

**KONSEP PEMERANAN TOKOH DIEGO DALAM NASKAH SAMPAR
(*L'ETAT DE SIEGE*) VERSI BAHASA FRANCIS, (*STATE OF SIEGE*)
VERSI BAHASA INGGRIS KARYA ALBERT CAMUS TERJEMAHAN
AHMAD ASNAWI**

SKRIPSI PEMERANAN SENI TEATER

**Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Seni
Pada Program Studi Seni Teater**

OLEH:

RIZKY HERDIANSYAH

NIM. 211333096



**PROGRAM STUDI TEATER
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI BUDAYA INDONESIA (ISBI) BANDUNG**

2025

HALAMAN PERSETUJUAN

**SKRIPSI KARYA SENI PEMERANAN
KONSEP PEMERANAN TOKOH DIEGO DALAM NASKAH SAMPAR
(L'ETAT DE SIEGE) VERSI BAHASA FRANCIS, (STATE OF SIEGE)
VERSI BAHASA INGGRIS KARYA ALBERT CAMUS TERJEMAHAN
AHMAD ASNAWI**

Diajukan oleh :

RIZKY HERDIANSYAH

211333096

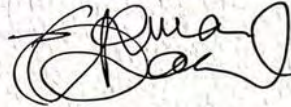
Disetujui oleh pembimbing untuk mengikuti ujian proposal Pada Program
Studi Seni Teater (S1) Fakultas Seni Pertunjukan, ISBI Bandung
Bandung, 23 Oktober 2025

Pembimbing 1



Prof. Dr. Benny Yohanes Timmermen.,
S.Sen. M.Hum
NIP.196202151987031004

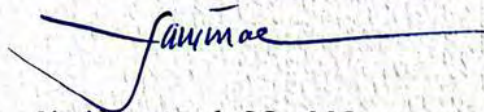
Pembimbing 2



Irwan Jamaludin, S.Sn., M.Sn
NIP.197406042023211002

Mengetahui,

Plt. Ketua Jurusan/Program Seni Teater



Yani Maemunah, S.Sn., M.Sn
NIP.197403131999032001

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI KARYA SENI PEMERANAN
KONSEP PEMERANAN TOKOH DIEGO DALAM NASKAH SAMPAR
(L'ETAT DE SIEGE) VERSI BAHASA FRANCIS, (STATE OF SIEGE)
VERSI BAHASA INGGRIS KARYA ALBERT CAMUS TERJEMAHAN
AHMAD ASNAWI


Oleh :


RIZKY HERDIANSYAH

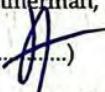
211333096

Telah dipertanggungjawabkan dihadapan Dewan Penguji
Pada tanggal 19 November 2025

Susunan Dewan Penguji

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

Penguji Advokasi : Prof. Dr. Benny Yohanes Timmerman, S.Sen. M.Hum. 

Penguji Ahli : Prof. Dr. Jaeni, S.Sn., M.Sn. 

Pertanggungjawaban tertulis Karya Seni pemeranan telah disahkan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Seni Program Studi Teater Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Bandung.

Mengetahui,

Plt. Ketua Jurusan
Program Studi Teater

Dekan
Fakultas Seni Pertunjukan



Yani Maemunah, S.Sn., M.Sn
NIP.197403131999032001



Dr. Ismet Ruchimat, S.Sen., M.Hum
NIP.196711141993022001

HALAMAN PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa SKRIPSI KARYA SENI PEMERANAN dengan judul **KONSEP PEMERANAN TOKOH DIEGO DALAM NASKAH SAMPAR (*L'ETAT DE SIEGE*) VERSI BAHASA FRANCIS, (*STATE OF SIEGE*) VERSI BAHASA INGGRIS KARYA ALBERT CAMUS TERJEMAHAN AHMAD ASNAWI** beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau tindakan plagiat melalui cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan akademik. Saya bertanggungjawab dengan keaslian karya ini siap menanggung risiko atau sanksi apabila dikemudian hari ditemukan hal-hal yang tidak sesuai dengan pernyataan ini.

Bandung, 23 Oktober 2025


METERAI
TEMPEL
4DDA3ANX190414566
RIZKY Nuruliah

211333096

ABSTRAK

Naskah SAMPAR yang ditulis oleh Albert Camus terjemahan Ahmad Asnawi menceritakan tentang sebuah peristiwa wabah yang di sebut Sampar. Wabah ini menyerang kota Cadiz, Spanyol. Diego menjadi tokoh yang dipilih untuk diperankan dalam lakon Naskah Sampar yang ditulis oleh Albert Camus terjemahan Ahmad Asnawi. Diego merupakan pemuda yang memberontak pada Sampar dan menggambarkan manusia absurd yang sadar dan berani menghadapi kehidupannya. Nyawanya selalu dalam bahaya, tetapi dia tidak pantang menyerah untuk merebut kebebasan bagi rakyat Cadiz. Diego selalu menunjukkan pada mereka, pentingnya bersuara dan bersikap berani melawan.

Dalam Buku "Menjadi Aktor" karya Suyatna Anirun menjadi bahan rujukan dalam proses mengidentifikasi dan pengembangan peran Diego. Metode pemeranan bertujuan sebagai pijakan dan rujukan dalam keaktoran untuk proses membangun karakter tokoh Penerapan metode pemeranan sangat penting dalam upaya mendalami peran karena menjadi penanda dan pengingat akan aturan-aturan pemeranan dan pertunjukan yang harus diperhatikan. Dengan melakukan analisa naskah, analisa karakter, observasi, eksplorasi serta latihan-latihan ketubuhan seperti; olah tubuh, olah vokal, dan olah sukma akan membantu aktor dalam proses kreatifnya.

Kata Kunci: *Sampar, Pemeranan Tokoh Diego, Metode Suyatna Anirun.*

ABSTRACT

The manuscript of SAMPAR written by Albert Camus and translated by Ahmad Asnawi, tells the story of an epidemic called Sampar This plague struck the city of Cadiz, Spain. Diego was chosen to play the role in the manuscript of sampar written by Albert Camus and translated by Ahmad Asnawi. Diego is a young man who rebels against Pestilence and portrays an absurd human being who is aware and brave in facing his life. His life is always in danger, but he never gives up in his quest to gain freedom for the people of Cadiz. Diego consistently demonstrates the importance of speaking up and daring to resist.

Suyatna Anirun's book "Menjadi Aktor" serves as a reference in the process of identifying and developing Diego's role. The acting method serves as a foundation and reference in acting, helping to develop character. The application of the acting method is crucial in deepening a role because it serves as a marker and reminder of the rules of acting and performance that must be observed. Script analysis, character analysis, observation, exploration, and physical exercises such as bodywork, vocal exercises, and spiritual exercises will assist actors in their creative process.

Keywords: *Sampar, Diego's character portrayal, suyatna anirun method.*

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, karena berkat dan rahmatnya penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini untuk menunjang tugas akhir sebagai mahasiswa jurusan teater Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Bandung. Atas dukungan moral dan materil yang diberikan dalam penyusunan Skripsi ini, penulis ucapkan banyak terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini. Tak lupa penulis juga mengucapkan terima kasih kepada pihak yang telah mendukung serta membantu penulis selama proses penyelesaian Proposal ini. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada:

1. Dr. Retno Dwimarwati, S.Sen., M.Hum selaku Rektor ISBI Bandung yang berperan sebagai pihak yang melegitimasi dalam bentuk pembubuhan tanda tangan ijazah;
2. Dr. Ismet Ruchimat, S.Sn, M.Hum selaku Dekan Fakultas Seni Pertunjukan yang berperan sebagai pihak yang melegitimasi dalam bentuk pembubuhan tanda tangan skripsi;
3. Yani Maemunah, S.Sn., M.Sn selaku Ketua Jurusan Seni Teater ISBI Bandung.
4. Prof. Dr. Benny Yohannes T, S.Sen., M.Hum. selaku pembimbing

satu yang selalu memberikan bimbingan dan nasehat selama proses penulisan Skripsi ini;

5. Irwan Jamal, S.Sn., M.Sn selaku pembimbing dua yang selalu memberi arahan dan nasehat selama proses penulisan Skripsi ini;
6. Dr. Tony Supartono, S.Sn., M.Sn selaku wali dosen yang selalu memberi arahan dan nasehat selama menjalankan proses akademik;
7. Kedua Orang Tua terkasih Ibu Entin dan Bapak Heri yang selalu mendo'akan serta memberi *support* baik dari moril dan materi yang tiada henti-hentinya dalam setiap prosesnya;
8. Dwi Nanda Perwira, Muhammad Rifaldi dan Virgiawan Pramuji selaku teman seperjuangan yang juga melaksanakan ujian bersama penulis, terimakasih telah bekerjasama dengan baik dan senantiasa meluangkan waktunya, semoga bisa meraih kesuksesan bersama-sama;
9. Septia Dwi Afni selaku pasangan terkasih yang senantiasa menemani dan selalu memberikan dukungan dalam setiap prosesnya;
10. Teman-teman lain yang hadir dalam kehidupan penulis yang tidak bisa disebutkan satu persatu;

11. Seluruh pendukung yang telah membantu perjalanan proses ini dari awal hingga akhir, terimakasih atas dedikasi yang diberikan.

Kalian terbaik!

12. Keluarga Mahasiswa Teater (KMT).

Akhir kata, penulis menyadari bahwa tulisan ini masih terdapat kekurangan dan kekeliruan permohonan maaf yang patut disampaikan, semoga skripsi ini dan penciptaan karya seni dapat memberikan manfaat untuk masa yang akan datang.



Bandung, 23 Oktober 2025

Penulis.

DAFTAR ISI

| | |
|--|-----|
| HALAMAN PERSETUJUAN | ii |
| HALAMAN PENGESAHAN | iii |
| HALAMAN PERNYATAAN | iv |
| ABSTRAK | v |
| KATA PENGANTAR | vii |
| DAFTAR ISI | x |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| 1.1 Latar Belakang | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah..... | 5 |
| 1.3 Tujuan Pemeranan | 5 |
| 1.4 Manfaat Pemeranan | 6 |
| 1.5 Tinjauan Pustaka | 7 |
| 1.6 Sistematika Penulisan | 14 |
| BAB II TAFSIR PERAN TOKOH DIEGO DALAM NASKAH | |
| SAMPAR..... | 15 |
| 2.1 Metode Pemeranan | 15 |
| 2.2 Tafsiran Tokoh | 23 |
| 2.3 Kedudukan Tokoh | 24 |

| | |
|---|----|
| 2.4 Hubungan Antar Tokoh..... | 25 |
| 2.5 Tafsir Terhadap Struktur Konflik | 26 |
| 2.6 Tafsir Tokoh Dan Upaya Yang Dilakukan | 27 |
| 2.7 Rancangan Dan Target Pencapaian | 27 |
| 2.8 Deskripsi Naskah Sampar | 31 |
| BAB III DESKRIPSI DAN PEMBAHASAN PEMERANAN..... | 35 |
| 3.1 Proses Pemeranan Tokoh Diego | 35 |
| BAB IV KESIMPULAN..... | 41 |
| 4.1 Kesimpulan | 41 |
| <i>Curriculum Vitae (CV)</i> | 43 |
| DAFTAR PUSTAKA..... | 46 |
| LAMPIRAN | 47 |

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Seni Teater merupakan bentuk seni pertunjukan yang didalamnya melibatkan penampilan drama dengan mempergunakan tubuh dan dialog sebagai media utama yang dipertontonkan kepada khalayak umum, adapun berbagai elemen yang menjadi pelengkap dalam sajian yaitu lakon, dialog, musik, gerakan, dan visual. Dalam drama setiap aktor dituntut untuk bisa masuk dan merasakan emosi sesuai dengan cerita yang dibawakan, sehingga apresiator juga dapat masuk dan merasakan kedalam setiap emosi yang ditampilkan oleh setiap aktor diatas panggung, maka dari itu aktor juga dituntut untuk berlatih secara disiplin dan teliti agar bisa menampilkan peran sesuai naskah dengan baik. Naskah Drama sering kali mengangkat isu, fenomena, juga persoalan kehidupan dan kemanusiaan lainnya yang mengandung nilai moral, juga mengandung sebuah makna dan pesan penting yang akan disampaikan kepada apresiator yang pada akhirnya tidak hanya menjadi sebuah tontonan melainkan sekaligus memberikan tuntunan atau pencerahan bagi para apresiator, seperti pada naskah lakon 'Sambar' Karya Albert Camus terjemahan Ahmad Asnawi.

Pemikiran Albert Camus tentang absurditas memberikan perspektif baru tentang makna hidup dan tantangan yang dihadapi manusia. Dengan menerima absurditas, manusia dapat menemukan kebebasan dan semangat untuk menjalani hidup dengan penuh makna, meskipun tanpa kepastian atau tujuan yang jelas. Albert Camus menganjurkan pemberontakan sebagai cara untuk menghadapi absurditas, yaitu dengan merangkul kebebasan, menjalani hidup dengan penuh gairah, dan menciptakan makna dalam tindakan sehari-hari, meskipun tanpa jaminan makna yang abadi.

Naskah Sampar menceritakan tentang perlawanan heroik, atau lebih tepatnya, tentang seperti apa tampilannya di masa yang tampaknya tidak ada harapan. Drama itu menelusuri Diego secara bertahap mengatasi ketakutannya, yang memungkinkannya untuk mengalahkan diktator. Meskipun Camus lelah tentang subordinasi lembaga individu terhadap kepastian ideologis gerakan massa, drama tersebut merupakan seruan yang fasih untuk tindakan kolektif. Tidak ada yang kurang akan dilakukan. Tetapi kolektif dibuat dari individu, dan drama tersebut mencapai klimaksnya karena menggambarkan kesadaran pribadi Diego bahwa ketakutan memberi tirani kekuatannya, dan karena menunjukkan upayanya untuk membangkitkan pikiran dan hati sesama warga negaranya

pada kebenaran moral yang akhirnya ini. Diego memang terlibat dalam tindakan pengorbanan tragis yang heroik pada akhirnya, namun tindakannya yang paling abadi adalah menjadi penghasut, kemudian penyelenggara, dan pada akhirnya menjadi sumber inspirasi moral untuk tindakan kolektif.

Naskah drama ini menceritakan tentang sebuah peristiwa wabah yang di sebut Sampar. Wabah ini menyerang kota Cadiz, Spanyol. Berawal dengan munculnya komet melintasi langit Cadiz, diiringi dengan sirene peringatan bahaya seperti akan perang menjadi sebuah awal pertanda seperti akan terjadinya perang. Pendudukan kota berpikir bahwa itu adalah pertanda akhir dunia atau Cadiz dalam bahaya. Pemerintah Cadiz menutupi cerita tersebut demi mencegah kepanikan meluas. Namun, ternyata ketenangan itu bukan karena keadaan yang baik-baik saja, melainkan buah dari pembodohan yang dilakukan secara sistematis oleh pemerintah yang korup. Pemerintah adalah sosok yang egois, mereka tidak betul-betul peduli pada rakyatnya. Sebab pembodohan sistematis itu, rakyat tidak sadar bahwa kehidupan mereka sebetulnya tidak baik-baik saja.

Komet datang berulang, meski tidak mendarat di kota Cadiz, namun nyatanya memang sebuah pertanda buruk. Korban dari masyarakat sipil

mulai berjatuh secara tiba-tiba. Tiap ada yang meninggal, mereka memiliki tanda bahwa sudah terinfeksi sampar. Kepanikan menular cepat, seperti api berjalan di atas minyak, pemerintah masih berusaha membodohi rakyatnya, sampai kemudian dua orang asing muncul menghadap Gubernur; satu tokoh bernama Sampar dan satunya lagi adalah Sekretaris.

Sampar adalah yang memiliki kuasa dan Sekretaris memegang buku berisikan daftar nama. Begitu nama dicoret oleh sang Sekretaris dari buku itu, maka hampir bisa dipastikan orang itu mati. Sampar dan Sekretaris merebut kekuasaan dari Gubernur (yang sebetulnya si Gubernur mencari aman sendiri). Gerbang-gerbang kota perlahan ditutup, sebagian penduduk kota Cadiz berusaha melarikan diri sebelum terjebak di dalam kota. Termasuk diantara mereka adalah para pemuka agama, yang tanpa menoleh ke belakang, meninggalkan jemaatnya. Seolah mereka sendiri takut dan tidak percaya lagi pada kekuasaan Tuhan, sebagaimana yang sering mereka serukan. Keduanya memerintah dengan tangan besi. Makanan di jatah, kehidupan diatur secara ketat, diberlakukan kerja paksa, dan mulut rakyat disumpal, tidak ada seorang pun yang boleh bicara tanpa izin.

Tokoh Diego dalam naskah lakon 'Sampar' Karya Albert Camus

terjemahan Ahmad Asnawi merupakan pemuda yang memberontak pada Sampar dan menggambarkan manusia absurd yang sadar dan berani menghadapi kehidupannya. Nyawanya selalu dalam bahaya, tetapi dia tidak pantang menyerah untuk merebut kebebasan bagi rakyat Cadiz. Diego selalu menunjukkan pada mereka, pentingnya bersuara dan bersikap berani melawan. Tokoh Diego menjadi peran penting karena tokoh Diego memiliki sikap yang berani melawan dan menyuarakan kebenarannya. Tokoh Diego pada naskah 'Sampar' juga memiliki bobot yang cukup untuk menunjang kebutuhan Tugas Akhir.

1.2 Rumusan Gagasan

1. Bagaimana cara menghidupkan tokoh Diego pada naskah Sampar?
2. Metode Apa yang digunakan untuk proses kreatif pemeranan dalam menerapkan Tokoh Diego?
3. Mengapa tokoh Diego dalam naskah Sampar ini menjadi tokoh penting?

1.3 Tujuan Pemeranan

1. Dalam menghidupkan tokoh Diego dalam naskah Sampar, penulis melakukan banyak cara salah satunya eksplorasi dan juga banyak

riset dengan karakter-karakter yang ada pada tokoh Diego, sehingga dapat memberikan interpretasi yang kuat dan meyakinkan penonton agar tokoh Diego berkarakter kuat.

2. Dalam proses kreatif ini penulis menerapkan metode keaktoran Menjadi Aktor oleh Suyatna Anirun dalam upaya membangun karakter tokoh Diego dalam naskah drama *Sampar*, yang mana oleh penulis dibawakan lagi dengan gaya secara *ekspresionist* yang berarti sebuah gaya yang menekankan pada ekspresi emosi.
3. Tokoh Diego menjadi peran penting dalam naskah ini karena sikap yang berani melawan dan menyuarakan kebenarannya, seperti kondisi dan situasi pada era zaman sekarang dimana kebenaran selalu dibungkam dan ditutupi. Oleh karena itu memiliki sikap berani menyuarakan melawan sangatlah penting.

1.4 Manfaat Pemeranan

Penulis Mencoba menerapkan setiap metode keaktoran Suyatna Anirun dalam proses membangun karakter tokoh, merupakan upaya dalam menerapkan keilmuan yang sudah dipelajari selama proses perguruan tinggi. Melalui penggambaran kehidupan pada naskah ini, akan menjadi refleksi bagi penulis, para penonton, dan lembaga akademik.

Sementara, catatan proses nantinya akan menjadi sebuah tulisan mengenai penguraian bentuk-bentuk kerja dalam upaya membangun dan menciptakan karakter tokoh Diego hingga menjadi sebuah pertunjukan yang menjadi satu-kesatuan dalam upaya mengemukakan nilai-nilai dalam naskah Sampar ini.

Adapun poin-poin penting manfaat pemeranan sebagai berikut :

1. Bagi penulis sekaligus pemeran menjadi cerminan atau acuan perbaikan untuk pertunjukan selanjutnya
2. Bagi apresiator guna untuk menambah wawasan serta sebagai bentuk apresiasi yang baik
3. Bagi lembaga menjadi tolak ukur capaian untuk pertunjukan selanjutnya

1.5 Tinjauan Pustaka

A. Pengarang dan Teks Drama

Albert Camus adalah seorang filsuf yang lebih senang disebut seorang absurdis, penulis, dan jurnalis Prancis yang lahir pada 7 November 1913 – 4 Januari 1960. Dia dianugrahi Nobel Sastra pada tahun 1957 pada usia 44 tahun, menjadikannya penerima termuda kedua dalam sejarah. Dalam pidato kemanusiaannya semakin jelas pendirian Camus yang keras

dan sederhana. Menurut Camus, seni bukanlah satu kegembiraan yang dinikmati seorang diri, dan seorang seniman tidak dapat hidup tanpa keindahan. Ia juga tidak mungkin melepaskan diri dari kelompok masyarakatnya. Dia menulis beberapa karya yang terkenal seperti *Orang Asing*, *Sampar*, *Mitos Sisifus*, *Jatuh*, dan *Pemberontak (L'Homme révolté)*. Esai "*Le Mythe de Sisyphe*" (1942) muncul mewakili absurditas, "*L'Etranger*" (1942), "*La Peste*" (1947) dan "*La Chute*" (1956) merupakan tiga novel yang berurutan dan menunjukkan perkembangan ide spiritual Camus. Camus wafat pada 1960 karena sebuah kecelakaan lalu lintas.

Camus lahir di Aljazair Prancis dari orang tua *Pied-Noir*. Dia menghabiskan masa kecilnya di lingkungan miskin dan kemudian belajar filsafat di Universitas Aljazair. Setelah lulus di Universitas Aljazair, dia bekerja sebagai wartawan. Dia berada di Paris ketika Jerman menginvasi Prancis selama Perang Dunia II pada tahun 1940. Camus mencoba melarikan diri tetapi akhirnya bergabung dengan Perlawanan Prancis, dia menjabat sebagai pemimpin redaksi di *Combat*, sebuah surat kabar terlarang. Setelah perang, ia menjadi seorang tokoh tekemuka dan memberikan banyak kuliah di seluruh dunia. Dia menikah dua kali tetapi memiliki banyak hubungan diluar nikah. Camus aktif secara politik; dia termasuk seorang sayap kiri yang menentang Uni Soviet karena

totalitarianismenya. Camus adalah seorang moralis dan condong ke arah anarko-sindikalisme. Dia juga bergabung dengan banyak organisasi yang mencari integrasi Eropa. Selama Perang Aljazair (1954–1962), ia mempertahankan sikap netral, mendukung gagasan Aljazair yang multikultural dan pluralistik, posisi ini menimbulkan kontroversi dan ditolak oleh sebagian besar pihak.

Secara filosofis, pandangan Camus berkontribusi pada munculnya filsafat yang dikenal sebagai absurdisme. Ia juga dianggap sebagai seorang eksistensialis, meskipun dia dengan tegas menolak istilah tersebut sepanjang hidupnya. Camus juga dikenal sebagai seorang pengarang dengan karya-karya yang kental dengan filsafat eksistensialisme. Tulisan-tulisannya mengeksplorasi irasionalitas dan kontradiksi alam dengan manusia—kerap melalui karakter-karakter yang memberontak terhadap nilai-nilai konvensional. Dunia yang ditulisnya tampak carut marut, absurd dan tanpa tujuan. Dalam dunia tanpa Tuhan atau nilai-nilai yang mutlak, tak seorang pun benar-benar bersalah atau tak bersalah, dan manusia tak berhak saling menghakimi.

Dalam novel pertamanya *L'Étranger* (1942), Camus mengisahkan Mersault, seorang lelaki keturunan Prancis-Aljazair (seperti dirinya sendiri) yang menjalani hidup tenang hingga ia dibawa ke meja hijau gara-gara

menembak seorang Arab karena membela diri. Mersault juga dikisahkan meniduri seorang perempuan pada malam pemakaman ibunya dan tidak menangis saat tahu ibunya meninggal dunia. Kekuatan novel itu terletak pada gaya tuturnya yang datar, netral, sedikit bergaya reportase, tetapi justru amat kuat. Naskah *Sampar* merupakan naskah drama tiga babak karangan Albert Camus. Judul aslinya adalah *L'état de Siege* (State of Siege dalam bahasa Inggris). Drama tersebut dipentaskan pertama kali di Theatre Marigny, Paris, 27 Oktober 1948, bersama Compagnie Madelein Renaud-Jean-Louis Barrault, dan musik indidental oleh Arthur Honegger.

B. Tinjauan Sumber

Proses kreativitas tidak akan dapat berdiri sendiri tentunya perlu dorongan dengan sumber-sumber lainnya seperti halnya sumber literatur yang dapat membantu dalam bentuk tertulis yang sifatnya ilmiah. Salah satunya ialah melalui Buku. Hal tersebut merupakan upaya agar tidak ada terjadinya plagiasi. Berkaitan dengan ide gagasan penulis yang diusung dari Absurditas dan Nihilisme dengan menggunakan tipe garap realis. Maka, penulis menggali lebih lanjut mengenai topik itu dengan cara menelusuri beberapa buku yang memiliki ranah dan metode garap yang sama. Berikut rincian buku yang dijadikan sumber penulis:

Buku berjudul "*Menjadi Aktor*" karya Suyatna Anirun buku ini

menjadi pedoman penulis dalam mempersiapkan dan membangun karakter tokoh melalui olah vokal, dan olah sukma akan membantu aktor dalam proses kreatifnya.

Buku berjudul "*Bermain Drama*" Karya W. S. Rendra buku ini menjadi pedoman penulis dalam teknik pengembangan, teknik muncul, teknik timing, tempo permainan, sikap badan dan gerak yakin juga menanggapi dan mendengar akan membantu seorang aktor untuk lebih menguasai perannya.

C. Sinopsis

Sebuah kota dikepung wabah misterius yang meniadakan banyak jiwa, tapi wabah ketakutan yang disebarkan penguasa tiran bernama Sampar. Di tengah kepungan, seorang pemuda, Diego. Menemukan cara menyembuhkan wabah itu sekalipun harus mengorbankan nyawa. Sementara dari seberang, Nada. Menyaksikan dan menyampaikan ironi bahwa ketakutan dan kekuasaan adalah siklus yang tidak pernah benar-benar berakhir.

D. Pemahaman Terhadap Lakon

Dalam naskah Sampar ini penulis perlu mengetahui bahwa lakon ini tidak hanya bercerita tentang wabah, tetapi merupakan alegori *totalitarianisme*, kritik terhadap kekuasaan yang mengontrol ketakutan

rakyat, refleksi manusia di bawah ancaman kematian. Albert Camus menulis lakon ini setelah Perang Dunia II, sehingga Sampar bukan hanya penyakit, tetapi lambang tirani dan penjajahan.

Naskah Sampar ini merupakan drama politik dan drama moral. Dimana ketakutan kolektif adalah alat kekuasaan dan keberanian individu adalah kunci untuk pembebasan. Albert Camus juga menyatakan bahwa manusia memiliki martabat untuk menolak ketakutan dan teror. Manusia sering hidup di bawah kekuatan tak masuk akal dan tetap harus memilih bertindak. Kebebasan bukan hanya diberi, tetapi diperjuangkan.

Hubungan Diego dengan Victoria bukan romantisme, tetapi energi moral yang menggerakkan tindakan. Manusia hanya bisa menang bila bersatu, bukan tunduk. Penulis harus memahami bagaimana alur lakon bekerja, karena tokoh Diego sangat dipengaruhi struktur konflik.

Ketika kota diambil alih oleh Sampar warga panik. Ketakutan menjadi sistem, Sampar lalu menetapkan aturan teror dan Sekretarisnya menjalankan kontrol total daftar korban, larangan, dan hukuman. Diego mulai gelisah, tidak terima, akan tetapi belum sepenuhnya melawan.

Diego mulai menentang secara terbuka. Dimana konflik antara manusia dan kekuasaan memuncak, Diego menjadi target. Ia disiksa secara mental dan fisik dan bagian paling emosional dan membutuhkan konsentrasi intens. Dimana Sampar kehilangan legitimasinya teror runtuh dan kota bebas moral. Disinilah kemenangan bukan hanya sekedar fisik tetapi melainkan kemenangan hati nurani.

Sebelum memerankan tokoh Diego, penulis harus mengerti bahwa lawannya bukan hanya sekedar manusia biasa. Sampar merupakan personifikasi ketakutan, kekuasaan total yang mengatur hidup dan mati, simbol absurditas, tiran yang menggunakan statistik korban sebagai alat kekuasaan. Semakin kuat pemahaman akan sosok Sampar, semakin jelas posisi moral Diego.

Diego tidak bisa dipahami tanpa tokoh-tokoh disekelilingnya dan cinta sebagai kekuatan yang pada akhirnya Victoria menjadi alasan Diego untuk bertahan. Sementara Sampar dan Sekretaris mereka mengungkap sisi rapuh Diego, pertentangan ideologis antara Diego dan Sampar mewakili dua eksistensi yang berbeda antara kemanusiaan dan ketakutan.

Diego adalah cermin keberanian warga. Ia menjadi simbol perubahan dimana manusia selalu punya pilihan untuk melawan. Bahkan ketika kematian sudah mengetuk dan ketika kekuasaan tampak absolut. Diego

merupakan wujud pesan itu dan pada akhirnya tokoh Diego bukan hanya karakter melainkan sikap moral.

1.6 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan proposal diantaranya:

COVER, LEMBAR PENGESAHAN, ABSTRAK, KATA PENGANTAR, DAFTAR ISI, BAB I PENDAHULUAN, 1.1 Latar Belakang, 1.2 Rumusan Masalah, 1.3 Tujuan Pemeranan, 1.4 Manfaat Pemeranan, 1.5 Tinjauan Pustaka, 1.6 Sistematika Penulisan, BAB II TAFSIR TOKOH DIEGO DALAM NASKAH SAMPAR, 2.1 Metode Pemeranan, 2.2 Tafsir Tokoh, 2.3 Kedudukan Tokoh, 2.4 Hubungan Antara Tokoh, 2.5 Tafsir Terhadap Struktur Konflik, 2.6 Tafsir Tokoh Dan Upaya Yang Dilakukan, 2.7 Rancangan Dan Target Pencapaian, 2.8 Deskripsi Naskah Sampar, BAB III DESKRIPSI DAN PEMBAHASAN PEMERANAN, 3.1 Proses Pemeranan Tokoh Diego, BAB IV KESIMPULAN, 4.1 Kesimpulan, CV, DAFTAR PUSAKA, LAMPIRAN.

BAB II

TAFSIR PERAN TOKOH DIEGO DALAM NASKAH SAMPAR

2.1 Metode Pemeranan

Metode pemeranan yang digunakan oleh penulis sebagai pijakan dan rujukan dalam keaktoran yaitu menggunakan metode Suyatna Anirun dalam buku "Menjadi Aktor" proses membangun karakter tokoh merupakan upaya dalam menerapkan keilmuan yang sudah dipelajari selama proses perguruan tinggi berlangsung. Penerapan metode pemeranan sangat penting dalam upaya mendalami peran karena menjadi penanda dan pengingat akan aturan-aturan pemeranan dan pertunjukan yang harus diperhatikan. Dengan melakukan analisa naskah, analisa karakter, observasi, eksplorasi serta latihan-latihan ketubuhan seperti; olah tubuh, olah vokal, dan olah sukma akan membantu aktor dalam proses kreatifnya.

Terdapat beberapa tahapan yang diterapkan dalam proses penciptaan dan pendalaman peran berdasarkan buku Menjadi Aktor Suyatna Anirun:

1. Mengkaji Sumber

Mengkaji sumber merupakan proses evaluasi mendalam terhadap suatu informasi untuk menentukan validitas, keandalan, dan

relevansinya dengan tujuan penelitian atau topik yang dibahas, Proses ini juga melibatkan penelaahan sumber-sumber sebelumnya dan landasan teori yang relevan.

Pada naskah Sampar penulis melewati masa pencarian untuk karakter tokoh Diego, dengan begitu banyaknya naskah lakon yang dibaca untuk menjadi sumber inspirasi dan menjadikan tokoh Diego yang di bawakan dalam bentuk yang berbeda. Seperti yang dikatakan oleh Suyatna Anirun 1998:55 :

“Naskah lakon adalah sumber idea-idea laku bagi seorang aktor. Fungsi pertama naskah lakon yaitu memberi inspirasi kepada para seniman penafsir. Fungsi keduanya ialah menyuplai kata-kata yang harus diucapkan oleh si aktor.” Adapun naskah lakon merupakan penuangan dari idea cerita kedalam alur cerita dan susunan lakon. Seorang penulis naskah lakon dalam proses berkaryanya biasanya bertolak dari tema cerita. Tema itu ia susun jadi sebuah cerita yang terdiri dari peristiwa-peristiwa. Yang memiliki alur yang jelas, dengan ukuran dan panjang yang diperhitungkan menurut sebuah pertunjukan (Suyatna Anirun 1998:51). Oleh sebab itu analisis naskah lakon menjadi landasan utama bagi penulis untuk mengetahui latar belakang naskah ini dibuat alur, dijadikan pula

eksplorasi peran, dalam proses latihan dan pementasan.

2. Merancang Bentuk

A. Analisis Karakter

proses mendalam untuk memahami sifat, kepribadian, motivasi, dan peran seorang tokoh dalam sebuah karya sastra, film, atau narasi lainnya. Analisis ini melibatkan pemeriksaan tindakan, perkataan, pikiran, dan hubungan karakter dengan tokoh lain untuk menginterpretasikan bagaimana karakter tersebut berkontribusi pada alur cerita dan menyampaikan tema karya secara keseluruhan. Seperti yang dikatakan oleh Suyatna Anirun 1998: 41:

“Untuk mendapatkan inner akting seorang aktor harus melakukan suatu proses kerja yang berat. Sebab yang dihidupkan adalah kehidupan lahiriah dan batiniah orang lain, seorang aktor harus bisa mengendalikan diri dan egonya, untuk dituntun dalam pengalaman lahir batin tokoh, dan inilah yang menjadi proses kerja seorang pemeran/aktor, sebab tugas seorang pemeran adalah membawakan peran lakon sesuai dengan porsi yang tersedia untuknya.”

Menjadi seorang pemeran atau aktor bukan hanya persoalan tampil diatas panggung tapi tentang bagaimana seorang aktor membangun

sosok peran yang hidup dan baik secara fisiologis maupun psikologis. Penulis sebagai aktor harus mencapai sasaran menguasai dan memiliki identitas peran melalui suatu proses observasi dan latihan secara terus menerus maka, proses ini akan menempa kesiapan fisik dan mental aktor, sehingga tercapai kondisi pemeranan dan menyatu dengan jiwa peran yang dimainkannya. Setelah tahap pembentukan bentuk dan pemilikan identitas peran, proses selanjutnya yang dilakukan oleh penulis ialah menganalisis karakter secara menyeluruh, karakter merupakan inti dari pengembangan alur, karna setiap peristiwa dalam drama pada dasarnya berasal dari motivasi dan konflik antar tokoh. Watak tokoh yang saling bertabrakan, keinginan yang berlawanan, serta reaksi yang pemeran munculkan menjadi penggerak utama cerita.

B. Energi Pengembangan

1). Aktor dan Tubuhnya

Tubuh dalam seni teater merupakan bagian penting. aktor harus bisa menyampaikan perasaan, sikap, dan karakter tokoh yang diperankan. Seorang aktor harus mampu melepaskan dirinya dan menjadi diri yang lain sesuai peran yang dimainkan.

Tokoh Diego dengan perawakan seorang pemuda, ditampilkan

dengan gerak dan gestur tubuh yang jelas tidak kaku dan natural mengikuti ritme emosi pada dialog. Dalam memerankan tokoh Diego, penulis sebagai pemeran perlu memiliki kekuatan dan daya tahan tubuh yang maksimal, dengan mengolah tubuh secara rutin dan teratur.

Tokoh Diego adalah tokoh yang banyak berinteraksi dan bergerak sepanjang pertunjukan. Oleh karena itu, gestur tubuh harus terlihat kuat dan jelas sesuai dengan emosi dialog pada saat memerankan tokoh tersebut.

2) Aktor dan Vokalnya

vokal mengacu kepada kemampuan berbicara dengan emosi yang sangat mendalam dan menciptakan kedinamisan dalam berdialog bagi aktor/aktris yang berperan di atas panggung. "Pendekatannya adalah lebih membebaskan suara alami daripada pengembangan teknik vokal." (Suyatna Anirun 1998:165). Tokoh Diego adalah pemuda yang mencoba untuk berani lantang dalam membela keberanian dan melawan. Sebagai aktor, tentu kita dapat memperhatikan kondisi emosional tokoh Diego tersebut. Oleh karena itu, untuk memerankan tokoh Diego latihan vokal fokus pada kejelasan artikulasi dalam mengatur

tempo serta emosional dalam berdialog, mengatur nafas agar bisa kuat dan jelas ketika berdialog panjang, mengisi suara dengan emosi bukan hanya sekedar keras dan berteriak.

3). Aktor dan Sukmanya

Untuk mendalami tokoh terdapat olah sukma imajinasi yang menjadi sasaran latihan. Dengan melatih diri dan fokus terhadap tokoh yang di perankan dan mengontrol diri, memberikan ruang imajinasi dan keiklasan jiwa dan raga dalam memerankan tokoh atau karakter untuk “membawakan dan menghidupkan” dibutuhkan rasa yang kuat dalam diri pemeran untuk mencapai hal tersebut.

Sebagai seorang pemeran dalam memerankan karakternya, penulis akan dimulai dari konsentrasi ketika sedang memerankan tokoh baik itu ketika sedang berlatih dan pementasan. “Konsentrasi adalah suatu kesanggupan yang memungkinkan kita mengerahkan semua kekuatan rohani dan pikiran kearah suatu sasaran yang jelas, dan melanjutkannya secara terus menerus selama kita kehendaki.” (Suyatna Anirun 1998:173).

4). Aktor Mencari Ruang

Mencari ruang memiliki makna simbolis bagi seorang aktor. Teknik pemeranan merupakan unsur yang penting bagi seorang aktor, karena dalam menjalankan tugasnya ia harus terampil/ mahir menggunakan peralatan-peralatan yang akan membantunya untuk menciptakan watak-watak yang dapat dimengerti dan diterima oleh penonton. (Suyatna Anirun 1998:181) Oleh sebab itu, sebelum benar-benar menjadi aktor yang mampu menghidupkan tokoh secara utuh, penulis menerapkan dan mempelajari teknik-teknik dasar pemeranan sebagai berikut:

a. Teknik Muncul

Teknik muncul ialah bagaimana kita membawakan pemunculan kita harus memberi gambaran watak dan peran yang dibakawan. Kesan pertama harus meyakinkan dalam kemunculan itu (Suyatna Anirun 1998:181).

Teknik muncul ini penting karena tokoh Diego harus langsung meyakinkan penonton lewat tutur, gesture, dan ritme yang khas.

b. Teknik memberi isi

Suatu cara memberi isi pada pengucapan dialog untuk

menonjolkan emosi dan pikiran-pikiran yang terkandung dalam kalimat-kalimat dari sebuah cerita. Jadi teknik ini merupakan salah satu cara untuk menyampaikan isi, perasaan, dan pikiran dari sebuah kalimat.

c. Teknik pengembangan

Teknik ini juga sama seperti teknik memberi isi dapat dicapai dengan cara pengucapan dari jasmani kita, dalam teknik memberi isi penulis menekankan pada pengisian perasaan dan pikiran dari kalimat.

d. membangun klimaks

Karena Klimaks merupakan puncak dari pengembangan maka tingkat pengembangan sebelum klimaks haruslah lebih rendah dari pada puncak itu sendiri. dalam hal ini penulis mengatur dan menahan tingkat pengembangan yang diciptakan agar tidak sama tinggi dengan klimaks yang harus dicapainya.

e. konsep waktu atau tempo dramatik

Teknik *timing* dapat diartikan sebagai hubungan waktu yang tepat antara kalimat yang diucapkan dengan suatu gerakan. Sementara irama, tempo dan jarak langkah bukanlah masalah teknik, tetapi lebih kepada akibat dari suatu teknik.

2.2 Tafsiran Tokoh

1. Analisis Peran Secara Fisiologis

Tokoh yang akan penulis perankan pada pertunjukan naskah Sampar ini adalah tokoh Diego. Diego merupakan gambaran seorang anak muda yang berusia \pm 25 tahun, penulis mengimajinasikan sosok diego tersebut dengan tubuh yang perkasa, kuat dan tangguh imajinasi tersebut dituangkan kedalam pengkarakteran yang dibawakan yaitu bawasannya sosok diego memiliki sikap pemberontak dan menentang kediktatoran. Hal tersebut dapat diartikan sebagai erat dalam jiwa kemanusiaan-nya. hal itu dapat terlihat dari kalimat dalam dialog yang di ucapkan oleh diego yaitu “Kalian akan kehilangan hidup kalian jika kalian membiarkan hal-hal berlangsung seperti selama ini. Saudaraku, bangunlah! Sampar inilah yang melemahkan kita, memisahkan kekasih dan melayukan bunga-bunga dalam hari-hari kita. Dan tugas pertama kita adalah melawan sampar itu”.

2. Analisis Peran Secara Sosiologis

Tokoh Diego pada naskah Sampar ini secara sosiologis menjadi tokoh penggerak solidaritas masa yang mana tidak menonjol secara sosial namun sangat berpengaruh secara moral yang pada akhirnya

menjadi sumber inspirasi untuk tindakan kolektif, seperti pada dialog Diego “Jangan bicara lagi tentang putus asa. Berdirilah, kuminta kalian dan bertindaklah! Buang seragam kalian dan teriakan kebebasan kalian keempat arah angin surga”.

3. Analisis Peran Secara Psikologis

Tokoh Diego merupakan seorang pemuda mahasiswa kedokteran dengan pembawaan yang tenang namun penuh dengan empati. Tokoh Diego juga menggambarkan dan mewakili eksistensialisme manusia absurd yang sadar dan berani menghadapi kehidupannya, seperti pada dialog Diego “Tidak Victoria. Mulai sekarang aku bersama orang lain, semua orang malang yang dicap dengan tanda seperti diriku. Penderitaan mereka membuat ngeri, penderitaan itu membuatku muak, perasaan yang dulu membuatku selalu menjauhi setiap hubungan. Namun sekarang bencana mereka adalah bencanaku juga, dan mereka membutuhkan aku.”

2.3 Kedudukan Tokoh

Dalam naskah *Sampar*, tokoh Diego merupakan karakter yang memiliki kedudukan tokoh Protagonis. Karena tokoh Diego pada awalnya memilih untuk tidak peduli atau bersikap absurd. Namun, setelah

Sampar mengambil kekuasaan ia akhirnya mengambil keputusan untuk melakukan gerakan pemberontakan. Tokoh Diego sendiri dalam naskah menjadi tokoh yang memainkan, menggerakkan dan mengembangkan cerita dari awal hingga akhir.

2.4 Hubungan Antar Tokoh

Dalam naskah Sampar terdapat simbol bintang sebagai artistik dari konsep naskah tersebut. Bintang diartikan sebagai simbol perlawanan sebagaimana, yang diketahui bahwasannya bintang merah merupakan simbol dari perlawanan dalam pemberontakan akan tetapi dalam garapan ini warna merah tersebut di aplikasikan kedalam syal yang di gunakan dalam kostum diego, dan simbol bintang di sini dilihatnya sebagai bentuk terinveksinya virus sampar. Tokoh Diego merupakan lawan ideologi dari Sampar itu sendiri, Diego mewakili humanis berbeda pandangan dengan tokoh Nada yang mana mereka diwarnai oleh perbedaan dan pertentangan ideologis antara makna ilusi dan penerimaan akan absurditas. Dan tokoh Diego menjalin hubungan dengan Victoria hingga menikah, walaupun sebenarnya tidak direstui oleh ayah Victoria.

2.5 Tafsir Terhadap Struktur Konflik

A. Peristiwa yang dialami tokoh Diego

Konflik yang dialami pada tokoh Diego meski sebagai Pemicu Konflik Awal tokoh Diego terhadap penolakan pada kekuasaan Sampar Ketika Sampar mengambil alih kepemimpinan dan menakut-nakuti warga agar tunduk, Diego adalah salah satu tokoh pertama yang menolak kepemimpinan tersebut. tindakan-tindakan Diego termasuk kecamannya terhadap pemerintahan teror Sampar dan tekadnya untuk melawan serta mempertegas eskalasi konflik.

Tokoh Diego menjadi simbol perlawanan bagi warga dan melalui hubungannya dengan Victoria, perlawanan Diego juga menjadi konflik emosional dimana tokoh Diego mempertahankan cintanya ditengah ancaman maut.

Dampak dari konflik tersebut terhadap penulis adalah kebutuhan untuk menjaga kestabilan keletihan emosional dimana harus merasakan rasa takut, marah, putus asa, dan penghayatan perasaan perlawanan dan ketegangan tokoh Diego yang terkadang mengalami refleksi mendalam tentang hidup dan pilihan moralnya.

2.6 Tafsir Tokoh Dan Upaya Yang Dilakukan

Penulis pada awalnya menafsirkan tokoh Diego sebagai manusia biasa yang hanya menolak ketakutan dan tirani yang dibawa oleh Sampar. Tokoh Diego mewakili suara batin manusia yang tidak mau menyerahkan kebebasannya kepada kekuasaan yang menindas, pada awalnya ia bukan seorang pahlawan pejuang kebebasan melainkan hanya seorang yang memilih dan bertindak untuk berani.

Dalam membentuk karakter tokoh Diego penulis melakukan observasi serta melakukan latihan yang mencakup psikologis tokoh, vokal, gestur, fisik dan analisis subteks dalam naskah yang pada akhirnya memahami dan menemukan bahwa tokoh Diego merupakan penggerak alur perubahan moral.

2.7 Rancangan Dan Target Pencapaian

A. Rancangan Pencapaian

Untuk mencapai target kualitas pemeranan yang ingin dicapai dalam pertunjukan teater, penulis yang sekaligus memerankan tokoh Diego melakukan beberapa langkah-langkah yang mana sebagai berikut:

1. Melakukan studi mendalam terhadap karakter tokoh Diego

Dengan cara melakukan bedah naskah, analisis yang mendalam terhadap karakter tokoh Diego, termasuk mengetahui latar belakang, motivasi, konflik internal dan hubungannya dengan tokoh yang lain dalam naskah.

2. Pemeranan Dengan Pendekatan Karakter

Menggunakan metode Suyatna Anirun dalam bukunya yang berjudul "Menjadi Aktor" untuk mengembangkan pemahaman yang mendalam terhadap karakter tokoh Diego. Dengan begitu, penulis mampu menghayati emosi dan motivasi karakter secara utuh dengan baik diatas panggung.

3. Latihan Intensif/ Latihan Rutin

Penulis melakukan latihan intensif untuk mengasah kemampuan dalam bermain peran, termasuk melakukan latihan olah tubuh, olah vokal, dan olah sukma (olah rasa), untuk membentuk karakter tokoh Diego dengan baik secara menyeluruh dan menciptakan penampilan yang tidak hanya teknis, tapi juga penuh rasa yang hidup sesuai dengan karakter tokoh Diego.

4. Diskusi Dan Kolaborasi

Diskusi dan berkolaborasi dengan pembimbing juga sutradara dan

aktor lainnya menjadi bagian penting dalam proses latihan. Penulis secara terbuka menerima masukan dan berdiskusi mengenai bentuk pemeranan agar bisa membangun hubungan antar tokoh yang kuat untuk mencapai pertunjukan.

5. Evaluasi Berkelanjutan Selama Proses Latihan

penulis rutin melakukan evaluasi diri serta menerima kritik dari sutradara, teman aktor, dan pendukung yang menonton. Evaluasi ini sangat membantu penulis dalam melihat kekurangan yang mungkin tidak bisa disadari oleh diri sendiri, dan menjadi bahan untuk pengembangan akting.

6. Gladi Resik (Gladi Kotor & Gladi Bersih)

Gladi kotor dan gladi bersih dilakukan dengan melibatkan semua elemen pertunjukan secara lengkap, mulai dari kostum, makeup, lighting, musik, dan melakukan latihan pementasan secara berkala untuk memperkuat serta memastikan semua elemen pendukung pertunjukan berjalan dengan lancar.

7. Pertunjukan

Pertunjukan Tugas Akhir ini berjalan dengan lancar, penulis bisa membawakan Tokoh Diego dengan maksimal, dan penonton sangat menikmati pertunjukan ini.

B. Target Pencapaian

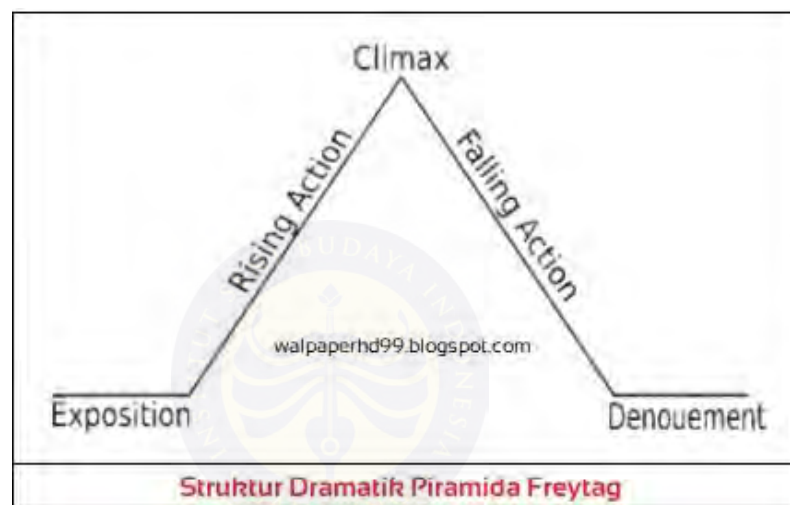
Target kualitas pemeranan dalam pementasan dalam naskah Sampar ini yaitu penulis akan menampilkan karakter tokoh Diego secara dengan expressionist dengan pendalaman emosi yang alami dan menyentuh. Penulis yang juga sebagai aktor harus mampu menjelaskan *inner conflict* tokoh Diego antara ketakutan, keberanian, dan melawan. Juga mampu menggambarkan motivasi tokoh Diego yang mempertahankan kebebasan serta memulihkan kembali martabat warga. Keberhasilan pencapaian ini dapat diukur melalui kemampuan aktor dalam memahami dan menerjemahkan tafsir peran, menjaga kontrol emosi yang konsisten, serta menyelaraskan ekspresi tubuh dan dialog agar tidak berlebihan namun tetap kuat. Interaksi yang harmonis dengan tokoh lain juga menjadi tolok ukur penting dalam membangun dinamika panggung yang hidup.

Untuk mencapai respons penonton yang terhubung secara emosional menjadi indikator bahwa pesan yang dibawakan oleh tokoh Diego tersampaikan dengan tepat. Dengan pencapaian ini, penulis sebagai pemeranan mampu memberi kesan mendalam dan membangkitkan empati penonton terhadap situasi yang dihadapi dalam cerita.

2.8 Deskripsi Naskah Sampar

1. Struktur Dramatik

Struktur dramatik yang digunakan penulis dalam naskah Sampar menggunakan referensi dari struktur dramatik Piramid Freytag oleh Gustav Freytag (1863).



Gambar 1. Struktur Dramatik

Piramid Freytag adalah modifikasi dari teori Aristotelian dengan menambahkan aksi meninggi dan aksi menurun pada strukturnya, mulai dari *Exposition* (Eksposisi), *Rising Action*, *Climax* (klimaks), *Falling Action*, *Denouement* (Resolusi). Pada akhir cerita tidak ada peristiwa yang mengulang Kembali seperti pada bagian awal cerita.

- *Exposition* (Eksposisi)

Eksposisi dalam naskah Sampar adalah pengenalan tokoh dan pengenalan konflik yang akan terjadi. Pada bagian awal adegan

naskah Sampar ini menggambarkan suasana gembira tetapi dengan adanya alunan musik yang dihasilkan dari bunyi biola dengan alunan yang lembut dan *slow* (lambat) menjadikan suasana tersebut menjadi suram.

- *Rising Action,*

Yang mengakibatkan konflik utama muncul dan ketegangan meningkat ketika Sampar mengambil alih kedudukan kota sehingga membuat penduduk kota panik dan ketakutan tanpa henti dan mengalami penderitaan kolektif, sementara Diego berusaha untuk menghentikan itu semua dengan cara melawan dan memberontakan dari tindakan-tindakan yang ditimbulkan oleh Sampar.

- *Climax* (klimaks)

Pada bagian *Climax* (klimaks) dalam naskah Sampar ini digambarkan dengan kesaksian Diego terhadap penderitaan tanpa makna dan menolak pandangan bahwa Sampar adalah hukuman ilahi. Mengakibatkan Diego terpuruk dan tidak berdaya dengan apa yang terjadi, sehingga munculah pikiran Diego untuk mengusulkan pertukaran hidup dengan Victoria seperti dialog yang dilontarkan oleh Diego “Namun aku bahagia, Victoria. Aku telah melakukan apa yang harus aku lakukan. Aku telah melunasi urusanku dengan

kematian disanalah terletak kekuatanku. Namun kekuatan itu menelan segalanya, kebahagiaan tidak punya tempat didalamnya. Aku telah membakar diriku dalam perjuangan. Aku bukan lagi manusia dan benarlah aku harus mati.” Dalam kutipan dialog tersebut tergambar titik balik batin tokoh Diego yang merupakan dari sekedar bertahan menjadi perlawanan moral terhadap absurditas.

- *Falling Action*

Pada bagian *filling action* atau Penurunan peristiwa dan emosi tokoh dalam naskah Sampar, digambarkan pada dialog Diego dan Sampar yakni,

Diego : “Biarkan dia hidup, dan bunuhlah aku sebagai ganti hidupnya. Aku mengusulkan pertukaran, hidupku sebagai ganti hidupnya.”

Sampar : “Jangan terburu-buru membuat keputusan. Kehidupan punya titik-titik yang baik.”

Diego : “Aku membela kehormatan. Dan hari ini aku akan memperoleh kembali kehormatanku hanya diantara orang-orang yang mati.”

Dalam dialog tersebut terdapat pernyataan bahwasannya Diego

memiliki keseriusan dalam membela kehormatannya yang berpegang teguh pada nilai dan prinsip kemanusiaan, selama ini ia perjuangkan kebenaran dan kebebasan seluruh rakyat.

- *Denouement* (Resolusi)

Pada naskah Sampar ini penyelesaian peristiwa konflik digambarkan pada peristiwa yang dialami oleh tokoh Diego itu sendiri, dimana tokoh Diego mengatakan bahwa ia memilih untuk mengusulkan pertukaran hidupnya dengan hidup Victoria. Yang pada akhirnya Diego merasa bahagia karena telah menuntaskan tugasnya hingga mati dalam keadaan bahagia.

BAB III

DESKRIPSI DAN PEMBAHASAN PEMERANAN

3.1 Proses Pemeranan Tokoh Diego

1. Tahap Eksplorasi

Pemeran dituntut tidak berhenti sampai penguasaan teknis saja dalam mewujudkan peran. Unsur kreativitas memegang peran utama dalam menghidupkan peranan. Pemeran harus mampu menampilkan dan mengembangkan bobot peran dan ide – ide suasana dalam keutuhan kerja *ensemble*. Yang dimaksud dengan bobot peran adalah intensifikasi pengembangan watak – watak dan suasana. Untuk sampai pada bentuk peran kita harus melalui status proses/latihan pencaharian yang terus menerus dan intensif. Disini pemeran harus mengkaji hubungan – hubungan antara diri (pemeran) dengan

- Bentuk lakon
- Nilai – nilai dibalik bentuk
- Mencari identifikasi peran melalui pengamatan – pengamatan pada lingkungan, melalui diskusi – diskusi, perenungan – perenungan dan latihan penerapan
- Penggalan pada diri sendiri serta serangkaian

percobaan dalam bentuk kerja *ensemble*. (Suyatna Anirun, 1998:139)

Seorang aktor teater harus dinamis, seorang aktor harus menjadi dinamis dalam mengeksekusi setiap tugas – tugasnya. Dengan mempelajari, menganalisa, melakukan latihan -latihan secara rutin, pemeran akan menemukan teknik dan bentuk yang baru dalam membawakan sebuah peran. Dalam tahapan eksplorasi banyak hal yang harus diperhatikan dan dilatihkan secara terus – menerus dan detail. Aktor juga harus mampu menghidupkan setting, properti, dan kostum dengan cara memanfaatkan ruang secara menyeluruh. Eksplorasi menjadi penting, karena aktor tidak lagi menjadi dirinya sendiri melainkan masuk kedalam peran yang dimainkan. Yang berarti banyak hal yang harus dilatih baik secara kebutuhan, pikiran dan perasaan .

Pada tahap Eksplorasi dilakukan dengan membaca naskah, mempersiapkan kondisi fisik dan mental, serta melakukan berbagai latihan peran untuk membentuk karakter secara menyeluruh. Adapun proses eksplorasi yang dilakukan penulis meliputi:

1. Menghafal dan Memahami Naskah

Salah satu langkah awal dalam proses perwujudan karakter

adalah menghafal sekaligus memahami isi naskah. Penulis melakukan pembacaan secara berulang agar mampu mengingat dialog dengan baik, serta memahami makna tersirat dalam setiap percakapan yang tertulis. Proses ini juga membantu penulis untuk menghayati setiap ucapan tokoh dan menyesuaikannya dengan ekspresi serta emosi yang dibutuhkan dalam adegan.

Penulis juga membuat catatan-catatan kecil pada naskah sebagai panduan dalam menandai bagian penting, seperti perubahan emosi, intonasi vokal, hingga gestur tubuh yang mendukung pembangunan karakter secara lebih hidup.

2. Persiapan Fisik dan Mental

Selain membaca dan memahami naskah, penulis juga mempersiapkan kondisi fisik dan psikis sebelum memulai latihan. Persiapan ini penting untuk membangun fokus serta kesiapan dalam menjalani latihan yang intens. Penulis menjaga stamina tubuh dengan melakukan peregangan serta latihan dasar olah tubuh, vokal dan pernapasan agar dapat tampil maksimal.

Pada naskah *Sambar* ini dengan pembawaan yang ekspresionis karakter Diego yang merupakan seorang pemuda dituntut untuk memiliki daya tahan tubuh serta kesiapan

emosional yang kuat. Oleh sebab itu, penulis mempersiapkan itu semua tidak hanya dengan berlatih adegan saja melainkan dengan mengolah tubuh, vokal dan sukma secara rutin dan bertahap.

3. Pendalaman Karakter

Dalam proses menggali karakter, penulis menyadari pentingnya konsentrasi yang stabil agar dapat menjiwai peran dengan baik. Namun, di beberapa kesempatan, penulis mengalami kesulitan dalam menjaga fokus, terutama saat diruangan kurang mendukung atau kondisi fisik sedang lelah. Hal ini sempat menghambat proses penggalian emosi terhadap karakter.

2. Tahap Evaluasi

Usai menjalani proses eksplorasi, penulis masuk ke tahap evaluasi untuk mengetahui bagian-bagian mana saja yang perlu diperbaiki maupun dikembangkan. Evaluasi ini menjadi momen penting untuk menerima masukan dan kritik dari pembimbing maupun rekan latihan, baik dari aspek teknis, penyampaian emosi, hingga kesesuaian karakter dengan naskah.

Tahap evaluasi merupakan proses untuk memperbaiki yang menjadi kekurangan dalam membawakan peran pada saat proses

latihan, tentunya setelah aktor melakukan pencarian baru dan melakukan kesepakatan – kesepakatan dengan lawan main adalah hal yang sangat penting. Dalam proses pencarian tentunya harus ada proses pengevaluasian, agar pemeran dapat membaca kembali dimana ketidak tepatan timing atau tempo dan irama dalam setiap pengucapan dialognya. Dengan pencarian yang dilakukan secara terus menerus, tahap evaluasi yang dilakukan pun harus terus dilakukan hingga menemukan peran yang baik. Evaluasi ini didapati pada setiap latihan, baik dari pembimbing, lawan main, serta awak pentas yang turut menyaksikan proses latihan. Banyak sekali evaluasi disetiap latihan yang membuat penulis untuk terus memperbaiki dan menemukan hal yang baru. Penulis meyakini bahwa pada saat tahap evaluasi lah seorang pemeran bisa lebih berkembang secara berpikir dan bertindak.

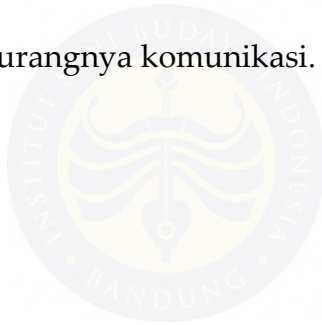
3. Tahap Komposisi

Tahap komposisi merupakan tahap tentang penyatuan dari keseluruhan ekspolarasi dan evaluasi yang sudah dilalui kemudian menjadi komposisi atau bentuk suatu karya yang sudah matang.

a. Hambatan Proses

Selama proses Tugas Akhir berlangsung penulis mengalami hambatan dan persoalan yang dirasakan diantaranya :

1. Mengunci vokal yang pas terhadap karakter Diego itu sendiri
2. Mengontrol karakteristik tokoh Diego yang sudah didapatkan
3. Menjaga mood agar bisa lebih konsentrasi selama latihan
4. Chamestry dengan lawan main menjadi salah satu hambatan karena kurangnya komunikasi.



BAB IV

KESIMPULAN

4.1 Kesimpulan

Pada Tugas Akhir ini, penulis memerankan tokoh Diego dalam Naskah lakon Sampar (*L'état De Siege*) versi bahasa Prancis, (*State of Siege*) versi bahasa Inggris karya Albert Camus terjemahan Ahmad Asnawi. Diego merupakan tokoh yang menjadi representasi dari keyakinan Camus bahwa perlawanan individu dapat menggoyahkan kekuasaan yang menindas, dan bahwa harapan bisa tumbuh bahkan dalam situasi paling gelap. Melalui tokoh Diego, Camus menegaskan bahwa kemanusiaan, solidaritas, dan keberanian moral adalah senjata paling ampuh untuk melawan tirani dan absurditas hidup.

Proses produksi naskah ini melalui berbagai tahapan, dimulai dari pemilihan naskah, bedah naskah dan peran, pendalaman karakter melalui metode Suyatna Anirun dalam bukunya yang berjudul 'Menjadi Aktor', melakukan latihan olah tubuh, olah vokal, dan olah sukma, hingga tahapan evaluasi dan gladi yang melibatkan semua unsur pertunjukan. Tentu saja tidaklah mudah untuk masuk dan menjadi tokoh yang dimainkan sebagai peran. Bagi penulis, proses teater ini merupakan proses pembelajaran juga pada diri kita dan juga teman – teman yang ikut terlibat. Maka upaya dan

kemampuan yang telah didapatkan selama proses perkuliahan harus dikerahkan agar ilmu yang kita dapatkan menjadi bermanfaat. Banyak perubahan – perubahan untuk menyesuaikan dengan laku yang pas.



DAFTAR PUSTAKA

- Anirun, S. (1978 - 1979). Teknik Pemeranan. Proyek Pengembangan Institut Kesenian Indonesia Bandung.
- Anirun, S. (1998). Menjadi Aktor. Bandung: STB, TBJB, dan PT. Rekamedia Multiprakarsa.
- Camus, Albert. 2016. Sampar (terj. Ahmad Asnawi). Yogyakarta: Penerbit Narasi
- Camus, Albert. 2016. Pemberontak (terj. Max Arifin). Yogyakarta: Penerbit Narasi
- Figueroa , Victor. (2020) Camus's Other Plague: State of Siege
<https://www.tikkun.org/camuss-other-plague-state-of-siege/>
- Rendra. (2017) Tentang Bermain Drama. Bandung. Pustaka Jaya
- Resistance, Rebellion, and Death by Albert Camus (1960). (2017)
<https://astrofella.wordpress.com/2017/09/29/resistance-rebellion-and-death-albert-camus/>
- Sumardjo, Jakob. (1986). Ikhtisa Sejarah Teater Barat. ANGKASA Anggota IKAPI. Bandung.
- Wikipedia, *Albert Camus* https://id.m.wikipedia.org/wiki/Albert_Camus
- Why Spain Albert Camus (2017)
<https://fr.scribd.com/document/131992748/Why-Spain-Albert-Camus>

LAMPIRAN

Logbook

| No | Tanggal | Kegiatan | Evaluasi |
|----|---------------|-----------------|---|
| 1. | 12 Agustus | Bedah Naskah | <p>Evaluasi reading 1</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tempo : ipal merasa terlalu meledak-ledak - A dado: tempo dialog ipal terus gitu narik napasnya sama, mungkin nada mah bisa di naikin karna pemabuk, mencari lagi mabuk nya. (Polanya monoton, tapi secara subtek dapet) - Indra : - Wildan: baru reading lagi Peru di pahami lagi isi dialognya - Andin : merasa low dialognya, perlu di cermati lagi dialog nya. <p>HASIL BEDAH NASKAH</p> <ul style="list-style-type: none"> - Yang jadi kunci adalah KOMET - Gubernur kalau di aktualisasi kan seperti pemerintah sekarang ini, tutup mata tutup telinga. - Ketika ada KOMET masyarakat cemas, tapi di tenangkan oleh diego - Diego bisa nonton imajinasirium doktor parnasus. Tokoh utamanya - Nada nonton tokoh igor - Hakim di naskah ini adalah institusi/ hukum yang lama, hukum yang hanya menakut nakuti, tanpa ada perubahan. - Nada pas dialog “bukan, ini pemerintah yang baik...” dialognya tidak meledak ledak tapi dengan senyuman. - Hakim ini punya hakim yang merasa dirinya hakim, Guminter pisaan, tapi ketika di berikan komet 2 malah menakut nakutkan. - Ketika gubernur memberikan pidato, warga ada yang percaya dan tidak, dan |

| | | |
|--|--|--|
| | | <p>ketidakpercayaan ini yang membuat sampar datang.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sampar bawa rubik, BUKU CATATAN DI GANTI RUBIK (Visual tokoh sampar punya tangan 6 bisa gerak semua) - Di Komet ke 2 kepengecutan Diego datang, tapi tidak dengan Victoria ia malah mencari Diego, karna lebih takut ketakutan Diego - Ketika sampar masuk - KOMET 1 der, KOMET 2 der, KOMET 3 der, SAMPR masuk turun. - Sekertaris kan birokrator yang sudah tau sistemnya goblok tapi tetap di jalanin - Karna sampar tangannya banyak, nanti koor pakai topeng bentuk tangan (jadi seolah- olah di kontrol diatur oleh sampar) - Tokoh Nada ketika mabuk ia punya kekuasaan lebih - Nada alienasi dialog pilihlah untuk hidup diatas.. - Diego paling menunjukkan ketakutan nya kepada Victoria karna istrinya - Hakim sudah mengetahui kekacauan, hakim tau SAMPAR fasisme jadi hakim otoriter terhadap keluarganya. - Victoria melawan ke otoriter ayahnya. - HAKIM harus benar-benar keras, Sampar jadi panutan hakim - Diego pas dialog “ Victoria aku ingin lari dari semua ini..” ketakutan sampai ingin nangis aaaahhh sieun - Diego pas bertemu dengan Sekertaris masih merasa takut. - sekertaris terus merayu, ngoleg si diego lebih di pertebal ketakutannya. - Keberanian diego muncul ketika dialog “DIAM! Aku dari ras...” |
|--|--|--|

| | | |
|--|--|---|
| | | <ul style="list-style-type: none"> - Diaog diego "apa maksud mu" mulai merasa aneh kenapa aing jadi kieu ? - Nada dialog "ah, kita harus melakukannya tentu saja!.." respon nya seperti mencemooh sehingga pas dialog sampah kau terlalu banyak bicara respon nya zoizz - Sekertaris harus bisa berakting karna udh main sering di belakang sampar. - Soliloquy dialog Nada " sesuatu selalu tetap. Tidak ada yang berlangsung..." - Diego ketika Victoria mati, takut lagi. Bukan takut kepada sampar tapi takut kehilangan Victoria. - Diego ketakutan lebih di pertebal, keangkuhan Sampar lebih di pertebal. Hal 24 - Sekertaris ketika dialog "otoritas memori..." lebih hidup - Wajah Tuhan = sistem yang menyeramkan - Visual (gambaran tokoh) : segala sesuatu di maknai dengan dramatik. (Nanti di beri gambaran sama A dui) - Hakim karna di bawa ke hukum agama bisa membawa al-kitab tapi terbakar. dll - Koor nanti ada teknis pergantian kostum. - Rias, kostum, jadi tanggung jawab aktor tapi masih tetap didiskusikan dengan sutradara dan pen.artistik - Setiap tokoh harus sudah punya referensi tokoh (baik di dalam film atau apapun itu) <p>TIMESCHEDULE</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bimbingan akan dilakukan setelah masuk bloking. |
|--|--|---|

| | | | |
|----|----------------|------------------|---|
| | | | <p>Yang masih dibutuhkan untuk di garapan :</p> <ul style="list-style-type: none"> - pemusik - Aktor (koor) - Konsumsi |
| 2. | 1 September | Bloking Kasar | <ul style="list-style-type: none"> - Target Minggu ini : Bangun adegan kasar - Diego dan Victor lebih di eksplor lagi, (ketika ada yg nabrak jgn Nahan) - Diego harus aktif, eksploratif - temukan motif setiap pemain - Victor keluarkan vokalnya, lebih lepas lagi - Nada dialognya dipilah, gestur bungkuk harus monumental - Diego cari lagi gesturnya - Hakim hapalan - Sekretaris dan Gubernur harus ada besok - koor jgn bingung, apa yg dipanggung harus estetik, harus lebih dicari lagi untuk membangun suasana - hindari gerak berlebihan - Pemusik : cari lagi, musik nada anginnya pelan. Diego dan Victor adegan awal temponya pelan. - Psychedelic harus lebih nguwenggg - Membutuhkan aktor 10/8/5 (koor) yg mempunyai pengalaman bermain - Aktor hapalan - Kostum : Adegan awal baju biasa vintage dan bisa digunting, (kemeja motif, bewarna), Celana jangan ada yang jeans dan kaos, Kemeja hitam dan celana dikumpulin hari ini yang ngerasa aman, - Makeup : makeup yang ribet NADA (satu mata kiri, tangan kiri ada matanya), DIEGO (poor hero, make-upnya harus sma dgn koor), Victor (sebagai simbol |

| | | | |
|----|-------------|---------------|---|
| | | | <p>generasi: harus berjerawat, jangan cantik), SAMPAR (Botak dipalanya penuh paku, jangan terlihat seperti manusia), SEKRETARIS (tetap ada manusia²nya, tapi harus identik dengan Sampar), HAKIM (pucat pasi, kumis, brewok/ jenggot), GUBERNUR (pucat pasi),</p> <p>- Victoria : Kostumnya panjang adegan awal pernikahan, seterusnya pendek</p> |
| 3. | 2 September | Bloking Kasar | <p>- Tensinya harus tetap "dunia sekarat" dsb</p> <p>- Koor jangan ragu, lepaskan aja tapi jangan terlihat seperti teknis</p> <p>- Ekspresinya harus lebih diolah lagi dan diperlihatkan</p> <p>- Teknik muncul</p> <p>- Apa yg dilakukan tetap harus dilakukan jangan ragu</p> <p>- Victoria dan Diego jangan terpatok dengan merespon orang, respon dlu ketakutan dalam diri</p> <p>- koor : Suara tv "cekrek" balik ke belakang pelan 1-4 itungan</p> <p>- Nada, dialognya dipilah lagi pemenggalan katanya</p> <p>- Setelah Teror-teror suci, tirai merah tutup</p> <p>- Gubenur dialognya harus menyeru, retorik</p> <p>- Kostumnya pejabat publik gombrang, kopiah tinggi</p> <p>- Orang-orang sebagai latar, Victor dan Diego merespon orang-orang jangan terlalu tebal</p> <p>- Diego mulai ada ketegangan yang lebih ketika semua orang-orang pause</p> <p>- Hakim harus berbeda ketakutannya dengan yg lain</p> |

| | | |
|--|--|--|
| | | <ul style="list-style-type: none"> - Hakim menyeru kesemuanya, tpi harus yg paling takut jga - Victoria harus tebal lagi dari yg awal ketakutannya - Ketika kekacauan reda, ketakutan Diego bisa dibantu dgn garuk2, - Nada harus mengejek ketakutan itu, harus sangat kontras - Hakim dengan terengah-engah - Sampar datang akan sangat monumental, cari gestur untuk tangannya - Nada harus dibongkokin (kostumnya) - Koor harus disepakati ketika dialog rampak - Besok latihan jangan pake hitam, pake baju Orang-orang kota sampai hal-12 "yg dlu kita semua...." - Delina: celana kotak kotak, kemeja coklat salur - Kai : kemeja pink/ungu, Celana coklat/motif merah/biru - Farel : udh aman - Ahmad : crewneck terang, celana pendek/shortbord/cargo - Tandi : kemeja motif jangan kotak-kotak, topi newsboy/topi pelukis/topi copet, celana warna terang ijo cargo - Alka : kemeja ijo, celananya bewarna jangan hitam - Fira : kemeja croptop/kemeja orange, rok bunga (yg blm baju hitam) - Maya : Kemeja salur garis merah, rok kotak-kotak (yg belum baju hitam) - Gisel : kemeja biru, celana cream - Bagas : atasan hijau botol, celana abu jangan celana skinny (jgn ketat) - Sepatunya jangan converse, pakai boots - Yg pakai kaca mata pake lensa |
|--|--|--|

| | | | |
|----|----------------|------------------|---|
| | | | - Handprop seperti topi, dsb boleh bawa aja |
| 4. | 3 September | Bloking Kasar | <ul style="list-style-type: none"> - Setelah ledakan yg awal, perpindahannya harus cepat/harus tektok, - Dialog rampak harus disepakati agar sama - Harus mempunyai tensi yg sama juga ketika dialog 'tamatlal dunia ini' dsb - Ada adegan pose dlu 'ya tuhan yg maha agung' - Harus tau titik dimana harus naik, puncak (intensitas) - Nada Masih kurang meruang - Suara hembusan anginnya creepy pas Nada - Kata-kata yg diucapkan dalam dialog harus menjadi teror - Perpindahan setting harus seperti mitos sisifus - di edit yg bagian orang-orang jangan lupa Adegannya - Dalam dialog orang yg rampak harus disepakati intonasi kebahagiaannya seperti apa - Nada 'ya,ya..' harus lebih dihidupkan lagi - Victor masuk harus jadi pemecah seakan-akan ada kebahagiaan - Nada harus nyungkun - Diego harus cepat tanggap - puncak nada dulu 'lubang puncak malapetaka' - clue sama Maya 'ya tuhan yg maha agung' - Koor harus lebih ekspresif, ketakutan, cemas agar memantik jga Diego dan Victor merespon itu |

| | | |
|--|--|--|
| | | <ul style="list-style-type: none"> - Victor ketika mencari Diego dibagi lagi dialognya, - 'ini tanda-tanda perang' harus disepakati ketakutannya bagaimana mana - Nada harus kontras - Koor ketika nanya ke Diego harus lebih cemas luar biasa - ketika berlutut rampak tapi harus dengan ekspresinya - 'Sampar,Sampar,Sampar...' harus cepat - maya masuk langsung nunjuk, dengan rasa kecemasan - mengancam karena takut (ciptakan emosi dan ekspresinya) - Dialog diganti langsung ke 'sampar merebut kesana..' - Victor dan Diego harus sangat emosional ketika adegan awal - perpindahannya juga harus cepat ketika pernikahan - Pas mulai Victor dan Diego harus mulai dari bawah dlu, 'Diego dimana Diego..' takut dlu, - emosi Victor jga harus deep - mbe-mbean ada rantainya (posisi kambing) - sebelum pergi beri rubiknya ke sekretarias - ketika Nada solilokui harus meruang - Kostum dipakai adegan dibiasakan (baju dan kostum) - Pengumpulan kostum sampai tanggal 10 September <p>Artistik</p> <ul style="list-style-type: none"> - Handprop oleh Jason Ranti (nanti ngobrol sma pasut untuk membedah |
|--|--|--|

| | | | |
|----|--------------|----------------|--|
| | | | <p>kebutuhan yg dibersunggungan dengan aktor)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lampu taman, salib otw - Properti oleh bongki, dan kurang satu orang - Roda diperbaiki dlu, nanti latihan sudah bisa digunakan |
| 5. | 10 September | Bloking Adegan | <ul style="list-style-type: none"> - Harus meruang - Musik ada yg diganti ngobrol dengan sutradara - Tangannya sepakati, ketika menabur bunga harus estetik - Rasakan dramaturgi (tensinya samakan) - Bentara mapping, sementara pake voice over dulu kirim ke bojeng - Setelah adegan teror-teror suci LEDAKAN DULU BOJENG - Gubernur pakai baju presiden - Yg memberikan clue jangan telat - Masuk memberikan keriangn ketika adegan masuk Victoria dan Diego - Respon mereka seperti memberi jawaban - Adegan Diego dan Nada ada bagian puncak bagi nada maupun Diego (ini belum terasa) - Victor datang dengan hakim motifnya kurang, secara peristiwa dikembangkan - Victoria ketika berlari jangan ketika mencari Diego saja, tidak harus melulu blocking nya disitu - Ekspresi koor masih datar di beberapa adegan (menyebabkan PP NYA JELEK KETIKA DIFOTO) - Jangan kerung - Nada menggoda Diegonya masih kurang - Punggungnya bongkok dibuat oleh Kostum |

| | | |
|--|--|---|
| | | <ul style="list-style-type: none"> - Hakim dan Diego seperti seimbang (sepantaran) - Ketika dialog sampar sampar jangan berbisik, harus ekspresif wajahnya - Gubernur posenya harus terlihat, jangan banyak gerak - Vokal harus full total maksimal - Nada juga kadang turun ekspresinya - Adegan baru jangan sampai lupaaaa - Sekretaris selalu tersenyum, rapih itu ditampilkan - Cowo-cowo menjambak rambut cewek harus disepakati lagi, Koor cewek ketika dijambak bersuara - Sampar maping surat kabar, voice over suara orang-orang disatukan - Blockingan - Koor cewek diperlihatkan wajahnya kecewa, takut, pesimis - Hakim lebih meruang lagi harus epik - Fira ketika masuk lebih santai lagi - Samakan tempo jalannya ketika adegan rampak - Diego dan Victoria masih banyak yg harus sepakati tetapi sejauh ini itu dulu blockingannya - Diego Pembagian emosinya jangan dihabisi di awal - Dialog dilepaskan saja Victoria - Sekretaris hafalan lagi lagunya, nanti pakai instrumen - Diresapi lagi adegan koor - Harus dihadirkan adegan makan ketika adegan Sampar - Sekretaris harus seperti yg mengumumkan 'sekarang...' - Koor cewek ungkapkan dengan ketakutan 'hukum apa...' 'ya Tuhan yg |
|--|--|---|

| | | | |
|----|-----------------|-------------------------------|---|
| | | | <p>maha agung' itu puncaknya koor ketakutan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ekspresi ketika jambak koor cewek ekspresinya bahed , sudah memakai kostum terjangkau - Dialog Gubernur mati koor cewek berdiri ketika musik mati - Handprop bunga, payung dsb tanggung jawab aktor masing-masing - Musik ketika orang-orang mendorong harus dimuzikin <p>Kostum</p> <ul style="list-style-type: none"> - warna kostum adegan awal cerah, secerah yang maya - Nanti bakal ada penambahan ornamen dll (mixandmacth) - Untuk sepatu jangan yang glossi (mengkilap) - Pengerjaan kostum mulai dari besok (pengerjaan kostum yang hitam) - Bray cari jas hitam yang besar - Koor cepat- cepat pakai sepatu (demi kesefity an bersama) - Khusus untuk Diego dan Victoria sepatunya jangan gelap (coklat / ungu gelap) <p>Multimedia</p> <ul style="list-style-type: none"> - videonya VHS yang awal dan publik <p>PRODUSKI</p> <ul style="list-style-type: none"> - nanti untuk kostum bakal isi form - Dan akan ada kumpulan internal kostum, multimedia, yang ujian, makeup. |
| 6. | 11 September | Running Adegan Hal 1-13 | <p>AKTOR</p> <ul style="list-style-type: none"> - Running hakam 1-13 durasi 48 menit |

| | | |
|--|--|--|
| | | <ul style="list-style-type: none"> - Hakim dkk keluar pas dialog “KAU DAN AKU” - Dialog kor jangan lupa apalagi yang sifatnya clue - “Bagaimanapun ini tanda” dari surga..” hakim rasain dari dulu sendiri diri, yang lain rasain dulu - Koor matanya jangan sering belanja, kalau lagi waktunya ke depan ya lihat ke depan (tandi, alka, farel, bagas) - Hakim dan Victoria tunggu dulu orang orang banyak yang masuk di ikuti Diego lalu Nada - Nada masuk harus dengan ledekannya tunjukan Madesu nyaa - Dialog “jangan bermain dengan burung hantu tua” itu terpancing (jangan ngomng gitu ai sia) - “Aku tidak merasa apa apa ...” tetap seperti biasa berapi api (NADA) - Dialog “Ya Tuhan yang maha agung” Hakin dan Victoria ketakutan dulu (rasakan dulu ketakutan nya) - Dialog “di mana Diego” jangan terpatok di sana - Semua aktor harus sadar posisi (blocking) - Orang orang masak dialog “apa apa yang dia katakan” harus ekspresif ya - Andin masih terlalu laki laki (dari jalannya.. jangan sama seperti Sampar) - Dialog Diego “Tidak Jangan santuh aku ” jangan marah, tapi rasa takut. - Ketika itu yang lebih emosional adalah Victoria (bukan takut terjangkit tapi takut kehilangan) - Diego kalau mau mengecilkan tubuhnya boleh di kecilkan |
|--|--|--|

| | | |
|--|--|--|
| | | <ul style="list-style-type: none"> - Victoria masih ke tahan tahan gesture nya, balik lagi dialog yang di tekankan jangan keseringan. - Dialog yang di lontarkan harus senormal mungkin. Karna kita yang memainkan adalah manusia (makhluk hidup) - Sampar bisa di kembangkan lagi (bisa dengan jalan mundur) - Victoria dan Diego bisa di gambarkan seperti Adam dan hawa melihat orang orang kesakitan . (boleh duduk sesekali) - Andin nyanyi di hafalkan lagi - Yang mendorong sampar masuk itu tahan dulu, baru dialog sampar Ayo bergeraklah baru pindah - Diego masuk bertemu sampar belum terasa sedih (ada sampe itu kaget, tapi bukan takut) - Masuk Diego lihat dulu orang” pas datang sampar - Koor jalan nya jangan ragu (cari gesture yang aneh- aneh) - Adegan hakim Victoria dan Diego, masih terlihat cepat, lihatkan ini ada perkara rumah tangga - Koor adegan hakim Cabuli hakim (Alka, Ahmad, bagas, farel) ekspresinya konsisten - Jangan menunggu (yang bawa buku nanti di minyakin itu jadi tanggung jawab masing”) - Motif = yang melatarbelakangi kalian bergerak - Dialog Diego dan Nada di apron, (tidak saling lihat) ketika Diego masuk Victoria keluar begitupun sebaliknya - Clue pas tabur bunga “SAMA AJA KAYA KEMARIN” |
|--|--|--|

| | | |
|--|--|---|
| | | <ul style="list-style-type: none"> - KOOR SAMPAR USULAN KALAU Menyeringai (biar kontras) - Koor nada (Delina & bagas) harus bareng tau timing nya Artistik Kostum - Delina jangan pake kalung dan celananya jangan item, Ahmad kunci dulu kostum itu. (Cari lagi baju jangan - Farel coba cari lagi celana - Alka udh kunci kostum itu - Tandi coba cari lagi bajunya - Bagas cari lagi bajunya (misal biru cerah) - Teman - teman koor nanti kostum bakal di pas-pas in lagi sama tim kostum - Andin pake jas kaya kemarin. Nanti pakai kemeja semu Erok - Maya pertahankan kostum - Bahan buat Sampar belum ada perkembangan - Victoria cari vest - Diego kunci dulu, celananya nanti di benerin - sepatu harus ada dulu (buat koor) handprof - Pas adegan tabur itu ada awuran kupu-kupu - Mangkuk paragi minum - Item nada ujung nya kudu suku manuk aya siihan - Tangan orang" kerjasama kostum dan handprof - Pecut di ganti yaa (harus benar-benar di sada) - Sampar nanti ada adegan makan - Rubik di segerakan |
|--|--|---|

| | | | |
|----|--------------|----------------|--|
| | | | <ul style="list-style-type: none"> - Rantai / seperti kalung anjing (kudu bener aya an) <p>Musik</p> <ul style="list-style-type: none"> - adain suara krek buat rubik - suara lowfrekuensi - Bunyi pedang terlalu games, cari lagi yang lebih keeung, atau engga jadi suara bentar - Cari buat gantiin selama bojeng ke Jakarta - Adegan awal live <p>Set panggung</p> <ul style="list-style-type: none"> - tangga sudah bisa di gunakan tinggal di rodaan - Lampu taman - Cari yang bisa di tarikan pas di guling keun (anu besi) |
| 7. | 12 September | Bloking Adegan | <ul style="list-style-type: none"> - musik yg hakim diadegan perkawinan (atau nanti AA Ipal belajar main biola) - suara retakan tanah cari lagi yg lebih natural - yg pegang bunga sepakati, dan nabur bunga harus diatas kepala Victoria - Diego adegan pertama jangan sampai nangis, itu lebih ke panik - suara lagu teh Andin - yg pakai topi Bagas, Ahmad jangan - Victoria kaku sekali, lepaskan aja - Yg adegan jalan pas ledakan di awal jgn terburu-buru - kai dan Tandi ekspresi ya tuhan yg maha agung - Alka vokal jangan ditahan - gestur nada harus konsisten - Victoria masuk duluan setelah hakim - sepakati lagi dialognya - vokal orang-orang kecil tidak terdengar |

| | | |
|--|--|---|
| | | <ul style="list-style-type: none"> - mulai dari sekarang dibiasakan harus total baik vokal dan tubuhnya - sadar posisi koor cari ruang yg kosong - dialognya keluarin aja powernya - adegan pose orang-orang harus konsisten - sekretaris gestikulasi masih manly - sepatu pakai hak tinggi untuk sekretaris - salib dlu yg masuk, Fira juga harus deep sampai kepada penonton - Victoria atur nafas dan ledakannya - hakim gesturnya masih terlalu muda, dan matanya masih jelalatan - peristiwa yg membangun Victoria - koor jangan lari pas tok tok - sekretaris handpropnya kipas, kukunya dipanjangin sebelah <p>Artistik</p> <p>Kostum : pengajuan pembelian bahan untuk kostum koor</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sampar harus rok rempelnya besar - tokoh-tokoh : AA dado - Ahmad, Gisel, Tandi, kai, Bagas : ciwa - Maya, Alka, farel, delina, Fira : epa - harus detailakn juga TS (time schedule) <p>handprop</p> <ul style="list-style-type: none"> - pedang harus secepatnya ada dibuat oleh aktornya (tanya ke AA dalsim) - Posgar kupu-kupu - buku alkitab kurang 1 - tangan (kostum dan handprop) cari buat sementara penggantinya <p>Musik</p> <ul style="list-style-type: none"> - distorsi - pedang - suara retakan |
|--|--|---|

| | | | |
|----|-----------------|-------------------|--|
| | | | <p>Set panggung besar</p> <ul style="list-style-type: none"> - roda ada yg rusak kuncinya <p>Pdd</p> <ul style="list-style-type: none"> - pas running mau di vd master full <p>Produksi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kostum, makeup, handprop, konsep publikasi - vitamin untuk awak pentas |
| 8. | 15 September | Bloking Adegan | <ul style="list-style-type: none"> - Adegan awal baca lebih meruang keras - orang-orang yg masuk dipinggir segitu tempo jalannya - Harus sama pegang bunga - handprop buat layu, dan coba bikin postcard kupu-kupu - Payung harus rabet - bagas melaweng wae yg bawa tangga - semuanya harus fokus - victor adegan awal harus rilex jangan kaku - victor dan diego eksplor aja - alka menjadi perwira berlatih lagi, teknik munculnya - Victor dan Diego respons diawal secukupnya saja, selebihnya pada ketakutannya masing-masing - maya akhiran dialognya menghilang, kata demi kata harus terasa - Victor masuk dengan rasa khawatir tubuhnya, tadi masih terlalu rendah - gubernur respons juga wartawan , jangan mati gaya - Setelah tuhan yg maha agung harus langsung cepat dan bayangkan seperti mau pergi kemana (ini motifnya) - Gubernur aik, tangga out |

| | | |
|--|--|--|
| | | <ul style="list-style-type: none"> - suara psychdelic gubernur terhuyung-huyung - gubernur respons dialog ketika dengan sampar - gubernur mati clue nya pas pedang ketiga dan bray aaaakhhhhhh - Alka menjambak pakai tangan kanan, cowo kanan dan cewek dikiri - Ahmad ketika bawa salib telanjang dada dan memakai celana sobek-sobek - Hakim ketika orang-orang terkutuk itu jga diapunya ketakutan - bagas bawa lampu tangan dengan power, langkahnya besar,kuat - victor ketika bertemu diego jangan emosional dlu, panik dlu aja. - Diego harus ringkih - victor dan diego tensinya harus melanjutkan dari yg sebelumnya - koor 'diegooo' harus lirik, dan cari lagi intonasinya - kai mendorong panel wajah kedepan ekspresinya harus pasti, konsisten - sekretaris gesturnya, jalannya - victor jangan mengecilkan tubuh - sering kehilangan motif caranya baca teksnya, visualisasikan dan analisa - Diego,victor dan hakim harus dalam kecemasan - disambungkan tensinya oleh diego - harus penuh konfrontasi ketika adegan victor dan ayahnya - pertumbuhan emosi ketika ditaman harus diperhatikan karena itu harus sangat terasa sebagai pengungkapan, ketika itu terasa apa yg mau dilakukan lakukanlah - sampar dikasarin lagi, jangan sampai identik dengan nada |
|--|--|--|

| | | | |
|----|-----------------|-------------------|--|
| | | | <ul style="list-style-type: none"> - pencarian dilakukan diluar latihan dan ketika latihan tinggal dibenahi oleh sutradara - teksnya didalami lagi, hidden text - setelah bimbingan baru maju lagi - pecut dlu baru nyanyi sekretaris - handprop : pecut, rubik harus bikin - Kostum : perkembangan dan penemuan diyesuskan, sepatu victor, beli prepet, dan diusahakan tokoh-tokoh bimbingan selanjutnya. Latihan malam nanti coba baju koor terjangkau agar tau teknis pergantiannya - Besok Setting sudah beres, tangga akan jadi satu. Lampu taman hari rabu diusahakan udh ada. Roda diperbaiki. - Handprop besok buat pecut, pedang, bunga, Kalung anjing dan rantainya 4 (Rabu diusahakan beres) - Nonton dan membaca agar ada bayangan ketika dipanggung. Aktor adalah segalanya - Kita latihan mulai jam 18.00 sudah ready memakai kostum |
| 9. | 16 September | Bloking Adegan | <ul style="list-style-type: none"> - dialog awal Victor dan Diego jangan diadu - Alka jadi Bentara posturnya harus real jadi Bentara, harus terasa menjadi tokoh tersebut - Bagas dan delina berlutut harus sekali jadi - Bagas diem, - Nada main jeda tapi temponya diperhatikan - masuk salib adegan hakim itu cepat harus sudah ada ketika tirai terbuka - Diego respon, business acting. Ada beberapa dialog Diego dengan nada business acting nya kurang |

| | | |
|--|--|---|
| | | <ul style="list-style-type: none"> - Ya tuhan yg maha agung' tadi kelamaan - Adegan Victor dan Diego 'mengapa tidak' yg pertama terheran dlu, lalu yg kedua marah yg emosional. Harus responsif juga mendengar suara-suara - what wonderful world itu harus betulan nikmat ketika sekretaris - Nada tadi mati gaya, - Ketika Sampar keluar, sekretarias harus berinteraksi dengan nada - Tempat apa ini' harus bener-bener kaget harus shik shak shok - hakim business acting juga diperhatikan,tdi ada beberapa adaa yg emot - Victor harus cepat jug responnya - hakim gesturnya, jangan mengecilkan tubuh ketika bertemu dengan istri kedua - Diego dan Victor adegan awal ada perkembangan, sudah mulai terbuka tubuhnya. tapi business actingnya tolong diperhatikan, pengeluaran emosi juga blm jelas - Victor jangan mundur ketika didekati - Nada boleh rada boloho bolohok atau menyebalkan. Jangan terlalu identik dengan Sampar, Dann Sampar juga harus lebih dikasarin - Victor terasa menunggunya ketika adegan - pergantian kata dalam dialog Nada - itu nada' secara keseluruhan rapih, tpi ketika ledakan terakhir respon Nada harus mengerikan. - Sampar ketika memegang rubik jangan tari piring, cari lagi - clue koor cewek 'gubernur mati' clue-nya teriakan panjang - koor cowok yg menjambak harus gagah |
|--|--|---|

| | | | |
|-----|--------------|------------------|---|
| | | | <ul style="list-style-type: none"> - Untuk semuanya jangan lari, tetap jadi tokohnya harus acting - Maya dan Fira yang berdiri diatas panel ganti pake baju biasa - pertemuan Victor dan Diego yg kedua, kurang sekali motifnya - tadi durasi 1 jam 50 detik - setelah dialog sekretaris baru masuk yg adegan budak - Hakim terinfeksi lalu dibuka koor diatas panggung yg terjangkit - Kostum : koor pas awal akan diberi identitas, blm ada sepatu 4 orang, Diego dan Nada harus udh ada buat bimbingan, Victor pakai gaun, dan para tokoh yg diadegan harus dihadirkan kostumnya. Diego sebelum bertemu Sampar ganti kostum - Handprop : coba membuat kupu-kupu tpi bahannya kurang, pecut nanti coba buat sama Hikari, alkitab kurang 1, kipas dimodif, isi zipo mulai sekarang coba dibakar, gelas nada, - setting : hari ini sudah pasti dibuat, butuh 2 orang lagi untuk arsitik. Nanti diperbaiki lagi panelnya - Salib kurang gede ketebalannya - Dayang nanti akan ada Aya anak tari |
| 10. | 19 September | Bimbingan Adegan | <p>Ada hal hal yang perlu di perdalam dari konsep pemanggungan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Skeneri yang menggunakan bentuk" konstruksi dari besi (harus di maksimalkan berfungsi sebagai latar pengalihan peristiwa tapi menunjang aspek karakter) 2. Ada beberapa konstruksi yang kompleksitasnya udh bagus misal garis" trus bentuk rekonstruksi tangga. Tapi beberapa yang lain masih kosong namun |

| | | |
|--|--|---|
| | | <p>tingkat pada blocking belum di manfaatkan jadi hanya sebagai latar</p> <p>3. Konstruksifisme (yang di perhatikan tulang-tulanganya)</p> <p>4. Selain ada bentuk geometris tentu harus ada kompleksitasnya seperti garis melintang, Garis garis, (contoh</p> <p>5. Kerjasama nanda dan Virgi itu penting</p> <p>6. Blocking yang gruping harus dibuat variasi bentuk bentuk geometris (jangan satu gaya bertabrakan, bisa jadi segitiga, ombak, gerak pasukan untuk mengiringi masuk sampar)</p> <p>7. Belum eksprinsif sampar ini apa? Identifikasinya belum jelas. (Lebih di konkritkan yang lebih menandai ketika bimbingan, minimal di hadiri dulu)</p> <p>8. Secara umum bapak ingin di bentuk secara artistekstur tubuh (dibuat bidang" yang dibuat dari interaksi tubuh) yang berinteraksi dengan kontruksi"</p> <p>9. Pose-pose dari koor jangan selalu di depan bidang besi. Tapi juga bisa dari belakang nya.</p> <p>10. Secara umum pelontaran dialog masih sama semua (Diksinya). Bagaimana cara membedakan Nada dan Sampar diksinya masih sama. Dan semuanya masih menggunakan nada teriak.</p> <p>11. Penghambat untuk merubah ritme ngomng dari pak beny : - Nada tubuhnya harus di deformasi lebih tinggi (kakinya di tambah 40cm pake egrang) anda lihat penderita struk selalu pake tongkat untuk jalan. (Harus terlihat selalu lebih tinggi) (bongkok seperti burung kondor), tongkat masih boleh di bawa tapi harus</p> |
|--|--|---|

| | | |
|--|--|---|
| | | <p>lebih tinggi. Kalau engga pake egrang bebas aja pake apa aja</p> <p>12. Adegan pegang salip besar ketika muncul pendeta : Jangan seperti membawa barang. Membawanya seperti tersalib (liat nanti ada di foto)</p> <p>13. Warga yang lalu lalu-lalang di adegan pertama, jalannya lebih bergegas (jadi nanti resolt nya semakin cepat) menandakan ada wabah. Yang memanjangkan tangan powernya kurang (coba lihat patung dirgantara Jakarta)</p> <p>14. Grouping” harus ditata dengan artistektur tubuh, harus lebih berwarna gerak tubuhnya.</p> <p>15. Adegan Hakim, coba gruping yang asalnya dialog di ganti jadi dinyanyikan acapel. Hakim yang di atas kami tidak melakukan hal hal yang seharusnya di lakukan. Dialog koor nya di nyanyikan tapi harus di ambil dari bahasa Latin</p> <p>16. Cari musik Liturgi (musik peribadatan) termasuk gaya acapel</p> <p>17. Kalau sampar menandakan kekuatan militer, berarti Sampar harus ada penanda inafi militer, entah itu bentuk topi atau vest dll (didalam peristiwa nyata simbol bintang itu di lakukan oleh Nazi, kepada para Yahudi) balik lagi PR penggarap. A atau engga pas awal muncul bisa pake topi tentara Prancis perang dunia ke 2</p> <p>18. Sekertaris itu mewakili apa ? Harus ada simbol tertentu yang tidak menggambarkan tokoh itu tokoh realistis</p> <p>19. Sampar dan sekertaris coba cari diksi / efek yang tidak menggambarkan tokoh realistis</p> <p>20. Sampar efek asinaw dari militer</p> |
|--|--|---|

| | | |
|--|--|---|
| | | <p>21. Koor yang dialog “tidak ada lagi yang membersihkan kota kita” harus di nyanyikan biar ada variasi diksi . Coba di cari nyanyian entah itu bentuknya seriosa.</p> <p>22. Suasana menjadi lebih besar nanti bisa di bantu oleh musik embiens atau musik seriosa</p> <p>23. Pose adegan salip meniru pose Isa/yesus memangkuk salip ke bukit gulgosa (cari)</p> <p>24. Adegan yang membakar buku coba bisa memutari orang yang membawa salip (simbol seperti salib terbakar)</p> <p>25. Ketika salib di dorong musik bisa mengambil nyanyian liturgi (viadodorosa)</p> <p>26. Dialog Diego dan Victoria blocking nya bisa diantara kontruksi-kontruksi itu. (Posisinya Diego harus ada di atas, dan Victoria seperti menggapai tangan diego tapi tidak tersampaikan) buat adegan-adegan menggapai</p> <p>27. Nyanyian sekertaris,nyanyiannya udh bagus,tapi ironinya yang belum dapet</p> <p>28. Rias sekretaris di bikin seperti topeng putih saja.</p> <p>29. Visual layar menggambarkan wabah sampar yang sesungguhnya. (Jadi ambil futaj” wabah sampar yang ada di Eropa, seperti orang yang di angkut ke gerobak dll. Pasti visualnya hitam putih bentuk video lebih bagus)</p> <p>30. Kostum Pasukan sampar segi 4 kurang dirusak. Coba di bikin lilitan lilitan seperti lilitan mumi. Jangan dibuat longgar (lalu di tambah elemen kematian)</p> |
|--|--|---|

| | | | |
|-----|--------------|--------------------------------|---|
| | | | <p>31. Adegan sobek baju pake koreografi</p> <p>32. Adegan pertemuan Diego dan Victoria setelah infasi wabah. Blocking nya berpindah” di konstruksi itu dengan motif Diego ingin memutuskan hubungan dengan Victoria.</p> <p>33. Untuk kemunculan sampar yang pertam kali jangan menggunakan meja yang stabil, misal sampar muncul di ujung tihang yang lancip (dimanfaatkan bahasa ruang) kalau nanti pakai efek sling bisa di berikan efek jatuh juga</p> <p>34. Perempuan yang menangis di atas bapak minta dialognya di nyanyikan lalu masuk koor suaranya melalui lobang lobang yang terbuka. (Motif nyanyian elegi)</p> <p>35. 2 minggu kedepan bapak ingin melihat perbaikannya tercapai atau tidak. (Hari jumat lagi bimbingan)</p> |
| 11. | 30 September | Detailing Dan Setengah Running | <p>Agenda : Detailing dan setengah running</p> <ul style="list-style-type: none"> - perubahan blocking setting tetap seperti itu - Diego dan Victoria bisa lebih ekspresif lagi ke depan (panggung milik kalian berdua) - Iki jangan pacaletot dialog “Bumi milik kita bersama - Diego harus ekspresif jangan diam - Mayor Tedi ganti baret nya jangan ada bintang merah, gestulasi (kalau mau ke depan arahkan dulu ke depan) biar punya arti (motif) - Nada ketika ngomongin “Cemooh” jangan marah karna nada berada di level yang lain, bisa di omongkan dengan tenang - Nada terlalu banyak gesture, nada harus karismatik jangan nyeleneh |

| | | |
|--|--|--|
| | | <ul style="list-style-type: none"> - Setelah set yang mau ke Gubernur itu yang mindahin tangga jadinya Aya - Dialog Diego Jangan bermain dengan burung gagak dll sial. Bikin tersinggung - Victoria dialog "Di mana Diego" bukan ke orang-orang tapi kalau mau bisa tambahkan dialog nya. (Ketika dialog "Ouh mengerikan") liatin dulu aja kspresinya nikmatin - Aya jangan laleles wae (banyak ngobrol) - Dialog Nada "tidak ada gunanya menyuruhku berlutut" Karina nada harus lebih keluar - Hakim dialog sama gestulasi di sesuaikan (pas jalan) - Koor yang ke belakang dialog "SAMPAR" jangan ragu - Adegan gisell ga enakeun banget pas di potong jarinya harus lebih mendalami (dimaknai) respon dulu tangan nya - Sekertaris masuk pertebal adegan. Sarung tangan pertanda pelaksana. - Kai dialog " Ya Tuan" harus sangat mual, mengerikan - Sampar cari gesture yang iconik soalnya sama kaya nada, atau tidak nada yang cari gesture lain. - Sekertaris ketika masuk flat kan tapi tetap volumenya. - Sekertaris bawa lipstik jadi pas dialog sama Diego ada perubahan senyumnya nanti pakai lipstik - Bagas dialog "Di habisi" itu di lempar bukan di hempas - Clue-clue nya seperti biasa. Soalnya ini kita dalam rangka detailing. Jadi semua aktor diminta cepat-cepat. Dan volume di gedein lagi - Banyak yang bingung. |
|--|--|--|

| | | |
|--|--|---|
| | | <ul style="list-style-type: none"> - Referensi di cari lagi kejaran nya kemna. - Untuk para tokoh Nakalah dengan blocking, nackal lah dengan dialog nya tapi tetap berdasarkan garis merah yang di buat bersama. - Teknis mengunci setting - Hari Jumat bimbingan tolong jangan izin-izin yaa karna kita main pertama <p>ARTISTIK</p> <ul style="list-style-type: none"> - yang pedang ganti jadi stempel - dari sett belum ada yang signifikan. Di usahakan hari Kamis udh beres rangka-rangka - Handprof jason kecelakaan, Innalillahi - Besi yang bisa di taekan - Mimbar yang di takean Diego dan Victor <p>MUSIK</p> <ul style="list-style-type: none"> - musik triling kelana an - angin nanti pake suara mulut - Suara gemyung (coba minjem yang di studio) - Pedang ganti stempel suaranya stempe engga suara djing <p>KOSTUM</p> <ul style="list-style-type: none"> - gisel jangan pake coat - Tandi ga meching coat nya - Bagas jangan pake selendang Hakim yang pakai selendang - Untuk bimbingan Andin kostum nya itu dulu - Farel, Delina itu pake coat - Besok ada penawaran baju - Besok minjem yang dikali Vira - Untuk sepatu kai nanti ada di a dado |
|--|--|---|

| | | | |
|-----|-----------|----------------|---|
| | | | <ul style="list-style-type: none"> - Untuk kostum nada paling besok di pake in lem tembak lagi - Tandi pake lagi topi - Kostum Aya (yang terjangkit) |
| 12. | 1 Oktober | Bloking Adegan | <ul style="list-style-type: none"> - tadi running tidak full karena aktor tidak fokus - sudah berabad-abad kita disini itu sambil meluk, itu dijauhkan karena realitasnya tidak baik2 saja - eh meh tadi farel beda, - aktor buat kesepakatan sebelum latihan, janga diatas panggung - musik - Nada suka pabelit langkah dan jadi tidak ilahiiyah, coba pilah - hakim masuk pastikan orang2 keluar, Maya dan Delina masuk ke dalam - perubahan sett menuju adegan selanjutnya harus cepat. Harus banyak ngobrol dan sepakati - Ya ya' dialognya nada itu harus mengejek sekali. Temponya - Diego ketawa sinis 'menurutku menggelikan' - matilah seluruh dunia' itu harus mematikan - Nunjuk ke nada cluenya 'aku bicara dengan bayanganku' - dan siapa yg mengatakan bahwa hatinya suci' clue-clue tolong dihafalkan - yg adegan menjambak itu harus bener dan clue-nya dihafal - penguasa kita berjanji' Aya dan Bagas akting - Yang bawa jendela konsisten Bagas posenya - hakim digerayangi cluenya dari Alka, setelah vest dan bajunya dibuka baru celana bretttdt dibuka. |

| | | |
|--|--|---|
| | | <ul style="list-style-type: none"> - merangkaknya yg betulan - hakim, Victor dan Diego penguasaan ruangnya udh mulai bagus, tpi hakim masuknya cekcok dlu. - Hakim mengeluarkan pisau, Victor harus dengan nada marah - adegan hakim dan istri muda sudah bagus, - Ahmad main biola hari ini harus sudah hafal, yg nikmat dan kostumnya beda pakai coat dan memakai topeng - Diego ketemu dengan Sampar clue-nya disepakati lagi, dan itu kondisinya harus sangat takut Diego - Salur Diego pakai divelcroin - Menuju nelayan, Tandi dan Alka bangunka dulu baru tidurkan. jangan digotong - Ketika sudah rumah hakim jangan diem - setiap perubahan jangan ada yg diam - Victor dan Diego clue-nya jangan lupa, dan seperti mencari - Fira dan Aya jangan flat - Gisell, Aya, Maya, Delina. begitu Gisel teriak harus cepat dan ketika sekretaris teriak pelan2 kebawah, mual, ngeri - Perkuat motifnya setiap adegan - Ketika jalan-jalann koor senyum aja - suara retakan tanah diawal sebentar aja, disambungnya low frekuensi <p>Artistik</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kostum : baju terjangkit masih kurang rusak, sebelum latihan coba stretching lagi sampe berbulu2 - musik : angin udh aman, buat surat peminjaman gembyung ke karawitan. - Artistik target hari ini beres, stanpel tugas Ardi buat lagi |
|--|--|---|

| | | | |
|-----|-----------|----------------|---|
| 13. | 6 Oktober | Bloking Adegan | <p>evaluasi teknis</p> <ul style="list-style-type: none"> - tukang rampe dan payung jangan nunggu Victoria dan Diego naik keatas - coba cari postcard kupu-kupu, cari antisipasi lain selama latihan untuk mengganti itu - Perpindahan set harus cepat, jangan lebih dari 20detik - farel jgn telat - ada clue baru yg sama tandi jangan lupa. - Gisel kunci dialognya jgn nyunda - adegan Maya keluar terakhir setelah hakim - fokus - (adegan masuk Sampar), Gisel Kai dan maya ada teknis berdarah tangannya - Yg dorong tangga Bagas dan Tandi nanti perhatikan markingnya - Sekretaris nyanyi mic-nya asli turun dari atas, Sampar nunggu - Aya jgn lupa ngasih sekretaris clue-nya 'akta kehidupan' dan nanti berkas/kertasnya banyak nan tinggi (Handprop) - ada lintasan baru, jangan diam koor harus terus bergerak - Bagas harus sekali jadi masuknya - yg pegang payung jgn nutupin muka - Tandi pukul gembyung belajar lagi, sebagai denyut peristiwa dan harus fokus dialog dan gerakan - adegan seperti dansa harus dimaknai, sebagai perayaan - koor yg pakai lipstik bisa dicoba, dan harus lips dibibir menempel pada gelas - Tidak punya daya kuat - Ekspresi waktu dansa tersenyum aja, merasa bebasss |
|-----|-----------|----------------|---|

| | | | |
|-----|-----------|----------------|--|
| | | | <ul style="list-style-type: none"> - setelah Sampar pergi, panel harus bergerak seolah kehendak kalian - ekspresi ketika Alka sedang memakaikan mahkota ke Fira datar aja, itu mematuhi agama tpi tidak tau untuk apa. - Panel dibuat seperti ini sebagai tanda krisis, absurd. - Sekretaris nulis aja gajadi coret 3x - sampar intonasinya kurang - Victor daya dan keterbukaan, jangan lupa juga adegannya - sekretaris diciptakan, ketidakmanusiannya lewat vokal - lampu taman nanti nyala - Sampar muncul dari atas - nanti coba teknis kostum sekretaris pas konser - kostum Victoria cari lagi <p>Makeup</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rida cobain makeup - Kai cobain makeupin teh Andin - Farel dan pira bantu makeup temen2 koor - Nanti mau coba makeup nada dan hakim <p>Kostum</p> <ul style="list-style-type: none"> - ngejar Sampar dan sekretaris |
| 14. | 8 Oktober | Bloking Adegan | <ul style="list-style-type: none"> - koor yg ganti baju akhir jangan keliatan di rangkap. - Bagas pakai sepatu - sepatu Victoria ganti lagi flatshoes putih - sepatu Alka pakai yg tinggi ada di lobby - baju orang biasa Gisel di polkadotin - sekretaris respon dan dibawa kertasnya |

| | | |
|--|--|---|
| | | <ul style="list-style-type: none"> - Maya dan Tandi yg terakhir jangan sama, pira bajunya dibalikin jangan ada tulisan - Victoria yg di jepret polisi posenya harus ikonik - ketika adegan solilokui Victoria gerakannya harus terbuka, ikonik - Nada coba cari lagi Dialognya seperti mantra, harus lebih ekstrim lagi - Musik ketika Sampar diusir, tambahin yg bikin chaos - Jangan lupa clue2 disetiap adegan, - Tandi dan farel pas mukul gembyung coba nonton lagi yg tatabuhan, - Lepas mumi ketika pergantian kostum terakhir - Panel yg tengah kuncinya ada yg rusak/seset - sepakati adegan jenggut enguk kebawahin baru injak - kordinator laki-laki = Ahmad, Alka - kordinator perempuan = Maya dan gisel - Kordinator Handprop : Tandi dan Delina <p>Artistik</p> <p>Makeup</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sampar nanti dilapisi latex jadi menyatu, dan ada beberapa perubahan tempat besi - Kuku Sampar - Nada tadi kelihatan bolong, jadinya nanti akan keatasin lukanya - Soflen bojeng jangan lupa bawa - Teh Andin sebelum masuk adegan hapus makeup pakai baby oil - Nanti cobain adegan gisel - Sampar muncul dari atas, dan sekretaris muncul dari wing |
|--|--|---|

| | | | |
|-----|------------|----------------|---|
| | | | <p>Kostum</p> <ul style="list-style-type: none"> - koor uminya jangan terlalu besar contoh yg baik Ahmad, Alka, Maya. dan kurang rusak di amplas lagi - Ketika jadi zombi mainin juga muminya - Topeng cek out 15 pcs - Sekretaris kostum pas nyanyi itu dlu sementara, dan sambil cari lagi (warna hitam putih) - Pejalan kaki cobain kostumnya dan pakai karet jenggot <p>Set besar</p> <ul style="list-style-type: none"> - tangga sedikit goyang - Salib diakarin - Handprop : stempel, tongkat - Nanti teknis teh Andin naik panel pakai tangga dlu aja |
| 15. | 13 Oktober | Bloking Adegan | <ul style="list-style-type: none"> - Rotan sebagai kedisiplinan - kurang luas pergerakan muminya - jalan kaki yg bersama hakim Bagas Alka Ahmad farel tandi sepakati jalannya - (rasa dan intuisi nya harus kuat) - Ahmad main biola pelan, santai aja - koor cewek baju biasanya kuatin Velcronya (Gisel, Delina) - Delina yg turun tangganya geser tadi - Aya ngelamun trs, sepakati dgn kawan lain dan hafalan - Alka masukin celananya ke sepatu - Adegan mapping diganti - Diego pas liat kebelakang jangan mengepal kedepan tangannya - Nada terlalu meledak ledak, dan cari lagi ada tiadanya seperti apa? Boleh meledak tapi jangan terlalu banyak, olah lagi mantra-mantra - hakim biasakan pakai jenggot |

| | | |
|--|--|---|
| | | <ul style="list-style-type: none"> - nada ketika manggil Diego tadi enak, tipis tapi mantap - Nada jangan dudukin Alka - musik masternya full, yg diotak Atik di soundplanenya aja - Sampar salah dialog, tadi bagus jalan mundurnya tapi jangan nunduk - Nanti akan tambahan aktor untuk menggerakkan tangan Sampar - Fira dan aa cukis sepakati teknisnya masuknya dan Tensinya. - Alka posisinya di kanan Delina - koor cewek yg di buka bajunya sing nikmat, rasain dialognya - Diego jangan banyak membelakangi, liatin ke penonton kecemasannya - kami tidak bersalah' sepakati lagi. Itu blm sadar suaranya dimana - Nada yg melihat kertas terbang harus menjadi cemoooh - Syalnya Diego harus diambil - Ada tanda ditubuhnya itu jdi jembatan ketakutan hakim. Tadi ada beberapa melempar kepada penonton - koper pejalan kaki - Alka syal Diego trs dipegang sampai keluar - lipstik sekretaris merah darah, ungu 2 untuk Maya dan Delina. - Payung muter ketika dialog sepakati agar rampak - Aya bajunya terlalu gelap abunya - Maya dan Delina bagus bajunya paling keluar - Nada majulah semuanya'. clue-nya pukulin tongkat ke tangga aja dan semuanya ngefrezza - kamulah yg dihabisi' ketika ada musik jeda dlu dan itu dialog nada baru Sampar |
|--|--|---|

| | | |
|--|--|--|
| | | <ul style="list-style-type: none"> - Diego ketika terakhir posenya jangan menutup, dan jatuhnya harus ikonik kematiannya harus menjadi sesuatu - cari lukisan michleangelo, baroque art - Kecuali keangkuhan' baru move - Sampar kurang menggigit, harus meruang, - sekretaris adegan dengan diego ketakutan dan intimidasinya blm jelas, dan respon si Diego harus lebih lagi - Nada ledakannya diatur lagi, coba nanti diliat pelafalan mantra. nonton the crow - secara keseluruhan bentuknya sudah selesai dan sambil berjalan detailing2. Beberapa adegan hanya mengalir yg membekas ketika pemberontakan sekretaris saja. Para aktor coba eksekusi lagi setiap adegannya dgn rasa, motif, intuisi - Untuk para kordinator sepakati lagi - Topeng boleh dicekout sendiri nanti dirembuse ketika sudah ready uangnya - Yg mindahin panel sambil akting - Khusus polisi pakai baret dan dicopot muminya - yg dansa coba saling lihat satu sama lain (coba evaluasi). temponya harus sama - pejalan kaki, diganti dialog - volume langsung di soundplan aja - pertunjukan tanggal 19 November 2025 <p>kostum</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ganti atasan pas nyanyi - rok Andin pas naik tangga buka kancingya - lebih hancur lagi baju terjangkit - Andin bakal di "saluran" <p>Handprop</p> |
|--|--|--|

| | | | |
|-----|---------------|---------------------|--|
| | | | <ul style="list-style-type: none"> - kertas boleh apa aja - bedil harus yang estetik - salip terbalik harus lebih besar - lipstik meuli - stempel harus segera dikerjakan - tongkat nada - rubik belum selesai - salib besar harus dikasih akar |
| 16. | 17 Oktober | Bimbingan Adegan | <ul style="list-style-type: none"> - kalau bisa pertunjukan jangan terlalu lama maksimal 1.40, agar tidak antiklimaks, - Ekspresionisme mewakili hal hal yang lebih kuat. Seperi nada mewakili transendesi, Diego mewakili kepedulian - Blocking sudah bagus, tapi harus pandai menyiasati dengan lighting, menyarankan lighting di bagi dalam blok-blok jadi tidak menggunakan lampu” yang melebar, tapi cahaya seperti jatuh. - Kontruksi harus lebih hidup, maka harus lebih banyak backlight - Untuk gruping pake saidlight, satu garis dari depan satu garis dari belakang, tidak saling bertemu (dipikirkan lighting) - Salib sebelum sampar masuk harus mewakili religius, misal salibnya bercahaya, dan setelah sampar masuk salibnya harus seperti hangus, kehitaman (tolong di pikirkan) - Akan lebih bagus karna ini ekspresionisme kayunya di bakar beneran, untuk salib - Ketika sampar muncul coba bikin video, muncul bayangan sampar seperti dimnana. Supaya kehadiran sampar menjadi teror - Blocking ayah, Victor dan Diego, harus ekstrim di ujung-ujung. Hakim jangan |

| | | |
|--|--|---|
| | | <p>mendekat, jadi nanti yang mendekati itu Diego/ Victoria</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hindari ekting yang realistik, - Tokoh ayah harus tampil dengan adegan yang kaku, monumental - Kain kain yang mumi coba di celup ke tanah liat, biar seperti real - Rambut pasukan sampar, - Rambut sekretaris harus lebih mengembang, bisa lurus kuncung ke atas / mengembang ke bawah, tapi tidak melewati tengkuk, dibikin lebih kaku - Cari visualisasi dialog nada “wajah Tuhan menyeramkan. - Ada beberapa dialog yang cenderung realistis, tujuan naskah ekspresionisme memangkas cara berpikiran yang bertele tele. - Kalau bisa adegan grup ing, adegan yang lebih energic seperti salto, atau pakai ulahu <p>Diego :</p> <ul style="list-style-type: none"> - naik turun kontruksi harus lebih siangan, jangan merayap, jadi ada adegan yang lebih aktraktif. Diego harus punya kelincahan tubuh seperti pesenam <p>Sampar :</p> <ul style="list-style-type: none"> - coba di gali suara sampar yang mulai menguasai kota, apa pakai mic yang mengubah suara - Sampar harus menggema, monoton, tapi kaku, ini yang menjelaskan tangan” yang ada di punggungnya menggambarkan kekuatan mesin yang akan menyergap kota. Menciptakan suara mesin yang bergema. (coba dengarkan pidato-pidato hitler) |
|--|--|---|

| | | |
|--|--|---|
| | | <p>Nada :</p> <ul style="list-style-type: none"> - secara posture sudah bagus - Nambun nanti rambutnya putih semua, biar ada aksentuasinya. <p>evaluasi teknis dari A dwi :</p> <ul style="list-style-type: none"> - persetan semua' sekretaris dan Sampar tempoo - nada ngerespon pecutnya jgn tanggung - yg adegan jenggut jadinya cuman ber3 - nada sudah mulai tajam tpi tanggung - koor dialognya kecil dlu kita manusia sekarang kita binatang' - Diego respon nya di perbesar lagi dialog "mengapa kalian diam.." - koor yang muter muter ada yang ketinggal (kalau ada ketinggalan harus jadi adegan) - koor jangan saling nunggu, harus saling yakin - Diego dan pejalan kaki udh Okee - sekretaris pas mati dialognya jadi "itu orang yang kau ajak bicara tadi" - Tempo dialog sekretaris bikin Diego semakin naik, jangan di kasih waktu Diego - Pas di cepret Delina selalu ga keliatan. Semuanya harus sadar ruang. Semuanya harus kelihatan. - Diego jangan pose seperti di cepret, tapi pose anjing di cepret. - Sampar pas adegan yang di gebrak gebrak respon panel nya. - Adegan terakhir Delina sama Maya pake dress, jangan warna yang gelap. Kalau bisa warna-warna pastel |
|--|--|---|

| | | | |
|-----|------------|----------------|---|
| | | | <ul style="list-style-type: none"> - Nanti di coba turun karna di tangga sunan ambu. Nanti nada dilihat lagi apa perlu di bantu atau engga. |
| 16. | 23 Oktober | Bloking Adegan | <p>Evaluasi running, 23 Oktober 2025</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bloking perwira emng suka ngadep ngebelkangin penonton? - Nada pas awal awal rambutnya mengganggu visual. (Ai nanti mah ga akan di rumbai yah pas pertunjukan mah atau? - Bagas jalan Cing enakeun - Itu nada nada yang bodoh Farel ke tutup Fira, jadi kalau. Bisa nanti sadar blocking biar gake tutup (Temn temn koor bisa lebih sadar blocking biar ga ke tutup lawan main yang lain, kalau keliatan ngumpul bisa bahu ketemu bahu) - koor lebih total lagi mainnya - Sepeti laleles - A cukis pas bawa serampit, masih ada komedi nya - Artikulasi iki pas ending tidak akan... (pas mau ke nada) - aa Iki pas respon pas nyukur - koor yg rubik temponya terlalu lambat - pertahankan semangatnya - tdi ada beberapa yg lost mainin muminya - Nada dialog tidak jadi apa2 kalah sma musik - Bagas pas pemindahan panel jgn mundur - Diego artikulasinya masih kacau di adegan ending - perwira rampak tubuhnya ajeg (Gestukulasi) <p>teknis</p> <ul style="list-style-type: none"> - keluarin semua vokal, tenaga - Gisel balik sendiri |

| | | |
|--|--|---|
| | | <ul style="list-style-type: none"> - Fira ngeblank, itu harus disiasati - Alka munculnya sebagai perwira tidak dikasih motif - nada mantra yg awal bagus tpi kesananya seperti Mandarin (dialog mantra itu harus menjadi sesuatu) - jadi ku katakan kepada kalian' dialog nada di mantra kan - dialog Gubernur begitu ketawa langsung slowmo, farel selalu terlambat - jangan ada jeda audio Gubernur dan masa, - Nada masuk tidak tidak' tadi keliatan rusuh, coba nikmati aja seperti biasa - era pukulan maut' emosi Diego itu kedalam Agar memunculkan kesan sinis, tidak percaya - ya Tuhan yg maha agung' itu jgn saling nunggu, langsung ke posisinya - bukan urusan kalian' dialog nada tunggu dlu, fade in fade out-nya terlalu cepat. Biar nada terasa sinisnya - koor cari ruang - nada selalu turun ketika hakim masuk. Kasih motif mengejek aja - siapa yg hatinya suci' koor langsung liat kepada hakim, farel telat tdi - ketika berlutut kontak dlu baru ke posisinya - tandi - Sampar' dialognya samain, tdi Gisel kepanjangan - Sampar jgn centil - Bagas kunci tangga - adegan pejalan kaki jgn di spill ketawa dlu, biarkan orang tertawa - pantun pejalan kaki kurang kedengaran ekspresif aja |
|--|--|---|

| | | |
|--|--|---|
| | | <ul style="list-style-type: none"> - sekretaris ketika sma Diego yg muterin Diego pake aja - aksi dlu Diego nampar - lakukan tugasmu' atur lagi puncaknya, - balapan dialog koor dan jgn ragu - cut akhir zaman' langsung ketawa - isi koper dihambur hamburkan dlu - clue stempel karet' langsung masuk Tandidan farel, - Psychedelic weapon baru kematian - ini saatnya pembersihan umum' biarkan dlu mereka baru intim lagi dialognya - koor dialognya yg yakin ketika lempar rubik - kau rubah betina beracun' pause musiknya baru dialog kamulah yg harusnya dihabisi' - baret cari satu lagi pake baret - pose responsif Diego harus muncul sma juga dgn koor - Diego kasih power ketika dipukul, polisi juga harus pakai tenaga - nada santai aja mantranya, tdi terlalu cepat dan rusuh - orang muda itu' dialognya nada harus menjadi highlight - dialog sekretaris setelah Diego selesai pakai baju - Fira nyapa kai jadinya karena Ahmad ga keburu <p>kostum</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tandi dan farel ketika adegan mukul ganti baju - kuku sekretaris warna salur - sarung tangannya bodas full - semir sepatunya yg mengkilap itu Sampar dan sekretaris, dan koor doff |
|--|--|---|

| | | | |
|-----|---------------|---------------------|---|
| 17. | 31 Oktober | Bimbingan Adegan | <ul style="list-style-type: none"> - mapping; yang masih eksplor yang mana, yang sudah yakin yang mana (kayak dadu, bulan) positioningnya juga diyakinkan - respon/dialog yang verbal itu ditonjolkan—tempatya (dimananya) itu diserahkan lg ke dwi sbg sutradara, pernyataan-pernyataan itu perlu ditekankan - pernyataan-pernyataan keren bisa jadi tidak berarti apa apa saat tidak tepat penyimbolannya - seleksi lagi ada beberapaa dialog, tafsiran dialognya. pernyataan itu ditekankan - hati-hati teknis perpindahan setting - mapping menyesuaikan lagi agar kuat visualnya (ekpresi dari gambar itu)— kayak pas video burung-burung, bunga; bagaimana bisa terbaca tapi ekspresif juga - sbg sutradara perlu merumuskan konsistensi - unsur percakapan yang menggambarkan impuls psikologis bisa dikurangi, karena jatuhnya akan ke permainan realistik—meskipun Camus tetap mempertahankan elemen percintaan, tapi ini adalah sesuatu yang dingin bukan romantis - "Jangan mendekat Victoria" dengan posisi tegak berdiri dan nada tinggi itu lebih ekspresif(?) dan menggambarkan maksud. kalau terlalu emosional akan jadi membangun dorongan realistic - dialog antara Victoria dan Diego buat lebih dingin, jangan terlalu romantis/emosional |
|-----|---------------|---------------------|---|

| | | |
|--|--|---|
| | | <ul style="list-style-type: none"> - vokal Nada, dalam konteks filosofis mewakili kesadaran ontologis(?) tentang hidup. harus berhenti mendirect dialog yang diucapkan sbg kerealistisan/dorongan emosi. harusnya kritik yang tidak memiliki emosi dan moralitas saat mengatakannya - "akan ada upacara-upacara..." adalah bentuk kritik Camus pada manusia yang kosong dan bukan apa-apa - sikap yang mewakilkan manusia itu ditampilkan oleh Sampar—orang yang berkuasa dan haus akan apa-apa - cara menafsirkan teks jangan terlalu didorong oleh impuls emosi - faktor faktor teknis harus bisa dimengerti oleh semua - secara fisik/panggung; bloking sudah bagus, ritme pertunjukan juga sudah oke dan dapat dipertahankan - kalau ada adegan yg impuls emosionalnya mendorong realistic, harus dilawan karena ini harus lebih menonjolkan ekspresionisme - Victoria saat menghadapi ketiadaan Diego itu jangan terlalu emosional(?) - sutradara bisa dicoba untuk mencari alternatif lain - koor; fungsi koor dalam yunan kuno adalah suara ilahi, suara yg memberikan oracle yang bisa dipahami oleh manusia—ketika manusia itu menderita, maka koor akan mengucapkan apa. - fungsi koor ini, perlu disusun dimana momen ada suara kesadaran manusia itu muncul - dalam versi yunani kuno, koor itu mengucapkan dialog dg dinyanyikan |
|--|--|---|

| | | |
|--|--|---|
| | | <ul style="list-style-type: none"> - dengan menggunakan bahasa asing, suara suara yang diucapkan akan lebih terasa - saat penduduk mengalami ketakutan, tidak perlu teriakan, tapi bisa dalam bentuk doa atau nyanyian; feelnya jadi belum dapat—teknik suaranya juga blm didapatkan - Nada harus bisa menguasai teknik suara yang bisa dibedakan dengan manusia pada umumnya, minta berdiri dengan posisi yang monumental dan memberikan gambaran berbeda dengan yang lain— karena yang disampaikan itu adalah sikap ontologis; sehingga akan menjadikan gaya pengucapan yang kahs - mapping masih ilustratif, belum menjadi statement visual. dipelajari lagi bagaimana memilih bentuk visual yng bentuknya pernyataan. - misal, Sampar sebagai wabah yang menyerang, maka mappingnya itu ilustrasi burung yang menyeruak misalnya sehingga nanti akan menjadi sebuah statement - Make up—Nada warna dasar wajah abu-abu mewakili hitam dann putih; sikap ontologis itu di daerah abu abu. garis garis wajah menggambarkan kekuatan tulang dan emosi - gaya berjalan Nada jangan kayak aki aki jangkung. buat kesan seperti melayang, sehingga tidak terlihat bertumpu kepada kaki. cari cara jalan melangkah lambat dan melayang - Karakter vokal harus lebih berat Nada - Nada Harus menghadirkan elemen metafisik - Harus menhurangi ledakan suara |
|--|--|---|

| | | |
|--|--|---|
| | | <ul style="list-style-type: none"> - ketika sampar datang mapping wajah gubener seperti dilahap api menyimbolkan kekuasaan baru - mapping secara keseluruhan ketika sampar datang, warna merah darah dan gambaran seperti virus besar muncul dipermukaan merah itu - cari statment visual yg mendekati gambaran sampar - kotak sampar (rubik) akan menjadi apa? dan setiap putaran rubik itu muncul statment visual (bagaimana sampar membuat kota chaos) - Ketika muter2 itu apa akibatnya - yg membawa salib terbakar itu di balur dgn arang agar menyatu - tampilan victoria dan diego diawal (bermain dgn pose) - victroia pakai kerudung merah transparan ketika adegan perkawinan - nyanyian sekretaris pertahankan, ucapan lirik itu bertentangan tpi tetap muncul club malam (lighting) - adegan vitoria dan ayahnya ketika meminta dgn berlutut memegang kaki ayahnya, dan ketika ayahnha menjambak itu harus bermain dgn pose tetap dengan berlutut. Serta salibnya ditempelkan ke dahi. Lalu victoria merentangkan kedua tangannya sambil berlutut - Pertemuan victoria dgn diego kedua pakai jubah hitam panjang, dan dalemnya baju tidur warna merah - Diego pas bawa koper (ada garis berjalan untuk membuat pengambilan keputusan) simbol pemberontakan dan wajahnya harus kelihatan merah, - koor yg merayakan kebebasan membentuk gerakan tubuh |
|--|--|---|

| | | | |
|-----|---------------|-------------------|---|
| | | | <ul style="list-style-type: none"> - Marking, perhatikan skeneri - tidak boleh ada hambatan ketika ada pergerakan yg cepat - ketika diego mati, victoria pakai kerudung merah, ekspresi dgn meraskaan kekosongan, lirik - Kritik absurditas terhadap sejarah harus disuarakan dgn dingin Nada - Manusia hanya bisa mengalami absurditas - thesis albert camus itu mati pada dirinya sendiri. Hidup ini absurd |
| 18. | 4 November | Bloking Adegan | <ul style="list-style-type: none"> - penambahan atau perubahan tolong diingat lagi adegannya - respon pada ledakan tdi running sudah bagus cepat, tapi perlu bareng dan tetap cemas - Victoria tangannya harus hidup diisi, dan untuk semua aktor - Koor ketika perpindahan setting jangan lost dari karakternya - adegan Victor dan hakim jangan lupa, besok kita coba running - Victoria cari pernyataan tegas dari teks dialognya - wonderful world, teh ama respon dengan sekretaris - tangga perhatikan hati2 - nada solilokui temponya jgn turun, dan ketika membicarakan thesisnya camus jgn mengecilkan tubuh - koor cari cara menghidupkan setting - Bagus naik sudah bagus, tapi turunnya jgn liat Diego - Hakim ketika jadi zombi, Maya dan Fira itu harus di depan bibir panggung - Alka dan Tandi jangan berjarak, klo berjarak benerin aja tpi jgn rusuh |

| | | |
|--|--|---|
| | | <ul style="list-style-type: none"> - Bagas terlalu cepat jalannya, langkahnya samain dgn Delina. Harus tenang - jangan buang2 waktu' koor langsung berjalan, jangan ada jeda dan jgn saling menunggu - Adegan gereja clue membakar tetap bahasa latin, yg bahasa Indonesia itu cuman hakim diawal dan Fira - Tangga kuncinya cuman satu - Tandi dan Alka dimandatkan sebagai perbaikan kunci <p>Handprop</p> <ul style="list-style-type: none"> - penambahan nampan 2 <p>kostum</p> <ul style="list-style-type: none"> - kostum dayang cari sendiri ya anak kostum <p>musik</p> <ul style="list-style-type: none"> - suara gagak cari lagi - hentakan kaki record lagi <p>Selasa, 04 November 2025</p> <ul style="list-style-type: none"> - Minggu ini segala unsur pertunjukan ditargetkan rampung semuanya - Handprop: rubik, pecut, nampan satu lagi, kamera - Musik : suara hentakan kaki, gagak, integrasi dgn visual mapping - wilayah art dan Pengadegan selesai Minggu ini <ul style="list-style-type: none"> - adegan awal Diego dan Victor harus lebih tenang suasananya suka cita - Diego pas bicara omong kosong' buang ke depan - Nada jgn banyak bergerak ketika mengucapkan mantra |
|--|--|---|

| | | |
|--|--|--|
| | | <ul style="list-style-type: none"> - solilokui Nada jgn membungkuk, dipilah lagi kapan membungkuk dan tegak. Ketika nada bangun harus menjadi sesuatu - Hakim tadi temponya bagus dengan Maya - Maya dan Delina pakai dress biru yang di ending untuk adegan awal jga - Victor pose tahan dlu - Cerdas menurutku mengerikan' potong dlu baru 'berbohong adalah permainan orng tolol' bergerak lagi koor - Nada kadang terlalu lama jedanya, Lngsung disambung - musik fade in (dialog Gubernur 'pulanglah kalian semua') - motif yg di apron motifnya Diego jgn ikut panik, motifnya menenangkan - koor yang bawa pedang jangan lama, langsung masuk - clue-nya musiknya berhenti koor 4 cewek masuk - Yg bawa alat2 pakai nampan - Nampan jadinya satu aja (Handprop) - Sampar Yg liatin salib nanti disepakati dlu - Dea dan Amalia bergerak bebas aja, centil - Nada ketawanya tdi kaya ayam - Delina tadi masuk bagus liat Diego - tempat apa ini, kota macam ini' jgn meledak, motifnya heran - Victor ketika jalan ke ayahnya atau ke Diego harus punya motif - pisau todongkan seperti biasa, dlm adegan ini tensinya tinggi temponya di pelankan/tetap - Konten seminggu 2x - Undangan diisi yg blm |
|--|--|--|

| | | | |
|-----|------------|----------------|---|
| | | | <ul style="list-style-type: none"> - Propaganda bisa dipersiapkan dari sekarang |
| 19. | 7 November | Bloking Adegan | <ul style="list-style-type: none"> - Diego dan victoria hilangkan percintaan, dan diego harus menafsirkan ontologi itu - pola adegan dibuat dengan pola absurd, hindari sifatnya yg responsif - ekspresinya keluarkan sudah mulai proses - stamina setiap aktor harus kuat - bagian mana adegan yg mau dibuat monumental/ikonik - jika banyak menghadirkan peristiwa yg repetitif membuat pr membuat adegan yg tidak repetitif - siasati, cari adegan yg intinya saja biar temponya tidak lama/ngayayay - blm ada spektakel - tdi adegan rubik sekretaris terlalu biasa/terlalu drama - bedakan pecut sampar dan nada (bunyinya) - tangan-tangan sampar harus mengikuti struktur tubuhnya, harus satu kesatuan seutuhnya - Nada harus eksplor jalannya, jangan kaya kakek-kakek, Nada harus monumental - adegan terkahir Nada harus menggelegarkan, tepukau, dan harus dapet bgt apa yg diucapkan lewat teksnya. - ketika adegan sekretaris nyanyi dan disandingkan dengan ke chaosan itu harus terasa. - Tadi ada beberapa tekni yg kurang enak - pecut nanti dilatih lagi |

| | | | |
|-----|-------------|----------------|--|
| | | | <ul style="list-style-type: none"> - diego kembali lgi dengan ledakannya - pejalan kaki gagaknya dicoba - teknis sekretaris menjadi harus tap - teh ama dikontrol lagi - kostum victoria tinggal jubahnya - Nada diolah lagi, proses pembagian membesar dan mengecilnya harus terasa - nada eksplor aja jalan mundur, jalan panjang - akan ada beberapa blocking yg harus berubah - tongkat dibenahi lagi, terlalu kecil - dialog nada 'ini adalah pemerintahan yg baik' baru koor jalan lagi <p>MUSIK</p> <ul style="list-style-type: none"> - suara pistol cari lagi - pecut ditambah efek suara petir <p>ARTISTIK</p> <ul style="list-style-type: none"> - Teknis roda di utamakan - Teknis2 kecil dan clue harus dilatihkan <p>KOSTUM</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kostum jubah hitam victoria disegerakan <p>HAND PROP</p> <ul style="list-style-type: none"> - Semuanya segera di selesaikan (FINISHING!!) |
| 20. | 12 November | Bloking Adegan | <ol style="list-style-type: none"> 1. Maya masuk nya waktu wartawan kelamaan, itu mah teknis 2. Dialog Andin "apa yang di maksud dengan tidak ada" lep lepan 3. Diego mendorong koper pake kaki itu ga enak mending d langkahin 4. Bagas celana yang hitam masukin ke kaos kaki |

| | | |
|--|--|--|
| | | <p>5. Rida waktu keluar lari kayak lost hilang feel</p> <p>6. Dialog Diego ada beberapa yang hilang</p> <p>7. Sekretaris waktu memberontak "namun harus ku katakan" ada yang ga kedengeran</p> <p>8. A cukis cemberut ga senyum</p> <p>9. Secara keseluruhan sudah mulai menikmati</p> <p>10. Ada beberapa teknis koor yang kurang enak d liat</p> <p>11. Secara teknis Udh oke, cumn gatau kalau nnti d panggung pasti akan beda lagi</p> <p>12. Adegan awal ledakan, yang d notice farel ga keliatan takut (ga keliatan kerutan nya beda seperti yang lain)</p> <p>13. Nada nnti pke gelang nya di kiri aja soalnya kanan ada sayap</p> <p>14. Keseluruhan aktor masih banyak belum bisa membina emosi atau dinamika. Kalau dalam metode akting yang di bangun sutradara itu ga realisme</p> <p>15. Dalam formalisme kita mempelajari semuanya, ketika main harus bisa sesuai dengan yang d latihkan baik secara konteks dan ekspresi</p> <p>16. Diego dialognya masih teknis mulutnya blum nyaman</p> <p>17. Sampar waktu d ending keliatan capek</p> <p>18. Komet di ganti ledakan jadi dialog nada di ganti jadi "tidak ada ledakan"</p> <p>19. Kecenderungan aktor individu tuh suka melewatkan moment. Yang tepat pada moment hanya sekretaris, yang lain suka kelewat</p> <p>20. Pelapalan teks suka dibawa Sunda, jadi ga konsisten</p> |
|--|--|--|

| | | |
|--|--|---|
| | | <p>21. Nada terasa lebih segar</p> <p>22. A cukis sudah lebih kuat jadi bapaknya</p> <p>23. A cukis juga kadang suka hilang moment ketika adegan salib</p> <p>24. Victoria suka mulai bermain dialognya lebih dinamis, namun tetap suka ada moment moment terlewat (hilang feel)</p> <p>25. Ada dialog yang seharusnya tinggi namun malah turun tensi</p> <p>26. Sampar stamina, dan ada beberapa gesture terbuka namun jadi ada beberapa yang hilang</p> <p>27. Dalam adegan "awal menguasai pemerintah" seperti di atas angin</p> <p>28. Nada di awal terlalu ringan "teror teror suci"</p> <p>29. Koor geraknya sudah jelas cuman ada beberapa detail kecil yang terlihat. Dalam tiap peristiwa ada sebab akibat, harus di munculkan</p> <p>30. Aktor koor itu berimajinasi, kalian siapa dan datang kemana. Karena setiap adegannya pasti akan berbeda, aktor koor lebih bebas mengembangkan</p> <p>31. Gimik masuk Diego itu bagus lirik lirik dulu, tapi kurang lama</p> <p>32. Nada Proses membesarnya itu lebih jelas aja</p> <p>33. Jangan menurunkan teknis pa ombi</p> <p>34. Teriakan Gisel kurang sekali dan tidak menjadi sesuatu (nanti d tambah musik)</p> <p>35. Sekretaris dibacanya yang bener (Sampar)</p> <p>36. Suara bedil harus di sepakati mau di sebelah mana</p> |
|--|--|---|

| | | |
|--|--|---|
| | | <p>37. Untuk semua hal hal yang bersifat clue jangan terlewat dan berubah tanpa kesepakatan</p> <p>38. Salib Sampar harus ajeg ganti pke kayu</p> <p>39. Aya bagus saat "deritaku", tapi makin sini makin telat, muka datar dan stamina kurang</p> <p>40. Victoria ngeblank saat adegan awal "karena teknis roda maju apa engga"</p> <p>41. Victoria saat teriak Diego, musik dulu muncul baru pergi</p> <p>42. Fira teriaknya kurang mengerikan</p> <p>43. Bando sekretaris terlalu rame dan plat</p> <p>44. Sampar jangan pke kalung anjing, kalau mau yang pke kalung anjing teh Dea dan teh Amalia</p> <p>45. Farel nnti kunci tangga, tadi Sampar mau jatuh</p> <p>46. Diego proses mau muntahnya terlalu lama</p> <p>47. Adegan ngambil dasi antara sampai dan Diego keliatan kurang berlatih</p> <p>48. Kipas kayak kerupuk. Ada beberapa handprop bagian yang bisa agak bermain supaya keliatan menonjol namun krisis seperti kamera. Tapi kalau setiap handprop Sampar harus keren.</p> <p>49. Gendrang bagus awal awal aja, kesannya ga puguh walaupun temponya tetap</p> <p>50. Pecut goib audio harus jadi teror, kurang keras</p> <p>51. Waktu d lucuti oleh pelacur, langsung di respon dulu kalau mau tertawa ya tertawa aja</p> <p>52. Victoria tadi mulai kerasa saat penurunan tensi bisa d pertebal lagi</p> |
|--|--|---|

TIME SCHEDULE 'SAMPAR'

| NO | AGENDA | NOVEMBER | | | | | | | | | | | | |
|----|--------------------|----------|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|--|
| | | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | |
| 1 | RUNNING | | | | | | | | | | | | | |
| 2 | PERCOBAAN MAPPING | | | | | | | | | | | | | |
| 3 | PERCOBAAN LIGHTING | | | | | | | | | | | | | |
| 4 | PERCOBAAN MAKE UP | | | | | | | | | | | | | |
| 5 | FINALISASI SET | | | | | | | | | | | | | |
| 6 | UP POSTER | | | | | | | | | | | | | |
| 7 | TAKE TEASER | | | | | | | | | | | | | |
| 8 | UP TEASER | | | | | | | | | | | | | |
| 9 | GLADI KOTOR | | | | | | | | | | | | | |
| 10 | GLADI BERSIH | | | | | | | | | | | | | |
| 11 | PENTAS | | | | | | | | | | | | | |

Lampiran 2. Proses Awal garapan





BANDUNG

Lampiran 3. Proses Latihan





lampiran 4. Dokumentasi Bimbingan



Lampiran 5. Makeup, Hairdo, Kostum



Lampiran 6. Dokumentasi Pertunjukan

