar 4. 11 Adegan Pembuka



Gambar 4. 12 Adegan 1



Gambar 4. 13 Adegan Pembuka



Gambar 4. 14 Adegan 4

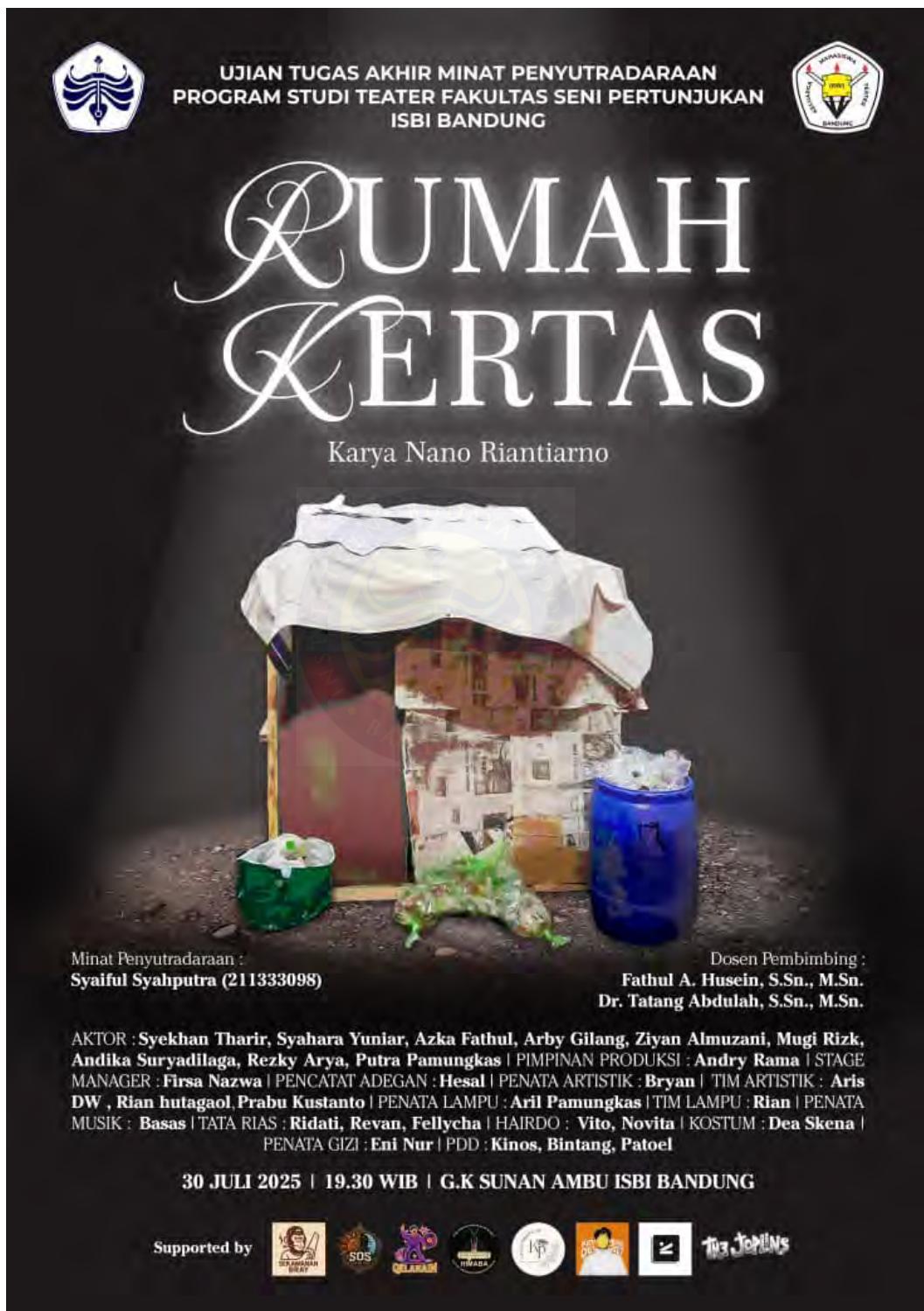


Gambar 4. 15 Adegan Pembukanya Pembuka



Edit dengan WPS Office

Poster



Gambar 4. 16 Poster



Edit dengan WPS Office