

**PEMBAWAAN TOKOH JURU SITA DALAM NASKAH
'NABI KEMBAR' KARYA SLAWOMIR MROZEK
TERJEMAHAN DJUM'AN**

SKRIPSI

KARYA SENI PEMERANAN

**Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Seni
Pada Program Studi Seni Teater
Fakultas Seni Pertunjukan ISBI Bandung**

OLEH

MUHAMAD MALIK FAJAR

NIM. 211333091



PROGRAM STUDI JURUSAN TEATER INSTITUT SENI

BUDAYA INDONESIA (ISBI) BANDUNG

2025

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI KARYA SENI MINAT PEMERANAN
PEMBAWAAN TOKOH JURU SITA DALAM LAKON 'NABI
KEMBAR' KARYA SLAWOMIR MROZEK TERJEMAHAN DJUM'AN

Diajukan oleh :

MUHAMAD MALIK FAJAR

NIM. 211333091

Disetujui oleh pembimbing untuk mengikuti Ujian Tugas Akhir
pada Program Studi Teater (S1)

Fakultas Seni Pertunjukan, ISBI Bandung

Bandung, 23 Oktober 2025

Pembimbing I



Irwan Jamalludin, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19740604202321100

Pembimbing II

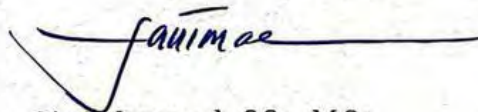


Afri Wita, S.Pd., M.A.

NIP. 197404272005012001

Mengetahui,

Ketua Jurusan Teater



Yani Maemunah, S.Sn., M.Sn.

NIP. 197403131999032001

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI KARYA SENI MINAT PEMERANAN
PEMBAWAAN TOKOH JURU SITA DALAM LAKON 'NABI
KEMBAR' KARYA SLAWOMIR MROZEK TERJEMAHAN DJUM'AN

Diajukan Oleh :

MUHAMAD MALIK FAJAR

NIM. 211333091

Telah Dipertahankan di depan dewan penguji melalui Sidang Tugas Akhir

Pada 01 November 2025

Susunan Dewan Penguji

Ketua Dewan Penguji : Yani Maemunah, S.Sn., M.Sn.

Penguji Ahli : Prof. Dr. Benny Yohanes Timerman, S.Sen. M. Hum.

Penguji Advokasi : Irwan Jamaludin S.Sn., M.Sn.

Pertanggungjawaban tertulis karya seni/karya tulis ini telah disahkan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Seni Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Bandung

Mengetahui,

Ketua Jurusan Teater

Yani Maemunah, S.Sn., M.Sn.

NIP. 197403131999032001

Dekan Fakultas Seni Pertunjukan

Ismet Ruchimat, S.Sen. M.Hum.

NIP. 196811191993021002

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa SKRIPSI KARYA SENI TUGAS AKHIR dengan judul “PEMBAWAAN TOKOH JURU SITA DALAM LAKON ‘NABI KEMBAR’ KARYA SLAWOMIR MROZEK TERJEMAHAN DJUM’AN” beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya penulis sendiri. Penulis tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan atau tindakan plagiat melalui cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan akademik. Penulis bertanggung jawab dengan keaslian karya ini dan siap menanggung risiko atau sanksi apabila di kemudian hari ditemukan hal-hal yang tidak sesuai dengan pernyataan.



Bandung, 23 Oktober 2025

MUHAMAD MALIK FAJAR

NIM. 211333091

ABSTRAK

Dalam Naskah 'Nabi Kembar' Seorang Juru Sita terjebak dalam Absurditas kehidupan. Disadari ataupun tidak Ia telah terlibat di dalamnya dan menjadi bagian dari sistem yang menindas. Untuk mewujudkan Karakter Tokoh semi-Kartunis penulis menggunakan metode pemeranan realis dengan menggunakan buku "Menjadi Aktor" Karya Suyatna Anirun dan buku "Teater Absurd" Karya Martin Esslin dalam Upaya memahami naskah secara lebih mendalam.

Kata Kunci : Teater, Pemeranan, Semi-Kartunis, Absurditas

ABSTRACT

In the script "Nabi Kembar" a bailiff is trapped in the absurdity of life. Whether realized or not, he has become involved in it and has become part of an oppressive system. To create semi-Cartoonist character, the author uses a realistic acting method by referring to the book "Becoming an Actor" by Suyatna Anirun and the book "The Theatre of the Absurd" by Martin Esslin in an effort to gain a deeper understanding of the script.

Keywords : Theatre, Acting, Semi-Cartoonist, Absurdity

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur Penulis Panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa. Berkat Rahmat dan karunia-Nya, Penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini. Penulisan Skripsi merupakan salah satu persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana pada Program S-1 Jurusan Seni Teater, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Bandung.

Atas dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak Penulis sangat bersyukur dan mengucapkan Banyak sekali terimakasih sehingga Skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik, maka dari itu Penulis ingin mengucapkan Terimakasih sebesar-besarnya kepada:

1. Orang Tua serta keluarga penulis yang senantiasa mendukung dan mendoakan dan mendukung, serta seluruh keluarga yang juga mendukung penulis.
2. Dr. Retno Dwimarwati, S.Sn., M. Hum. Selaku Rektor ISBI Bandung beserta Staf dan jajarannya.
3. Dr. Ismet Ruchimat, S. Sn, M. Hum selaku Dekan fakultas Seni Pertunjukan beserta staf dan jajarannya.
4. Yani Maemunah, S.Sn., M.Sn . selaku Ketua Jurusan Teater beserta staf dan jajarannya. Juga selaku Wali dosen yang membantu penulis dari awal masuk kuliah sebagai mahasiswa baru hingga akhir menuju tugas akhir.
5. Irwan Jamaludin, S.Sn., M.Sn., Selaku dosen pembimbing I di bidang keaktoran yang senantiasa membimbing dan mendukung penulis dalam proses pelaksanaan Tugas akhir dan membimbing keaktoran penulis selama berkuliah di Jurusan Teater ISBI Bandung.

6. Afri Wita, S.Pd., M.A, sebagai Pembimbing II di bagian penulisan yang membantu penulis dalam proses pembuatan skripsi dari awal hingga akhir.
7. Seluruh Dosen dan civitas akademika terutama yang ada di jurusan Teater umumnya seluruh Dosen dan civitas akademika yang ada di Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Bandung.
8. Kepada Mikhail Zidane dan Muhamad Gilbarni Kurniawan Sebagai teman satu perjuangan dalam proses Tugas Akhir ini dari awal hingga selesai.
9. Seluruh Kawan-Kawan Angkatan yang selalu mendukung penulis dari awal masuk kampus hingga hari ini.
10. Kelompok Aktor Piktorial.
11. Seluruh Teman-Teman kampus lainnya yang tidak bisa disebutkan satu persatu.
12. Seluruh Pendukung Tugas Akhir 'Nabi Kembar' yang mendukung berjalannya proses Tugas Akhir dari awal hingga akhir.
13. Keluarga mahasiswa teater KMT
14. Dan Semua pihak Lainnya yang tidak bisa di sebutkan satu persatu.

Meskipun jauh dari kata sempurna Penulis berharap bahwa skripsi ini layak untuk dibaca dan dapat bermanfaat bagi Penulis maupun bagi pembaca untuk penciptaan Karya Seni di masa yang akan datang.

Terima Kasih.

Bandung, 20 Oktober 2025

Penulis

DAFTAR ISI

| | |
|--|------|
| HALAMAN PERSETUJUAN | ii |
| HALAMAN PENGESAHAN | iii |
| PERNYATAAN | iv |
| ABSTRAK..... | v |
| KATA PENGANTAR..... | vi |
| DAFTAR ISI..... | viii |
| DAFTAR GAMBAR..... | xi |
| DAFTAR TABEL..... | xi |
| BAB I | |
| PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| 1.2 Rumusan Gagasan..... | 5 |
| 1.3 Tujuan Pemeranan..... | 5 |
| 1.4 Manfaat Pemeranan..... | 6 |
| 1.5 Tinjauan Sumber Penciptaan..... | 7 |
| 1.5.1 Biografi Naskah dan Pengarang..... | 7 |
| 1.5.2 Sinopsis | 10 |
| 1.5.3 Gaya dan Bentuk Lakon..... | 11 |
| 1.5.4 Struktur Dramatik | 11 |
| 1.5.5 Tinjauan Karya Terdahulu | 14 |
| 1.6 Sumber Penciptaan Seni..... | 15 |
| 1.7 Sistematika Penulisan..... | 16 |

BAB II

TAFSIR PERAN JURU SITA DALAM NASKAH 'NABI KEMBAR'18

| | |
|---|----|
| 2.1 Metode Pemeranan | 18 |
| 2.1.1 Mengkaji Sumber..... | 18 |
| 2.1.2 Merancang Bentuk | 19 |
| 2.1.3 Energi Pengembangan..... | 21 |
| 2.2 Tafsir Peran..... | 26 |
| 2.2.1 Analisis Tokoh Juru Sita Dari Berbagai Aspek..... | 26 |
| 2.2.2 Tafsir Tokoh Juru Sita Terhadap Struktur Konflik..... | 31 |
| 2.2.3 Hubungan Antar Tokoh Juru Sita dengan Tokoh Lainnya | 34 |
| 2.2.4 Kedudukan Tokoh Juru Sita | 36 |
| 2.3 Rancangan dan Target Pencapaian..... | 37 |

BAB III

PROSES GARAPAN TOKOH JURU SITA

DALAM NASKAH 'NABI KEMBAR'38

| | |
|---|----|
| 3.1 Proses Pemeranan Tokoh Juru Sita | 38 |
| 3.1.1 Tahap Ekspolrasi | 38 |
| 3.1.2 Tahap Evaluasi..... | 39 |
| 3.1.3 Tahap Komposisi..... | 40 |
| 3.2 Hambatan Proses..... | 42 |
| 3.3 Perubahan-Perubahan dari Rencana Semula | 43 |
| 3.4 Lokasi Pementasan..... | 43 |

BAB IV

PENUTUP45

| | |
|---------------------|----|
| 4.1 Kesimpulan..... | 45 |
| 4.2 Saran..... | 46 |

| | |
|---------------------|----|
| DAFTAR PUSTAKA..... | 48 |
| LAMPIRAN | 50 |



DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 1. Pertunjukan Tugas Akhir 'Nabi Kembar' di G. K. Sunan Ambu Tahun 2025..... | 1 |
| Gambar 2. Struktur Dramatik Skema Hudson..... | 12 |
| Gambar 3. Kesan Keseluruhan Tokoh Juru Sita..... | 20 |
| Gambar 4. Konsep Fisiologis Tokoh Juru Sita..... | 25 |
| Gambar 5. Juru Sita Sebagai Gladiator..... | 31 |
| Gambar 6. Permainan-Permainan Ketua | 32 |
| Gambar 7. Juru Sita Setelah Membunuh Nabi | 32 |
| Gambar 8. Juru Sita Bersama Kepala-Kepala..... | 33 |
| Gambar 9. Proses Latihan Pertunjukan 'Nabi Kembar' | 38 |
| Gambar 10. Evaluasi Setelah Latihan | 39 |
| Gambar 11. Pertunjukan 'Nabi Kembar' di G. K. Sunan Ambu | 43 |

DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Tabel 1. Perkembangan Tokoh berdasarkan Struktur Dramatik..... | 33 |
| Tabel 2. Komposisi Tokoh Juru Sita..... | 41 |



BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah



*Gambar 1. Pertunjukan Tugas Akhir "Nabi Kembar" di G.K. Sunan Ambu Tahun 2025
In Frame : Hikari Rafif, Prabu Muhammad*

Aktor merupakan salah satu komponen paling utama dalam seni pertunjukan. Aktor adalah seseorang yang harus bisa meyakinkan dan dapat dipercaya oleh penonton dengan cara menjiwai kehidupan batin karakter mereka. Ini dicapai melalui pendekatan sistematis yang menekankan autentitas emosional, realisme psikologis, dan pemahaman mendalam terhadap naskah dan karakter.

Seorang aktor memiliki kewajiban untuk menghidupkan setiap tokoh yang dimainkannya. Ia harus bisa menyampaikan pesan dari sebuah tokoh atau naskah yang dibawakannya. Sebagai garda paling depan dalam sebuah pertunjukan ia menjadi representasi dari seluruh gagasan yang ingin disampaikan. Setiap aktor memiliki beban kewajiban yang sama, tanpa melihat peran tokoh yang dibawakannya adalah tokoh utama, pendamping ataupun figuran. Tanpa kehadiran mereka ide gagasan hanya akan tersimpan dalam dialog-dialog di atas sebuah kertas, para aktor akan membangun dan menghidupkan tokoh-tokoh tersebut kemudian

membawakannya ke atas panggung dan menjadi penghubung dengan penonton.

Karena itu penting bagi seorang aktor untuk melakukan Latihan-latihan serta proses lainnya seperti diskusi dan observasi, agar dapat menjadi tokoh yang akan dibawakannya. Membawa pesan dari penulis, sutradara dan dirinya –tokoh yang dibawakannya ke hadapan penonton dengan harapan pesan-pesan atau gagasan-gagasan tersebut dapat sampai tercerna oleh penonton.

Naskah 'Nabi Kembar' mengangkat kritik terhadap kekuasaan-kekuasaan palsu, dan pencarian makna di dunia yang tidak jelas. Situasi absurd dalam konteks lakon 'Nabi Kembar', Ketegangan antara mereka bukan hanya masalah keagamaan tetapi juga menghadirkan konflik yang berkaitan dengan politik dan masalah sosial.

'Nabi Kembar' adalah salah satu lakon karya Sławomir Mrozek. Sławomir Mrozek lahir di desa kecil Borzęcin di selatan Polandia pada 26 Juni 1930. Ia dibesarkan dalam lingkungan yang dinamis. masa kecilnya dipengaruhi oleh Perang Dunia Kedua dan masa remajanya dihabiskan di bawah rezim komunis Polandia. Pengalaman hidup di bawah tekanan politik dan ketidakpastian kondisi sosial menjadi sumber utama dari karya-karya absurdnya.

Sławomir Mrozek terkenal dengan kecenderungannya terhadap teater absurd dan satir sosial-politik. Karyanya menunjukkan kritik terhadap sistem kekuasaan yang represif, kemunafikan sosial, dan absurditas kehidupan manusia di era kontemporer, dia menggunakan

pendekatan satir yang menyindir kondisi negara-negara blok timur seperti Polandia selama masa komunisme.

Dalam dialog 'Nabi Kembar', tokoh-tokoh—baik antara dua nabi, masyarakat, atau aparat seperti Juru Sita—seringkali tidak menjawab pertanyaan, tetapi mengulangi formula sosial dan religius yang tidak lagi berfungsi memberi kejelasan. Meskipun absurd, dalam konteks zaman sekarang Naskah ini sangat relevan terhadap situasi sosial dan politik yang terasa sangat dekat dengan realitas kita hari ini. Kebingungan atau kebohongan yang terjadi bukanlah sebuah kebetulan melainkan strategi politis. Membuat orang bingung dan ragu adalah cara yang bagus untuk melemahkan perlawanan terhadap kebohongan.

Lakon ini menawarkan perspektif tentang absurditas kehidupan yang dapat membantu kita memahami bagaimana manusia menghadapi ketidakpastian dalam kehidupan sehari-hari, lakon 'Nabi Kembar' menunjukkan bagaimana kebingungan dapat dijaga dan dipelihara dengan cara yang terstruktur

Dalam naskah ini Tokoh Juru Sita dulunya adalah seorang tukang kayu yang diangkat menjadi Juru Sita oleh wali negara, akan tetapi Ia terjebak dalam konflik dan Ia juga merupakan cerminan dari sistem yang menindas secara tidak sadar. Tokoh Juru Sita juga menjelaskan bahwa seseorang tidak terlahir menjadi jahat atau rusak, semua terjadi atas sebuah alasan. Dalam hal ini Juru Sita dipaksa melakukan perbuatan yang bertentangan dengan moral.

Untuk memainkan peran ini, aktor memerlukan pengendalian emosi yang kuat, kekuatan tubuh, dan pemahaman yang mendalam tentang

makna simbolik dari apa yang tokoh Juru Sita katakan dan lakukan. Maka di perlukan Latihan dan proses yang giat untuk mencapai suatu kesatuan antara aktor dengan tokoh yang ingin dimainkan –dalam hal ini diri penulis dan tokoh Juru Sita.

Skripsi ini bertujuan untuk menjelaskan analisis konsep penciptaan tokoh Juru Sita dalam Naskah 'Nabi Kembar' karya Slawomir Mrozek, naskah ini menjadi salah satu naskah yang menarik menurut penulis. Permasalahan utama yang masih relevan hingga saat ini dimana penguasa politik melakukan Tindakan manipulasi untuk mencapai kepentingan politiknya sendiri tanpa memikirkan akibat buruk yang jauh lebih besar setelahnya. Kecacatan-kecacatan dalam cara berpikir menghasilkan Tindakan yang merugikan semua pihak. Ini menjadi alasan utama penulis membawakan naskah ini, sebab penulis ingin menyampaikan pesan gagasan dalam naskah yang merupakan kenyataan dalam kehidupan kita saat ini. Orang-orang yang seringkali dianggap pintar dan bijaksana terkadang juga tidak mengetahui apa yang sedang mereka lakukan. Menghadapi masalah yang ada dengan bercermin dan terlalu berpatok terhadap pengalaman sebelumnya bukanlah satu-satunya Solusi. Dan terkadang sebuah masalah yang kita anggap besar beluum tentu sebenarnya begitu besar, terkadang terlalu banyak berpikir juga bisa menjadi hal yang buruk dan menciptakan Solusi yang tidak efektif.

Sementara itu tokoh Juru Sita menjadi gambaran penting dalam seluruh rangkaian cerita. Ia menjadi contoh bahwa manusia itu mudah berubah, Ia dapat terpengaruh oleh lingkungannya. Dengan segala tekanan yang dilalui Juru Sita, Ia menjadi sosok yang sama buruknya dengan para tokoh politik. Meskipun dalam berbagai kesempatan dihadirkan sisi Juru

Sita yang cukup polos seperti anak kecil dan memiliki perasaan yang sensitif. Tokoh Juru Sita menjadi sosok yang begitu dekat dengan Masyarakat dengan latar belakang sebelumnya sebagai warga biasa, namun kekuasaan dan tekanan telah memaksanya berubah. Ia menjadi cerminan bagi kita.

Penulis menganggap penggambaran tokoh Juru Sita tersebut sangat menarik, pesan bahwa ia tanpa sadar menjadi bagian suatu sistem yang menindas menjadi pengingat bagi kita agar selalu sadar terhadap keadaan dan berkaca terhadap diri sendiri apakah kita telah menjadi bagian dari sesuatu yang buruk. Kompleksitas karakter menjadi tantangan tersendiri bagi penulis yang juga menjadi salah satu alasan pemilihan tokoh Juru Sita sebagai tokoh peran yang dibawakan dalam ujian Tugas Akhir keSarjanaan penulis kali ini.

1.2. Rumusan Gagasan

1. Bagaimana tafsir peran Tokoh Juru Sita dalam naskah 'Nabi Kembar' karya Slamowir Mrozek ?
2. Metode apa yang digunakan untuk mewujudkan peran tokoh Juru Sita?
3. Bagaimana Perwujudan Tokoh Juru Sita dalam ruang pertunjukan Gedung prosenium?

1.3. Tujuan

Berdasarkan Rumusan di atas maka Penulis bertugas untuk membedah tokoh Juru Sita dalam naskah 'Nabi Kembar' sebagai perwujudan akhir yang akan dijalani. Segala bentuk proses yang dijalani memiliki tujuan sebagai berikut :

1. Menjelaskan tafsir peran tokoh Juru Sita dalam naskah 'Nabi Kembar' karya Slamowir Mrozek.
2. Memaparkan metode pemeranan yang akan digunakan sebagai dasar membangun tokoh Juru Sita dalam naskah 'Nabi Kembar'.
3. Menguraikan perwujudan akhir Tokoh Juru Sita pada naskah 'Nabi Kembar' dalam ruang pertunjukan prosenium.

1.4. Manfaat Pemeranan

"Seniman itu makhluk sosial dan memiliki status dan tempat dalam masyarakat karena arti diri yang diberikannya kepada masyarakat. Bagaimana pun seniman mencipta karena masyarakatnya. Apa yang dilakukannya tetap untuk masyarakatnya, entah itu memiliki nilai kegunaan praktis ataupun nilai esensi." (Jakob Sumardjo 'Filsafat Seni' 2000:94)

Dengan menerapkan metode pemeranan yang penulis pelajari selama perkuliahan, maka penulis berharap bahwa proses latihan akan bermanfaat bagi penulis dan awak pentas yang terlibat serta dosen pembimbing, yang hasilnya akan dapat dinikmati oleh penonton dengan harapan mendapatkan pencerahan mengenai isu-isu yang disampaikan oleh aktor di atas panggung. "Pola komunikasi pertunjukan teater demikian pada dasarnya memiliki pola interaktif dengan masyarakat lingkungan yang ingin melibatkan diri dengan cara menonton, mengapresiasi, mengamati, menginterpretasi, dan mengkritisi." (Jaeni, 2019, hal 1132).

Serta kemudian Karya Tulis Skripsi ini dapat bermanfaat bagi yang membacanya mengenai cara-cara penulis mewujudkan peran, berbagai evaluasi dan Pelajaran yang dapat di ambil dari tulisan ini.

1.5. Tinjauan Sumber Penciptaan

1.5.1. Tentang Naskah Dan Pengarang

- Sławomir Mrożek

Sławomir Mrożek lahir di desa kecil Borzęcin di selatan Polandia pada 29 Juni 1930. Ia dibesarkan dalam lingkungan yang dinamis; masa kecilnya dipengaruhi oleh Perang Dunia Kedua dan masa remajanya dihabiskan di bawah rezim komunis Polandia. Pengalaman hidup di bawah tekanan politik dan ketidakpastian ini akan menjadi sumber utama dari karya-karya absurdnya.

Pada awalnya, Mrożek tidak berfokus pada sastra. Meskipun dia belajar arsitektur dan seni rupa, keinginannya untuk berkarya lebih banyak ditemukan melalui menulis, mulai dari menggambar kartun satir di majalah, menulis esai humoris, hingga menulis drama. Mrożek seringkali mengkritik norma-norma sosial dan politik yang berlaku pada masa itu, dan mempertanyakan identitas dan kebenaran.

Mrożek memulai kariernya sebagai jurnalis dan kartunis. Mengikuti tren realisme sosialis, ia aktif menulis untuk media berhaluan pemerintah seperti *Przekrój* pada 1950-an. Namun, dengan waktu, Mrożek mulai menunjukkan kritik halus terhadap sistem dan dogma ideologis melalui gaya satir yang tajam dan ironis. Ia kemudian meninggalkan aturan resmi dan mengembangkan gaya khasnya, yang terdiri dari drama dengan

nuansa absurditas, logika terbalik, dan diskusi yang menggugah nalar sekaligus dengan halus namun pedas menyindir realitas sosial-politik.

Naskah drama pendeknya 'Policja' (1958), yang membuat nama Mrożek dikenal luas, membuatnya menjadi terkenal. Kemudian, 'Tango' (1964), yang dianggap sebagai salah satu tonggak penting dalam teater absurd kontemporer, menjadikannya lebih terkenal. Dalam 'Tango', ia mengeksplorasi ketegangan antara generasi tua dan muda, ketertiban dan kebebasan, melalui tokoh-tokoh simbolik yang hidup dalam rumah yang penuh aturan tetapi tidak memiliki makna. Dalam karyanya yang lain, seperti 'Emigranci' (1974) dan 'Nabi Kembar', dia sering mengkritik kekuasaan, kekuasaan palsu, dan pencarian makna di dunia yang tidak jelas.

Mrożek meninggalkan Polandia pada tahun 1963 dan menetap di Prancis dan Italia. Ia termasuk dalam kelompok intelektual yang kecewa dengan represi yang dilakukan oleh pemerintah komunis dan memilih untuk hidup di pengasingan. Dia dianggap sebagai musuh negara oleh pemerintah Polandia saat itu karena menolak invasi Soviet ke Cekoslowakia tahun 1968. Mrożek malah menemukan kebebasan yang lebih besar untuk berbicara di luar negeri, dan karyanya mulai dipentaskan di berbagai tempat di seluruh dunia, termasuk di Amerika dan Eropa Barat.

Mrożek akhirnya kembali ke Polandia setelah komunisme runtuh di awal 1990-an. Ia diberi penghormatan sebagai pahlawan kebebasan intelektual. Ia menulis catatan hariannya di Dziennik, mengungkapkan pikiran pribadinya tentang pengasingan, kebangsaan, dan situasi kontemporer. Dia terus menimbulkan pertanyaan-pertanyaan besar

tentang manusia, identitas, dan kebenaran dengan cara yang tidak menggurui, tetapi menggoda kita untuk berpikir. Pada usia 83 tahun, Sławomir Mrozek meninggal dunia di Nice, Prancis, pada 15 Agustus 2013. Karya-karyanya masih hidup dan menjadi bukti bagi masyarakat kontemporer bahwa manusia masih memiliki pilihan untuk berpikir, mempertanyakan, dan tertawa meskipun dia telah meninggal dunia.

“Pesan yang disampaikan penulis naskah drama terhadap kehidupan bertujuan untuk memberi informasi, mendidik, memberi hiburan, sekaligus mengkritik persoalan yang terjadi di masyarakat.” (Navida Salsabila, 2021, hal.310).

- Naskah “Nabi Kembar”

Naskah ‘Nabi Kembar’ karya Sławomir Mrozek adalah tempat untuk mencari kebenaran, bukan tempat yang menjanjikan kebenaran. Dua nabi yang mirip secara fisik dan pesan dipertentangkan oleh kekuatan yang ingin mengakui "satu kebenaran resmi". Mereka bukan simbol kebenaran, tetapi alat untuk menarik ideologi dan politik.

Lakon ini menggambarkan di mana emosi mengalahkan fakta dan kebenaran ditentukan oleh narasinya yang paling kuat daripada datanya yang paling jujur. Kebenaran menjadi relatif ketika dua nabi dapat dipilih, dikorbankan, atau digandakan untuk kepentingan politik. Dalam situasi seperti itu, kebenaran bahkan dapat dimusnahkan.

‘Nabi Kembar’ adalah cara Mrozek untuk kembali ke hal-hal yang bukan sekadar agama, atau sekadar menceritakan kembali kisah ilahi yang diberi label demikian, melainkan sebuah penafsiran ulang manusia untuk manusia dan kondisi kemanusiaannya.

1.5.2. Sinopsis

Lakon 'Nabi Kembar' bercerita tentang terjadinya kegemparan yang luar biasa ketika dua nabi muncul bersamaan, masing-masing berpakaian dan berbicara dengan cara yang sama, membawa pesan Tuhan yang sama. Namun bagi para penguasa, kehadiran dua sosok suci yang identik merupakan ancaman dan rintangan. Kekuasaan dan kejelasan bergantung pada satu kebenaran, dan dua nabi menciptakan ambiguitas yang tidak dapat diterima dalam sistem otoriter.

Selanjutnya, tiga professor- Gaspar, Melchior, dan Balthazar, Juru Sita, dan Wali Negara berkumpul untuk menentukan siapa di antara nabi yang dianggap asli dan siapa yang harus disingkirkan. Namun, mereka tidak benar-benar mencari kebenaran, melainkan berusaha mengubah kebenaran sesuai dengan keinginan mereka sendiri. Diskusi berubah menjadi manipulasi, perdebatan menjadi absurditas, dan para nabi diperlakukan seperti benda mati yang harus dipilih dan dibuang. Pertanyaan tentang siapa nabi yang sebenarnya berubah menjadi pertanyaan tentang siapa yang lebih penting secara politis. Para penguasa tidak mempermasalahkan apa yang dikatakan nabi, tetapi bagaimana mereka dapat mengendalikannya.

Strategi kekuasaan berhasil mempertahankan ilusi kontrol dengan menghapus kebenaran alternatif. Sebenarnya, sang nabi yang tersisa bukanlah pembawa pesan Tuhan. Kebenaran menjadi relatif ketika dua nabi dapat dipilih, dikorbankan, atau digandakan untuk kepentingan politik.

1.5.3. Gaya dan Bentuk Lakon

“Dalam mengungkapkan rasa kehilangan yang tragis dan hilangnya kepastian mutlak, teater absurd dengan paradoksnya yang aneh juga merupakan sebuah gejala dari apa yang mungkin paling mendekati pencarian religius murni pada jaman kita” (Martin Esslin ‘Teater Absurd’ 1968:303)

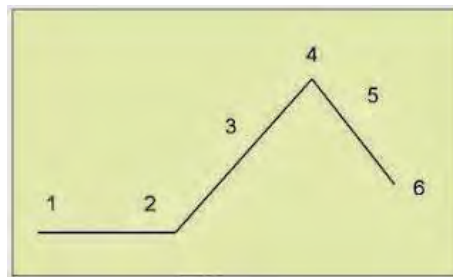
Dalam Naskah ‘Nabi Kembar’ Absurditas hadir dalam berbagai kejadian, misalnya menunggu dan hadirnya seorang nabi yang akan membimbing mereka namun nabi yang muncul ada dua orang dan kembar. Lalu salah satu nya dibunuh dengan cara di penggal, namun kemudian nabi yang lainnya pun ikut mati dan kepalanya lepas seperti dipenggal. Kemudian satu-persatu tokoh-tokoh penguasa juga mati dengan kepala yang terpenggal. Serta adegan dimana Gasfar masuk panggung dengan membawa kepalanya sendiri yang juga sudah terpenggal. Pada Naskah ini digambarkan pula dunia yang sudah bercerai – berai.

1.5.4. Struktur Dramatik

“Struktur dramatik yaitu elemen paling utama dan merupakan prinsip kesatuan cerita pada naskah drama. Terdapat garis laku yang memperlihatkan arah perkembangan cerita jika semakin ke puncak lalu kemudian menurun dan menuju ke sebuah penyelesaian.” (Meliana Maula, 2024, hal. 5).

Penting bagi seorang aktor untuk mengetahui struktur dramatic dari naskah yang dibawakannya, agar dapat menjadi tolak ukur pengembangan karakter serta pengembangan cerita secara keseluruhan ketika melakukan adegan di atas panggung.

Struktur dramatik Skema Hudson “exposition (bagian awal), inciting-action (peristiwa awal), confliction (peningkatan eksposisi), crisis (perkembangan menuju klimaks), climax (peristiwa dramatik), resolution (bertemunya permasalahan), conclusion (tahap akhir)” (Rikrik El Saptaria, 2006:26).



Gambar 2. Struktur Dramatik Skema Hudson

- Eksposisi

Tahap ini memperkenalkan karakter-karakter, setting, dan situasi yang relevan dalam naskah. Naskah ‘Nabi Kembar’ diawali dengan ketua yang memberikan pidato bahwa nabi akan tiba seperti yang telah di ramalkan, kemudian muncul lah dua orang nabi dan ketua menghentikan pidato ia memerintahkan Juru Sita untuk menceritakan apa yang terjadi, sementara tiga orang bijaksana mendiskusikan apa yang harus mereka lakukan. Rakyat yang menunggu dialihkan perhatiannya oleh seorang Primadonna yang menyanyi dengan indah

- Insiden Permulaan

Pada tahap ini, insiden-insiden yang memicu konflik mulai muncul. Insiden ini berfungsi untuk menggerakkan plot dan memperkenalkan tantangan yang dihadapi oleh tokoh utama. Kedua Nabi merasa tidak dihargai sehingga protes diberikan kepada Ketua. Kemudian keduanya menyadari bahwa mereka benar-benar kembar dan memiliki latar belakang

yang sama persis tanpa adanya perbedaan. Kesamaan ini menimbulkan kesulitan untuk menentukan siapa yang akan tampil di hadapan Rakyat sebagai Nabi yang sesungguhnya.

- Pertumbuhan Laku

Konflik antar karakter semakin intensif dan kompleks. Ketegangan meningkat, dan jalan keluar dari konflik menjadi semakin tidak jelas. Pengalihan-pengalihan perhatian Rakyat terus dilakukan. Namun, kesabaran Rakyat semakin menipis dan mulai memaksa untuk menerobos masuk pertahanan.

- Krisis

Ini Adalah momen paling menegangkan dalam cerita, dimana keadaan mencapai puncaknya. Hudson menyatakan bahwa “klimaks bukanlah titik balik itu sendiri”, melainkan merupakan bagian dari proses menuju titik balik. Ini terjadi ketika Salah satu Nabi dibunuh dengan cara di penggal yang kemudian disusul dengan kematian Nabi yang lainnya secara bersamaan. Pada saat bersamaan Rakyat semakin tidak sabar dan menuntut kehadiran Nabi yang dinantikan.

- Penurunan Laku

Setelah krisis, emosi mulai menurun. Setelah kematian para Nabi pencarian Ketua serta kegilaan yang dialami oleh Gasfar menurunkan sedikit emosi yang sedang terjadi.

- Keputusan

Disini , semua konflik yang ada dalam lakon diakhiri, memberikan resolusi bagi kerakter-karakter yang terlibat. Kematian dari ketua dan para professor menjadi akhir dari cerita.

1.5.5. Tinjauan Karya Terdahulu 'Nabi Kembar'

Menurut data penulis dapatkan, pertunjukan naskah 'Nabi kembar' ini belum pernah dijadikan sebagai tugas akhir keserjanaan di ISBI Bandung. Namun penulis mencoba mencari dan mendapatkan bahwa naskah ini pernah dibawakan oleh :

Pertunjukan 'Nabi Kembar' juga pernah di bawakan pada tahun 2012 di Teater Salihara, Jakarta. Pada tahun 2010 di Teater Kecil – TIM oleh Teater Amoeba dalam Festival Teater Jakarta. Pada tahun 2013 di Manado oleh Teater Psycho Bersama BNN Tonado dan Manado, Sulawesi Utara.

Pementasan 'Nabi Kembar' karya Stavomir Mrozek oleh teater kecil, 28 Juni sampai 4 Juli 1976 oleh Sutradara, Arifin C. Noer. Pementasan 'Nabi Kembar' karya Stawomir Mrozek di Teater Kecil, yang diarahkan oleh Arifin C. Noer dari 28 Juni hingga 4 Juli 1976, merupakan contoh penting dari bagaimana naskah ini pernah dimainkan di panggung Indonesia.

Pertunjukan ini menggunakan pendekatan surealistis yang kuat dengan humor getir, ironi politik, dan kritik sosial yang dibalut dengan absurditas, meskipun Arifin menyebutnya sebagai "latihan". Orang-orang yang menjadi simbol kekuasaan yang kehilangan etika, termasuk wali negeri, profesor, dan ajudan yang berubah menjadi kolektor kepala manusia. Selain itu, pementasan ini menunjukkan bagaimana naskah dapat dihidupkan secara visual dengan cara yang inovatif dan minimalis. Ini ditunjukkan dengan penggunaan gerak tubuh untuk menciptakan ruang atas dan bawah, serta perpaduan di panggung antara hiburan massa dan percakapan politik. Penafsiran Arifin terhadap absurditas dalam naskah ini

menunjukkan bahwa tokoh-tokoh simbolik seperti Juru Sita memiliki potensi kuat untuk tampil sebagai representasi jelas dari sistem kekuasaan yang membingungkan dan menindas, bukan sekadar sebagai karakter pendukung.

1.6. Sumber Penciptaan Seni

1. "Menjadi Aktor", Karya Suyatna Anirun, tahun 1998

Buku ini berisi metode tindakan pendalaman peran dan pengembangan analisis. Buku ini menjadi sumber referensi yang penulis gunakan karena memuat cara-cara pementasan lakon dan akting sesuai dengan Teknik yang dijelaskan di dalamnya, seperti bagaimana seorang aktor harus memulai segala sesuatunya dengan disiplin. Banyak hal dalam buku ini yang bermanfaat bagi penulis, seperti bagaimana kita bersikap seperti karakter lainnya dan memulai semuanya dari awal. Dalam karya ini, buku ini akan sangat membantu dalam penulisan.

2. "Tentang Bermain Drama", Karya W. S. Rendra, Tahun 2017

Buku karya W. S. Rendra ini memuat metode-metode pemeranan dengan lebih mendetail. Terutama teknik-teknik pemeranan bagi seorang aktor yang dapat membantu proses Latihan dalam upaya pembentukan Tokoh yang layak untuk ditampilkan di atas panggung.

3. "Teater Absurd" Edisi Revisi dan Lengkap, Karya Martin Esslin terjemahan Abdul Mukhid, Tahun 1968

Buku ini merupakan karya penting dalam memahami konteks dan konsep teater absurd. Martin Esslin menjelaskan bahwa dalam teater absurd, karakter tidak lagi berkembang secara psikologis linear, tetapi lebih

sebagai simbol dari kekacauan dunia modern. Tokoh-tokoh dalam drama absurd, seperti Juru Sita, sebagai representasi struktur kekuasaan. Selain membantu penulis memahami landasan filosofis dan estetika yang mendasari karakter Juru Sita, buku ini sangat membantu mereka memahami bagaimana tindakan, suara, repetisi, dan ketidakhadiran makna yang jelas dapat menggambarkan absurditas.

1.7. Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Berisi Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Pemeranan, Manfaat Pemeranan, Tinjauan Sumber Penciptaan yang di dalamnya menjelaskan Biografi Naskah dan Pengarang, Sinopsis, Gaya dan Bentuk Lakon, Struktur Dramatik, dan Tinjauan Karya Terdahulu Kemudian Landasan Teori, dan Sistematika Penulisan

BAB II TAFSIR PERAN JURU SITA DALAM NASKAH 'NABI KEMBAR'

Bab ini berisikan proses penciptaan Tokoh Juru Sita mulai dari tafsir peran, metode hingga bentuk akhir peran yang ditampilkan dalam karya Tugas Akhir.

BAB III PROSES GARAPAN TOKOH JURU SITA DALAM NASKAH 'NABI KEMBAR'

Pada bab ini penulis menguraikan proses Garapan tokoh Juru Sita dari awal hingga akhir , seluruh hambatan serta perubahan-perubahan yang terjadi selama proses berlangsung.

BAB IV PENUTUP

Berisikan Kesimpulan akhir dari Tokoh Juru Sita dalam Naskah 'Nabi Kembar' yang dimainkan dalam karya Tugas Akhir. Serta Saran bagi kelompok Teater yang ingin membawakan naskah 'Nabi Kembar' pada pertunjukan berikutnya.





BAB II

TAFSIR PERAN JURUSITA DALAM NASKAH 'NABI KEMBAR'

2.1 Metode Pemeranan

Dalam upaya menciptakan peran yang sesuai dengan keinginan penulis berdasarkan naskah dan hasil analisis serta diskusi yang dilakukan, maka penulis menggunakan beberapa metode dalam pelaksanaan pembentukan peran. Metode-metode yang digunakan berdasarkan pada buku "Menjadi Aktor" karya Suyatna Anirun serta penerapan disesuaikan dengan cara kerja penulis sendiri.

Beberapa metode yang digunakan akan penulis uraikan lebih lanjut dengan menyertakan kutipan-kutipan dari buku "Menjadi Aktor" karya Suyatna Anirun sebagai landasan utamanya. Metode-metode tersebut diantaranya :

2.1.1 Mengkaji Sumber

Dalam Pertunjukan Teater sebuah naskah menjadi Sumber acuan paling penting dan utama, begitupun juga bagi seorang aktor. Dalam proses menemukan peran seorang aktor harus membaca dan menganalisis naskah secara teliti, sebab semua informasi mengenai tokoh yang di perlukan aktor tersedia didalamnya. Seperti dikatakan Suyatna Anirun dalam Bukunya bahwa "Naskah lakon Adalah sumber idea-idea laku bagi seorang aktor. Dengan sebanyak mungkin membaca naskah efektif, kita bisa memperbandingkan dan mengenal mana naskah-naskah yang kuat dan yang lemah..." (Suyatna Anirun 'Menjadi Aktor' 1988:55)

Maka dari itu penting bagi seorang aktor untuk senantiasa membaca naskahnya agar dapat memahami latar belakang, masalah yang dihadapi dan bagaimana biasanya ia bersikap sebagai tokoh yang diperankannya.

2.1.2 Merancang Bentuk

a. Mencari Bentuk Peran

“Gambaran Bentuk Peran /Karakter bersumber dari naskah lakon. Seringkali Gambaran ini tidak jelas kerna ditampilkan seperlunya.” (Suyatna Anirun ‘Menjadi Aktor’ 1998:123)

Maka berdasarkan teori tersebut penulis melakukan analisis secara mendetail mengenai tokoh Juru Sita berdasarkan naskah ‘Nabi Kembar’ Karya Slawomir Mrozek. Beberapa metode lain seperti melakukan diskusi baik Bersama pembimbing keaktoran, aktor lain, serta beberapa pihak lain yang penulis percaya untuk diajak berdiskusi mengenai bentuk Tokoh Juru Sita. Setelah bentuk peran mulai tergambar penulis melakukan observasi dalam Upaya mencari bentuk akhir peran yang paling sesuai dengan naskah dan konsep yang diinginkan.

b. Menguasai Sarana Pentas

“Langkah lebih lanjut seorang aktor merancang perannya Adalah penguasaan sejauh mungkin hubungan dirinya dengan kondisi fisik/sarana pentas, dalam mana lakon dipentaskan.” (Suyatna Anirun ‘Menjadi Aktor’ 1998: 129)

Dalam hal ini sarana pentas yang dimaksud antara lain Adalah panggung serta segala bentuk artistic yang ada di dalamnya. Dalam proses Latihan penguasaan panggung dilakukan dengan cara mengeksplere seluruh bagian panggung secara maksimal, melakukan respon-respon

terhadap setting yang dihadirkan serta kostum dan properti yang ada, juga kesatuan dengan aktor-aktor lain. Maka akan terbentuk suatu keharmonisan antara aktor satu sama lainnya beserta panggung dan segala artistic yang ada di dalamnya.

c. Kesan Keseluruhan



*Gambar 3. Kesan Keseluruhan Tokoh Juru Sita
In Frame Muhamad Malik Fajar*

“Memandu Kesan keseluruhan dapat diartikan sebagai Langkah meninjau (review) seluruh penataan laku selama Latihan-latihan.” (Suyatna Anirun ‘Menjadi Aktor’ 1998:145)

Selama Latihan Pembimbing keaktoran Irwan Jamal M.Sn. selalu menegaskan bahwa permainan aktor serta keseluruhan pertunjukan itu harus berjalan seperti sebuah musik, artinya dalam pengucapan dialog, penggunaan irama serta tempo dalam membangun cerita dari awal hingga akhir haruslah berjalan dengan teratur dan mengalir seperti sebuah musik, saling terikat dan harmoni. Selain itu beliau juga menyarankan agar setiap aktor melakukan perubahan-perubahan setiap harinya, baik dalam berdialog, pola adegan, maupun gestikulasi tubuh.

Maka, dalam Latihan-latihan yang berlangsung haruslah dijalani dengan maksimal untuk menghadirkan Kesan akhir Tokoh yang harmoni dengan keseluruhan pertunjukan. Dengan tokoh Juru Sita yang non realis menggunakan gaya Semi-Kartunis, namun dalam hal-hal dasar ke akoran tetap menggunakan metode Suyatna Anirun yang merancang metode-metode pemeranan realis, serta beberapa Teknik pemeranan dalam buku W. S. Rendra.

2.1.3 Energi Pengembangan

a. Aktor dan Tubuhnya

“Tubuh dan sukmanya seakan-akan tanah liat yang harus dibanting-banting dulu sebelum menjadi padat dan lentur. Setelah itu barulah Ia siap untuk dibentuk melalui Teknik-teknik tertentu.” (Suyatna Anirun ‘Menjadi Aktor’ 1998:153)

Selama proses Latihan penulis melakukan olah tubuh terjadwal Bersama aktor-aktor lalinya untuk menghasilkan tubuh yang siap. Olah tubuh ini selain melatih kelenturan tubuh seorang aktor juga meningkatkan stamina aktor sehingga aktor tidak mudah Lelah ketika berlatih ataupun melakukan pertunjukan dengan durasi yang cukup lama. Stamina yang baik ini juga menjadi kekuatan utama tubuh seorang aktor. Proses olah tubuh juga membantu aktor mengenal tubuhnya lebih baik sehingga penulis bisa memfokuskan hal apa yang saat itu paling dibutuhkan seperti misalnya stamina, kelenturan, atau kekuatan.

Metode ini sangat dapat diterapkan dalam proses pembentukan tokoh Juru Sita yang menggunakan konsep Semi-Kartunis. Gerak-gerak

tubuh yang tidak biasa harus dilatihkan agar Gerakan-gerakan tersebut Nampak natural ketika dibawakan oleh penulis.

b. Aktor dan Vokalnya

Selain tubuh vocal juga menjadi salah satu tiang utama seorang aktor. Karena penulis melakukann pertunjukan teater yang menggunakan dialog maka penting bagi penulis untuk melatih vocal agar mampu mengucapkan dialog-dialog secara maksimal sehingga pesan-pesan yang ingin disampaikan penulis dapat mudah diterima oleh penonton. "Suara Telah bertambah fungsi dan takarannya menjadi alat yang bisa dibentuk dan dimainkan. Dalam rangka mewujudkan Gambaran lengkap sosok peran." (Suyatna Anirun 'Menjadi Aktor' 1998:163)

Dalam mewujudkan tokoh Juru Sita penulis melatih vocal suara agar dialog tidak tertahan dan dapat diucapkan dengan lepas. Metode pemeranan realis serta tokoh Juru Sita yang penulis anggap cukup mirip dengan penulis sehingga tidak ada perubahan suara yang terlalu signifikan dalam proses pembentukan peran. Penggunaan sedikit distorsi suara tetap dilakukan untuk membedakan anatara diri penulis dengan Tokoh yang penulis bawakan – dalam konteks ini Tokoh Juru Sita. Teknik-teknik pengucapan dialog seperti tempo serta irama seperti dalam buku "Tentang Bermain Drama" Karya W.S. Rendra juga penulis perhatikan untuk membentuk peran akhir yang harmoni.

c. Aktor dan Sukmanya

Proses menemukan peran tidak hanya dilakukan dengan cara analisis dan observasi, penulis juga harus melakukan kedalamana karakter dengan mengolah sukma. Maksudnya, penulis menggali Kembali emosi-

emosi yang dimiliki dan mengimplementasikannya dalam adegan sesuai dengan kebutuhan peran. Namun dalam tidak mungkin semua emosi yang dialami oleh tokoh Juru Sita pernah dialami semuanya oleh penulis “Maka sang aktor dalam proses pembentukan perannya harus berusaha menggali, mencari dan menemukan emosi yang tak dimilikinya menjadi emosi yang ditemukan dan dikembangkan agar memadai dengan tuntutan peran” (Suyatna Anirun ‘Menjadi Aktor’ 1998:176)

d. Aktor mencari Ruang

“Mencari ruang memiliki makna simbolis bagi seorang aktor. Maksudnya ia memasuki proses penguasaan Teknik pemeranan.” (Suyatna Anirun ‘Menjadi Aktor’ 1998:181)

Proses ini penulis terapkan dengan melakukan Latihan setiap hari, penguasaan Teknik pemeranan tentu saja tidak dapat dilakukan secara seketika. Maka proses Latihan setiap harinya dilakukan dengan Upaya menerapkan Teknik-teknik pemeranan sealam mungkin dalam adegan-adegan yang dilakukan oleh penulis.

e. Aktor mengisi Ruang

setelah proses pencarian maka penulis harus mengisi ruang-ruang yang masih terasa kosong dengan menggunakan Teknik-teknik yang paling sesuai. Ini menjadi metode akhir yang digunakan dalam Upaya menciptakan peran tokoh Juru Sita yang paling sesuai dengan konsep yang diinginkan oleh penulis. “Dasar dari bentuk yang mantap Kembali kepada penguasaan diri sendiri, penguasaan raga dan sukma, mengolah kesadaran – mengosongkan diri.” (Suyatna Anirun ‘Menjadi Aktor’ 1998:198)

Teknik-teknik yang penulis gunakan Sebagian besar berasal dari buku "Tentang Bermain Drama" Karya W.S. Rendra, seperti diantaranya Adalah :

- Teknik Muncul

Menurut Rendra dalam bukunya "Tentang Bermain Drama" bahwa: "Segera Setelah ia muncul dan mendapatkan perhatian dari penonton, makai a harus menampilkan Gambaran watak dari peran yang dimainkannya." Maka dari itu penulis sebagai aktor harus bisa menciptakan tubuh yang meyakinkan, dalam artian bahwa yang berada di ats panggung saat itu bukanlah diri penulis sebagai dirinya melainkan sebagai tokoh Juru Sita. Teknik seperti pemberian jeda ketika masuk panggung atau suara memanggil atau suara lainnya sebelum memasuki panggung sebagai penarik perhatian penonton bahwa tokoh Juru Sita akan memasuki panggung.

- Teknik Timing

"Dalam Teknik bermain, timing berarti : ketepatan hubungan antara Gerakan jasmani yang berlangsung sekejap dua kejam dengan kata atau kalimat yang diucapkan." (W. S. Rendra "tentang Bermain Drama" 1976:30) dalam naskah "Nabi Kembar" yang merupakan komedi hitam, penulis tetap memerlukan unsur-unsur dasar komedi seperti misalnya Teknik timing dalam melakukan dialog atau gestikulasi yang memiliki unsur komedi sehingga muatannya dapat tersampaikan dengan pas, tidak berlebihan ataupun terlambat. Teknik timing juga digunakan dalam waktu pengucapan-pengucapan dialog sehingga dialog aktor tidak berbenturan

atau sebaliknya terlalu lambat responnya. Ini tentu saja dilatihkan dalam Latihan serta proses membangun *chemistry* antar pemain.

2.2 Tafsir Peran

"Dengan menyadari bahwa seni akting adalah seni penafsiran, maka pekerjaan menafsirkan jelas merupakan pekerjaan yang terbesar dalam menyajikan kesanggupan kita dalam akting. Ketiga alat-alat kita - pikiran, pekerjaan, dan tubuh - merupakan suatu keutuhan bentuk hasil karya" (Agus R. Sarjono 'Teater Tanpa Masa Silam:Sejumlah Esai Budaya Arifin C. Noer' 2005:73)

2.2.1 Analisis Tokoh Juru Sita Dari Berbagai Aspek

- Segi Fisiologis



Gambar 4. Konsep Fisiologis Tokoh Juru Sita
In Frame Muhamad Malik fajar, Hikari Rafif

Secara langsung tidak ada penggambaran fisiologis mengenai tokoh Juru Sita dalam naskah 'Nabi Kembar', tetapi melihat latar belakang sebelumnya sebagai tukang kayu kemudian pertarungannya dengan singa

yang berakhir kemenangan dan dialog dari Melchior yang mengatakannya sebagai raksasa mungil. Maka, penulis simpulkan bahwa Gambaran fisik dari Juru Sita memiliki tubuh yang kuat dan fisik Garang yang menyerupai raksasa, memiliki fisik yang kuat, serta Gerak Gerik yang tampak liar dan kasar karena berasal dari kalangan masyarakat kelas bawah.

NABI II : kau juru sita di sini ?
JURUSITA : baru sekarang. Dulu saya tukang kayu, saya membuat kursi. Tapi sekarang hanya ada ruang berdiri di bumi ini dan semua tukang kayu bangkrut. Itulah mungkin sebabnya orang pada tidak sabar. Kaki mereka sakit, dan tidak ada tempat untuk duduk. Mereka selalu saling menginjak kaki serta lipatan celana satu sama lain. Dan makin hari kita makin banyak. Kau lihat rakyat jelata di lapangan ?
...
KETUA : Saya tidak menanyakan siapa yang di sini, mengapa tidak bertarung di sana?
JURUSITA : Celaka, boss.
KETUA : Kau kepayahan?
JURUSITA : Bukan saya – singa itu.
...
MELCHIOR: Raksasa mungil haus darah !
...
JURUSITA : apakah kau masih membutuhkan aku, tuan?
KETUA : lebih dari yang sudah-sudah. Kau telah menjalankan tugas militermu, bukan?
JURUSITA : ya tuan, di kavaleri.
KETUA : bagus. Kalau begitu kau tahu caranya memotong kepala.
JURUSITA : tidak begitu, bos. Saya dulu tukang masak.

- Segi Psikologis

“Psikologi Kepribadian, yaitu psikologi yang khusus menguraikan tentang pribadi manusia, beserta tipe-tipe kepribadian manusia.” (Prof. Dr. Bimo Walgito 'Pengantar Psikologi Umum' 2005:25)

Dalam naskah digambarkan tokoh juru sita yang memiliki sifat cuek dan apatis, Ia tidak terlalu peduli dengan sekitarnya. Semua perbuatan yang dilakukan oleh Juru Sita Sebagian besar Ia lakukan karena tuntutan

pekerjaan bukan karena benar-benar ingin melakukannya. Namun, disisi lain Juru Sita juga memiliki sifat polos. Contohnya seperti dalam dialog-dialog berikut :

| | |
|----------|---|
| NABII | : katakan pada mereka, kalau mereka tidak mau mulai dalam lima menit lagi saya akan walk out. |
| JURUSITA | : selamat jalan ! |
| NABII | : (menekan tiap-tiap kata) kau dengar aku ? Saya akan pergi ! |
| JURUSITA | : syukur. Puji tuhan. |
| ... | |
| KETUA | : si jurusita. (melchior dan balthazar bergerak sedikit kesamping dan berbisik-bisik) |
| GASPAR | : (ia telah bergabung dengan ketua di balkon) ia di bawah sana bersama orang-orang, mendengarkan konsert. |
| KETUA | : ia sedang melihat kita. (ia membuat gerakan-gerakan untuk menarik perhatian si jurusita) pura-pura tidak lihat. |
| ... | |
| KETUA | : Apa bedanya? Pada setiap dada orang dewasa bersembunyi anak kecil. Tidakkah kau pernah merasa kenakalan yang menyenangkan dalam dirimu? |
| JURUSITA | : (ketawa dengan khawatir) Hee – hee – hee. |
| KETUA | : Seorang anak kecil? |
| JURUSITA | : Hari ini anda lucu sekali, boss. Saya hanya berharap seterusnya begini. |
| KETUA | : Baik, mari kita main. Aku juga senang kembali keumur tak berdosa. |

- Segi Sosial

"hubungan-hubungan antara sesama manusia, sepanjang hal ini berarti bagi kita dalam memperdalam pengetahuan kita tentang perhubungan-perhubungan dalam masyarakat. perhubungan-perhubungan ini menunjukkan sifat yang kurang atau lebih kekal : pertama-tama golongan-golongan dan penggolongan-penggolongan (bangsa,

keluarga, perhimpunan, tingkatan, kelas, dan sebagainya)" (Bouman 'Ilmu Masyarakat Umum' 1953:9)

Dalam naskah 'Nabi Kembar disebutkan latar belakang Juru Sita sebagai Tukang Kayu serta posisinya sebagai tukang masak di kavaleri, meskipun saat ini posisinya cukup tinggi sebagai bawahan langsung dari Ketua sebagai pemimpin rakyat saat itu, namun secara hierarki kedudukan sosialnya tetap yang paling rendah dibandingkan dengan tokoh-tokoh lainnya seperti Ketua, para professor, nabi, dan primadona.

NABI II : kau juru sita di sini ?

JURUSITA : baru sekarang. Dulunya tukang kayu, saya membuat kursi. Tapi sekarang hanya ada ruang berdiri di bumi ini dan semua tukang kayu bangkrut. Itulah mungkin sebabnya orang pada tidak sabar. Kaki mereka sakit, dan tidak ada tempat untuk duduk. Mereka selalu saling menginjak kaki serta lipatan celana satu sama lain. Dan makin hari kita makin banyak. Kau lihat rakyat jelata di lapangan ?

...

JURUSITA : apakah kau masih membutuhkan aku, tuan?

KETUA : lebih dari yang sudah-sudah. Kau telah menjalankan tugas militermu, bukan?

JURUSITA : ya tuan, di kavaleri.

KETUA : bagus. Kalau begitu kau tahu caranya memotong kepala.

JURUSITA : tidak begitu, bos. Saya dulu tukang masak.

...

KETUA : Ini tempat bisnis . Lembaga penting. Dan jangan lupa kau kira apa aku ini. Perawatmu ?

JURUSITA : tidak berkata begitu, boss. Saya tidak buta.

KETUA : Kau adalah bawahanku dan adalah tugasmu untuk melaksanakan perintahku. Sekarang kau harus berangkat dan penggal, mengerti?

- Segi Moral

Menurut KBBI VI kata moral berarti (ajaran tentang) baik buruk yang diterima umum mengenai perbuatan, sikap, kewajiban, dan sebagainya; akhlak; budi pekerti; Susila. Maka berdasarkan pengertian

tersebut dapat penulis ambil bahwa tokoh Juru Sita pada awalnya memiliki moral yang baik sesuai dengan norma yang berlaku di Masyarakat.

Namun, kemudian paksaan-paksaan terutama dari Ketua sebagai atasannya serta kondisi keadaan yang sedang terjadi menimbulkan perubahan pada pikiran serta moral yang dimiliki oleh Juru Sita. Paksaan dari Ketua untuk membunuh salah satu Nabi dengan memenggal kepalanya membangkitkan insting bawah sadarnya bahwa Ia menikmati perasaan Ketika membunuh seseorang. Kejadian ini juga menjadi titik balik bagi Juru Sita baik dari segi moral, emosi, serta cara berpikirnya. "Sebagaimana diketahui bahwa perilaku atau aktivitas yang ada pada individu atau organisme itu tidak timbul dengan sendirinya, tetapi sebagai akibat dari adanya stimulus atau rangsang yang mengenai individu atau organisme itu." (Prof. Dr. Bimo Walgito 'Pengantar Psikologi' 2005:11)

| | |
|----------|---|
| KETUA | : mari-mari. Jangan menangis. Saya tahu kau sakit. |
| JURUSITA | : bukan itu sebabnya, bos. |
| KETUA | : kalau begitu mengapa kau tersedu-sedu? |
| JURUSITA | : ia menyanyi indah sekali. |
| KETUA | : tidak tahu malu! Seumur kamu! |
| JURUSITA | : umurku! Saya lebih muda dari kau, bos. |
| ... | |
| JURUSITA | : Memenggal kepala, maksudmu ? |
| KETUA | : Jawab . |
| JURUSITA | : Tidak dengan senang hati . |
| KETUA | : Bagus. Kulihat kau bermoral sehat, tapi mengapa kau tidak mau mengerjakannya dengan senang hati ? |
| JURUSITA | : Karena ----bagaimanapun -----hatiku ---- |
| KETUA | : Bagus, bagus sekali.. Kalau begitu baiklah kau kerjakan . |
| JURUSITA | : Maksudmu meskipun hatiku ? |
| KETUA | : Kalau kau sekedar membunuh biasa untuk memuaskan instingmu, saya tidak akan menyuruhmu mengerjakan hal semacam itu. Sebaliknya kau akan demikian kulempar ke penjara. Tapi kau demikian bermoral. Dan karena kau bermoral saya mempercayakan yang sulit ini kepadamu. Bukan untuk kesenangan pribadi siapapun tapi untuk keselamatan umum. Sudah tentu orang |

yang mengerjakannya harus mengingkari suara hatinya, kalau tidak begitu,
artinya untuk kesenangan pribadi, bukan tindakan kepahlawanan. Kau akan
memenggal, suara hatimu akan menyiksamu, dan segala sesuatu akan beres.

JURUSITA : Kemudian aku harus membunuh ?

KETUA : Kepentingan-kepentingan umum mempunyai istilah-istilah umum, kepentingan pribadi istilah khusus. Karena kau bertindak atas kepentingan umum dan bukan untuk tujuan-tujuan pribadi, perkataan yang baru kau pakai itu tidak kena. Bukan membunuh tapi melenyapkan.

JURUSITA : Bukankah artinya sama saja ?

KETUA : Yang dan tidak. Baru saya terangkan bedanya bukan? Melenyapkan. Atau lebih baik melikuidir.

...

(Semua menghadap pintu kiri panggung. Jurusita masuk dengan berlari, memakai topeng sambil melambaikan kampak. Di tangan kanannya sebuah topeng/replica kepala Nabi II)

JURUSITA : Yang lainnya ! (Ia lari kanan panggung)

KETUA : (menghalangi jalannya) Stop, stop. Saya melarang.

JURUSITA : Mengapa ?

KETUA : Karena yang satu lagi tidak berdosa.

JURUSITA : Mana yang tidak berdosa ! (Ia berlari ke panggung kanan)

KETUA : (menghalangi) Jangan berani-berani.

JURUSITA : (masih berheni) Tidak ada yang berikutnya?

KETUA : Tidak.

JURUSITA : Percuma.

KETUA : Apa kamu jadi gila ?

JURUSITA : Saya mulai menyukai pekerjaan ini.

KETUA : Tadi jelas kau akan mengerjakannya dengan enggan.

JURUSITA : Mereka selalu mengatakan itu.

KETUA : Tidak dengan hati nuranimu.

JURUSITA : (memohon) Tak dapatkah kau berikan sesuatu yang lain, boss?

KETUA : Tidak, sudah selesai.

JURUSITA : Saya baru saja warming-up.

KETUA : Pesta sudah selesai ! Berikan itu padaku dan pergilah dan sesalilah perbuatanmu.

JURUSITA : Aw, kau selalu begitu, boss.

MELCHIOR : Raksasa haus darah !

2.2.2 Tafsir Tokoh Juru Sita Terhadap Struktur Konflik

a. Peristiwa – Peristiwa Utama yang dialami Juru Sita

- Menjadi sasaran amukan rakyat

Pada bagian awal cerita ketika diskusi dilakukan oleh para professor dan Ketua mengenai Solusi atas datangnya dua orang Nabi, Rakyat dialihkan perhatiannya dengan penampilan Primadona. Namun sayangnya pengalihan tidak berlangsung lama sehingga Juru Sita yang saat itu ikut menonton pertunjukan Primadona menjadi sasaran amukan rakyat.

- Pertarungan dengan Singa



Gambar 5. Juru Sita Sebagai Gladiator

In Frame : Mikhail Zidane, Heryana Benu, Lifi Chaefi, Aris DW, Malik fajar

Maka lagi-lagi untuk mengulur waktu professor menyarankan agar melaksanakan peretunjukan gladiator dengan hewan buas. Ketua yang merasa terdesak memaksa Juru Sita untuk bertarung dengan Singa. Dengan kondisi singa yang tidak enak badan maka Juru Sita memenangkan pertarungan dan Singa tersebut juga menjadi sasaran rakyat dengan dibunuh dan di potong-potong.

- Permainan Bersama Ketua dan Profesor



Gambar 6. Permainan-Permainan Ketua

In Frame : Mikhail Zidane, Malik Fajar, Aris DW, Heryana Benu, Lifi Chaefi

Dalam adegan permainan bersama Ketua, tokoh Juru Sita ditimbulkan sisi kekanakannya. Karakternya terasa polos dan sederhana. Meskipun permainan-permainan tersebut merupakan manipulasi ketua agar Juru Sita mau memenggal kepala salah satu nabi. Pada saat ini perasaan Juru Sita dimanipulasi dan dipermainkan oleh Ketua.

- Membunuh Nabi



Gambar 7. Juru Sita Setelah Membunuh Nabi

In Frame : Aris DW, Lifi Chaefi, Heryana Benu, Mikhail Zidane, Malik Fajar

Membunuh Nabi menjadi titik balik paling penting bagi Tokoh Juru Sita, sebab disini insting membunuhnya mencuat ke permukaan. Moral,

Perilaku, emosi, dan sikap Juru Sita mengalami perubahan yang signifikan, Ia merasakan kepuasan ketika membunuh.

- Kematian Ketua dan Para Profesor



Gambar 8. Juru Sita Bersama Kepala-Kepala
In Frame : Malik Fajar

Kematian Ketua menimbulkan rasa senang dan puas pada diri Juru Sita sebab selama ini Ketua selalu memerintahkan tugas secara semena-mena terhadap Juru Sita. Sementara kematian para profesor menimbulkan kekesalan pada diri Juru Sita sebab Ia merasa sangat Lelah dan ingin beristirahat.

b. Perubahan dan Perkembangan Watak Tokoh

| Struktur Dramatik | Peristiwa | Tokoh |
|-------------------|--|------------------|
| Eksposisi | Perkenalan Tokoh Juru Sita sebagai bawahan Ketua | Juru Sita, Ketua |
| Insiden Permulaan | Perkenalan latar belakang Tokoh Juru Sita yang sebelumnya bekerja sebagai tukang kayu. | Juru Sita, Nabi |
| Pertumbuhan Laku | Juru Sita diperintahkan oleh Ketua untuk mengalihkan perhatian rakyat dengan cara melakukan aksi gladiator Bersama seekor Singa, | Juru Sita, Ketua |

| | | |
|----------------|---|--|
| | Pertarungan dimenangkan oleh Juru Sita yang kemudian Singa tersebut menjadi sasaran amukan Rakyat | |
| Krisis | Ketua memerintahkan Juru Sita untuk membunuh salah satu Nabi dengan memenggal kepalanya menggunakan kapak. Juru Sita sempat menolak karena hatinya tidak mau melakukan itu. Disini juga menjadi titik balik moral serta perilaku Juru Sita. Dimana ia menikmati perasaan ketika membunuh seseorang dan ingin melakukannya lagi. | Juru Sita, Ketua, Melchior, Baltazar, Gasfar |
| Penurunan Laku | Juru Sita menikmati Teh manis sambil mendengarkan kegilaan Gasfar dan menata kepala-kepala para Nabi. Sikapnya terlalu tenang setelah apa yang terjadi. | Juru Sita, Gasfar |
| Keputusan | Juru Sita merasa senang ketika melihat kepala Ketua yang telah terpenggal, dan tidak merasa terganggu sama sekali melihat kematian para professor | Juru Sita, Melchior, Baltazar |

Tabel 1. Perkembangan Tokoh berdasarkan Struktur Dramatik

2.2.3 Hubungan Antar Tokoh Juru Sita dengan Tokoh Lainnya

"hubungan-hubungan antara sesama manusia, sepanjang hal ini berarti bahi kita dalam memperdalam pengetahuan kita tentang perhubungan-perhubungan dalam masyarakat. perhubungan-perhubungan ini menunjukkan sifat yang kurang atau lebih kekal : pertamanya golongan-golongan dan penggolongan-penggolongan (bangsa,

keluarga, perhimpunan, tingkatan, kelas, dan sebagainya)" (Bouman 'Ilmu Masyarakat Umum' 1953:9)

- Juru Sita dengan Ketua

Juru Sita dan Ketua memiliki hubungan seperti Tuan dan Budak, yang mana Ketua sebagai atasan/Bos Juru Sita selalu cerewet dan memerintah Juru Sita sesuka hatinya diluar tugasnya sebagai pemungut pajak. Perintah-perintah tak masuk akal seperti menenangkan massa dan bertarung dengan singa, menimbulkan kekesalan di hati Juru Sita sebagai bawahannya.

- Juru Sita dengan Gasfar

Jika dibandingkan dengan para professor lain Juru Sita paling sering berinteraksi secara langsung dengan asisten Profesor Gasfar. Dikerenakan guncangan yang dihadapi Gasfar ketika melihat para Nabi Dipenggal dan mati, Juru Sita seringkali hadir dan mendengarkan kegilaan serta racauan dari asisten professor Gasfar.

- Juru Sita dengan Melchior

Di dalam naskah tidak hamper tidak ada interaksi komunikasi secara langsung antara Juru Sita dan Ketua Profesor Melchior. Tetapi penilaian Melchior terhadap Juru Sita menjadi jelas setelah Juru Sita membunuh salah satu Nabi dan insting buasnya timbul. Dalam dialognya Melchior menanggapi bahwa Juru Sita Adalah raksasa yang haus darah.

- Juru Sita dengan Baltazar

Secara status sosial Juru Sita juga berada dibawah Para Professor termasuk juga professor Baltazar. Baltazar seringkali merasa terganggu dengan kehadiran Juru Sita yang dianggapnya dungu dan tidak berguna.

- Juru Sita dengan Nabi Kembar

Juru Sita tidak memiliki ikatan atau keterkaitan secara emosi dengan para Nabi, ia tidak merasa segan atau pun hormat kepada para Nabi, sehingga perlakuannya kepada mereka pun biasa saja, cenderung tidak terlalu peduli.

- Juru Sita dengan Primadona

Di dalam naskah Juru Sita tidak berhubungan secara langsung dengan Primadona, tetapi ketika Ia menonton primadona yang sedang bernyanyi Juru Sita merasa nyanyian Primadona sangat indah hingga Ia menangis tersedu-sedu.

2.2.4 Kedudukan Tokoh Juru Sita

Deutragonis

Menurut pendapat penulis, tokoh Juru Sita merupakan Tokoh Deutragonis yang juga menjadi antagonis dalam naskah ini dikarenakan Tokoh Juru Sita selalu hadir dalam setiap Keputusan yang dilakukan oleh para Antagonis. Ketidakkampuannya melakukan Tindakan yang lebih baik untuk menimbulkan kedamaian menjadi salah satu hal yang paling penting. Meskipun berusaha menentang tetapi Juru sita tidak mampu melawan kuasa Ketua dan Para Profesor yang merupakan atasannya.

Menurut Willy F. Sembung dalam buku 'Pengantar Kepada Analisis- Analisis Dramatugis Mendasar : Diktat Perkuliahan Analisis Sastra Drama Edisi Kedua di sebutkan dalam salah-satu contohnya bahwa seorang deutragonis bisa juga menjadi antagonis dalam saat yang bersamaan. Kenyataan ini sangat memungkinkan terjadi dan wajar adanya.

2.3 Rancangan dan Target Pencapaian

Berdasarkan apa yang penulis dapat dari naskah “Nabi Kembar” mengenai Tokoh Juru Sita, maka penulis menggunakan Buku “Menjadi Aktor” Karya Suyatna Anirun serta buku “Tentang Bermain Drama” Karya W. S. Rendra sebagai dasar rancangan pemeranan dalam seluruh proses pembangunan Tokoh Juru Sita. Selain itu buku “Teater Absurd” milik Martin Esslim menjadi dasar gagasan serta pengetahuan mengenai teater absurd dan metode non-realis. Dengan menggabungkan metode serta gagasan dari ketiga buku tersebut maka penulis menghadirkan Tokoh Juru Sita dengan bentuk Semi-Kartunis.





BAB III

PROSES GARAP TOKOH JURU SITA DALAM NASKAH 'NABI KEMBAR'

3.1 Proses Pemeranan Tokoh Juru Sita

3.1.1 Tahap Ekspolrasi



Gambar 9. Proses Latihan Pertunjukan 'Nabi Kembar'
In Frame Muhamad Malik Fajar, Mikhail Zidane, Hikari, Prabu

Eksplorasi merupakan sebagai tahapan paling awal yang dilakukan oleh seorang aktor, mulai dari analisis peran hingga pembentukan tokoh dalam diri seorang aktor. Proses ini akan terus berlangsung hingga pertunjukan tiba. Eksplorasi tokoh dilakukan dengan melakukan analisis terhadap Tokoh Juru Sita, mulai dari latar belakang, kondisi psikologis dan sosialnya, hingga sifat dan karakter tokoh tersebut. Dari hasil analisis tersebut dibentuklah konsep bentuk Tokoh, hal ini nantinya akan mempengaruhi bentuk tokoh baik secara kedalaman karakter hingga visualnya. "dalam konteks keaktoran, ternyata bukan hanya pada sesama aktor di kelompok teater, tetapi juga dengan karakter yang diperankan, walaupun keberadaan orang tersebut fiktif dan hanya bersifat karakter pemeranan."(Syahutari G, 2020, hal.178-179).

Seorang aktor harus bisa menguasai tiga jenis kesadaran diantaranya kesadaran tubuh, kesadaran akal, dan kesadaran jiwa “Semakin tinggi kemampuan seorang manusia menyadari adanya tiga kesadaran itu, dan semakin baik ia mengolah atau melatih mereka, maka semakin tinggi pula Tingkat (maqam) keseimbangan yang didapatnya (Radhar Panca Dahana ‘Teater dalam Tiga Dunia’ 2012:31)

Secara umum penulis menggunakan pendekatan realis serta beberapa metode dalam buku Suyatna Anirun untuk menciptakan peran tokoh Juru Sita dengan suara yang diberikan sedikit distorsi serta pembawaan peran semi-kartunis.

3.1.2 Tahap Evaluasi



*Gambar 10. Evaluasi Setelah Latihan
In Frame Aktor, Irwan Jamal S.Sn., M.Sn.*

Tahap evaluasi dilakukan bersamaan dengan tahap eksplorasi selama proses Garapan berlangsung. Evaluasi dilakukan setiap setelah Latihan berlangsung, maka tahap eksplorasi dan evaluasi tidak dapat dipisahkan. Sebab siklusnya akan terus berlangsung secara berputar eksplorasi-evaluasi-eksplorasi-evaluasi begitu seterusnya hingga proses Garapan selesai.

Tahap evaluasi dapat meningkatkan efektivitas proses eksplorasi. Sebab bagaimana pun seorang aktor tidak dapat melihat dirinya sendiri ketika ia berlatih, maka diperlukan sudut pandang lain untuk menilai apakah yang dilakukannya dalam adegan telah sesuai dengan apa yang diperlukan bagi tokoh tersebut. Tahap evaluasi membantu aktor melihat kesalahan atau ketidaksesuaian antara konsep peran penulis dengan apa yang penulis lakukan ketika Latihan. Biasanya tahap evaluasi dilakukan dalam bentuk forum diskusi diberikan antara aktor satu-sama lain atau pandangan luar baik dari pembimbing ataupun pihak-pihak lain yang biasanya melihat proses Latihan saat itu.

Dalam proses penciptaan peran dengan menggunakan distorsi suara serta pembawaan peran semi-kartunis penulis melakukan proses diskusi, mendapat beberapa masukan serta kritik sehingga terbentuklah karakter akhir yang dianggap paling sesuai dengan konsep serta keinginan dari penulis dan pembimbing.

3.1.3 Tahap Komposisi

“Komunikasi ekspresi adalah komunikasi yang menyampaikan sebuah makna, atau perasaan dari sebuah pesan dengan ekspresi wajah atau gerakan tubuh. Komunikasi ekspresi dalam permainan teater yang dilakukan dengan sengaja dan komunikasi ekspresi dapat dilakukan tanpa adanya pesan verbal. Komunikasi sangat penting dalam sebuah dialog dan komunikasi ekspresi yang baik adalah komunikasi yang menyampaikan sebuah makna dan jujur dari dalam diri.” (Agustino, 2021, hal.46).

Tahapan ini merupakan tahap terakhir dalam proses pembentukan Tokoh bagi seorang Aktor. Pada saat ini aktor telah siap untuk

menampilkan bentuk akhir di atas panggung. Proses yang telah selesai dan kemudian dipertanggungjawabkan ketika ujian telah selesai. Berikut Adalah komposisi Tokoh Juru Sita yang dibuat oleh Penulis:

| No | Eksplorasi | Evaluasi |
|----|-----------------------|--|
| 1 | Tubuh Tokoh Juru Sita | Pembawaan karakter Juru Sita dengan perilaku serta bentuk semi-kartunis, sehingga Gerakan-gerakan yang dilakukan serta bentuk tubuh yang diciptakan dibesar-besarkan untuk mengeksplorasi emosi yang melekat pada dirinya. Adegan-adegan yang dibuat simbolis, menciptakan tubuh yang terlihat lebih artifisial. |
| 2 | Vokal Tokoh Juru Sita | Penggunaan distorsi suara dari suara asli juga dilakukan dalam upaya menciptakan peran tokoh Juru Sita yang terlihat semi-kartunis. Dalam beberapa adegan suara dibuat lebih polos seperti anak-anak. Sementara di beberapa addegan lain dibuat lebih kuat sebagai simbol kemarahan |
| 3 | Sukma Tokoh Juru Sita | Secara pendalaman karakter penulis menggunakan metode realis dari Suyatna Anirun sehingga kedalaman karakter dapat timbul dengan natural dalam diri penulis sebagai seorang aktor meskipun bentuk peran yang dibawakan bukanlah realis. |

Tabel 2. Komposisi Tokoh Juru Sita

3.2 Hambatan Proses

Beberapa hambatan yang di alami Adalah ruang Latihan yang terbatas. Ruang Latihan merupakan kebutuhan pokok dalam proses Latihan teater, namun pada saat yang bersamaan Gedung Jurusan teater sedang melakukan renovasi dengan skala yang cukup besar, sehingga hanya ada sedikit sekali ruangan yang bisa dipakai untuk Latihan. Pada masa awal-awal Latihan satu ruangan digunakan oleh tiga kelompok sehingga waktu Latihan sangat sedikit, kemudian Kami mendapatkan ruangan baru yang digunakan oleh dua kelompok sehingga proses Latihan harus dibagi dua – siang dan malam. Keterbatasan ini tentu menjadi hambatan besar bagi kemajuan proses Latihan yang dilakukan, waktu Latihan menjadi sedikit karena ruangan yang harus dibagi.

Selain itu waktu proses yang pendek juga menambah sulitnya progress Latihan. Waktu yang pendek serta ruang yang terbatas semakin mempersempit waktu untuk berlatih secara komunal, sementara Latihan-latihan mandiri dalam konteks pendalaman karakter dilakukan diluar waktu-waktu Latihan komunal. Keterbatasan waktu menyebabkan progres artistik pada saat itu menjadi menyempit, kostum serta setting yang pada akhirnya bisa dipakai terlalu berdekatan dengan waktu pertunjukan sehingga menyebabkan pembiasaan ruang yang kurang maksimal. Beberapa masalah kecil seperti pendukung yang suka datang terlambat. Progress produksi yang agak lambat sehingga kurang maksimal, hal ini juga disebabkan karena waktu proses menuju pertunjukan yang terlalu singkat.

3.3 Perubahan-Perubahan dari Rencana Semula

Setiap proses Garapan teater tentunya akan mengalami perubahan seiring berjalannya Latihan. Perubahan-perubahan ini tentunya dilakukan dalam upaya menciptakan pertunjukan terbaik versi masing-masing. Begitu pun dalam proses garapan Tugas Akhir yang dilakukan oleh penulis kali ini. Perubahan paling penting yang di alami penulis salah satunya adalah pertukaran peran dari pemilihan awal peran. Ketika merancang konsep awal pertunjukan penulis menjadikan tokoh Ketua sebagai pilihan utama, sebab penulis menyukai karakteristik dari tokoh tersebut, namun setelah melakukan diskusi serta analisis lebih dalam tokoh juru Sita ternyata jauh lebih cocok dengan penulis secara karakteristik serta bentuk fisiologis. Pada akhirnya tokoh Juru Sita menjadi tokoh peran yang penulis bawakan untuk ujian Tugas Akhir Pemeranan kali ini.

3.4 Lokasi Pementasan



Gambar 11. Pertunjukan 'Nabi Kembar' di G.K. Sunan Ambu

In Frame Mikhail Zidane, Dhilla Handayani, Heryana Benu, Lifi Chaefi, Aris DW

Pertunjukan Tugas Akhir 'Nabi Kembar' dilaksanakan di Gedung Kesenian Sunan Ambu dengan bentuk panggung prosenium. Ruang ini

dipilih sebab dianggap paling sesuai dengan naskah yang dipilih yaitu naskah 'Nabi Kembar' dimana banyak teknis-teknis yang harus dilakukan dan lebih baik jika ada jarak antara penonton dan panggung. Sehingga akhirnya panggung dengan bentuk prosenium menjadi pilihan akhir bagi kami untuk menampilkan pertunjukan Tugas Akhir 'Nabi Kembar'.





BAB IV

PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Setelah melakukan proses analisis serta penafsiran tokoh Juru Sita dapat disimpulkan pendekatan yang dilakukan bisa menyampaikan pesan yang ada di dalam naskah 'Nabi Kembar' karya Slawomir Mrozek. "Komunikasi ekspresi adalah komunikasi yang menyampaikan sebuah makna, atau perasaan dari sebuah pesan dengan ekspresi wajah atau gerakan tubuh. Komunikasi ekspresi dalam permainan teater yang dilakukan dengan sengaja dan komunikasi ekspresi dapat dilakukan tanpa adanya pesan verbal. Komunikasi sangat penting dalam sebuah dialog dan komunikasi ekspresi yang baik adalah komunikasi yang menyampaikan sebuah makna dan jujur dari dalam diri." (Agustino, 2021, hal.46).

Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode pemeranan Suyatna Anirun sebagai dasar bagi seorang aktor dapat diterapkan meski dalam bentuk karakter yang tidak sepenuhnya realis dalam hal ini konsep pemeranan semi-kartunis. Pertunjukan kali ini dibawakan dengan bentuk yang berbeda dari pertunjukan-pertunjukan sebelumnya, begitupun dengan pembawaan Tokoh Juru Sita yang berbeda – dibuat lebih liar dan lincah. Meski begitu tetap diperlukan metode serta pengetahuan dari buku lain seperti Teknik-teknik dalam buku "Tentang Bermain Drama" milik W. S. Rendra serta Buku "Teater Absurd" milik Martin Esslin

4.2 Saran

Bagi aktor selanjutnya yang ingin membawakan Tokoh Juru Sita sebaiknya melakukan riset serta analisis naskah secara mendalam. Lakukan diskusi-diskusi dengan aktor lain, sutradara, dramaturg, atau orang yang dapat dipercaya keilmuannya dalam berteater atau membedah naskah, sehingga dapat sangat membantu dalam proses penemuan peran yang paling sesuai. Sebab naskah ini merupakan naskah yang cukup sulit dan memerlukan ketelitian dalam Upaya membedahnya.

Selain itu memperbanyak bacaan mengenai berbagai metode pemeranan serta pengetahuan mengenai teater Absurd akan sangat berguna dan membantu dalam proses pencarian serta pembentukan karakter tokoh Juru Sita. Penulis sangat menyarankan membaca buku-buku serta jurnal-jurnal terbaru yang terkait dengan naskah, metode pemeranan, serta pengetahuan tentang teater absurd, dan pemeranan non-realis.

Latihan-latihan harus dilaksanakan dengan giat, menawarkan perubahan-perubahan setiap harinya akan sangat membantu aktor dalam mengembangkan kemampuan serta kedekatan dengan peran. Dengan kata lain jangan berada di zona nyaman dan lakukan eksplorasi setiap harinya.

Sedangkan untuk keproduksian Tugas Akhir selanjutnya dengan naskah apapun sebaiknya membuat timeline produksi yang lebih terencana, sehingga tidak kewalahan di akhir menuju hari pertunjukan. Mempertimbangkan waktu editing serta konsep produksi yang harus sesuai dengan konsep pertunjukan.

Dalam mengolah sumber daya manusia juga harus sangat di maksimalkan sehingga teman-teman yang sudah bersedia membantu

dapat tersalurkan potensinya secara maksimal, selain itu juga harus tegas terhadap pendukung misalnya dari segi keterlambatan dan kehadiran. Perlu ditegaskan juga bahwa andil dari setiap pendukung sangat mempengaruhi progres serta jalannya pertunjukan sehingga setiap individunya dapat bertanggungjawab atas tugasnya masing-masing dengan lebih baik.



DAFTAR PUSTAKA

Agustino dkk. (2021). Komunikasi Ekspresi dalam Permainan Teater oleh Aktor Teater. *Koneksi*, 5(1), E-ISSN 2598-0785, hal.46. Diakses 21 Oktober 2025, dari Mendeley.com

Anirun, Suyatna. (1998). *Menjadi Aktor*. Bandung: STB, TBJB, dan PT. Rekamedia Multiprakarsa. Bandung.

Bourman, P.J., 1953. *Ilmu Masyarakat Umum*. Yayasan Pembangunan. Jakarta.

Dahana, Radhar Panca. 2012. *Teater dalam Tiga Dunia*. Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Kebudayaan.

Esslin, Martin. (1968). *Teater Absurd Edisi Revisi dan Lengkap*, Abdul Mukhid, 2008. Pustaka Banyumili. Mojokerto.

Jaeni. (2019). TEATER SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI PENDIDIKAN. *Jurnal ASPIKOM*, 3(6), ISSN 2087-0442, hal.1132-1138). Diakses 21 Oktober 2025, dari Mendeley.com

Maulana, Melia dkk. 2024. Struktur Dramatik Skema Hudson pada Naskah Drama "Krakatoa" Karya Mahdiduri. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Budaya*. E-ISSN 2809-5022. Hal. 5-8. Di akses tanggal 22 Oktober, dari jurnal radiasi. <https://share.google/ciYWUnqr8cEWcDvp8>

Navida, Salsabila., W, Devi. (2021). Analisis Tokoh Utama Pada Naskah Drama "Cermin" Karya Nano Rintiarno Dengan Pendekatan Ekspresif. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Undiksha* 11(3), ISSN 2614-4743, hal.310. Diakses 22 Oktober 2025, dari Mendeley.com

Rendra, W. S. (2017). *Tentang Bermain Drama*. Pustaka Jaya. Bandung.

Saptaria, Rikrik El. *ACTING HANDBOOK, Paduan Praktis Akting Untuk Film dan Teater*. Bandung: Rekayasa Sains, 2006.

Sarjono, Agus R. 2005. *Teater Tanpa Masa Silam : Sejumlah Esai Budaya Arifin C. Noer*. Dewan Kesenian Jakarta. Jakarta.

Semung, Willy F. 2014. *Pengantar Kepada Analisis- Analisis Dramatugis mendasar Diktat Perkuliahan Analisis Sastra Drama Jurusan Teater Edisi Kedua*. Jurusan Teater Sekolah Tinggi Seni Indonesi Bandung. Bandung.

Sumardjo, Jakob. 2000. *Filsafat Seni*. Penerbit ITB. Bandung.

Syahutari, Gladhys Elliona. (2020). Kesejahteraan Psikologis dalam Proses Kreatif Aktor Teater Satu. *Jurnal Kajian Seni*, 5(2), ISSN 2356-296X, hal.178-179. Diakses 22 Oktober 2025, dari Mendeley.com

Walgito, Prof. Dr. Bimo. 2005. *Pengantar Psikologi Umum*. C. V Andi Offset. Yogyakarta.

LAMPIRAN

Lampiran 1 : Catatan Evaluasi Latihan

| No | Tanggal | Kegiatan | Evaluasi |
|----|-----------------|-------------------|--|
| 1 | 01 September | Reading | Bang irwan -hafalan, kata-kata, kalimat kuatin -pelajari sejarahnya |
| 2 | 02 September | Bloking Adegan | -Pas ngomong " bukan demi" ketua : "putuskan" pingsan -ketua, melchior, balthazar, gaspar Liat keatas seperti harapan, liat cuaca -ketika ketua mau memegang Kampak ada suara rusuh, #Suasana chaos -ketika "binatang2 buas gladiator2" balthazar gaspar, melchior semua liat ke jurusita -balthazar: "itu urusan mu" liat ke jurusita, jalan ke belakang, -jurusita salah tingkah, -ketua: "....." jurusita takut -Gaspar "perutku mulas" geser sambil liat-melchior: "aku juga " mundur, dan lebih marah-Gaspar: "saya benci mereka" semua kaget -Gaspar "saya akan "diam ditengah-Ketika gaspar marah ketua, balthazar ,melchior nangkap -Balthazar setelah ngomong "satu sama lainnya" Gaspar langsung liat kampak Gaspar: "Kehendak tuhan "semua liat ke langit, ketua: "baik-baik" mundur semua-Seperti biasa |

| | | |
|--|--|--|
| | | <p>mutar, dan putaran terakhir Gaspar, balthazar, melchior langsung ke balkon kecuali ketua</p> <ul style="list-style-type: none"> -ketua tepukan tangannya harus kuat -Nabi 1,2 masuk langsung liat kampak -Nabi 2 ntar jalan" mereka pasti membuat pilihan" suara singa, setelah suara singa respon dulu langsung ke Kampak -Ketika jurusita masuk, ketua, Gaspar, melchior, balthazar itu gelisah -Jurusita disundul saja -"kadang-kadang" ketua move -ketika ketua move ke 3 orang Jurusita main2 kaya anak kecil-kepala jurusita di elus2 -ketua: "begini" -"syukurlah " jurusita jalan ke samping -Melchior: "saya harap semua sudah beres" itu perintah, balthazar liatin tangannya dan semua ikut melihat tangannya -setelah angin , suara Kampak jatuh , setelah itu semua respon-jurusita "yang lainnya" Masi diposisi disitu tapi udah masuk, Lalu jalan, -"Pergilah dan sesali perbuatan mu" kepala dulu -"rapihkan pakaian" siap siap menyambut nabi -gaspar "tuan2" tangannya sambil meluk kepala , jurusita liatin Gaspar, -"Boleh saya liat" Gaspar liat jurusita |
|--|--|--|

| | | | |
|---|-----------------|-------------------|---|
| | | | <p>-gaspar dibungkam oleh melchior dan balthazar-jurusita diam saja lalu balthazar dan melchior masuk diam dulu</p> <p>-balthazar kasi kepala ketua kepada jurusit</p> |
| 3 | 03 September | Bloking Adegan | <p>-MELCHIOR pas dialog "PERTAMA mari kita selidiki" KE SI GASPAR, habis itu ke ketua-ketika balthazar dialog " kami cenderung..." melchior move</p> <p>-Nabi 2 dialog " jadi kau jurusita disini" jangan langsung dan jurusita balik ke depan</p> <p>-Jurusita masukin uangnya</p> <p>-Ketua ambil uangnya dari jurusita</p> <p>-gaspar lagi ngintip baru melchior dialog " kawan apa yang kau kerjakan"</p> <p>-bloking ketua pas dialog makin banyak makin baik-ketua pas dialog "kita bisa singkirkan kedua kalau " Bagi 3</p> <p>-ketua pas dialog "saya senang sekali dalam keadaan baik" itu jangan baik</p> <p>-ketua pas dialog "bagus" kurang gembira</p> <p>-Nabi2 Belajar tekanan dinamik</p> <p>-ketua dialog "rakyat menginginkan...." Tekanan dinamik</p> <p>-ketua dialog" siapa yang jadi" diem dulu baru arloji Hal 25</p> <p>-Pas dialog jurusita " bos, mereka mulai bosan" jurusita dan ketua move ke depan</p> <p>-dialog balthazar "gladiator2" juru sita kabur hal 25</p> |

| | | | |
|---|-----------------|-------------------|--|
| | | | <p>-pas dialog melchior " ya. Nah, tidak terlaksana" semua marah ke jurusita terus balik lagi</p> <p>-dialog ketua " jangan, mari kita main yang lain " lebih kejam</p> <p>-pas dialog jurusita " sesuatu yang tajam.gunting" jangan liat ke belakang</p> <p>-ketua sambil ngomong jangan ada jeda supra melchior kena</p> <p>-pause kepada Balthazar tangannya langsung seperti berdoa sambil jalan</p> <p>-Melchior "saya akan jemput dia kekiri dulu-Bathazar pas dialog " dimana beliau "lebih penasaran</p> <p>-dialog jurusita "Boleh saya lihat "kampaknya ditaikin</p> <p>-pas dialog jurusita "kau tidak ingat mana yang pertama" Gaspar liatin kepala nabi</p> |
| 4 | 04 September | Bloking Adegan | <p>- Hal 11 Melchior dialog " kebenaran yang terbagi yang menjelma dalam satu orang" PELAN2- ketua pas dialog "kita bisa singkirkan " Penggalannya</p> <p>- ketua dan balthazar kurang ribut</p> <p>- pas dialog ketua "binasakan" ke3 profesor melihat</p> <p>- melchior pas dialog "saya tidak mengucapkan... "</p> <p>Sedikit lari dan move ke pinggir kanan</p> <p>- sebelum dialog ketua " kita harus mengerjakan sesuatu " suara arloji dulu- dialog ketua " kita harus dapat berbuat sesuatu " ketegangannya kurang</p> |

| | | |
|--|--|---|
| | | <ul style="list-style-type: none"> - sesudah dialog jurusita" apakah kau masih membutuhkan aku, tuan? Langsung dialog tapi belum jalan , jalannya abis dialog ketua " lebih baik yang sudah2" - Ketika jurusita ngasah semua liat dulu baru cuci tangan - dialog Nabi 1 "kebunku banyak pohon Prambos" lebih keras - Nabi 1,2 hampir semua dialog seperti baca puisi saja - Sesudah dialog Nabi 2 " atau mengelapkannya dengan hati2 pada jubah mereka" setelah meliha t, Nabi 1,2 geser - dialog kepala yang "Professor melchior benar." Maju jalan dan mendekati Nabi 1,2 - Bikin jam 2 dimensi - bunyi jatuh Kampak pake efek - dialog kepala " jangan banyak bicara" lebih tegas - dialog kepala " apa alasanmu" lebih kesal - Hal 24 dialog melchior "maaf. Saya kehilangan alurnya" itu lebih lemas - hal 25 dialog ketua " kami yang akan memilih nabi " itu tegas- dialog balthazar " Binatang- binatang buas " Jurusita lari - Hal 26 dialog Balthazar" itu urusan mu " ketua mikir dulu baru semua liat jurusita |
|--|--|---|

| | | | |
|---|-----------------|-------------------|--|
| | | | <ul style="list-style-type: none"> - hal 26 dialog ketua " Yang mana" lebih diliatin- Gaspar ketika dialog " perut saya sedikit mulas " sambil jalan - dan sehabis itu melchior liat dulu gaspar baru dialog - Hal 33 dialog ketua " Mari kita Main" Jurusita lompat - Hal 36 dialog gaspar "saya perlu udara segar (ketiga orang Professor keluar) Ketua liat dulu baru dialog |
| 5 | 16 September | Bloking Adegan | <p>-A LIFI</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Walau pun bercanda tapi harus jelas motif2nya 2. Musik dicari lagi, dan perhalus lagi mana masuk mana out 3. Artistik secepatnya bikin time schedulle 4. Jam 15.30oltub <p>Rere</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mencari awak pentas dan di fiksnya hari kamis |
| 5 | 17 September | Bloking Adegan | <ol style="list-style-type: none"> 1. Hal 28 Nabi 1 Sebelum dialog setelah nabi 2 " mengapa tanya" mikir dulu 2. Suara singa pertama Nabi 1 move ke kanan sedikit lalu jalan ke kiri 3. Jangan "Kasih hening dulu " satu ke kiri satu kekanan" pelan 4. Ketua pas dialog " Biarkan dia" rada tersenyum 5. Melchior ketika dialog "ketika semua adalah manusia" nada menjelaskan |

| | | | |
|---|-----------------|-------------------|--|
| | | | <p>6. Ketika habis dialog melchior" satu nabi " balthazar jalan dan semua liat ke dia</p> <p>7. Ketua ketika dialog " ini buktinya" dan memegang kepala nabi tangannya rada bergetar.</p> <p>8. Ketika ketua dialog " sementara itu saudara2 rapihkan dulu" rapihkan pakaiannya</p> <p>9. Pas dialog balthazar " mereka datang" sampai dialog melchior "mengapa ia tak datang?"</p> <p>10. Dialog Ketua " Malapetaka, saudara-saudara" ke 3 prosesor mundur</p> <p>11. Dialog Balthazar " Tuan kita tercinta!" Keluarin emosinya</p> <p>12. Sebelum Dialog Gaspar " Tapi untuk apa kepala ini?" Sebelum lanjut Dialog ambil dulu kepala 1 lagi</p> <p>13. Dialog Gaspar hal 48 "Kita" Tegas lanjut "kita harus bisa meramalkannya " itu menyimpulkan</p> <p>14. Sebelum dialog Balthazar "barang kali kita dapat menunggu" itu Takut, Move kedepan</p> <p>15. Dialog melchior" tapi dimana ketua kita?" Cari2b</p> <p>16. Dialog Melchior "Mari ikut" moventya ke kiri dulu baru kabur ke kanan</p> <p>17. Setelah dialog Jurusita "Orang bijaksana" melchior & balthazar masuk jangan main nyelonong liat ke 3 prosesor</p> <p>12. Dialog hal 18 ketua " ini ... Oh, tamu kita! " Lebih Excited</p> |
| 6 | 19 September | Bloking Adegan | 1. Dialog Melchior " cari jalan agar mereka tetap sibuk "Ketua dan melchior melihat ke sudut kanan |

| | | | |
|---|-----------------|-------------------|--|
| | | | <p>2. Dialog Ketua " Tinggalkan kami " Jurusita kasih buntelannya ke ketua dan dialog " sekalian ambikan pita serta bintang saya " tunjuk</p> <p>3. Sebelum dialog Melchior kepada Gaspar " kawan, apa yang kau kerjakan " Gaspar jongkok</p> <p>4. akhir hal 10 Gaspar, Ketua, Melchior Tektokan dialognya</p> <p>5. Melchior yang dialognya panjang hal 11 intonasinya pelan, lebih merenung</p> <p>6. Dialog Melchior " pragmatis bahwa rakyat " tunjuk ke rakyat</p> <p>7. Dialog Melchior hal 12 " saudara-saudara " Tegur</p> <p>8. Dialog Ketua " kita harus latihan mengerjakan sesuatu. Mana Si jurusita? Seharusnya ia disini" Wajahnya harus tegang</p> <p>9. Dialog Gaspar " mungkin jalannya terhalang. Mungkin mereka melukainya " Move ke panggung kiri</p> <p>10. Dialog Melchior " akhirnya telah kau matikan ia " bahagia</p> <p>11. Dialog Ketua " Lebih dari yang sudah2 " lihat dulu ke 3 prosesor dan dialog " Bagus kalau begitu kau tau caranya memotong kepala " penggalangannya harus jelas dan dialog " Perhatian baik2 " Sekali-kali</p> |
| 7 | 23 September | Bloking Adegan | 1. Dialog Nabi 1 " Katakan pada mereka " Lebih mengancam |

| | | |
|--|--|--|
| | | <p>2. Dialog jurusita " itulah mungkin sebabnya orang pada" Tunjuk rakyat, dan dialog "ada tempat untuk duduk" nafas terengah2</p> <p>3. Dialog Nabi 2 " saat yang tepat buat muncul " Nunjuk ke rakyat</p> <p>4. Dialog Nabi 2 " kapan kita mulai" lebih panjang</p> <p>5. Setelah dialog no 4 ketua datang tergesa-gesa membawa primadona dari sebelah kiri</p> <p>6. Dialog Nabi 2 "bulak balik ketika dialog " saya ingin bicara empat "</p> <p>7. Dialog Nabi 1 "saya juga" ketua tertawa setelah dialog Nabi 1 dan jalan ke belakang</p> <p>8. Dialog Nabi 1 "apa yang harus kita perbuat?" Pegang muka Nabi 2 begitupun sebaliknya</p> <p>9. Dialog Gaspar dan ketua hal 9 meneropong, lalu bergantian pegang teropongnya</p> <p>10. Habis dialog Ketua "nampaknya berhasil. Mereka melepaskannya" ketua kasih teropongnya ke Gaspar lalu Gaspar meneropong sambil tengkurep</p> <p>11. Dialog ketua " saya melihat begini : membutuhkan " Dialognya Semakin cepat</p> <p>12. Dialog ketua hal 14 " _ia melihat arlojinya_" semua kaget dan dialog " kita harus dapat berbuat sesuatu " kurang ketegangannya dan " _jurusita masuk dari kanan, timpang_ " nangisnya seperti primadona</p> |
|--|--|--|

| | | | |
|---|-----------------|-------------------|--|
| | | | <p>13. Dialog ketua hal 25 " Sebelah tiga puluh " lebih kesal-</p> <p>BANGIRWAN</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kita harus memberikan unsur2 yang jelas, ketika ada musik diberitahukan lebih kuat, seperti properti kepala diberitahukan karena akan terasa, 2. Tadi musik sangat membantu karena musik mencitrakan sebuah suasana 3. 3 orang Professor itu adalah Raja 4. Suara Kampak lebih panjang 5. Kostum mulai dipakai- <p>RERE</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Time schedule nya harus bikin lagi |
| 8 | 24 September | Bloking Adegan | <ol style="list-style-type: none"> 1. NABI KEMBAR masuk setelah musik meredup, berdiri dulu sesaat, kebawah dulu untuk menuju ke balkon 2. Ketua Sebelum kebalkon seperti mau ngomong ke jurusita dulu sedikit 3. Nabi 2 ketika dangan jangan saling memandang tapi Nabi 1 nyerong ke arah kiri dan Nabi 2 nyerong ke kanan 4. Dialog Balthazar " pasti ada sesuatu yang salah. Yang di umumkan cuma satu " Temponya lebih kuat dan tinggi 5. Dialog ketua yang " Rakyat. berharap hanya satu wakil kebenaran" seperti pusing 6. Sebelum dialog ketua " makin banyak makin baik. Kalau sama baiknya " Jalan dulu ke kanan dikit, |

| | | | |
|--|--|--|--|
| | | | <p>setelah itu melchior jalan kedekat Balthazar dan lebih geser ke kanan</p> <p>7. Dialog Gaspar " taruh digudang " gaspar harus sendirian</p> <p>8. Dialog Melchior " saya kira lebih baik dari orang lain " Move ke sebelah kiri</p> <p>9. Pas dialog Balthazar ".....kita akan..... " Balthazar, ketua, gaspar liat melchior</p> <p>10. Dialog ketua " idemukah itu profesor" move jangan terlalu dekat dengan melchior</p> <p>11. Ketika dialog Melchior _"(primadona menyanyikan lagu keras)"_ ketika menulis bergetar</p> <p>12. Ketika dialog ketua _(mengambil arloji saku berantai)_ semua diam kaku dan dialog " kita harus mengerjakan sesuatu" dialognya Deket melchior, balthazar, gaspar ingin tahu, lalu move ke Deket ketua dan melchior.</p> <p>13. Dialog kepala hal 20 _" (pause panjang. Kepala memutar arlojinya)"_ membeku ketika selesai suara arloji lanjut dialog</p> <p>14. Dialog ketua " Bagus!" Menyindir</p> <p>15. Dialog Melchior " kita binasakan saja umat manusia. " Lebih marah</p> <p>16. Dialog Melchior " apakah tadi kau pakai sabun? " Pegang tangan Balthazar</p> <p>Note bang Irwan :</p> <p>1. Dialog jurusita hal 46 "Boleh saya lihat" pake Kampak</p> |
|--|--|--|--|

| | | | |
|----|-----------------|-------------------|---|
| | | | <p>2. Dialog Melchior hal 51 "pintu kiri atau kanan" edit, yang di edit jurusita</p> <p>3. Nabi 2 ketika datang jangan saling memandang</p> <p>4. Pas dialog Balthazar hal 54 "semoga arwahnya dimuliyakan" kan itu sambil pegang kepala, nah kepalanya yang dipegang balthazar dikarungin juga</p> <p>5. Suara anjingnya harus terdengar jauh</p> |
| 9 | 26 September | Bloking Adegan | <p>1. Dialog Ketua hal 27 "Berikan itu padaku" jangan diberikan dulu kampaknya kepada Gaspar</p> <p>2. Dialog Balthazar "untuk membinasakan yang lain" diem dulu sambil dipegang dan dialog "dengan begitu kita tidak usah payah-payah" setelah ini simpan kampaknya dibawah</p> <p>3. Dialog ketua "Harapan terakhir" mundur dari Kampak</p> <p>4. Dialog ketua "main apa?" Lebih dicari lagi nada pertanyaannya (seperti ke anak kecil)</p> <p>5. Dialog jurusita "itu lompat-lompat?" Itu sudah sadar</p> <p>6. Dialog Melchior "pada saat-saat yang seberat ini" balthazar mulai mundur</p> <p>7. Dialog ketua "mengapa begitu lama?" Liat ke jurusita</p> <p>8. Sebelum Dialog Melchior hal 51 "tapi dimana ketua kita?" Bulak balik mencari ketua</p> |
| 10 | 30 September | Bloking Adegan | <p>1. Dialog Nabi 2 "saya? Ada kesalah pahaman" temponya lebih cepat lagi</p> <p>2. Dialog Ketua "Sebelas 30" temponya jangan turun</p> |

| | | | |
|----|---------------|-------------------|---|
| | | | <p>3. Dialog jurusita " BOSS!" Ke3 profesor mendekati kearah ketua</p> <p>4. Ketika dialog ketua _ (kepada jurusita)_ lewatnya kedepan Gaspar dan melchior</p> <p>5. Dialog ketua "kau lihat itu?" Cari timeeng waktunya</p> <p>6. Ketua ketika datang pas mau dialog Balthazar " Mereka datang " semenjak masuk harus nunduk</p> <p>7. Dialog Gaspar " Tidak, ini keterlaluhan. Absurd " pas absurdnya 2 kepala nabi harus ditangan para pembunuhnya-</p> <p>BANGIRWAN</p> <p>1. Paling kacau musik, putuskan musiknya</p> <p>2. Aktor jangan kehilangan tempo dan irama</p> <p>3. Harus Olah tubuh</p> <p>4. Vokal Melchior</p> <p>5. Jurusita jangan vokal distoksi</p> <p>6. Nabi1,2 tempo</p> <p>7. Dll, tempo dan irama lebih dikuatin lagi</p> <p>8. Musik baru 20%, belum ada apa2</p> <p>9. Persoalan dalam dialog dalam cerita nabi kembar</p> <p>PELAJARI</p> |
| 11 | 02 Oktober | Bloking Adegan | <p>1. Nyanyi Pertama PRIMADONA setelah dialog KETUA " Kau Naik " sebelum PRIMADONA nyanyi diem dulu menunggu musik, dan ketika ada suara sirine nyanyinya berhenti.</p> <p>2. Setelah dialog KETUA "hari belum habis" langsung ada angin dan ke 4 aktor melihat angin</p> |

| | | |
|--|--|--|
| | | <p>3. Dialog BALTHAZAR "Saya mohon jangan disetujui" pegang MELCHIOR, tetapi MELCHIOR Melepaskannya</p> <p>4. Dialog KETUA "biarkan dia" JURUSITA dilindungi, dipeluk, disayang2 dulu</p> <p>5. Dialog KETUA "pernah kau main pretty Penny?" Peluk lagi</p> <p>6. Dialog JURUSITA "Waktu saya kecil" kebawah sedikit,</p> <p>7. Langsung dialog KETUA "Bagus" ketua sambil ngelus2</p> <p>8. Setelah dialog KETUA "menyenangkan dalam dirimu?" Musik masuk</p> <p>9. Ketika dialog KETUA "Baik, mari kita main." Tambahin Jurusita nyaut "Mari" sambil lompat lompat</p> <p>10. Dialog KETUA "penggal kepala itu" Musik habis</p> <p>11. Ketika dialog JURUSITA "Harus teratur dong" Anginnya lebih kencang</p> <p>Note Bang Irwan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Jurusita yang ketawanya pakai, jadi kelihatan gilanya 2. Semua ketepatan timeeng, tempo, irama, 3. Cari bagaimana kata-kata itu bermakna, penggalan-penggalannya harus pas 4. Nabil,2 teksnya harus kuat dan jelas 5. Tekanan dinamik, |
|--|--|--|

| | | | |
|----|---------------|--------------------|---|
| 12 | 08 Oktober | Blokning Adegan | <ol style="list-style-type: none"> 1. Musik menggunakan stand partitur supaya bisa sambil melihat adegan 2. Karena waktu sebentar lagi, maka sudah mulai latihan dari awal sampe akhir tanpa cut 3. Teks lebih di cari maknanya 4. A Zidane dialognya sering seperti nanya, harusnya pernyataan malah seperti pertanyaan 5. Lebih di pahami lagi teksnya 6. Tafsir gasfar itu mules beneran 7. Prabu dan Hikari lagu dialog terus seperti itu aja. (Hikari harus terus latihan untuk selanjutnya) |
| 13 | 13 Oktober | Blokning Adegan | <ol style="list-style-type: none"> 1. Ketika musik gesekan Kampak, JURUSITA harus ikut gesek2 kampaknya biar pemusik tau 2. Volume musik ya kurang keras 3. NABI 2 Bagus ada perkembangan dalam pengucapan 4. Power Nabi 1 dan 2 Kurang tapi Nadanya sudah benar 5. Nabi 2 tidak boleh tunduk ketika berhadapan bersama orang 6. Ketika ada jam harus beku, tidak boleh ada pergerakan 7. Bunyi jatuh bukan yang itu 8. Ketika dialog GASPAR "syarafkuuuu!" musik telat harusnya langsung dan ketika dialog BALTHAZAR "tidak usah payah-payah" barus selesai musiknya 9. 3 orang bijaksana harus terlihat ngintipnya |

| | | | |
|--|--|--|--|
| | | | <p>10. Adegan Kampak 2 NABI Di revisi</p> <p>11. Di adegan Nabi yang salib ditengah aja</p> <p>12. Sesudah dialog KETUA "dia hanya menjalankan tugas" langsung musik masuk</p> <p>13. Dialog JURUSITA "paling tidak saya" penggalangannya salah</p> <p>14. Musik untuk anak kecilnya kurang tepat</p> <p>15. Musiknya harus seperti khayalan</p> <p>16. Musik itu berhenti ketika Kampak diayunkan</p> <p>17. Mukulnya jangan ke ketua karna itu Imajinasi</p> <p>18. Dialog Melchior "Kita semua adalah manusia . . ." Adegan bagian ini bakal di revisi</p> <p>19. Dialog GASPAR "Jangan khawatir, saya tahu segalanya, Saya larang mereka akan menumpahkan sesuatu kepadamu" dihapus atau kelewat?</p> <p>20. Setelah pembunuhan nabi MUSIK harus ada terus</p> <p>21. Dialog BALTHAZAR "sudah terlambat" kurang tepat cara pengucapannya dan harus seperti khawatir/takut</p> <p>22. Adegan setelah dialog JURUSITA "Ada apa? tidak ada khotbah hari ini? MELCHIOR DAN BALTHAZAR Harus seperti berbohong</p> <p>23. Balthazar ketika memberikan kepala yang dikarungin, harus dibagikan ini tidak dikarungin</p> <p>24. Sebelum dialog JURUSITA "Tergesa-gesa benar mereka!" _(Abang akan kasih tau maknanya)_</p> |
|--|--|--|--|

| | | | |
|--|--|--|--|
| | | | <p>25. Endingnya Musik Petir terus yang ada anginnya sampai selesai</p> <p>Note:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Adegan Kampak 2 Nabi, Sekarang diambil aja sama Nabi 2 dan langsung dikasih 2. Untuk Jurusita Artinya apakah anda sudah dewasa atau belum 3. Sebelum itu pertengkaran antara ketua dan 3 orang bijaksana harus ada ketegangan2 4. Balthazar pengertiannya jadi salah cari lagi 5. Kenanya dengan timeeng 6. Tindakannya harus diperjelas 7. Harus kena mereka tampak membunuh, tidak ada kalimat motiv pembunuhan, Contoh : 30S PKI 8. Subteks nya harus kena 9. Ketika datang Melchior dan Balthazar berbohong dan harus kena bohongnya <p>Saran Hikari :</p> <p>Variasi drum Kerajaan jangan itu2 aja terlalu repetisi</p> <p>+</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kita udah mendekati H pertunjukan, kita tidak pernah menyatu, kita kapan merealisasikan adegan? 2. Pemusik Lebih Komunikasi 3. Pemusik Saran bang Irwan : Bikin Partitur 4. KEPALA GAK JADI-JADI MENJADI PR 5. Globe? |
|--|--|--|--|

| | | | |
|----|---------------|-------------------|---|
| 14 | 17 Oktober | Bloking Adegan | <p>- CUT TO CUT</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Adegan Nabijalan harus sinkron setelah ditempat melihat keatas dan tangan kanan diangkat 2. Dialog "satu-satunya" nabi 2 langsung muter, tangan kanan sampai keluar 3. Dialog "kebunku" balik badan sejajar 4. Awal masuk semua aktor yang masuk ke panggung agak Tergesa-gesa 5. Pas adegan berunding muter dulu sekali 6. Jurusita lebih tengil, dan jail lagi tapi jangan kayak ke kanak2an 7. Nabi 1,2 tangan nya bergerak terus ketika adegan ngaca 8. Gaspar menari ketika melihat primadona dan langsung dialog Melchior "kawan, apayang kau kerjakan" 9. ketika Gaspar mau ngomong lalu jalan di potong oleh melchior 10. Ketua Ikutin melchior lalu di ikutin ke2 profesor dan sekali-kali melihat buku 11. Sebelum dialog Melchior melanjutkan dialog " Tapi yang paling menakjubkan....." Jalan dulu sendiri, lalu setelah dialog sebelum dialog "oh Tuhan" jalan kedepan 2 profesor dan ketua 12. Dialog Balthazar "itulah kesalahan khas politisi2 praktis." lebih tegas |
|----|---------------|-------------------|---|

| | | |
|--|--|--|
| | | <p>13. Dialog ketua " tidak soal" diam sedikit, tenang lalu lanjut, dan sesudah habis dialog hening dulu sejenak di lanjut Gaspar "taruh digudang"</p> <p>14. Ketika dialog jurusita "tuan, apakah aku " Sudah tidak nangis</p> <p>15. Kurang panjang Musik Kampak jatuh</p> <p>16. Ketika habis dialog Ketua "dia di lapangan" jurusita bajunya diangkat oleh ketua</p> <p>17. Sebelum ketua dialog "pernah kau main pretty Penny?" Nyamperin ke3 profesor seperti berbisik</p> <p>18. Habis dialog ketua "Mari kita main" ketua dan 3 prosesor memutari jurusita</p> <p>19. Suara ketua dialog "anak kecil dapat melakukannya" berubah suaranya</p> <p>20. Ketika JURUSITA melemparkan Kampak/ menolak ke3 profesor maju mendekati</p> <p>21. Ketika JURUSITA mau kabur dihalangin oleh ke3profesor dan adegan ketua marah ke jurusita ke 3 profesor move ke belakang sambil berpegangan tangan dan naik ke balkon</p> <p>22. Balthazar kurang keras ketika dialog "mereka datang"</p> <p>23. Ke3 profesor heran ketika ketua datang</p> <p>24. Ketika dialog ketua " malapetaka. " Balthazar dan melchior mundur</p> <p>25. Dialog Melchior "ramalan saya gelap" bukunya jatuh</p> <p>26. Wajahnya liatin ke penonton</p> |
|--|--|--|

| | | | |
|----|---------------|-------------------|---|
| | | | <p>27. Sesudah dialog jurusita "saya biarkan mereka masuk istana" suara drum lalu Gaspar move ke balkon kanan dan semua aktor melihat</p> <p>28. Gaspar ketika adegan memperlihatkan wajah satu-satu dulu baru ke2nya</p> <p>29. Ketika dialog jurusita "maaf profesor" kepalanya bawa dari gaspar-</p> <p>EVALUASI-BANG IRWAN</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Explore terus biar semakin kuat komedi hitamnya 2. Tempo sudah okee, dan Tempo seperti itu butuh kebugaran (OLAH TUBUH) 3. KEPALA LAMABANGETJADINYA, RAMBUT?- RIA <p>Banyak tabrakan bikin lebih sinkron-</p> <p>LIFI</p> <p>ARTISTIK KENAPA NGGAK PREPARE? - RERE</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. PEMUSIK JADINYA RIO SAJA? 2. Kita sedang mencari pemakeup, masih kurang pemakeupnya satu |
| 15 | 20 Oktober | Bloking Adegan | <p>- CUT TO CUT</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Nabi 1,2 gak kembar (gerakannya gak sama) 2. Ketika dialog ketua "tidak segampang itu" melchior coba dituntun 3. Ketika ada jam dinding Sebelum dialog ketua "binasakan satu diantara mereka" mending nunduk lagi aja |

| | | | |
|--|--|--|--|
| | | | <p>4. Dialog ketua "kepentingan pribadi" jangan seperti nanya</p> <p>5. Kampak jatuh para nabi lihat kedepan saja</p> <p>6. Ketika adegan gaspar ngamuk hal 27 Balthazar telat ketika ngambil gaspar</p> <p>7. Hati hati ketika jurusita membanting Kampak karena terlihat dari kardus</p> <p>8. Ketika dialog Balthazar hal 39 "Saya ragu2" semuanya mendekat, melihat tangan Balthazar lalu lihat tangan masing-masing</p> <p>9. Jurusita kurang gilanya dan larinya jangan kedepan</p> <p>10. Adegan sebelum ending kepala ketua yang dipegang balthazar kondisikan-</p> <p>EVALUASI</p> <p>-RIA</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. NABI pas awal belum sinkron terus 2. Musik belum pas 3. For all hapalannya 4. Bakal bikin lagi time schedullenya 5. Time schedule dari pimpro tanggal 21 artistik sudah harus finish <p>-HIKARI</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Topeng kapan bisa dipakai? <p>-LIFI</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. pemusik segera mengejar dan bisa di fasilitasi oleh artistik agar suasana2 lebih terasa <p>-AID</p> |
|--|--|--|--|

| | | | |
|----|---------------|-------------------|---|
| | | | <p>1. Akan segera memposisikan dan akan mengobrol lagi dengan yang ujian (artistik)</p> <p>-BANGIRWAN</p> <p>1. Latihan tadi tawaran2 diawal dibuat lagi akan lebih berarti jika aktor menawarkan</p> <p>2. Akan selalu menjadi komedi hitam , tapi tidak akan jatuh pada bodoran OPJ dll.</p> <p>3. Karena kepala mahkota ketua terlalu serius coba diganti cari yang absurd</p> <p>4. Kostum juga terlalu serius, termasuk pencahaya, makeup, aksesoris, rambut, musik, dan adegan</p> <p>5. Seting artistik coba lebih absurd</p> <p>6. Yang masih bisa diperbaiki, perbaiki</p> <p>7. Kostum Ular dan Buaya?</p> <p>8. Tokoh2 disini adalah tokoh yang unik, ganjil bukan realis, menciptakan komedi hitam</p> <p>9. Komedi hitam tuh Tertawa tapisadar, dan cerdas</p> <p>10. Genderang kurangin beberapa</p> <p>11. Gambaran : Gaspar rambutnya gimbal, jurusita hanya memakai baju kulit domba, primadona hanya memakai baju kulit, ketua dia memakai sepatu booth, dia selalu bawa tongkat kecil,</p> <p>12. Semua orang bijaksana memakai sepatu boots semua</p> <p>13. Gambaran : Nabi tuh pakai baju kerah lalu pakai jubah.</p> |
| 16 | 21 Oktober | Bloking Adegan | <p>- CUT TO CUT</p> <p>1. pas masuk 3 orang bijaksana senyum</p> |

| | | | |
|--|--|--|---|
| | | | <p>2. Pas masuk jurusita (lampu muncul menyorot jam)</p> <p>3. Primadona dibawa pakai rantai kecil dileher</p> <p>4. Ketika masuk ketua senyum sambil jalan</p> <p>5. Ketika Nabi masuk ditengah dibawah jam</p> <p>6. Setiap dialog gerakan suka terhenti (terus bergerak)</p> <p>7. Nabi ketika masuk langsung liat tiang</p> <p>8. PRIMADONA ketika masuk senyum kedepan penonton dan melotot</p> <p>9. Pas nabi dialog mengadakan agreement (angkat satu tangan bersamaan)</p> <p>10. Primadona Gapapa asal pake celana pendek tidak usah buka baju</p> <p>11. Balthazar ketika dialog sering kali melirik ke temana bijaksana padahal tidak ada respon</p> <p>12. Balthazar harus dicari lagi suara seperti kartun</p> <p>13. Jurusita memakai topengnya pas disuruh bertarung</p> <p>14. Hati2 ketika melempar Kampak!</p> <p>15. Dan hati2 juga ketika membuka topeng lalu membantingnya KARENA Keliatan mainannya</p> <p>16. Untuk topeng jurusita terlalu sembunyi, coba lebih keliatan mukanya</p> <p>17. Dialog jurusita "dan mereka tidak mengijinkanku" jangan gitu penggalannya, lebih ditegasin saya</p> <p>18. Ketika dialog jurusita "Tampar dia!" kak mek doang</p> |
|--|--|--|---|

| | | |
|----|---------------|--|
| | | <p>19. Ketika dialog Melchior "Ia tidak boleh banyak bicara" ke jurusita dan dialog Balthazar "Ia perlu istirahat" juga ke jurusita-</p> <p>EVALUASI-BANG IRWAN</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Explorasi terus tapi hati2 2. Yang bahasa inggris jangan 3. Ini komedi hitam setelah pembunuhan nabi jangan bodor 4. Hati2 teks2 ketua paling negarawan jangan mengikuti ke 3 profesor 5. Setelah komedi2 terbitlah kegelapan tapi ketika pindah ada gradasi2nya 6. MUSIK salonnya ganti 7. Di studio terus running |
| 17 | 24 Oktober | <p>- RIA</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. KOSTUM Nabi Masih PR 2. Topeng Nabi-artistik 3. Pisau buat ngasah-artistik 4. Globe dan tiang bagaimana? 5. Musik tempo-nya, tidak pas seperti tidak pakai hati masih sangat kacau. 6. Lampu Lighting harus di ubah, balkon tidak terang 7. Makeup nya belum keliatan 8. Layout panggung dan lobby digital ? <p>- ZIDAN</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Jenuh sekali ketika latihan karena artistiknya masih belum beres |

| | | | |
|--|--|--|---|
| | | | <p>2. Artistik pengerjaannya molorr jadi tidak beres2 - FARID</p> <p>1. Lighting belum lengkap jadi Masi seadanya, Masi dimaksimalkan bukan berarti maksimal</p> <p>2. Penawaran2 Masih di coba2 dan dimaksimalkan , seperti di collor dll - Vera</p> <p>1. Makeup Masih meraba2, kita mengikuti warna tone kulit aktor</p> <p>2. Masi bingung harus mengikuti tone topeng atau tone kulit? (Pertanyaan untuk artistik)</p> <p>3. Penegasan2, fokusnya masih bingung</p> <p>4. Wig Balthazar?</p> <p>5. Hairdo belum ada dan Masi dicoba2 - DHILA</p> <p>1. Makeup metal, cuman antara lukisan muka dan tangan mau disinkronkan apa tidak? - MEK</p> <p>1. Mungkin sebetulnya garapan pemeran sudah beres, hanya detailnya kecil2nya</p> <p>2. Resah artistik itu aneh rasanya</p> <p>3. Ruangannya gajelas</p> <p>4. Dimaksimalkan lagi</p> <p>5. Artistik gak punya planning</p> <p>6. Setiap hari pemeranan latihan rasanya cape karena artistiknya gajelas</p> <p>7. Saran dari bang Irwan bertolak belakang - OCID</p> |
|--|--|--|---|

| | | | |
|----|---------------|-------------------|---|
| | | | <p>1. Abang minta tambahan kain merah, kelanjutannya ngobrol lagi</p> <p>- LIFI</p> <p>1. ARTISTIK kapan beresnya?</p> <p>2. ARTISTIK TIME SCHEDULE gajalan</p> <p>3. Butuh berapa hari kekurangan2 buat melengkapi kekurangan, kapan beresnya?</p> <p>4. Perlengkapan2 ketika running harus ada</p> <p>5. Setting efeknya seperti apa ketika pakai lampu</p> <p>6. Tidak ada izin2 lagi, tolong kosongkan sampai hari pertunjukan</p> <p>7. Musik Mumpung masih ada waktu masih bisa di otak-atik</p> <p>- HIKARI</p> <p>1. Mengingatkan perihal DECK Sunan Ambu</p> <p>- RERE</p> <p>1. H-3 POSTER</p> <p>2. KERAHIN SAJA PENDUKUNG</p> |
| 18 | 25 Oktober | Running Studio | <p>- <i>RUNNING (1.29.50,04 Jam)</i></p> <p>- RIA</p> <p>1. MUSIK Kacau dari awal</p> <p>2. Primadona Kalo lepas Rante lanjutin saja namanya running</p> <p>3. KOSTUM Kalo nggak keburu beli online, beli langsung saja</p> <p>- IBAN</p> <p>1. Malam ini pengerjaan</p> |

| | | | |
|--|--|--|---|
| | | | <p>- ZIDANE</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. MUSIK EXPLORE LAGI 2. Pisau absurd aja sekalian <p>-RIO</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. MUSIK masih harus membangun Chemistry antara Rio dan agga <p>- FARID</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Masih butuh latihan bersama Musik ketika adegan jam 2. Lampu jurusita ngasah ada penawaran dari Hikari bagaimana kalo zoom saja 3. Ending tadinya mau lebih keos tapi tidak terlalu keos 4. BANGBEN masuk dan keluar tidak sinkron <p>- HIKARI</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Hati hati ketika masuk dan keluar <p>-BANGBEN</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. KETIKA dialog "yang lainnya" langsung absurd <p>- JUKE</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. paling urgent kostum Nabi 2. Sepatu nabi gapapa seadanya aja ntar mau lapis dan Sepatu Melchior 3. Dan beberapa kostum mau dicuci <p>-BANGDEDE</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ARTISTIK ga dapet ini lagi dimana, tahun berapa 2. Seabsurd2nya mesti harus pasti, Contoh ketua pake mahkota Raja 3. Munculnya detail kalian yang cari |
|--|--|--|---|

| | | | |
|----|---------------|---------------|--|
| | | | <ol style="list-style-type: none"> 4. Kalo tidak baca sinopsisnya bakal tersesat 5. Aktor masih terlalu plat 6. Teropong kurang jelas arahnya 7. MEK Tidak melihat menjadi peran soalnya sehari2 seperti itu xixi 8. Paling ada karakter yaitu Bang Benu tapi terlalu over karena aktor lainnya tidak bisa mengimbangi 9. Dari kostum juga 10. Karakter masih sama semua |
| 19 | 28 Oktober | Cut To Cut | <ol style="list-style-type: none"> 1. Jurusita masuk jangan nungguin trompet 2. Musik jangan langsung terompet dulu nunggu jurusita ngeksplor terlebih dahulu 3. Dialog ketua " teman-teman dan saudara-saudara....." Pelan dulu, karena kalau langsung keras nanti penonton kaget 4. Jurusita ketika dialog awal ketua pas lagi pidato, dieumnya dibawah 5. Nabi kembar mending pas masuk diem nya di dekat tiang 6. Bloking balthazar yang pasti 7. Suara angin sesudah ke 3 profesor muter, melchior mengikuti ketua ke atas balkon 8. Dialog jurusita "tuan2" diatas balkon 9. Gaspar Handprop nya air dan obat 10. Balthazar dialog " kalau kita beri kesempatan kepada mereka. ..." Dialognya terus kelorong 11. Dialog jurusita "sama saja" sambil bawa kampak 12. Kompaknya harus terlihat |

| | | | |
|--|--|--|---|
| | | | <p>13. Pilar goyang ketua jangan di pilar aja</p> <p>14. Ketika dialog ketua dan nabi 2, balthazar gausah nulis kalo liat buku boleh tapi jangan nulis (karena sudah tegang</p> <p>15. Lifi terlalu tinggi, lain kali hati2</p> <p>- EVALUASI</p> <p>1. Setelah nabi terpenggal sudah tidak komedi lagi</p> <p>2. Semua hati2 vokal</p> <p>3. Adaptasi panggung, tangga bikin</p> <p>4. Ngasah diatas</p> <p>5. Cuci tangan di tengah</p> <p>6. Jurusita Setelah Kampak jatuh lalu naik ke atas</p> <p>7. SEKALI LAGI KAMPAK TERLIHAT SEPERTI BUSA</p> <p>8. Musik akan di ilangin beberapa soalnya mengganggu dialog dan Tempo</p> <p>9. Wajah nabi kalau nggak wajah Ocid/Azhari</p> <p>10. Ketua lontaran dialognya masih komedi cari seperti negarawan</p> <p>11. Pretty Penny ke3 profesor makan apaa aja contoh Lolly pop</p> <p>12. Padil kenapa bola tiba2 melayang sebelum minum teh</p> <p>- PENATAAN ARTISTIK</p> <p>1. Hindari ruangan yang berwarna putih</p> <p>- LAMPU</p> <p>1. lampu ada beberapa yang diganti</p> |
|--|--|--|---|

| | | | |
|----|---------------|----------------|--|
| | | | <p>- BUSANA</p> <p>1. Baju balthazar harus sama kekuatannya seperti Gaspar</p> <p>- KEPRODUKSIAN</p> <p>1. VIDEO TREASER LAGI di edit akan di upload hari ini atau dini hari</p> <p>2. Dan ujian pimpro minta siapa aja tu undangan</p> |
| 20 | 30 Oktober | Gladi Kotor | <p>1. Jurusita movenya jangan terlalu jauh</p> <p>2. Lampu Bocor</p> <p>3. Tangga sebelah kiri gaenak bikin goyang</p> <p>4. Jurusita pas ketua Dateng biasa aja jangan kaya kerajaan siliwangi</p> <p>5. Lempar topi jangan ke yang tadi</p> <p>6. Volume musik kalau ada dialog kecilin volumenya</p> <p>7. Balthazar kalau mau move tunggu beres dialog ketua</p> <p>8. Primadona masih terus seperti boneka pas yang ke 2</p> <p>9. Primadona ketika dialog kurang marah dan tidak kedengaran</p> <p>10. A Zidan jangan dialung-alung bala</p> <p>11. Adegan Cuci tangan agak maju</p> <p>12. Amek pas adegan dialog Balthazar "gladiator-gladiator" ke bawah balkon dan keluarnya kebelakang dan pake helm helm</p> <p>13. Nabi 2 kepalanya jangan terlalu keatas pas adegan penyaliban</p> |

| | | |
|--|--|--|
| | | <p>14. SEKALI LAGI MUSIK KETIKA DIALOG VOLUMENYA KECILIN</p> <p>15. Adegan ketua bawa kepala jangan pake karung</p> <p>16. Suara petir ketahan</p> <p>Note :</p> <p>1. Loli pop ?</p> <p>2. Obat & Gelas</p> <p>- EVALUASI</p> <p>-BANGIRWAN</p> <p>1. Aktor mainnya cukup keren, tapi tidak terbantu oleh lampu</p> <p>2. Setelah kematian nabi ada Tempo, ntar dibahas</p> <p>3. Keaktorannya harus di bangun pas adegan sudah kematian nabi jangan lembut2 sudah absurd</p> <p>4. Zidan setelah kematian nabi tidak absurd malam jadi formal</p> <p>-MAS FAJAR</p> <p>1. Where are you konsep? Harus bisa nge get semua penata, mulai komposisi warna antara kostum dan background warna merah</p> <p>2. Mending ganti kostum atau ganti warna dinding? Kostum ada beberapa yang di ganti</p> <p>3. Makeup bukan hanya muka pakaikan leging seperti Melchior</p> <p>4. Secara tensi harus di imbangi</p> <p>5. Secara konstruksi dan bentuk harus diperbaiki</p> <p>6. Cahaya punya visi apa?</p> |
|--|--|--|

| | | | |
|----|---------------|-----------------|--|
| | | | <p>7. Penataa artistik punya skenography lalu disalurkan kepada tim artistik</p> <p>8. Penata Jangan takut untuk negur</p> <p>9. Patokan penata lampu adalah naskah dan harus bikin break down dan di setorkan kepada penata artistik</p> <p>10. Banyak yang bisa di explore dibagian cahaya contoh di adegan Zidan</p> <p>11. Problem ketika adegan aktor ada yang kepotong harus konsisten</p> <p>12. Lampu Ada beberapa momen yang harus berubah ada yang harus ditebalkan dll</p> <p>13. Secara ruang dan ide gagasan ini apa?</p> <p>14. Jam fungsinya apa? Seperti di kesundaan</p> <p>15. Musik belum di balance</p> <p>16. Makeup primadona tidak nyatu dengan warna kulit</p> |
| 21 | 31 Oktober | Gladi Bersih | <p>-PAKYADI</p> <p>1. Ketika jam perubahan musik dan lampu kasih sesuatu hal yang besar</p> <p>2. Balance primadona dan suara anjing dan angin, jangan terlalu dominan anjing harus dominan angin</p> <p>3. Lampu jangan di matiin kasih remang2</p> <p>4. Primadona ketika diem Lampu jangan black out kasih aja remang,</p> <p>5. Jurusita hati2 ketika memegang kepala</p> <p>6. Ruangan permainan lebih di liarkan lagi, asikan lagi</p> |

| | | | |
|--|--|--|---|
| | | | <p>7. Lampu kasi ruangan saja biar lebih kuat</p> <p>-BANGIRWAN</p> <ol style="list-style-type: none">1. Musik jangan nanggung2. setelah kematian komedinya tidak kerasa hanya dialog saja3. Peti yang kotak di hitamkan saya4. Semua udah oke tinggal lampu saja di perkuat |
|--|--|--|---|



Lampiran 2 : Time schedule

| JADWAL LATIHAN NABI KEMBAR (OKTOBER) | | | | | | |
|--|--|--|--|---|--|--|
| MINGGU | SENIN | SELASA | RABU | KAMIS | JUMAT | SABTU |
| 28 | 29 | 30 | 1 Latihan 15:30 – 19:00 WIB (Ruangan 3.5) | 2 Latihan 19:00 – 22:00 WIB (Ruangan 3.5) | 3 Latihan 19:00 – 22:00 WIB (Ruangan 3.5) | 4 Latihan 19:00 – 22:00 WIB (Ruangan 3.5) |
| 5 | 6 Latihan 15:30 – 19:00 WIB (Ruangan 3.5) | 7 Latihan 15:30 – 19:00 WIB (Ruangan 3.5) | 8 Latihan 15:30 – 19:00 WIB (Ruangan 3.5) | 9 Latihan 15:30 – 19:00 WIB (Ruangan 3.5) | 10 Latihan 15:30 – 19:00 WIB (Ruangan 3.5) | 11 Latihan 15:30 – 19:00 WIB (Ruangan 3.5) |
| 12 | 13 Latihan 15:30 – 19:00 WIB (Ruangan 3.5) | 14 Latihan 15:30 – 19:00 WIB (Ruangan 3.5) | 15 Latihan 15:30 – 19:00 WIB (Ruangan 3.5) | 16 Latihan 19:00 – 22:00 WIB (Ruangan 3.5) | 17 Latihan 19:00 – 22:00 WIB (Ruangan 3.5) | 18 Latihan 19:00 – 22:00 WIB (Ruangan 3.5) |
| 19 | 20 Latihan 15:30 – 19:00 WIB (Ruangan 3.5) | 21 Latihan 15:30 – 19:00 WIB (Ruangan 3.5) | 22 Latihan 15:30 – 19:00 WIB (Ruangan 3.5) | 23 Latihan 15:30 – 19:00 WIB (Ruangan 3.5) | 24 Photo & Teaser 10:00 – 22:00 WIB (Studio Teater) | 25 Latihan 10:00 – 18:00 WIB (Studio Teater) |
| 26 Latihan 10:00 – 18:00 WIB (Studio Teater) | 27 Latihan 15:30 – 19:00 WIB (Patanjala) | 28 Latihan 15:30 – 19:00 WIB (Patanjala) | 29 Latihan 15:30 – 19:00 WIB (Patanjala) | 30 Gladi Kotor 10:00 – 23:00 WIB (Sunan Ambu) | 31 Gladi Bersih 10:00 – 23:00 WIB (Sunan Ambu) | 1 Pertunjukan 10:00 – 23:00 WIB (Sunan Ambu) |

Lampiran 3 : Rundown Gladi Kotor-Gladi Bersih-Hari Pertunjukan di G.K.
Sunan Ambu ISBI Bandung

RUNDOWN GLADI KOTOR
KAMIS, 30 OKTOBER 2025

| NO | KEGIATAN | WAKTU | DURASI | PIC | KETERANGAN |
|----|----------------------------------|---------------|--------|------------------------------------|--|
| 1 | LOADING IN DAN SET PANGGUNG | 01.00 - 03.00 | 120' | ALL TIM | LOADING BARANG DARI PATANJALA KE SUNAN AMBU OLEH SELURUH AWAK PENTAS |
| 2 | KUMPUL AWAK PENTAS | 09.00 - 10.00 | 60' | STAGE MANAGER | SELURUH AWAK PENTAS KUMPUL DI SUNAN AMBU |
| 3 | MAKE UP SET LIGHTING DAN PEMUSIK | 10.00 - 15.00 | 300' | AKTOR, PEMAKEUP, LIGHTING, PEMUSIK | AKTOR PERSIAPAN UNTUK MAKE UP, LIGHTING DAN PEMUSIK MEMPERSIAPKAN DI PANGGUNG |
| 4 | TEKNIS CUT TO CUT | 15.00 - 17.00 | 120' | AKTOR, LIGHTING, PEMUSIK | AKTOR COBA MELATIH DIALOG SERTA MOVE, TEKNIS LAMPU DAN MUSIK |
| 5 | ISHOMA | 17.00 - 18.30 | 90' | ALL TIM | ISTIRAHAT SHOLAT MAKAN |
| 6 | BRIEFING DAN STANDBY POSISI | 18.30 - 19.00 | 30' | AL TIM | SELURUH AWAK PENTAS KUMPUL UNTUK BRIEFING LALU STANDBY KE POSISI MASING-MASING |
| 7 | GLADI KOTOR | 19.00 - 21.00 | 120' | AKTOR, LIGHTING, PEMUSIK, ALL TIM | AKTOR STANDBY POSISI, MUSIK DAN LIGHTIG STANBY, TIM YANG LAIN MENONTON |
| 9 | EVALUASI | 21.00 - 22.00 | 60' | ALL TIM | SELURUH AWAK PENTAS BERKUMPUL UNTUK EVALUASI DI GLADI KOTOR |
| 10 | CLEAR AREA | 22.00 - 23.00 | 60' | ALL TIM | MEMBERSIHKAN GEDUNG SUNAN AMBU |

RUNDOWN GLADI BERSIH

JUM'AT, 31 OKTOBER 2025

| NO | KEGIATAN | WAKTU | DURASI | PIC | KETERANGAN |
|----|---|---------------|--------|--|--|
| 1 | KUMPUL PANITIA | 09.00 – 10.00 | 60' | STAGE MANAGER | SELURUH AWAK PENTAS KUMPUL DI SUNAN AMBU |
| 2 | MAKE UP CEK ARTISTIK PANGGUNG | 10.00 – 15.00 | 300' | AKTOR, PEMAKEUP, ARTISTIK, LIGHTING, PEMUSIK | AKTOR PERSIAPAN UNTUK MAKE UP, LIGHTING DAN PEMUSIK' ARTISTIK MEMPERSIAPKAN DI PANGGUNG |
| 4 | ORIENTASI PANGGUNG (MC, HYMNE AKTOR, CURTAIN CALL) | 15.00 – 17.00 | 120' | MC PENYANYI HYMNE | MENCOBA TEKNIS MC BESERTA NYANYIAN HYMNE AKTOR |
| 5 | ISHOMA | 17.00 – 18.30 | 90' | ALL TIM | ISTIRAHAT SHOLAT MAKAN |
| 6 | BRIEFING & STANDBY POSISI | 18.30 – 19.00 | 30' | AL TIM | SELURUH AWAK PENTAS KUMPUL UNTUK BRIEFING LALU STANDBY KE POSISI MASING-MASING |
| 7 | GLADI BERSIH | 19.00 – 21.00 | 120' | AKTOR, LIGHTING, PEMUSIK, ALL TIM | AKTOR STANDBY POSISI, MUSIK DAN LIGHTIG STANBY, TIM YANG LAIN MENONTON |

| | | | | | |
|----|------------|---------------|-----|---------|---|
| 9 | EVALUASI | 21.00 – 22.00 | 60' | ALL TIM | SELURUH AWAK PENTAS BERKUMPUL UNTUK EVALUASI DI GLADI BERSIH |
| 10 | CLEAR AREA | 22.00 – 23.00 | 60' | ALL TIM | MEMBERSIHKAN GEDUNG SUNAN AMBU |

RUNDOWN D-DAY PERTUNJUKAN





SABTU, 1 NOVEMBER 2025





| NO | KEGIATAN | WAKTU | DURASI | PIC | KETERANGAN |
|----|---|---------------|--------|--|--|
| 1 | KUMPUL PANITIA | 09.00 – 10.00 | 60' | STAGE MANAGER | SELURUH AWAK PENTAS KUMPUL DI SUNAN AMBU |
| 2 | MAKE UP CEK ARTISTIK PANGGUNG | 10.00 – 15.00 | 300' | AKTOR, PEMAKEUP, ARTISTIK, LIGHTING, PEMUSIK | AKTOR PERSIAPAN UNTUK MAKE UP, LIGHTING DAN PEMUSIK' ARTISTIK MEMPERSIAPKAN DI PANGGUNG |
| 4 | ORIENTASI PANGGUNG (MC, HYMNE AKTOR, CURTAIN CALL) | 15.00 – 17.00 | 120' | MC PENYANYI HYMNE | MENCOBA TEKNIS MC BESERTA NYANYIAN HYMNE AKTOR |
| 5 | ISHOMA | 17.00 – 18.30 | 90' | ALL TIM | ISTIRAHAT SHOLAT MAKAN |
| 6 | BRIEFING & STANDBY POSISI | 18.30 – 19.00 | 30' | AL TIM | SELURUH AWAK PENTAS KUMPUL UNTUK BRIEFING LALU STANDBY KE POSISI MASING-MASING |
| 7 | PERTUNJUKAN | 19.00 – 21.00 | 120' | AKTOR, LIGHTING, PEMUSIK, ALL TIM | AKTOR STANDBY POSISI, MUSIK DAN LIGHTIG STANBY, TIM YANG LAIN MENONTON |





| | | | | | |
|----|-------------|---------------|-----|--------------|---|
| 9 | SESI FOTO | 21.00 – 22.00 | 60' | ALL PENONTON | SESI FOTO SELURUH AWAK PENTAS DAN PENONTON LAINNYA |
| 10 | CLEAR AREA | 22.00 – 23.00 | 60' | ALL TIM | MEMBERSIHKAN GEDUNG SUNAN AMBU |
| 11 | LOADING OUT | 23.00 – 00.00 | 60' | ALL TIM | SELURUH AWAK PENTAS MEMBERESKAN SETTING DARI GEDUNG |








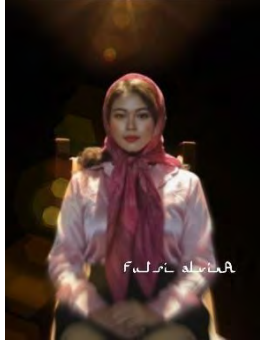


Lampiran 4 ; Daftar Seluruh Awak Pentas





| Nama | Peran | Foto |
|---------------------|------------------------------------|---|
| Muhamad Malik Fajar | Aktor Juru Sita |  |
| Mikhail Zidane | Aktor Ketua |  |
| Heryana Benu | Aktor Gasfar |  |
| Lifi Chaefy Febrian | Aktor Melchior Stage manager |  |

| | | |
|-------------------------|---------------------------|---|
| Aris Sugihartono DW | Aktor Baltazar |  |
| Hikari Rafif Maulana | Aktor Nabi Lighting |  |
| Prabu Muhammad Kustanto | Aktor Nabi |  |
| Dhilla Handayani | Aktor Primadona |  |

| | | |
|---|------------------------------|---|
| <p>Syarifah Noor Zuraida Azizah</p> | <p>Pimpinan Produksi</p> |  |
| <p>Virda Noerfadillah</p> | <p>Bendahara</p> |  |
| <p>Ria Fransa</p> | <p>Stage Manager</p> |  |
| <p>Salma Najiyah</p> | <p>Pencatat Adegan</p> |  |

| | | |
|------------------------------|-----------------|--|
| <p>Muhamad Kurniawan</p> | <p>Gilbrani</p> | <p>Penata Artistik</p>  |
| <p>Ahmad Rosidin</p> | <p>Crew Art</p> |  |
| <p>Muhammad Fadilah</p> | <p>Crew Art</p> |  |
| <p>Azhari Khairunnas</p> | <p>Crew Art</p> |  |

| | | |
|-----------------------------------|------------------|---|
| Zlatan Ibrahimovic Ridwanullah | Crew Art |  |
| Futri Alvina | Crew Art, Design |  |
| Bray Martin | Crew Art | |
| Rio Ramdani | Musik |  |
| Rai | Musik | |
| Radi Tajul | Sound Engineer | |
| Aidboyss | Lighting |  |

| | | |
|--------------------------------|---------------|---|
| Samsul Manux | Lighting |  |
| Julia Kencana Erawati | Penata Kostum | |
| Salmalia Larassari Alamsyah | Kostum |  |
| Riki Hermawan | Kostum | |
| Silmi Rahmawati | Kostum |  |
| Reva Faisa Rahma | Kostum |  |

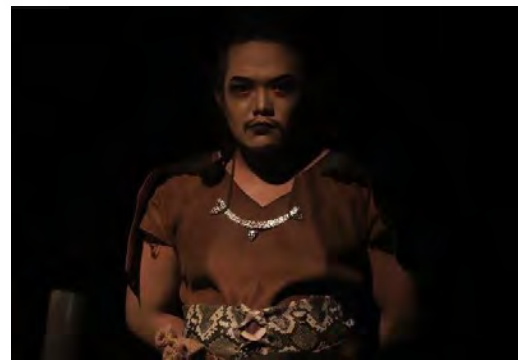
| | | |
|------------------|---------|---|
| Vera Nurmayasita | Make Up |  |
| Selly Indriyani | Make Up |  |
| Nur Hanifah | Make Up |  |
| Itokio | Hair Do |  |
| Dwi Noviyanti | Hair Do | |

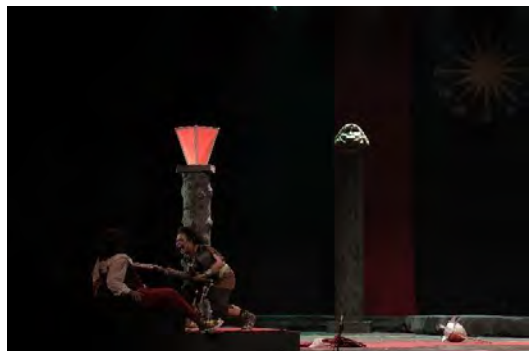
| | | |
|-----------------------|----------|---|
| Agung Ngrh | PDD |  |
| Ilham Maulana | Konsumsi |  |
| Helen Nabila Visyanti | Konsumsi |  |
| Ateng dan Kekasih | Konsumsi | |

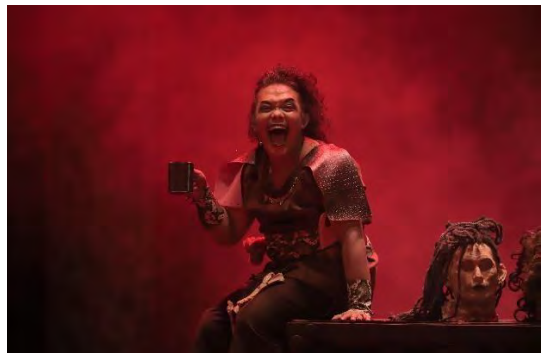
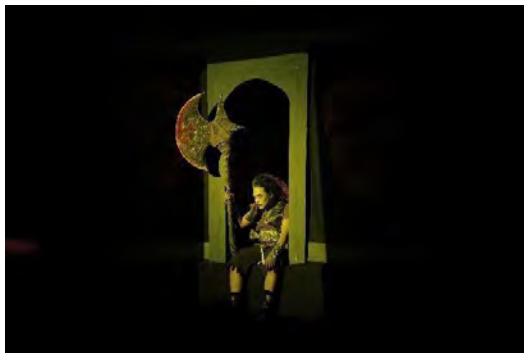
Lampiran 5 : Dokumentasi















Lampiran 6 : Poster

Poster 1



UJIAN TUGAS AKHIR MINAT PEMERANAN DAN PENATAAN ARTISTIK PROGRAM STUDI
SENI TEATER INSTITUT SENI BUDAYA INDONESIA BANDUNG

NABI KEMBAR

SEBUAH KOMEDI HITAM
KARYA SLAWOMIR MROZEK

PEMBIMBING PEMERANAN
IRWAN JAMAL S.SN., M.SN

PEMBIMBING ARTISTIK
YADI MULYADI S.SN., M.SN

MINAT PEMERANAN M MALIK FAJAR 211333091 MIKHAIL ZIDANE 211332055
MINAT PENATAAN ARTISTIK M GILBARNI KURNIAWAN 21133309
GEDUNG SUNAN AMBU ISBI BANDUNG
PUKUL 19.30
01 NOVEMBER 2025

AKTOR PENDUKUNG ARIS SUGIHARTONO DW | HERYANA BENU | LIFI CHAEFY FEBRIAN | HIKARI RAFIF MAULANA | PRABU MUHAMMAD KUSTANTO | DHILLA HANDAYANI | PIMPRO SYARIFAH NOOR ZURaida AZIZAH BENDAHARA VIRDA NOERFHADILLAH STAGER LIFI CHAEFY FEBRIAN | RIA FRANSA PENCATAT ADEGAN SALMA NAJIYAH PENATA ARTISTIK MUHAMMAD GILBARNI KURNIAWAN CREW, ART AHMAD ROSIDIN | MUHAMMAD FADILAH | AZHARI KHAIRUNNAS | ZLATAN IBRAHIMOVIC RIDWANULLAH | FUTRI ALVINA | BRAY MARTIN MUSIK RIO RAMDANI SOUND ENGINEER RADI TAJUL LIGHTNING KISANAK AID BOYSS | KISANAK MANUX | MAS ARI PENATA KOSTUM JUKE TIM KOSTUM SALMALIA LARASSARI ALAMSYAH | SILMI RAHMAWATI | REVA FAISA RAHMA | RK MAKE UP VERA NURMAYA | SELLY INDRİYANI | NUR HANIFAH HAIR DO ITOKIO | NOVIYANTI PDD AGUNG NUGRAHA DESIGN FUTRI ALVINA KONSUMSI ILHAM MAULANA | HELEN NABILA VISYANTI | ATENG DAN KEKASIH

Danjati Piktorial

Poster 2



UJIAN TUGAS AKHIR MINAT PEMERANAN DAN PENATAAN ARTISTIK PROGRAM STUDI
SENI TEATER INSTITUT SENI BUDAYA INDONESIA BANDUNG

NABI KEMBAR

SEBUAH KOMEDI HITAM
KARYA SLAWOMIR MROZEK

PEMBIMBING PEMERANAN
IRWAN JAMAL S.SN.,M.SN

PEMBIMBING ARTISTIK
YADI MULYADI S.SN.,M.SN

MINAT PEMERANAN M MALIK FAJAR 211333091 MIKHAIL ZIDANE 211332055
MINAT PENATAAN ARTISTIK M GILBARNI KURNIAWAN 21133309
GEDUNG SUNAN AMBU ISBI BANDUNG
PUKUL 19.30
01 NOVEMBER 2025

AKTOR PENDUKUNG ARIS SUGIHARTONO DW | HERYANA BENU | LIFI CHAEFY FEBRIAN | HIKARI RAFIF MAULANA |
PRABU MUHAMMAD KUSTANTO | DHILLA HANDAYAN | PIMPRO SYARIFAH NOOR ZURAIDA AZIZAH BENDAHARA VIRDA
NOERFHADILLAH STAGER LIFI CHAEFY FEBRIAN | RIA FRANSA PENCATAT ADEGAN SALMA NAJIYAH PENATA
ARTISTIK MUHAMAD GILBARNI KURNIAWAN CREW ART AHMAD ROSIDIN | MUHAMMAD FADILAH | AZHARI
KHAIRUNNAS | ZLATAN IBRAHIMOVIC RIDWANULLAH | FUTRI ALVINA | BRAY MARTIN MUSIK RIO RAMDANI SOUND
ENGINEER RADI TAJUL LIGHTNING KISANAK AID BOYSS | KISANAK MANUX | MAS ARI PENATA KOSTUM JUKE TIM
KOSTUM SALMALIA LARASSARI ALAMSYAH | SILMI RAHMAWATI | REVA FAISA RAHMA | RK MAKE UP VERA
NURMAYA | SELLY INDRIYANI | NUR HANIFAH HAIR DO ITOKIO | NOVIYANTI PDD AGUNG NUGRAHA DESIGN FUTRI
ALVINA KONSUMSI ILHAM MAULANA | HELEN NABILA VISYANTI | ATENG DAN KEKASIH

 Dainjati  PIKTORIAL  Bani Mandiri  

Poster 3



UJIAN TUGAS AKHIR MINAT PEMERANAN DAN PENATAAN ARTISTIK PROGRAM STUDI
SENI TEATER INSTITUT SENI BUDAYA INDONESIA BANDUNG

NABI KEMBAR

SEBUAH KOMEDI HITAM
KARYA SLAWOMIR MROZEK

PEMBIMBING PEMERANAN
IRWAN JAMAL S.SN., M.SN

PEMBIMBING ARTISTIK
YADI MULYADI S.SN., M.SN

MINAT PEMERANAN M MALIK FAJAR 211333091 MIKHAIL ZIDANE 211332055
MINAT PENATAAN ARTISTIK M GILBARNI KURNIAWAN 21133309
GEDUNG SUNAN AMBU ISBI BANDUNG
PUKUL 19.30
01 NOVEMBER 2025

AKTOR PENDUKUNG ARIS SUGIHARTONO DW | HERYANA BENU | LIFI CHAEFY FEBRIAN | HIKARI RAFIF MAULANA |
PRABU MUHAMMAD KUSTANTO | DHILLA HANDAYANI | PIMPRO SYARIFAH NOOR ZURAIDA AZIZAH BENDAHARA VIRDA
NOERFHADILLAH STAGER LIFI CHAEFY FEBRIAN | RIA FRANSA PENCATAT ADEGAN SALMA NAJIYAH PENATA
ARTISTIK MUHAMAD GILBARNI KURNIAWAN CREW ART AHMAD ROSIDIN | MUHAMMAD FADILAH | AZHARI
KHAIRUNNAS | ZLATAN IBRAHIMOVIC RIDWANULLAH | FUTRI ALVINA | BRAY MARTIN MUSIK RIO RAMDANI SOUND
ENGINEER RADI TAJUL LIGHTNING KISANAK AID BOYSS | KISANAK MANUX | MAS ARI PENATA KOSTUM JUKE TIM
KOSTUM SALMALIA LARASSARI ALAMSYAH | SILMI RAHMAWATI | REVA FAISA RAHMA | RK MAKE UP VERA
NURMAYA | SELLY INDRIYANI | NUR HANIFAH HAIR DO ITOKIO | NOVIYANTI PDD AGUNG NUGRAHA DESIGN FUTRI
ALVINA KONSUMSI ILHAM MAULANA | HELEN NABILA VISYANTI | ATENG DAN KEKASIH

Damjati Piktoral

Bani Mandiri

•

