

**PEMERANAN TOKOH KETUA DALAM NASKAH NABI
KEMBAR KARYA SLAWOMIR MROZEK TERJEMAHAN
DJUM'AN**

SKRIPSI KARYA SENI PEMERANAN

Untuk memenuhi salah satu syarat Ujian Akhir SI

Program Studi Teater

Fakultas Seni Pertunjukan ISBI Bandung

OLEH

MIKHAIL ZIDANE

NIM. 211332055



PROGRAM STUDI TEATER

FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN

INSTITUT SENI BUDAYA INDONESIA BANDUNG

2025

LEMBAR PERSETUJUAN

**SKRIPSI KARYA SENI MINAT PEMERANAN PEMERANAN TOKOH
KETUA DALAM NASKAH NABI KEMBAR KARYA SLAWOMIR
MROZEK TERJEMAHAN DJUM'AN**

Diajukan Oleh :

MIKHAIL ZIDANE

NIM. 211332055

Telah disetujui dan disahkan oleh pembimbing untuk mengikuti Ujian
Tugas Akhir pada Program Studi Teater Fakultas Seni Pertunjukan Institut
Seni Budaya Indonesia (ISBI) Bandung

Bandung, 1 November 2025

Menyetujui,

Pembimbing I



Irwan Jamaludin, S.Sn, M.Sn.

NIP. 197406042023211002

Pembimbing II



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

NIP. 197404272005012001

Mengetahui,

Plt. Ketua Jurusan/Program Studi Seni Teater



Yani Maemunah, S.Sn., M.Sn

NIP. 197403131999032001

LEMBAR PENGESAHAN

SKRIPSI

**KARYA SENI PEMERANAN PEMERANAN TOKOH KETUA
DALAM NASKAH NABI KEMBAR KARYA SLAWOMIR MROZEK
TERJEMAHAN DJUM'AN**

Oleh :

MIKHAIL ZIDANE

NIM. 211332055

Telah dipertahankan di depan dewan penguji melalui sidang Tugas Akhir

Pada 1 November 2025

Susunan Dewan Penguji :

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

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

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



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

Mengetahui,

**Plt. Ketua Jurusan
Program Studi Seni Teater**



Yani Maemunah, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19890712020122004

**Dekan
Fakultas Seni Pertunjukan**



Dr. Ismet Ruchimat, S.Sn, M.Hum.
NIP. 196811191993021002

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan Karya Tulis saya, SKRIPSI KARYA SENI PEMERANAN dengan judul "*PEMERANAN TOKOH KETUA DALAM NASKAH NABI KEMBAR KARYA SLAWOMIR MROZEK TERJEMAHAN DJUM'AN*" beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri, asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar Akademik Sarjana, baik yang ada di Universitas yang bersangkutan maupun Perguruan Tinggi lain. Karya Seni pemeranan ini saya buat dengan tidak melakukan penjiplakan maupun tindak meniru serta memplagiat melalui cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan akademik dan tanpa bantuan dari pihak lain terkecuali arahan dari pembimbing.

Pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun, saya bertanggungjawab akan keaslian Karya Tulis pemeranan ini dan siap menanggung resiko atau sanksi apabila dikemudian hari ditemukan hal-hal yang tidak sesuai dengan pernyataan ini.

Bandung, 1 November 2025

MIKHAIL ZIDANE

NIM. 211332055

ABSTRAK

Karya ini berjudul "*Pemeranan Tokoh Ketua dalam Naskah Nabi Kembar Karya Sławomir Mrożek terjemahan Djum'an*". Tujuannya adalah menghadirkan tokoh Ketua sebagai representasi absurditas kekuasaan dan moralitas pejabat yang licik. Penciptaan ini berlandaskan pada teori absurditas Martin Esslin dan metode pemeranan Suyatna Anirun. Metode Suyatna Anirun digunakan untuk menggali kesadaran tubuh, jiwa, dan ruang aktor agar proses pemeranan tidak hanya teknis, tetapi juga reflektif dan manusiawi. Melalui tahap analisis naskah, eksplorasi tubuh, improvisasi, dan perwujudan peran, tokoh Ketua dikembangkan sebagai simbol kekuasaan yang rapuh dan kehilangan makna. Tokoh Ketua digambarkan sebagai pejabat yang licik dan manipulatif, mencerminkan absurditas manusia modern yang terperangkap dalam sistem kekuasaan yang ia ciptakan sendiri. Hasil penciptaan menunjukkan bahwa gestur mekanis, repetisi dialog, dan ekspresi tubuh yang terkontrol mampu menampilkan paradoks antara kelicikan dan kehampaan eksistensial.

Karya ini diharapkan dapat memperkaya penerapan metode pemeranan Suyatna Anirun dalam teater absurd serta memperdalam pemahaman tentang absurditas kekuasaan dalam konteks kemanusiaan.

Kata kunci: Ketua, *Nabi Kembar*, Sławomir Mrożek, absurditas, Martin Esslin, Suyatna Anirun.

Abstrac

This work is entitled "The Role of the Chief Character in the Manuscript of the Twin Prophets by Sławomir Mrożek". The goal is to present the figure of the Chairman as a representation of the absurdity of power and the morality of cunning officials. This creation is based on Martin Esslin's theory of absurdity and Suyatna Anirun's acting method. The Suyatna Anirun method is used to explore the awareness of the actor's body, soul, and space so that the acting process is not only technical, but also reflective and human. Through the stages of script analysis, body exploration, improvisation, and role embodiment, the figure of the Chairman is developed as a symbol of power that is fragile and loses meaning. The Chairperson is portrayed as a cunning and manipulative official, reflecting the absurdity of modern humans trapped in a power system that he created himself. The results of creation show that mechanical gestures, dialogue repetition, and controlled body expressions are capable of displaying the paradox between cunning and existential emptiness.

This work is expected to enrich the application of Suyatna Anirun's acting method in absurd theater and deepen the understanding of the absurdity of power in the context of humanity.

Keywords: Chairman, Twin Prophet, Sławomir Mrożek, absurdity, Martin Esslin, Suyatna Anirun

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur ke hadirat Allah SWT, atas semua berkah, rahmat dan hidayah-Nya yang selalu senantiasa dilimpahkan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan Skripsi Tugas Akhir dengan judul **“PEMERANAN TOKOH KETUA DALAM NASKAH NABI KEMBAR KARYA SLAWOMIR MROZEK TERJEMAHAN DJUM’AN”** sebagai syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1) pada Program Studi Teater Fakultas Seni Pertunjukan ISBI Bandung. Dalam proses penyusunan skripsi ini tentu banyak sekali hambatan serta rintangan yang penulis hadapi, maka dari itu penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang sudah mendukung serta memberi semangat kepada penulis selama proses penyusunan skripsi ini. Untuk itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa
2. Dr. Retno Dwimarwati, S.Sn, M.Hum selaku Rektor Institut Seni Budaya Indonesia Bandung.
3. Yani Maemunah, S.Sn., M.Sn selaku Ketua Jurusan Teater.
4. Irwan Jamalludin, M.Sn selaku pembimbing I pada Ujian Tugas Akhir Pemeranan.
5. Afri Wita, S.Pd., M.A selaku pembimbing II Ujian Tugas Akhir Pemeranan.
6. Dewi Haryaningsih, S.Psi., M.Hum. selaku wali dosen penulis.
7. Seluruh Dosen Teater ISBI Bandung yang telah memberikan pengetahuan serta pengalaman praktek kepada penulis selaku

mahasiswa selama mengikuti perkuliahan ataupun diluar perkuliahan.

8. Seluruh civitas akademika Institut Seni Budaya Indonesia Bandung yang telah memberikan pengetahuan dan jasanya kepada penulis selama masa perkuliahan.
9. Kepada ibu Iis Suhaendah dan bapak Dudu Sa'dulloh selaku orang tua penulis, yang telah memberikan semangat luar biasa, do'a terbaik dan dukungan terhadap pendidikan penulis.
10. Muhamad Malik Fajar dan Muhamad Gilbrany Kurniawan sebagai *partner* Ujian Tugas Akhir yang telah mempercayai penulis untuk menjadi bagian tim ujian dan ingin berjuang bersama dalam proses Ujian Tugas Akhir ini.
11. Teman-teman pendukung yang sudah mau membantu menyukseskan garapan ini dari awal sampai hari H pertunjukan.
12. Hanipah Damayanti selaku sahabat juga kekasih penulis, yang telah memberikan dukungan serta semangat dari awal pertama masuk ISBI Bandung hingga pada Ujian Tugas Akhir ini.
13. Teman-teman angkatan yang sudah memberikan semangat, dukungan serta ilmu dan pengalaman baru terhadap penulis.
14. Seluruh teman-teman Keluarga Mahasiswa Teater (KMT) ISBI Bandung.
15. Kepada Seluruh teman-teman Kelompok Aktor Piktorial
16. Semua pihak yang sudah mendukung.

Penulis menyadari bahwa penulisan karya tulis ini masih jauh dari kata sempurna dikarenakan terbatasnya pengalaman serta pengetahuan yang dimiliki oleh penulis. Oleh karena itu, penulis mengharapkan segala bentuk saran serta masukan atau bahkan kritik yang akan membangun dari berbagai pihak.

Bandung, 1 November 2025

Penulis, Mikhail Zidane



DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN	4
ABSTRAK.....	5
KATA PENGANTAR	7
DAFTAR ISI	10
BAB I PENDAHULUAN.....	13
1.1 Latar Belakang	13
1.2 Rumusan Masalah.....	18
1.3 Tujuan	18
1.4 Manfaat.....	19
1.5 Tinjauan Pustaka	20
1.6 Tinjauan Karya Terdahulu 'Nabi Kembar'	22
1.7 Sinopsis	23
1.8 Biografi Pengarang dan penerjemah	24
1.8.1 Pengarang.....	24
1.8.2 Penerjemah.....	27
1.9 Tentang Naskah Drama.....	30

1.10 Metode Pemeranan	31
1.11 Sistematika Penulisan	32
BAB II TAFSIR PERAN	34
2.1 Metode Pemeranan	34
2.2 Tafsir Peran Tokoh Ketua.....	39
2.3 Kedudukan Tokoh Ketua.....	40
2.4 Hubungan Antar Tokoh Ketua dengan tokoh	41
2.5 Struktur Dramatik.....	44
2.6 Target dan Rancangan Pencapaian.....	50
2.6.1 Target Pencapaian	50
2.6.2 Rancangan Pencapaian.....	51
BAB III PROSES GARAP.....	56
3.1 Proses Pemeranan	56
3.1.1 Tahap Eksplorasi Tokoh.....	56
3.2 Hambatan-hambatan Proses Latihan	57
3.3 Solusi Yang Dilakukan	59
3.4 Perubahan dan Pembaharuan	60
BAB IV KESIMPULAN.....	62
DAFTAR PUSTAKA.....	64

LAMPIRAN.....	66
Curriculum Vitae Penulis	100



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

“Nabi Kembar” adalah salah satu lakon karya Slawomir Mrozek. Slawomir Mrozek lahir di desa kecil Borzęcin di selatan Polandia pada 26 Juni 1930. Ia dibesarkan dalam lingkungan yang dinamis; masa kecilnya dipengaruhi oleh Perang Dunia Kedua dan masa remajanya dihabiskan di bawah rezim komunis Polandia. Pengalaman hidup di bawah tekanan politik dan ketidakpastian kondisi sosial, akan menjadi sumber utama dari karya-karya absurdnya. Slawomir Mrozek terkenal dengan kecenderungannya terhadap teater absurd dan satir sosial-politik. Karyanya menunjukkan kritik terhadap sistem kekuasaan yang represif, kemunafikan sosial, dan absurditas kehidupan manusia di era kontemporer, dia menggunakan pendekatan satir yang menyindir kondisi negara-negara blok timur seperti Polandia selama masa komunisme.

Penulis mengangkat naskah drama Nabi Kembar karya Slawomir Mrozek Terjemahan Djum'an untuk dijadikan sebuah pertunjukan pada ujian Tugas Akhir. Dalam karyanya Nabi Kembar, dia mengkritik kekuasaan, kekuasaan palsu, dan pencarian makna di dunia yang tidak jelas. Slawomir Mrozek menyuguhkan kisah yang sederhana namun mengguncang melalui lakon Nabi Kembar. Situasi absurd dalam konteks lakon Nabi Kembar, Ketegangan antara mereka bukan hanya masalah keagamaan; itu juga menunjukkan konflik yang berkaitan dengan

politik dan masalah sosial. Dalam dialog Nabi Kembar, tokoh-tokoh—baik antara dua nabi, masyarakat, atau aparat seperti Jurusita—seringkali tidak menjawab pertanyaan, tetapi mengulangi formula sosial dan religius yang tidak lagi berfungsi memberi kejelasan.

Meskipun absurd, dalam konteks zaman sekarang naskah ini terasa sangat relevan dengan situasi sosial dan politik kita hari ini. Kebingungan atau kebohongan yang muncul di dalam cerita bukan sekadar kejadian acak; itu adalah strategi. Dalam realitas kita sekarang pun, membuat orang bingung dan ragu telah menjadi cara yang efektif untuk melemahkan daya kritis dan perlawanan terhadap kebohongan. Hannah Arendt dalam *Lying in Politics* (1972) menyebutkan bahwa kebohongan politik modern justru bekerja bukan hanya dengan memanipulasi fakta, tetapi dengan menciptakan kondisi di mana batas antara benar dan palsu menjadi tidak pasti. Ketika masyarakat dikelilingi ketidakpastian, mereka secara perlahan berhenti mencari kebenaran. Pandangan Arendt ini selaras dengan absurditas dalam naskah Nabi kembar Karya Slawomir Mrozek—bahwa ketidakjelasan, keraguan, dan realitas yang terdistorsi bukanlah gangguan, melainkan mekanisme yang sengaja dihadirkan untuk menunjukkan betapa rawannya manusia ketika berhadapan dengan kekuasaan yang bermain dengan kebingungann.

Naskah ini tentu sangat relevan dengan kehidupan sekarang, di mana banyak para pemimpin membuat sebuah rencana hanya untuk menunjukkan kinerja baik kepada rakyat, akan

tetapi ujung-ujungnya rencana tersebut selalu mangkrak, dan membuat rencana lain lagi agar menutupi kegagalan yang terjadi sebelumnya. Hal ini menjadi kegelisahan penyaji untuk menciptakan sebuah karya yang mampu membuka mata serta pikiran para penonton, agar lebih terbuka terhadap politik di dunia sekarang. Naskah *Nabi Kembar* karya Slawomir Mrozek terjemahan Djum'an merupakan naskah bergaya absurd. Nur, Muh. Yasin Ceh (2019: 61) menyatakan: Istilah absurditas (ketidakmasukakalan/kekacauan) berasal dari kata absurd yang berasal dari bahasa Latin, *ab* yang artinya "tidak" dan *surdus* yang artinya mendengar. Jadi absurd artinya tuli, tidak mendengar dan tidak masuk akal. Sedangkan menurut pandangan Albert Camus bahwa absurditas (ketidakmasukakalan/kekacauan) adalah adanya ketidakmampuan memahami dunia. Bagi Camus manusia absurd merupakan manusia yang ada dalam fakta bahwa dia membuat tuntutan buat dirinya dan dunianya. Camus menganggap dirinya tidak bermakna karena adanya Tuhan. Jadi kita bisa memahami bahwa absurditas (ketidakmasukakalan/kekacauan) itu sebagai ketidakbermaknaan dunia dan tidak adanya tujuan hidup.

Ada delapan tokoh dalam naskah *Nabi Kembar*, Ketua, Juru Sita, tiga orang bijaksana (Melchior, Gaspar, dan Balthazar), Nabi 1, Nabi 2 dan Primadona. Semuanya memiliki peran besar dalam naskah *Nabi Kembar*. Naskah *Nabi Kembar* menyampaikan nilai-nilai kehidupan pada persoalan komunal tentang bagaimana caranya supaya nabi yang diketahui Masyarakat itu satu dan bukan dua-duanya, konflik dan ketegangan yang terjadi menuntut

bagaimana persoalan selesai dengan hanya tindakan praktis. Sebuah pelajaran yang berharga untuk memaknai kehidupan dan pesan akan nilai-nilai kehidupan ini disampaikan kepada para apresiator dalam bentuk pertunjukan teater.

Dalam naskah ini Tokoh Ketua adalah seorang wali negara dengan latar tempat absurd seperti di sebuah kerajaan. Ia memiliki tubuh yang sedikit aneh karena memiliki kaki yang bengkok atau pincang karena faktor umur, ketua adalah sosok yang manipulatif, penuh kebohongan. Tercermin pada setiap tindakannya, bagaimana ketua mencoba berbagai cara untuk menyelesaikan persoalan-persoalan yang terjadi. Namun, selalu berakhir gagal. Seperti pemimpin dunia sekarang, selalu berjanji manis padahal yang terjadi sebaliknya. Tokoh Ketua dipilih karena mempunyai tantangan dan kerumitannya sendiri. Karena tokoh Ketua merupakan tokoh yang menjalankan cerita, maka dibuatlah dengan cara perubahan-perubahan konflik yang disengaja, penyaji berharap bisa mengolah proses kreatif di bidang seni peran. Dalam seni akting, media cipta adalah tubuh dan sukma aktor. Tugas seorang aktor adalah membawakan dan menghidupkan laku, Artinya harus menampilkan atau mempertunjukkan tingkah laku berbuat seperti seseorang yang bukan diri sendiri. (Anirun, 1998) Aktor atau seniman pemeranan adalah seniman yang mewujudkan peran lakon ke dalam realita seni pertunjukan. Yang dimaksud dengan teknik pemeranan atau akting adalah bagaimana si aktor menyatukan mendayagunakan secara profesional segala peralatan

pemeranannya. (Anirun, 1998). Tokoh Ketua dipilih untuk bahan uji di bidang pemeranan dalam rangka Tugas Akhir.

Capaian seni peran akan dilalui dengan proses latihan. Proses latihan berusaha mengumpulkan kemungkinan lain dalam berproses kreatif seni peran. Proses kreatif mempengaruhi pemahaman ide gagasan dalam naskah tersebut. Ada juga mengolah perasaan, mempermainkannya, bahkan sampai membolak-balikkan perasaan. Selain itu juga tentunya menggiring imajinasi-imajinasi supaya para penonton ikut terlibat di dalamnya.

Karya ini diharapkan dapat menjadi bahan pandangan bagi para apresiator. Pada puncaknya karya ini mampu menyampaikan persoalan absurditas (ketidakmasukakalan/kekacauan) menjadi suatu pemahaman bagi semua apresiator. Dan juga yang ingin disampaikan dengan naskah ini untuk dibawakan ujian adalah bahwa kita harus selalu terbuka terhadap situasi sosial dan politik yang terasa sangat dekat dengan realitas kita hari ini. Kebingungan atau kebohongan yang terjadi bukanlah secara kebetulan itu adalah strategi. Membuat orang bingung dan ragu adalah cara yang bagus untuk melemahkan perlawanan terhadap kebohongan. Manfaat bagi diri sendiri karya ini menjadi tolak ukur untuk menghadapi hidup di zaman sekarang yang penuh persoalan pada konflik politik yang terjadi serta memaknai sifat absurditas yang penuh kesia-siaan dan keberulangan.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang didapatkan penulis dalam menganalisis naskah dan tokoh yang akan diperankan, sebagai berikut

1. Apa motivasi utama dari tokoh Ketua dalam naskah, dan bagaimana motivasi tersebut memengaruhi jalannya cerita?
2. Apa saja metode yang akan dilakukan pada proses kreatif pemeranan menjadi tokoh Ketua?
3. Bagaimana cara dan langkah penulis menggunakan metode pemeranan untuk tokoh Ketua?

1.3 Tujuan

1. Motivasi tokoh Ketua adalah mempertahankan kekuasaan dan citra dirinya dengan segala cara, meskipun harus memanipulasi dan berbohong, demi menutupi kegagalannya dalam menyelesaikan persoalan.
2. Yang ingin disampaikan oleh penyaji kepada orang lain adalah bagaimana sebenarnya masing-masing individu mempunyai banyak muka, yang artinya mempunyai kebaikan dan keburukan, dan juga yang ingin penyaji sampaikan adalah bagaimana memaknai tentang kehidupan di dunia yang penuh dengan absurditas (ketidakmasukakalan/kekacauan), berulang-ulang, dan kesia-siaan hidup. Pada proses kreatif pemeranan untuk menjadi tokoh Ketua, penyaji menggunakan metode Teknik Pemeranan oleh Suyatna Anirun yaitu Menghadapi latihan-latihan, Latihan Peralatan Pemeranan, Latihan Permulaan, Teknik Muncul, Teknik Memberi Isi, Teknik

Pengembangan, Membangun Klimaks, Timing, Teknik Menonjolkan, Bobot/Takaran Penampilan, Timing, Irama, Tempo, Dan Jarak Langkah.

3. Menghidupkan karakteristik tokoh dengan obsevasi untuk penciptaan peran secara utuh.

1.4 Manfaat

Pementasan naskah *Nabi Kembar* karya Slawomir Mrozek memiliki manfaat bagi berbagai kalangan. Bagi masyarakat umum, tokoh Ketua mengajak penonton untuk lebih peka terhadap realitas sosial-politik, khususnya ketidakadilan yang tersembunyi di balik sistem kekuasaan yang tampak adil. Bagi dunia teater, pemeranan tokoh dalam naskah ini membuka ruang diskusi tentang isu-isu relevan sekaligus melatih keterampilan akting, penjiwaan, improvisasi, dan komunikasi, sehingga mampu menghadirkan pengalaman estetik yang memperkuat apresiasi seni pertunjukan. Bagi penulis, tokoh Ketua menjadi sarana untuk mengembangkan karakter yang tidak konvensional serta memperluas interpretasi terhadap teks drama absurd sebagai upaya meningkatkan kompetensi seni peran. Sementara itu, bagi lembaga atau akademisi, pemeranan tokoh ini dapat dijadikan rujukan dalam kajian teater absurd sekaligus memperkaya literatur seni pertunjukan, khususnya melalui penerapan metode Suyatna Anirun dalam penggarapan karakter yang kompleks.

Adapun poin-poin penting manfaat pemeranan sebagai berikut:

1. Bagi penulis sekaligus pemeranan menjadi cerminan atau acuan perbaikan untuk pertunjukan selanjutnya.

2. Bagi apresiator guna untuk menambah wawasan serta relasi apresiasi.
3. Bagi lembaga menjadi tolak ukur capaian untuk pertunjukan selanjutnya.
4. Bagi pengetahuan teater atau seni menjadi sumbangan pengetahuan untuk keilmuan di dalam seni peran.

1.5 Tinjauan Pustaka

Langkah selanjutnya, penulis mencari referensi buku atau bahan sebagai bahan untuk observasi dan pendalaman pada karakter tokoh yang akan dibawakan. Mulai dari buku panduan mengenai teori-teori pemeranan dan akting juga buku yang membahas mengenai absruditas yang terdapat pada teater absurd oleh Martin Essline.

Hal pertama yang menjadi acuan penulis dalam mempelajari mengenai pemeranan ialah buku dari Stanislavski *Persiapan Seorang Aktor*. Di dalam buku ini penulis menemukan banyak sekali teori-teori pemeranan realis dan bagaimana caranya aktor untuk berakting dengan gaya yang realis atau natural. Stanislavski lebih menerangkan bagaimana ketika aktor seolah-olah menjadi tokoh yang ia perankan. Metode tersebut disebut sebagai metode *Magic If* seolah-olah aktor yang memainkan peran merasakan emosi serta perasaan dan apa yang dirasakan oleh tokoh. Hal tersebut bisa dilakukan dengan cara aktor melakukan observasi lalu melihat bagaimana jika seseorang mengalami suatu peristiwa atau bagaimana kebiasaan seseorang jika hidup di suatu daerah.

Selain teori pemeranan yang dikemukakan oleh Stanislavski, penulis juga mencari buku panduan yang lain guna untuk lebih memperkuat dalam memperdalam karakter tokoh, yaitu buku dari Suyatna Anirun yang berjudul "Menjadi Aktor". Buku ini merupakan panduan pemeranan yang memuat tahapan-tahapan dasar dalam seni peran. Pembahasan pada buku ini juga cukup jelas dan lugas sehingga memudahkan para aktor pemula agar mampu memerankan tokoh yang akan ia mainkan secara nyata. Buku ini mencakup beberapa metode pencarian karakter, seperti apa bentuk seni peran dan bagaimana menghidupkan peran tersebut, kemudian terdapat topik lain seperti pelatihan olah vokal dan gerak tubuh serta pengembangan karakter. Point yang paling penting yang didapatkan penulis pada buku ini adalah 5 tahapan aktor, aktor dengan tubuhnya, aktor dengan suaranya, aktor dengan sukmanya, aktor mencari ruang dan aktor mengolah ruang. Hal tersebut sangat berpengaruh dalam tahapan awal dan perkembangan penulis dalam memperdalam dan mengembangkan karakter yang dibawakan.

Selain dari teori mengenai keaktoran atau pemeranan, penulis juga menggunakan buku mengenai teater absurd untuk membantu dalam keaktoran. Ciri-ciri naskah absurd biasanya menampilkan segala dialog natar atau datar, tokoh yang melompat-lompat tidak ada alur atau ada alur tetapi melingkar-lingkar, tidak ada pemecahan masalah secara tuntas, penyajian tokoh dalam keadaan tertindih oleh yang tidak dapat dijelaskan. Situasi absurd dalam naskah absurd cenderung menuju puncak

yang tidak dapat dijelaskan dengan katakata; suasana itu diharapkan menyergap pembaca dan penontonnya, tetapi juga mendorongnya ke belakang, sehingga terjadi jarak (Bakdi, 2001, p. 152). Naskah teater absurd menekankan penyajian peristiwa lucu dan menyedihkan. Begitu juga dengan naskah drama *Nabi Kembar* karya Slawomir Mrozek terjemahan Djum'an ini. Tokoh-tokoh yang hadir adalah tokoh yang gagal memaknai kehidupan. Esslin M (2008: 325) mengatakan: "Teater absurd memberikan gambaran kecemasan manusia yang berasal dari pengetahuan dia sendiri bahwa hidup tidak mempunyai tujuan sejati".

1.6 Tinjauan Karya Terdahulu 'Nabi Kembar'

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

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

Pementasan 'Nabi Kembar' karya Stavomir Mrozek oleh teater kecil, 28 Juni sampai 4 Juli 1976 oleh Sutradara, Arifin C. Noer. Pementasan 'Nabi Kembar' karya Slawomir Mrozek di Teater Kecil, yang diarahkan oleh Arifin C. Noer dari 28 Juni hingga 4 Juli

1976, merupakan contoh penting dari bagaimana naskah ini pernah dimainkan di panggung Indonesia.

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

1.7 Sinopsis

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

Melchior, dan Balthazar, Juru Sita, dan Wali Negara berkumpul untuk menentukan siapa di antara nabi yang dianggap asli dan siapa yang harus disingkirkan. Namun, mereka tidak benar-benar mencari kebenaran, melainkan berusaha mengubah kebenaran sesuai dengan keinginan mereka sendiri. Diskusi berubah menjadi manipulasi, perdebatan menjadi absurditas, dan para nabi diperlakukan seperti benda mati yang harus dipilih dan dibuang. Pertanyaan tentang siapa nabi yang sebenarnya berubah menjadi pertanyaan tentang siapa yang lebih penting secara politis. Para penguasa tidak mempermasalahkan apa yang dikatakan nabi, tetapi bagaimana mereka dapat mengendalikannya. Strategi kekuasaan berhasil mempertahankan ilusi kontrol dengan menghapus kebenaran alternatif. Sebenarnya, sang nabi yang tersisa bukanlah pembawa pesan Tuhan. Kebenaran menjadi relatif ketika dua nabi dapat dipilih, dikorbankan, atau digandakan untuk kepentingan politik..

1.8 Biografi Pengarang dan penerjemah

1.8.1 Pengarang

Sławomir Mrożek lahir di desa kecil Borzęcin di selatan Polandia pada 29 Juni 1930. Ia dibesarkan dalam lingkungan yang dinamis; masa kecilnya dipengaruhi oleh Perang Dunia Kedua dan masa remajanya dihabiskan di bawah rezim komunis Polandia. Pengalaman hidup di bawah tekanan politik dan ketidakpastian ini akan menjadi sumber utama dari karya-karya absurdnya. Pada awalnya, Mrożek tidak berfokus pada sastra. Meskipun dia belajar arsitektur dan seni rupa, keinginannya untuk berkarya lebih

banyak ditemukan melalui menulis, mulai dari menggambar kartun satir di majalah, menulis esai humoris, hingga menulis drama. Mrozek seringkali mengkritik norma-norma sosial dan politik yang berlaku pada masa itu, dan mempertanyakan identitas dan kebenaran.

Mrozek memulai kariernya sebagai jurnalis dan kartunis. Mengikuti tren realisme sosialis, ia aktif menulis untuk media berhaluan pemerintah seperti *Przekrój* pada 1950-an. Namun, dengan waktu, Mrozek mulai menunjukkan kritik halus terhadap sistem dan dogma ideologis melalui gaya satir yang tajam dan ironis. Ia kemudian meninggalkan aturan resmi dan mengembangkan gaya khasnya, yang terdiri dari drama dengan nuansa absurditas, logika terbalik, dan diskusi yang menggugah nalar sekaligus dengan halus namun pedas menyindir realitas sosial-politik.

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

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

Mrożek akhirnya kembali ke Polandia setelah komunisme runtuh di awal 1990-an. Ia diberi penghormatan sebagai pahlawan kebebasan intelektual. Ia menulis catatan hariannya di *Dziennik*, mengungkapkan pikiran pribadinya tentang pengasingan, kebangsaan, dan situasi kontemporer. Dia terus menimbulkan pertanyaan-pertanyaan besar tentang manusia, identitas, dan kebenaran dengan cara yang tidak menggurui, tetapi menggoda kita untuk berpikir. Pada usia 83 tahun, Sławomir Mrożek meninggal dunia di Nice, Prancis, pada 15 Agustus 2013. Karyanya masih hidup dan menjadi bukti bagi masyarakat kontemporer bahwa manusia masih memiliki pilihan untuk berpikir, mempertanyakan, dan tertawa meskipun dia telah meninggal dunia.

Naskah Nabi Kembar karya Sławomir Mrożek adalah tempat untuk mencari kebenaran, bukan tempat yang menjanjikan kebenaran. Dua nabi yang mirip secara fisik dan pesan

dipertentangkan oleh kekuatan yang ingin mengakui "satu kebenaran resmi". Mereka bukan simbol kebenaran, tetapi alat untuk menarik ideologi dan politik. Lakon ini menggambarkan di mana emosi mengalahkan fakta dan kebenaran ditentukan oleh narasinya yang paling kuat daripada datanya yang paling jujur. Kebenaran menjadi relatif ketika dua nabi dapat dipilih, dikorbankan, atau digandakan untuk kepentingan politik. Dalam situasi seperti itu, kebenaran bahkan dapat dimusnahkan. Nabi Kembar adalah cara Mrozek untuk kembali ke hal-hal yang bukan sekadar agama, atau sekadar menceritakan kembali kisah ilahi yang diberi label demikian, melainkan sebuah penafsiran ulang manusia untuk manusia dan kondisi kemanusiaannya.

1.8.2 Penerjemah

Naskah *Nabi Kembar* merupakan terjemahan dari karya asli Sławomir Mrozek yang berjudul *Testarium*, ditulis pada tahun 1967. Karya ini kemudian diterjemahkan ke dalam bahasa Inggris oleh Teresa Dzieduszycka dan Ralph Manheim dengan judul *Twin Prophets*, yang dimuat dalam kumpulan naskah berjudul *Three Plays* pada tahun 1972. Selanjutnya, naskah tersebut diterjemahkan kembali ke dalam bahasa Indonesia oleh Djum'an dengan judul *Nabi Kembar*. Proses alih bahasa yang berlapis ini menunjukkan bagaimana karya Mrozek menempuh perjalanan lintas budaya dan bahasa sebelum akhirnya dapat dinikmati oleh pembaca Indonesia. Selain memperkaya khazanah sastra absurd di Indonesia, penerjemahan ini juga membuka ruang baru bagi penikmat teater

untuk menafsirkan gagasan-gagasan absurd Mrozek melalui konteks sosial dan budaya yang lebih dekat dengan pembacanya.

a. Penerjemah dalam Bahasa Inggris,

- Teresa Dzieduszycka (1927–2017) adalah seorang penerjemah dan tokoh sastra asal Polandia yang aktif berkarya di Paris. Ia dikenal karena dedikasinya dalam memperkenalkan sastra Polandia kepada dunia Barat, khususnya melalui penerjemahan ke dalam bahasa Prancis. Berasal dari lingkungan intelektual Polandia diaspora, Dzieduszycka banyak menerjemahkan karya-karya penting seperti tulisan Zbigniew Herbert, Gustaw Herling-Grudziński, dan Józef Czapski. Keterlibatannya dalam penerjemahan karya Sławomir Mrozek mencerminkan komitmennya terhadap penyebaran sastra Polandia yang sarat dengan kritik sosial, absurditas, dan refleksi politik, agar dapat dipahami oleh khalayak internasional. Ia melihat penerjemahan sebagai bentuk diplomasi budaya—cara untuk memperkenalkan pemikiran dan pengalaman masyarakat Polandia di bawah tekanan politik kepada dunia luar.
- Sementara itu, Ralph Frederick Manheim (1907–1992) adalah penerjemah sastra asal Amerika Serikat yang dikenal sebagai salah satu penerjemah paling berpengaruh di abad ke-20. Lulusan Harvard ini menguasai berbagai bahasa Eropa, termasuk Jerman, Prancis, dan Polandia, serta telah menerjemahkan karya-karya besar seperti *Mein*

Kampf karya Adolf Hitler dan novel-novel karya Günter Grass dan Louis-Ferdinand Céline. Bagi Manheim, kegiatan menerjemahkan adalah bentuk seni peran intelektual—ia menyebut bahwa tugas penerjemah adalah “memerankan pengarangnya” agar suara dan gaya aslinya tetap hidup dalam bahasa baru. Penerjemahannya atas karya-karya Sławomir Mrożek, termasuk *Testarium* yang diterjemahkan menjadi *Twin Prophets* dalam buku *Three Plays* (1972), lahir dari ketertarikannya terhadap kekuatan dramatik dan absurditas khas Mrożek yang mencerminkan pergulatan sosial-politik Eropa Timur. Melalui penerjemahan ini, Manheim turut menjembatani karya Mrożek ke panggung teater dan pembaca berbahasa Inggris, menjadikan absurditas Polandia dapat berdialog dengan isu-isu kemanusiaan universal

b. Penerjemah dalam Bahasa Indonesia

Djum'an adalah penerjemah naskah drama *Nabi Kembar* karya dramawan Polandia Sławomir Mrożek, yang dikenal di dunia internasional dengan judul *The Twins: A Play*. Meskipun informasi biografis tentang dirinya sangat terbatas, namanya tercatat dalam sejarah teater Indonesia melalui pementasan *Nabi Kembar* oleh Teater Kecil di Taman Ismail Marzuki pada tahun 1976, di mana versi terjemahan naskahnya digunakan. Namun hingga kini, penulis belum menemukan catatan resmi mengenai latar belakang

pendidikan, karier, maupun karya penerjemahan lain dari Djum'an di arsip teater atau penerbitan nasional.

1.9 Tentang Naskah Drama

Naskah Nabi Kembar adalah karya Slawomir Mrozek, seorang penulis Polandia yang di kenal dalam tradisi teater absurd, Pengalaman hidup di bawah tekanan politik dan ketidakpastian ini akan menjadi sumber utama dari karya-karya absurdnya. Dalam versi terjemahan ini, Djum'an. tidak hanya menerjemahkan secara literal, tetapi juga melakukan lokalisasi konteks budaya.

Naskah Nabi Kembar Karya Slawomir Mrozek terjemahan Djum'an merupakan naskah bergaya komedi absurd. Ada delapan tokoh dalam naskah Nabi Kembar, Ketua, Juru Sita, tiga orang bijaksana (Melchior, Gaspar, dan Balthazar), Nabi 1, Nabi 2 dan Primadona. Semuanya memiliki peran besar dalam naskah Nabi Kembar. Naskah Nabi Kembar ini menyampaikan nilai-nilai kehidupan pada persoalan individu tentang eksistensialisme dan kesia-siaan memaknai kehidupan. Sebuah pelajaran yang berharga untuk memaknai kehidupan dan pesan akan nilai-nilai kehidupan ini disampaikan kepada para apresiator dalam bentuk pertunjukan teater. Gagasan utama dari naskah ini Adalah ; 1). Kehidupan sebagai lelucon tragis, tanpa struktur logis atau moral yang jelas, 2). Kekuasaan yang tidak stabil dan didasarkan pada ketakutan serta fiksi, 3). Bahasa yang rusak sebagai simbol dunia yang kehilangan makna.

Dalam Naskah "Nabi Kembar" Abusrditas hadir dalam berbagai kejadian, misalnya menunggu dan hadirnya seorang nabi

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

Naskah ini menggunakan gaya bahasa yang fragmentaris, berulang, dan kadang non-sensical. Kalimat-kalimat sering kali kehilangan subjek, memiliki pengulangan, atau melompat dari satu topik ke topik lain secara tiba-tiba. Ini menciptakan efek disorientasi, sejalan dengan ide absurditas yang dikandung.

Naskah ini tidak memiliki alur yang konvensional. Ia lebih menyerupai potongan-potongan adegan atau percakapan yang tampak tidak berhubungan secara logis namun membentuk gambaran utuh tentang kekacauan, ketidakpastian, dan absurditas pemerintahan.

1.10 Metode Pemeranan

Dalam membawakan tokoh Ketua, Tugas seorang aktor adalah membawakan atau menghidupkan laku bersama pemeran-pemeran lainnya dalam situasi atau konteks imajiner (Anirun, S. 1979: 2). Didasarkan pada hal tersebut, maka agar mampu membawakan tokoh Ketua dalam lakon Nabi Kembar, penyaji perlu memahami beberapa teknik untuk menghidupkan peran tersebut. Dalam buku Teknik Pemeranan karya Suyatna Anirun

terdapat beberapa hal yang harus dilalui untuk menghidupkan laku dramatik tokoh Ketua diantaranya: Menghadapi latihan-latihan, Latihan Peralatan Pemeranan, Latihan Permulaan, Teknik Muncul, Teknik Memberi Isi, Teknik Pengembangan, Membangun Klimaks, Timing, Teknik Menonjolkan, Bobot/Takaran Penampilan, Timing, Irama, Tempo, Dan Jarak Langkah.

1.11 Sistematika Penulisan

LEMBAR PERSETUJUAN

LEMBAR PENGESAHAN

PERNYATAAN

KATA PENGANTAR

ABSTRAK

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

1.2 Rumusan Masalah

1.3 Tujuan Pemeranan

1.4 Manfaat Pemeranan

1.5 Tinjauan Pustaka

1.6 Tinjauan Karya Terdahulu

1.7 Sinopsis

1.8 Biografi Pengarang dan Penerjemah

1.8.1 Pengarang

1.8.2 Penerjemah

1.9 Tentang Naskah Drama

1.10 Metode Pemeranan

1.11 Sistematika penulisan

BAB II TAFSIR PERAN

2.1 Metode Pemeranan

2.2 Tafsir Peran Tokoh Ketua

2.3 Kedudukan tokoh Ketua

2.4 Hubungan Antar Tokoh Ketua dengan tokoh

2.5 Struktur Dramatik

2.6 Target dan rancangan Pencapaian

BAB III PROSES GARAPAN

3.1 Proses Pemeranan

3.1.1 Tahap Eksplorasi Tokoh

3.2 Hambatan-Hambatan Proses Latihan

3.3 Solusi yang dilakukan

3.4 Perubahan dan Pembaharuan

BAB IV KESIMPULAN

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

BAB II

TAFSIR PERAN

2.1 Metode Pemeranan

Naskah Nabi Kembar adalah karya Slawomir Mrozek merupakan naskah bergaya absurd. Ada delapan tokoh dalam naskah Nabi Kembar, Ketua, Juru Sita, tiga orang bijaksana (Melchior, Gaspar, dan Balthazar), Nabi 1, Nabi 2 dan Primadona. Semuanya memiliki peran besar dalam naskah Nabi Kembar. Naskah Nabi Kembar menyampaikan nilai-nilai kehidupan pada persoalan individu tentang kesia-siaan memaknai kehidupan. Sebuah pelajaran yang berharga untuk memaknai kehidupan dan pesan akan nilai-nilai kehidupan ini disampaikan kepada para apresiator dalam bentuk pertunjukan teater. Gagasan utama dari naskah ini adalah:

1. Kekuasaan yang tidak stabil dan didasarkan pada ketakutan serta fiksi.
2. Bahasa yang rusak sebagai simbol dunia yang kehilangan makna.
3. Kehidupan sebagai lelucon tragis, tanpa struktur logis atau moral yang jelas.

Naskah ini tidak memiliki alur yang konvensional. Ia lebih menyerupai potongan-potongan adegan atau percakapan yang tampak tidak berhubungan secara logis namun membentuk gambaran utuh tentang kekacauan, ketidakpastian, dan absurditas pemerintahan Ketua. Ketua digambarkan sebagai sosok pemimpin yang sewenang-wenang namun sekaligus kebingungan, sering kali

mengeluarkan titah atau perintah yang tidak masuk akal. Para bawahannya hanya menjilat, mengeluh, atau memperkeruh situasi. Dalam suasana seperti itu, tidak ada kepastian, tidak ada akhir, hanya keberlanjutan kekacauan. Naskah ini menggunakan gaya bahasa yang fragmentaris, berulang, dan kadang nonsensical. Kalimat-kalimat sering kali kehilangan subjek, memiliki pengulangan, atau melompat dari satu topik ke topik lain secara tiba-tiba. Ini menciptakan efek disorientasi, sejalan dengan ide absurditas yang dikandung.

Tugas seorang aktor adalah membawakan atau menghidupkan laku bersama pemeran-pemeran lainnya dalam situasi atau konteks imajiner (Anirun, S. 1979: 2). Didasarkan pada hal tersebut, maka agar mampu membawakan tokoh Ketua dalam lakon Nabi Kembar, penyaji perlu memahami beberapa teknik untuk menghidupkan peran tersebut. Dalam buku Teknik Pemeranan karya Suyatna Anirun terdapat beberapa hal yang harus dilalui untuk menghidupkan laku dramatik tokoh Ketua diantaranya: Menghadapi latihan-latihan, Latihan Peralatan Pemeranan, Latihan Permulaan, Teknik Muncul, Teknik Memberi Isi, Teknik Pengembangan, Membangun Klimaks, Timing, Teknik Menonjolkan, Bobot/Takaran Penampilan, Timing, Irama, Tempo, Dan Jarak Langkah.

Adapun 9 poin pada metode pemeranan Suyatna Anirun yang penulis gunakan yakni:

1. Menghadapi Latihan-Latihan

Menciptakan sebuah peran dalam sebuah drama, perlu melewati tahapan yang paling utama yaitu latihan. Seperti yang dikatakan oleh Suyatna Anirun dalam buku Teknik Pemerannya "Dalam menyiapkan diri bermain di panggung, diperlukan banyak persiapan-persiapan, rapi pada dasarnya persiapan itu terdiri dari dua hal, yaitu: Persiapan Mental dan Persiapan Fisik." (Anirun, S. 1979: 19-20).

2. Latihan Peralatan Pemeranan

Ada beberapa hal yang menunjang untuk seorang penyaji bermain bagus diatas panggung, diantaranya Pernafasan, Suara, Pengucapan, Artikulasi, Diksi, Respon (menanggapi dan mendengar), Sikap Badan dan Gerak Yakin.

3. Latihan Permulaan

Latihan Permulaan yang dilakukan oleh seorang penyaji yaitu bagaimana melatih imajinasinya. Seperti yang dikatakan oleh Suyatna Anirun dalam buku Teknik Pemeranan "Pertama-tama seorang calon pemeran tampil dari kiri pentas (tempat latihan), seakan-akan sedang berjalan di sebuah jalan Bersama seorang Kawan (imajiner)." (Anirun, S. 1979: 32).

4. Teknik Muncul

Teknik muncul menjadi hal yang sangat penting dalam sebuah drama, dimana seorang penonton pasti menunggu pemeranan untuk memainkan dramanya diatas panggung.

Seperti yang dikatakan oleh Suyatna Anirun dalam buku Teknik Pemeranan “Dalam Teknik pemunculan di pentas, yang paling penting dan harus diperhatikan adalah bagaimana kita membawakan pemunculan kita dalam peran yang kita bawakan.” (Anirun, S. 1979: 37)

5. Teknik Memberi Isi

Seorang penyaji melakukan latihan-latihan dengan cara mengucapkan dialog-dialog yang dilakukan secara berulang-ulang. Hal ini tentunya berguna untuk menghidupkan dari setiap kata yang dilontarkan oleh penyaji kepada penonton atau kepada lawan main. Seperti yang dikatakan oleh Suyatna Anirun dalam buku Teknik Pemeranan “teknik memberi isi ini merupakan salah satu cara untuk menyampaikan isi perasaan dan pikiran dari sebuah kalimat.” (Anirun, S. 1979: 42)

6. Teknik Pengembangan

Teknik pengembangan yang dilakukan oleh penyaji yaitu memainkan intonasi, atau mengatur dinamika cerita agar tidak monoton untuk ditonton oleh para penonton. Seperti yang dikatakan oleh Suyatna Anirun pada buku teknik Pemeranan “Apabila pengembangan dalam sebuah drama disusun secara baik, maka penonton tak akan menjadi jemu mengikuti perkembangan suasana perasaan dari satu adegan ke adegan yang lain.” (Anirun, S. 1979: 48)

7. Teknik Menonjolkan

Teknik menonjolkan dalam proses peran, hal yang dilakukan oleh penyaji yaitu menekankan beberapa kata/dialog

dan mempertebal gerakan yang mempunyai makna. Seperti yang dikatakan oleh Suyatna Anirun dalam buku teknik Pemeranan “teknik menonjolkan (technique of pointing) adalah memberikan penekanan khusus bagi suatu jalan pikiran atau emosi dalam akting.” (Anirun, S. 1979: 66)

8. Bobot/Takaran Penampilan

Bobot/Takaran Penampilan yang dilakukan oleh penyaji yaitu melatih Gerak blocking secara cepat dan lambat, juga melatih volume suara dan tempo secara bersamaan. Seperti yang dikatakan oleh Suyatna Anirun dalam buku teknik Pemeranan “Pengucapan dialog dengan volume suara dan tempo mempunyai kedudukan yang penting dalam menentukan takaran suatu penampilan.” (Anirun, S. 1979: 69)

9. Timing, Irama, Tempo dan Jarak Langkah

Pada teknik ini, penyaji melatih dengan beberapa dialog yang ada pada naskah. Timing dilatih dengan gerakan cepat untuk merespon lawan main, sementara tempo dilatih dengan cara mempercepat dan memperlambat dialog, dan jarak langkah dilatih dengan melakukan adegan yang merupakan teknis. Seperti yang dikatakan Suyatna Anirun dalam buku teknik Pemeranan “Keempat ungkapan timing, irama, tempo dan jarak langkah dapat dipakai dalam hal yang berbeda-beda tapi satu sama lain berkaitan dalam konsep waktu yang merupakan vital dalam karya teater.” (Anirun, S. 1979: 73)

Tidak hanya itu seorang aktor pun tentunya harus memahami isi dari sebuah cerita yang ada di naskah tersebut, dan juga harus memahami latar belakang seorang pengarang mengapa menciptakan sebuah naskah tersebut. Tentunya sebuah naskah dibuat pasti ada sebab akibat yang terjadi pada saat itu.

2.2 Tafsir Peran Tokoh Ketua

A. Fisiologis

Tokoh Ketua digambarkan sebagai seorang pejabat laki-laki, berumur matang, berpenampilan resmi dan rapi, dengan gestur tubuh yang dominan serta kontrol diri tinggi. Ia sering menegaskan statusnya sebagai figur otoritatif. Gerak tubuhnya tegas, namun juga licik: ia bisa berubah dari lembut menjadi keras dalam sekejap, sesuai kebutuhan manipulasi situasi. Secara visual, Ketua dapat ditafsirkan memiliki penampilan berwibawa, dengan gestur formal dan nada bicara yang dibuat tenang untuk menutupi kegelisahan batinnya. Ketua digambarkan sebagai pria paruh baya berusia 60-70 tahun. Dengan warna rambut yang pirang seperti dengan ikal jambang seperti orang yahudi. Memiliki hidung yang sedikit mancung dan memiliki bentuk bibir agak tebal. Warna kulit lebih terang namun tidak terlalu putih, dengan tinggi badan sekitar 165-170 cm dan bentuk tubuh yang sedikit aneh ia memiliki kaki yang bengkok.

B. Sosiologis

Secara sosial, Ketua mewakili sosok pejabat atau penguasa yang berada di puncak struktur kekuasaan masyarakat absurd. Ia mengendalikan rakyat dan bawahannya (seperti Juru Sita) melalui

perintah, retorika, dan permainan simbol kekuasaan. Ia menjadi figur pemimpin politik yang kehilangan makna moral, lebih mementingkan stabilitas kekuasaan daripada kebenaran. Dalam interaksinya, ia memanfaatkan rakyat, para nabi, dan bahkan kaum bijaksana demi mempertahankan wibawa. Ketua adalah potret sosial manusia modern yang hidup dalam sistem birokrasi manipulatif—ia pandai berretorika, tetapi takut kehilangan kendali. Ia mencerminkan sindiran Mrozek terhadap pemimpin otoriter yang menjadikan absurditas sebagai bagian dari sistem politik.

C. Psikologis

Secara psikologis, Ketua adalah tokoh yang licik, manipulatif, dan penuh rasa takut. Ia tampak tenang di luar, tetapi di dalam dirinya ada kepanikan eksistensial—takut kehilangan posisi dan makna dirinya. Ia menggunakan kebohongan dan kekuasaan untuk menutupi ketidakpastian moralnya. Dalam banyak adegan, Ketua terlihat mencoba “mengatur kebenaran” agar tetap berada dalam kendalinya; hal ini menunjukkan krisis identitas dan kecemasan terhadap ketidakpastian dunia yang absurd. Ia adalah simbol manusia absurd: sadar bahwa hidupnya kehilangan makna, namun terus berpura-pura seolah ia masih mengendalikannya. Kelicikannya bukan hanya taktik politik, tetapi juga mekanisme bertahan dari kehampaan batin.

2.3 Kedudukan Tokoh Ketua

Pada naskah “Nabi Kembar”, setiap aktor memiliki peran yang penting dan berpengaruh dalam jalannya cerita, hampir semua aktor menjadi sentral dalam naskah. Tetapi jika dicermati,

Tokoh Ketua merupakan tokoh protagonis, karena ia menjadi pusat peristiwa, penggerak konflik, dan pengendali alur dramatik. Meskipun secara moral ia licik dan manipulatif, namun seluruh peristiwa lakon berlangsung melalui keputusannya, tindakannya, dan pandangannya terhadap dunia. Sebagai protagonis absurd, Ketua mewakili manusia modern yang berusaha mempertahankan makna di tengah dunia tanpa makna. Ia bukan pahlawan dalam arti klasik, tetapi pusat dari tragedi eksistensial yang diciptakan Mrozek.

2.4 Hubungan Antar Tokoh Ketua dengan tokoh

Tokoh Ketua menempati posisi sentral dalam lakon *Nabi Kembar* sebagai figur kekuasaan tertinggi yang mengatur jalannya cerita dan menjadi poros dari absurditas yang diciptakan Mrozek. Semua tokoh lain—Jurusita, Primadona, Para Nabi, dan Tiga Orang Bijaksana—memiliki hubungan langsung dengannya, yang memperlihatkan tema besar tentang kekuasaan, kebenaran, dan kehilangan makna dalam dunia absurd.

a. Hubungan tokoh Ketua dengan Jurusita

Hubungan antara Ketua dan Jurusita bersifat hierarkis dan otoritatif. Ketua adalah penguasa, sedangkan Jurusita merupakan bawahan yang menjalankan perintah tanpa keberanian moral untuk menentang. Ketua memperlakukan Jurusita sebagai alat administrasi kekuasaan. Dalam salah satu dialog, Ketua berkata:

KETUA (*kepada jurusita*) : “tinggalkan kami (*jurusita melangkah menuju pintu kiri*) oh ya, sekalian ambilkan pita serta bintang saya. Saya akan membutuhkannya sebentar.”

JURUSITA : “kalau mereka tidak mau mengembalikannya ?”

KETUA : “gunakan kekuatan.”

JURUSITA : “ngomong mudah, mengerjakannya yang sulit.” (*ia keluar kekiri*)

b. Hubungan tokoh Ketua dengan Primadona

bersifat manipulatif. Ketua menjadikan Primadona sebagai alat untuk mengendalikan emosi massa dan mengalihkan perhatian dari masalah spiritual dan politik. Dalam naskah, ketika situasi mulai kacau, Ketua memerintahkan :

KETUA : kita harus alihkan perhatian mereka dengan segala jalan, beri mereka sesuatu yang menarik untuk dilihat, kalau tidak akan mereka bunuh orang tua itu. (*kepada primadona*) saya serahkan kepadamu.

PRIMADONA : “kau suruh aku menyanyi lagi ?”

KETUA : “lepas bajumu.”

PRIMADONA : “di hadapan orang-orang laki-laki ?”

GASPAR : “ia berada di tengah-tengah musuh.”

KETUA : “cepat. Tidak boleh ada waktu hilang”

c. Hubungan tokoh Ketua dengan Para Nabi

Konflik utama lakon terletak dalam hubungan Ketua dengan para Nabi, yaitu antara kekuasaan politik dan kebenaran spiritual. Ketika dua nabi muncul bersamaan, Ketua berusaha menata persoalan itu dengan logika administratif, bukan dengan nilai moral. Ia berkata :

KETUA : (*Ketua melihat arloji*)

Sebelas tiga puluh.

(*Kepada Nabi II dengan tajam*)

Sekarang tinggalkan kami sendiri. Dan saat ini kalian harus turut apa yang kami katakan. Karena kau menolak untuk menyelesaikan secara damai

antara kalian berdua, kalian harus menerima keputusan kami. Kami yang akan memilih nabi.

(Kedua Nabi keluar panggung kiri)

d. Hubungan tokoh Ketua dengan Tiga Orang Bijaksana

Hubungan Ketua dengan Tiga Orang Bijaksana bersifat formal dan satir. Ketua menjadikan mereka penasihat, tetapi bukan untuk mencari kebijaksanaan sejati, melainkan untuk melegitimasi keputusan politiknya. Dalam salah satu adegan, Ketua berkata :

MELCIOR : “saudara-saudara, mari kita tidak usah ribut-ribut. Begini saja”(p a u s e)

KETUA : “teruskan”.

MELCHIOR : “saya kira lebih baik orang lain yang melanjutkan kalimat saya”.

BALTHAZAR : “..... kita akan”

KETUA : “binasakan satu di antara mereka sekarang juga. Mengapa begitu teliti? Idemukah itu profesor ?”

MELCHIOR : “saya tidak mengucapkannya.....”(p a u s e)

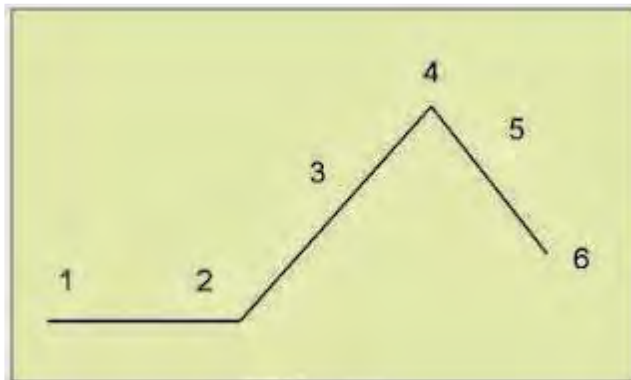
KETUA : “tapi yang mana ?”

MELCHIOR : “dari segi kemanusiaan, sama saja (*primadona menyanyikan lagu keras*) aduh, saya tidak tahan. Tidak tahan. Tidak tahan”
(ia menyumbat telinganya)

KETUA (*mengambil arloji saku berantai*)

kita harus mengerjakan sesuatu. Mana sijurusita ? Seharusnya ia di sini.

2.5 Struktur Dramatik



Gambar 1. Struktur Dramatik Skema Hudson

Struktur dramatik adalah rangkaian peristiwa yang terdiri dari bagian-bagian yang memuat unsur-unsur plot cerita dari awal sampai akhir. Fungsinya untuk lebih mengungkapkan buah pikiran pengarang dan melibatkan ketegangan pada perasaan penonton kedalam cerita. Struktur dramatik yaitu elemen paling utama dan merupakan prinsip kesatuan cerita pada naskah drama. Terdapat garis laku yang memperlihatkan arah perkembangan cerita jika semakin ke puncak lalu kemudian menurun dan menuju ke sebuah penyelesaian. Sehingga garis laku dalam skema Hudson terdiri dari beberapa bagian tertentu yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Eksposisi

Tahap ini memperkenalkan karakter-karakter, setting, dan situasi yang relevan dalam naskah. Naskah "Nabi Kembar" diawali dengan ketua yang memberikan pidato bahwa nabi akan tiba seperti yang telah di ramalkan, kemudian muncul lah dua orang nabi dan ketua menghentikan pidato ia memerintahkan

Juru Sita untuk mencaaritahu apa yang terjadi, sementara tiga orang bijaksana mendiskusikan apa yang harus mereka lakukan. Rakyat yang menunggu dialihkan perhatiannya oleh seorang Primadona yang menyanyi dengan indah :

KETUA : “Apa artinya ini?”

JURUSITA : “Saya tidak tahu, tuan.”

KEPALA : “Seharusnya ada satu.”

JURUSITA : “Bukan salah saya. Keduanya muncul.”

KEPALA : “Yang mana yang datang duluan?”

JURUSITA : “Tidak keduanya, tuan.”

KEPALA : “Kau terangkan lebih jelas!”

JURUSITA : “Mereka datang bersama-sama. hanya dari arah yang berbeda. melalui pintu yang berbeda. rasanya saya kaget sendiri melihat keduanya persis sama, tapi saya berkata pada diri saya sendiri, mungkin begitulah seharusnya.”

KETUA : “Yang mana yang menurut pendengaranmu ... mencurigakan?”

JURUSITA : “tidak dua-duanya, tuan. Keduanya nampak benar² okey.”

KETUA : “kau boleh pergi.

(jurusita pergi kepintu kiri panggung)

jangan beritahu siapa-siapa tentang ini.”

Berdasarkan dialog diatas dapat disimpulkan bahwa eksposisi berawal ketika terdapat bencana besar yang membuat ketua kaget bukan main, karena yang seharusnya nabi hanya muncul satu, dalam kejadian ini nabinya muncul dua.

2. Insiden Permulaan

Pada tahap ini, insiden-insiden yang memicu konflik mulai muncul. Insiden ini berfungsi untuk menggerakkan plot dan memperkenalkan tantangan yang dihadapi oleh tokoh utama. Kedua Nabi merasa tidak dihargai sehingga protes diberikan kepada Ketua. Kemudian keduanya menyadari bahwa mereka benar-benar kembar dan memiliki latar belakang yang sama persis tanpa adanya perbedaan. Kesamaan ini menimbulkan kesulitan untuk menentukan siapa yang akan tampil dihadapan Rakyat sebagai Nabi yang sesungguhnya.

NABI II : “saya ingin bicara empat mata dengan anda.”

KETUA (*kepada jurusita*) : “tinggalkan kami (*jurusita melangkah menuju pintu kiri*) oh ya, sekalian ambilkan pita serta bintang saya. Saya akan membutuhkannya sebentar.”

JURUSITA : “kalau mereka tidak mau mengembalikannya?”

KETUA : “gunakan kekuatan.”

JURUSITA : “ngomong mudah, mengerjakannya yang sulit.” (*ia keluar kekiri*)

NABI II “ketua, saya mau protes.”

KETUA : “mengenai apa ?”

NABI II : “saya tidak dihargai secara khusus sebagaimana mestinya.

NABI I(*masuk dari kiri panggung*) : “saya juga !”

KETUA : “dan inilah jawaban saya: kau lihat sendiri bahwa protes kalian tidak dapat diterima.”(*kedua nabi berdiri berhadapan*)

Dapat disimpulkan melalui dialog diatas, bagaimana ketua mencoba untuk memahami masalah ini. Ketua mencoba rencana lain untuk menyuruh juru sita mengambilkan pita serta bintangnya untuk mempertegas kedudukannya kepada para nabi.

3. Pertumbuhan

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

GASPAR : “rakyat, mereka sedang bangkit.”

KETUA : “gerombolan!”

GASPAR : “apa yang akan anda perbuat?”

KETUA : “kita harus alihkan perhatian mereka dengan segala jalan, beri mereka sesuatu yang menarik untuk dilihat, kalau tidak akan mereka bunuh orang tua itu.”

Tahap selanjutnya juru sita sedang kesulitan karena di amuk massa oleh rakyat, ketua mencoba untuk menyelamatkan juru sita dan menenangkan rakyat dengan rencana yang lain, menggunakan primadona dan menelanjingnya. Rencana itu pun mampu untuk meredam amarah rakyat dan melepas juru sita.

4. Krisis

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

GASPAR (*tiba-tiba meledak tertawa*) : “Tidak, ini keterlaluhan. Absurd (*ia pergi kesamping masih tertawa*)”

KETUA : “Sekarang kenapa dia ?”

MELCHIOR : “Apakah ini waktu untuk tertawa ? Waktu al-masih meninggal! Penghinaan !”

BALTHAZAR : “Tenangkan dirimu, gaspar !”

GASPAR : “Saya tidak percaya, kau dengar ? Saya menolak !”

MELCHIOR : “Bagaimana kau tidak percaya, profesor (*Ia menunjuk kepala yang dipegang Ketua*)

Tidakkah itu meyakinkan kamu? Kita harus menghadapi kenyataan.”

Dapat disimpulkan dari dialog atas bagaimana krisis terjadi, saat para nabi terpenggal kepalanya karena satu Nasib yang sama. Rencananya hanya satu yang dipenggal tapi naas nabi yang kedua pun terpenggal oleh jendela besar yang tertiuap angin besar, ia tewas karena kembar secara Nasib bukan hanya fisik saja,

5. Penurunan Laku

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

MELCHIOR (*kepada Gaspar*) : “Kau telah membukanya. Mereka sekarang tahu semua bahwa kita yang membinasakan nabi-nabi itu.”

GASPAR : “Lagi, pasti mereka gusar.”

MELCHIOR : “Itulah tentunya mereka tidak akan mengampuni kita.”

JURUSITA : “Sekarang mereka ingin bertindak sendiri. (*Drum beat mulai lagi lebih cepat*)”

MELCHIOR : “Tapi dimana ketua kita?”

JURUSITA : “Ia telah keluar.”

MELCHIOR : “Pintu mana ?”

Pada dialog diatas bagaimana penurunan laku terjadi, pada saat ketua pergi tanpa sepengetahuan tiga orang bijaksana.

6. Keputusan

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

JURUSITA :” oh manusia,-manusia busuk mereka babat semua delegasi kalau ada nabi sekarang siapa yang akan menyambut ? Saya tidak tahu bagaimana mengajarnya.”

“Ini pasti akhir dunia. (*guruh berheti tapi kilat terus memberi cahaya jurusita membuat gerakan upacara meminum dari cangkir*

dengan suara yang keras. Ia menutup matanya) Tak ada yang lebih nikmat dari pada secangkir teh yang lezat.”

Pada dialog diatas dapat disimpulkan, Ketika semua tokoh yang “bermakna” mati dan hanya Juru Sita yang tersisa, Mrozek menempatkan sosok ini sebagai antitesis dari tokoh heroik. Juru Sita tidak memiliki pengetahuan, tidak berideologi, bahkan tidak memiliki kekuasaan; ia hanyalah fungsi sosial kecil — seseorang yang menjalankan perintah tanpa mengerti tujuannya. Namun justru karena ketidaktahuannya itu, ia bertahan hidup

2.6 Target dan Rancangan Pencapaian

2.6.1 Target Pencapaian

Secara target pemeranan pada pertunjukan *Nabi Kembar* ini ialah penulis ingin menciptakan karakter yang realistis dan pengembangan karakter yang natural dari penggambaran tokoh Ketua. Proses pemeranan tokoh Ketua, banyak hal yang harus diamati dan dicermati sebagai seorang aktor agar bisa memerankan tokoh yang akan dimainkan dengan baik, Adapun indicator dari keberhasilan yang akan ditampilkan ialah bagaimana aktor nantinya menafsirkan bagaimana tokoh Ketua itu sendiri serta penghayatan naik turunnya emosi pada setiap adegan. Ketua merupakan tokoh realis, jadi bagaimana nantinya aktor yang membawakan tokoh ini akan seolah-olah menjadi tokoh itu sendiri. Dari pembawaan emosi serta gesture atau gaya tubuh tidak akan terlalu berlebihan, secara ini merupakan tokoh dan naskah realis. Dalam upaya tersebut, tentunya harus dibekali teori-teori yang menunjang pada aksi-aksi yang dimaksud. penyaji sendiri

menggunakan metode Suyatna Anirun sebagai acuan dalam penciptaan tokoh. Pendekatan akting realisme juga menjadi pijakan dasar dalam mewujudkan peran tokoh Ketua. Tantangan menjadi tokoh Ketua, tidak hanya memerankan satu tokoh saja dalam satu pertunjukan. Bagaimana penulis nantinya berobservasi Ketika seorang adipati/negarawan bergaya ataupun bagaimana secara emosi dan gaya tubuh seseorang yang memang memiliki tujuan politis dalam pikiran serta tindakannya. Dengan begitu buku "Teknik Pemeranan" sangat membantu penyaji untuk menciptakan peran dan membawakan tokoh yang akan dimainkan.

Dengan dikemas konsep pertunjukan yang absurd, komis, dan juga dibalut dengan komedi hitam, ingin menciptakan pertunjukan yang tidak terlalu monoton. Jadi bagaimana para aktor terkhususnya pemeran Ketua dapat menyampaikan pesan kepada penonton dan membuat penonton dapat menangkap pesan yang disampaikan oleh para pemain.

2.6.2 Rancangan Pencapaian

Untuk bisa mencapai pada kualitas pemeranan yang berkualitas, tentunya memerlukan beberapa tahapan seperti berikut :

1. Casting

Menjadi tahapan awal yang dilakukan oleh sutradara dan teman-teman ujian, bagaimana melihat kesesuaian tokoh dengan aktor yang akan memerankan. Hal ini sangat penting sekali, mengingat naskah tersebut merupakan naskah absurd mungkin

lebih ke komis, perlu di adakannya casting untuk melihat aktor dengan ketentuan tertentu dapat memerankan tokoh tersebut.

2. Reading

Setelah dilakukannya casting, dan menempatkan aktor pada tokoh-tokoh yang akan diperankannya lalu dilakukannya pembacaan naskah atau biasa disebut dengan *dramatic reading*. Dramatic Reading disini merupakan pembacaan naskah dengan gabungan emosi serta penghayatan aktor dalam membacakan dialog serta memasukan imajinasi-imajinasi untuk membangun emosi tersebut. Setelah dilakukannya reading, biasanya para aktor sudah mulai menemukan bagaimana karakter tokoh melalui pembacaan naskah dan pembedahan secara latar belakang naskah serta tokohnya dan kesinambungan penulis naskah ketika tahun pembuatan (peristiwa apa yang terjadi dan alami oleh penulis naskah).

3. Blocking

Pada tahapan ini setelah dilakukannya reading dan memulai penghapalan naskah, para aktor akan memulai mencoba blocking. Blocking ini merupakan gerakan atau respon tubuh ketika aktor mengucapkan setiap dialog, namun bukan berarti semua dialog yang diucapkan tubuh akan melakukan gerakan, ada beberapa dari dialog yang dilontarkan tubuh masih tetap pada posisi terakhir namun tubuhnya berbicara. Hal tersebut biasanya ketika aktor berdialog yang memerlukan inner atau rasa dalam dan yang akan berbicara adalah tubuhnya, suara, emosi dan penghayatannya.

Dengan dilakukannya blocking permainan yang dilakukan oleh para aktor akan lebih hidup dan realistis.

4. Moving

Ketika dilakukannya blocking, para pemain akan melakukan yang namanya moving. Moving itu sendiri merupakan perpindahan posisi dari satu sisi ke sisi lain, atau dari posisi duduk ke posisi berdiri. Pada tahapan ini antara moving dan blocking, memerlukan latihan yang cukup guna mendapatkan gerakan yang halus dan realistis serta masuk ke logika penonton.

5. Picturising

Tahapan ini merupakan suatu hal yang cukup penting yakni bagaimana para pemeran akan memvisualisasikan panggung secara simbolik yang bertujuan untuk menggambarkan beberapa adegan yang memiliki makna tersirat pada dialog tokoh.

6. Tempo

Merupakan bagaimana para aktor atau pemain dalam mengatur kecepatan atau kelembatan permainan dialog dan adegan. Dengan terciptanya tempo yang tepat akan terciptanya dinamika pertunjukan dengan ritme pertunjukan yang baik.

7. Irama

Dengan penerapan irama pada permainan pertunjukan harmonisasi permainan akan tercipta dengan adanya penekanan energy dan emosi yang selaras. Penekanan dalam emosi disertai power suara yang mumpuni, intonasi suara dieksplorasi agar tidak

terdengar terlalu monoton termasuk pada perubahan suara yang nantinya menyertai emosi.

8. Penghayatan

Penghayatan dilakukan guna untuk memperdalam karakter emosi tokoh, dengan disertai metode pemeranannya. Seperti penghayatan emosi dalam membawakan suasana kelam dan tensi emosi yang cukup sedih, biasanya aktor akan mengumpulkan semua emosi dalam ingatannya lalu di aplikasikan pada karakter tokoh yang dibawakannya.

9. Gladi Kotor

Setelah melakukan serangkaian latihan dengan proses yang cukup, gladi kotor akan dilaksanakan H-2 atau 3 hari sebelum pertunjukan dimulai. Proses *running* ataupun melakukan rangkaian pertunjukan dari awal sambutan sampai terakhir penutupan pertunjukan, dan dilihat kembali apakah ada sesuatu yang kurang atau harus dikoreksi kembali.

10. Gladi Bersih

Gladi bersih merupakan tahapan terakhir aktor dalam masa pelatihan, semua serangkaian pertunjukan dari mulai sambutan dan penutupan semua proses sudah siap untuk dipertunjukan kepada penonton.

11. Pertunjukan

Ini merupakan hari dimana semua awak pentas mempersembahkan pertunjukanya kepada penonton, dengan memberikan penampilan yang paling terbaiknya dengan

keteguhan serta usaha selama proses latihan, semua dipertunjukkan di atas panggung pada hari H tersebut.



BAB III

PROSES GARAP

3.1 Proses Pemeranan

Di dalam proses garap pertunjukan ini terdapat beberapa tahapan yang penulis lakukan untuk membangun dan menghidupkan peran dalam naskah “Nabi Kembar”. Tahapan-tahapan ini menjadi landasan dalam pertunjukan untuk meyakinkan tokoh Ketua.

3.1.1 Tahap Eksplorasi Tokoh

Proses Eksplorasi tokoh Ketua dalam naskah “Nabi Kembar” merupakan perjalanan kreatif yang kompleks dan penuh tantangan. Pemeranan tokoh ini dimulai dari tahap pemahaman mendalam terhadap naskah dan latar belakang sosial. Sebagai aktor, pendekatan awal adalah membaca naskah secara menyeluruh untuk menangkap konteks historis, atmosfer konflik, serta intensitas emosi dalam relasi antar tokoh, khususnya antara Ketua, Juru Sita, tiga orang bijaksana (Melchior, Gaspar, dan Balthazar), Nabi 1, Nabi 2 dan Primadona. Selanjutnya dilakukan analisis karakter, yaitu dengan menggali seluruh dialog yang menunjukkan siapa Ketua sebenarnya. Ia adalah lelaki tua yang keras, manipulatif, otoritariatif, dan sangat mendominasi.

Dalam proses kerja pemeranan, pendekatan fisik dan vokal menjadi penting. Ketua harus hadir di atas panggung sebagai sosok yang tetap kuat meski sudah renta. Maka, cara berjalan, berdiri, menatap, dan bahkan cara memegang barang

harus mencerminkan sebagai seorang adipati/negarawan. Pemeran Ketua perlu melakukan eksplorasi fisik untuk menemukan gestur yang menunjukkan dominasi. Pada sisi vokal, suara Ketua harus menunjukkan kuat, nada perintah, serta nuansa murka Tuhan yang ia percaya sebagai bagian dari identitasnya. Latihan vokal diarahkan untuk menemukan tekstur suara yang berat dan penuh tekanan emosional, karena Ketua sering berbicara dengan keyakinan penuh.

3.2 Hambatan-hambatan Proses Latihan

Selama dalam proses garapan tentunya tidak luput dari hambatan-hambatan yang muncul atau tumbuh dalam garapan, entah itu hadir dari garapannya sendiri atau pihak eksternal yang hadir dalam hambatan garapan. Dimulai dari pemilihan naskah sebelum penulis akhirnya memilih naskah *Nabi Kembar* Karya Slawomir mrozek ini, banyak pertimbangan sebelum memilih naskah yang bobotnya cukup berat bagi pemeranan dan artistik karena mengangkat tema absurd, disamping penulis memang baru sekali membawakan naskah dengan genre komedi absurd seperti ini, dan juga artistik yang memang cukup PR karena setting istana atau gereja dua lantai dengan kondisi yang sudah jelek, dengan latar tempat yang antah berantah.

Selain itu juga, pemilihan atau penempatan tokoh kepada aktor cukup sulit karena harus menyesuaikan karakter tokoh dengan aktor yang akan dipilih sebagai pemerannya. Mulai dari look, tubuh dan tinggi badan serta karakter suara yang menurut sutradara mendekati tokoh tersebut. Casting dilakukan cukup lama

dengan beberapa pertimbangan hingga pada akhirnya memutuskan untuk fiksasi aktor yang membawakan tokoh pada naskah ini. Pada awal kolokium dan selesai kolokium garapan masih berjalan dengan lancar, namun beberapa waktu dari itu hambatan-hambatan mulai bermunculan, seperti para pendukung yang tiba-tiba tidak bisa datang ke latihan yang dimana pendukung tersebut merupakan aktor yang cukup dialognya banyak dan akan memengaruhi jalan cerita pada beberapa adegan. Dan ketidakdisiplinan para pendukung pada latihan, ketika Stage Manager sudah mengumumkan bahwa latihan akan dilaksanakan tetapi para pendukung masih saja lelet dengan datang terlambat ke ruangan serta ketidakhadiran dengan tidak menyertakan alasan di grup kenapa tidak hadir. Hal itu sudah mendarah daging pada setiap garapan, lelet atau pengunduran waktu yang disebabkan oleh pendukung karena keterlambatan hadir pada latihan sepertinya memang sudah menjadi budaya ngaret di semua garapan di ISBI Bandung.

Selain itu juga, banyak aktor-aktor yang sakit. Dikarenakan memang cuaca di Bandung yang tidak menentu terkadang panas dan terkadang hujan secara tiba-tiba. Banyak dari teman-teman aktor yang memang tempat tinggalnya jauh dari kampus selalu mengeluh karena banjir dan itu sangat mengganggu ke dalam proses garap, latihan menjadi mengalami pengunduran waktu. Flu dan demam banyak sekali dirasakan oleh teman-teman pendukung dan juga aktor, meskipun sudah di wanti-wanti untuk tetap menjaga kesehatan dan jangan selalu gadang, namun sakit tetap

terus menyerang para pendukung dan para aktor. Dan satu hal, proses kami cukup sangat terhambat oleh pengadaan dari tim artistik. Karena dari penata artistiknya juga pun tidak memiliki strategi untuk pengerjaan/pengadaan barang artistik, keterlambatan pengadaan set sangat merugikan kami. Tidak adanya planning, bahkan membuat rancangan anggaran biaya artistik pun sang penata artistik membuatnya pada h-1 bulan menuju pertunjukkan. Satu pesan yang dapat kita ambil dari proses ini, “jangan terlalu baik terhadap orang lain, bisa jadi disalahgunakan oleh orang yang tidak mau berpikir”.

Disamping itu, dari kami sebagai peserta ujian dan Stage Manager selalu memberi pengumuman kepada teman-teman untuk belajar disiplin pada waktu, namun hal tersebut seolah tidak didengar oleh para pendukung dan hal tersebut terus mengulang sampai kami pun muak dan bingung harus melakukan cara apa lagi untuk mendisiplinkan para pendukung terutamanya para aktor.

3.3 Solusi Yang Dilakukan

Dan setelah melewati beberapa hambatan yang memengaruhi pada proses garapan, ada beberapa hal yang kami lakukan sebagai solusi dari masalah yang kami hadapi, sebagai berikut:

1. Yang pertama kami memulai hal tersebut dari komunikasi terlebih dahulu, dimana komunikasi adalah solusi paling utama dengan kami membicarakannya terlebih dahulu akan menghindari

miskomunikasi antara peserta ujian dengan para pendukung. Serta membangun suasana hangat di dalam garapan agar para pendukung lebih nyaman ketika selama berada didalam latihan.

2. Lalu langkah yang kedua memberikan sebuah teguran dan kesempatan kepada teman teman pendukung untuk bersikap lebih jujur dan berterus terang mengenai apa yang sedang terjadi, dan nantinya kami akan mendiskusikan untuk mencari jalan keluarnya. Selain itu juga kami menerapkan ini pada teman-teman yang berniat untuk mengundurkan diri, peserta ujian tidak bisa memaksa pendukung untuk tetap stay jika dia menginginkan untuk out dari garapan ini, namun dilakukan mediasi sebelum kami memutuskan bahwa pendukung tersebut out dari garapan, apa yang menjadi alasan pendukung tersebut ingin out dari garapan ini.

3. Dan yang terakhir adalah selalu mendengarkan pendukung, dimulai dari pernyataan pendukung mengenai ia ingin keluar dari garapan dengarkan terlebih dahulu alasannya. Selain itu, ketika beproses kami harus menerima sebuah saran atau argumen teman-teman lontarkan dan itu harus sekali didengarkan karena garapan ini kami sama-sama belajar untuk menjadi aktor yang lebih baik lagi kedepannya.

3.4 Perubahan dan Pembaharuan

Beberapa perubahan banyak terjadi pada garapan ini, mulai dari deskripsi tokoh dan beberapa dialog yang dirasa tidak terlalu urgent untuk hadir kami cut untuk kehadirannya, juga sempat

terjadi pergantian tokoh dari yang ujian karena dirasa kurang cocok, saya sebagai penulis pada saat kolokium sampai dengan minggu pertama Latihan memerankan tokoh Juru Sita namun sutradara melihat sesuatu yang menarik jika saya memerankan tokoh ketua dan akhirnya saya menetapkan untuk memerankan tokoh ketua. Selain itu juga, naskah mengalami pengeditan dari pertunjukan sebelumnya, karena target kami adalah 1 jam 30 menit kurang lebih 2 jam kurang, jadi kami dan sutradara membuat kesepakatan bahwa naskah tidak full semua dibawa. Semua adegan kami bawa namun ada beberapa adegan yang cukup panjang dan kami rasa itu terlalu bertele-tele jadi kami pangkas lebih padat dan singkat, hal yang terpenting adalah pesan dan maksud dapat tersampaikan kepada penonton. Perubahan aktor ada beberapa perubahan casting, dikarenakan ada beberapa alasan teman aktor yang tidak bisa melanjutkan proses terpaksa kami cut dan segera mencari aktor baru untuk menggantikannya.

BAB IV

KESIMPULAN

Proses kerja pemeranan tokoh Ketua dalam naskah *Nabi Kembar* Karya Slawomir Mrozek ini merupakan sebuah proses yang sangat amat menantang dan memberi banyak pelajaran kepada penulis. Setelah melalui berbagai rangkaian dimulai dari pemilihan naskah yang membuat penulis bingung harus memilih naskah mana antara realis, surrealis, atau absurd lalu dilanjut casting atau pemilihan aktor, reading atau pembacaan naskah, blocking, moving, picturising, serta penghayatan pada karakter yang dibawakan. Dengan melalui proses yang cukup panjang, dengan observasi atau pencarian yang dilakukan penulis guna mendapatkan karakter serta peran pada tokoh yang dibawakan, bagaimana penulis memeperdalam seorang Adipati/Negarawan yang penuh kelicikan yang cukup berat dan gila akan kekuasaan yang setiap adegan selalu panik tentang bagaimana caranya bahwa nabi yang muncul harus satu. Dengan melalui proses ini, dengan bimbingan dari sutradara penulis dapat menghadirkan karakter Ketua dengan riset yang dilakukannya dengan cara yang lebih realistis dan meyakinkan, serta memenuhi target kualitas pemeranan yang telah ditetapkan.

Banyak sekali rintangan yang dilalui penulis dalam memerankan tokoh Ketua ini, mulai dari kesulitan penyesuaian naskah yang cukup krusial terlebih penulis pertama kali memerankan naskah komedi absurd dengan gaya komis dan gelap

seperti ini, namun penulis yakin bisa membawakan tokoh tersebut dengan ilmu yang sudah diberikan oleh para dosen dan pengalaman menjadi aktor penulis sebagai bekal yang nantinya akan dikembangkan dalam membawakan peran ini. Perjalanan yang kompleks dengan melalui perjalanan tahapan seperti latihan, bimbingan bersama para pembimbing, gladi kotor, gladi bersih, serta hari pertunjukan. Pengalaman latihan yang cukup memberi kesan kepada penulis, wawasan serta relasi baru yang didapatkan dari sutradara serta para pendukung-pendukung mengenai pentingnya eksplorasi karakter serta relasi mengenai keaktoran komis dan langkah apa yang harus dilakukan penulis ketika membawakan tokoh absurd seperti ini.

Pada kesimpulannya, penulis ingin mengucapkan rasa terima kasih yang amat besar kepada seluruh elemen yang telah membantu menyukseskan pertunjukan ini. Proses pemeranan bukanlah suatu perjalanan yang mudah, diperlukan kesabaran, ketekunan serta kerjasama tim yang baik untuk mewujudkan hasil yang baik. Penulis berharap proses pemeranan tokoh Ketua ini dapat menjadi sebuah pelajaran berharga sebagai referensi dalam seni peran pertunjukan teater.

DAFTAR PUSTAKA

Anirun, S. (1998) *Menjadi Aktor Pengantar kepada Seni peran untuk Pentas dan Sinema*. PT. Rekamedia Multiprakasa. Bandung

Anirun, S. (1978-1979) *Teknik Pemeranan*. Proyek Pengembangan Institut Kesenian Indonesia. Bandung

Yasin Ceh Nur, Muh. (2019) *Absurditas Manusia dalam Pandangan Filsafat Eksistensialisme Albert Camus*. Academia.edu.

Esslin Martin. (1968). *Teater Absurd* (A. Max, Ed.; Revisi dan). Pustaka

Banyumili.

https://en.wikipedia.org/wiki/S%C5%82awomir_Mro%C5%BCek#cite_note-Afanasjew-22

<https://seputarteater.wordpress.com/2018/01/07/horison-1976-bambang-bujono-nabi-kembar-teater-kecil/>

<https://www.concordtheatricals.com/s/4335/the-prophets>

<https://culture.pl/en/artist/slawomir-mrozek>

<https://authorscalendar.info/mrozek.htm>

Metode Akting Magic If Stanislavski. (t.thn.). Diambil kembali dari Pojok Seni: <https://www.pojokseni.com/2017/12/metode-akting-stanislavski-magic-if.html>

Rendra. (2017). *Tentang Bermain Drama*. Bandung: Pustaka Jaya.

Sani, A. (1979). *Stanislaosi Persiapan Seorang Aktor*. Jakarta: Dewan Kesenian Jakarta. PT Dunia Pustaka.

https://pl.wikipedia.org/wiki/Teresa_Dzieduszycka?

<https://culture.pl/pl/artykul/teresa-dzieduszycka-douchy>

<https://seputarteater.wordpress.com/2018/01/07/tempo-1976-tiga-profesor-dan-satu-nabi-pementasan-teater-kecil-nabi-kembar/?>

https://en.wikipedia.org/wiki/Ralph_Manheim

Arendt, Hannah. *Crises of the Republic*. Harcourt Brace & Company, 1972. (Bab *Lying in Politics*).



LAMPIRAN

1. Logbook

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

		<p>-Nabi 2 ntar jalan" mereka pasti membuat pilihan" suara singa, setelah suara singa respon dulu langsung ke Kampak</p> <p>-Ketika jurusita masuk, ketua, Gaspar, melchior, balthazar itu gelisah</p> <p>-Jurusita disundul saja</p> <p>-"kadang-kadang " ketua move</p> <p>-ketika ketua move ke 3 orang Jurusita main2 kaya anak kecil-kepala jurusita di elus2</p> <p>-ketua: "begini"</p> <p>-"syukurlah " jurusita jalan ke samping</p> <p>-Melchior: "saya harap semua sudah beres" itu perintah, balthazar liatin tangannya dan semua ikut melihat tangannya</p> <p>-setelah angin , suara Kampak jatuh , setelah itu semua respon-jurusita "yang lainnya" Masi diposisi disitu tapi udah masuk, Lalu jalan,</p> <p>-"Pergilah dan sesali perbuatan mu" kepala dulu</p> <p>-"rapihkan pakaian" siap siap menyambut nabi</p> <p>-gaspar "tuan2"tangannya sambil meluk kepala ,jurusita liatin Gaspar,</p> <p>-"Boleh saya liat" Gaspar liat jurusita</p> <p>-gaspar dibungkam oleh melchior dan balthazar- jurusita diam saja lalu balthazar dan melchior masuk diam dulu</p> <p>-balthazar kasi kepala ketua kepada jurusita</p>
--	--	--

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

		<p>3. Dialog BALTHAZAR "Saya mohon jangan disetujui" pegang MELCHIOR, tetapi MELCHIOR Melepaskannya</p> <p>4. Dialog KETUA "biarkan dia" JURUSITA dilindungi, dipeluk, disayang2 dulu</p> <p>5. Dialog KETUA "pernah kau main pretty Penny?" Peluk lagi</p> <p>6. Dialog JURUSITA "Waktu saya kecil" kebawah sedikit,</p> <p>7. Langsung dialog KETUA "Bagus" ketua sambil ngelus2</p> <p>8. Setelah dialog KETUA "menyenangkan dalam dirimu?" Musik masuk</p> <p>9. Ketika dialog KETUA "Baik, mari kita main." Tambahin Jurusita nyaut "Mari" sambil lompat lompat</p> <p>10. Dialog KETUA "penggal kepala itu" Musik habis</p> <p>11. Ketika dialog JURUSITA "Harus teratur dong" Anginnya lebih kencang</p> <p>Note Bang Irwan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Jurusita yang ketawanya pakai, jadi kelihatan gilanya 2. Semua ketepatan timeeng, tempo, irama, 3. Cari bagaimana kata-kata itu bermakna, penggalan-penggalannya harus pas 4. Nabi1,2 teks nya harus kuat dan jelas <p>Tekanan dinamik,</p>
--	--	--

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

		<p>10. Adegan Kampak 2 NABI Di revisi</p> <p>11. Di adegan Nabi yang salib ditengah aja</p> <p>12. Sesudah dialog KETUA "dia hanya menjalankan tugas" langsung musik masuk</p> <p>13. Dialog JURUSITA "paling tidak saya" penggalangannya salah</p> <p>14. Musik untuk anak kecilnya kurang tepat</p> <p>15. Musiknya harus seperti khayalan</p> <p>16. Musik itu berhenti ketika Kampak diayunkan</p> <p>17. Mukulnya jangan ke ketua karna itu Imajinasi</p> <p>18. Dialog Melchior "Kita semua adalah manusia . " Adegan bagian ini bakal di revisi</p> <p>19. Dialog GASPAS "Jangan khawatir, saya tahu segalanya, Saya larang mereka akan menumpahkan sesuatu kepadamu" dihapus atau kelewat?</p> <p>20. Setelah pembunuhan nabi MUSIK harus ada terus</p> <p>21. Dialog BALTHAZAR "sudah terlambat" kurang tepat cara pengucapannya dan harus seperti khawatir/takut</p> <p>22. Adegan setelah dialog JURUSITA "Ada apa? tidak ada khotbah hari ini? MELCHIOR DAN BALTHAZAR Harus seperti berbohong</p> <p>23. Balthazar ketika memberikan kepala yang dikarungin, harus dibagikan ini tidak dikarungin</p> <p>24. Sebelum dialog JURUSITA "Tergesa-gesa benar 12. mereka!" _(Abang akan kasih tau maknanya)_</p> <p>25. Endingnya Musik Petir terus yang ada anginnya sampai selesai</p> <p>Note:</p> <p>1. Adegan Kampak 2 Nabi, Sekarang diambil aja sama Nabi</p>
--	--	---

		<p>2 dan langsung dikasih</p> <p>2. Untuk Jurusita Artinya apakah anda sudah dewasa atau belum</p> <p>3. Sebelum itu pertengkaran antara ketua dan 3 orang bijaksana harus ada ketegangan2</p> <p>4. Balthazar pengertiannya jadi salah cari lagi</p> <p>5. Kenanya dengan timeeng</p> <p>6. Tindakannya harus diperjelas</p> <p>7. Harus kena mereka tampak membunuh, tidak ada kalimat motiv pembunuhan, Contoh : 30S PKI</p> <p>8. Subteks nya harus kena</p> <p>9. Ketika datang Melchior dan Balthazar berbohong dan harus kena bohongnya</p> <p>Saran Hikari :</p> <p>Variasi drum Kerajaan jangan itu2 aja terlalu repetisi</p> <p>+</p> <p>1. Kita udah mendekati H pertunjukan, kita tidak pernah menyatu, kita kapan merealisasikan adegan?</p> <p>2. Pemusik Lebih Komunikasi</p> <p>3. Pemusik Saran bang Irwan : Bikin Partitur</p> <p>4. KEPALA GAK JADI-JADI MENJADI PR</p> <p>13. Globe?</p>
--	--	--

14	17 Oktober	Bloking Adegan	<p>27. Sesudah dialog jurusita "saya biarkan mereka masuk istana" suara drum lalu Gaspar move ke balkon kanan dan semua aktor melihat</p> <p>28. Gaspar ketika adegan memperlihatkan wajah satu-satu dulu baru ke2nya</p> <p>29. Ketika dialog jurusita "maaf profesor" kepalanya bawa dari gaspar-</p> <p>EVALUASI-BANG IRWAN</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Explore terus biar semakin kuat komedi hitamnya 2. Tempo sudah okee, dan Tempo seperti itu butuh kebugaran (OLAH TUBUH) 3. KEPALA LAMABANGETJADINYA, RAMBUT?- RIA <p>Banyak tabrakan bikin lebih sinkron- LIFI</p> <p>ARTISTIK KENAPA NGGAK PREPARE ?- RERE</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. PEMUSIK JADINYA RIO SAJA? <p>Kita sedang mencari pemakeup, masih kurang pemakeupnya satu.</p>
15	20 Oktober	Bloking Adegan	<ol style="list-style-type: none"> 4. Dialog ketua "kepentingan pribadi" jangan seperti nanya 5. Kampak jatuh para nabi lihat kedepan saja 6. Ketika adegan gaspar ngamuk hal 27 Balthazar telat ketika ngambil gaspar 7. Hati hati ketika jurusita membanting Kampak karena terlihat dari kardus 8. Ketika dialog Balthazar hal 39 "Saya ragu2" semuanya mendekat, melihat tangan Balthazar lalu lihat tangan masing-masing

		<p>9. Jurusita kurang gilanya dan larinya jangan kedepan</p> <p>10. Adegan sebelum ending kepala ketua yang dipegang balthazar kondisikan-</p> <p>EVALUASI</p> <p>-RIA</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. NABI pas awal belum sinkron terus 2. Musik belum pas 3. For all hapalannya 4. Bakal bikin lagi time schedullenya 5. Time schedule dari pimpro tanggal 21 artistik sudah harus finish <p>-HIKARI</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Topeng kapan bisa dipakai? <p>-LIFI</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. pemusik segera mengejar dan bisa di fasilitasi oleh artistik agar suasana2 lebih terasa <p>30. -AID</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Akan segera memposisikan dan akan mengobrol lagi dengan yang ujian (artistik) <p>-BANG IRWAN</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Latihan tadi tawaran2 diawal dibuat lagi akan lebih berarti jika aktor menawarkan 2. Akan selalu menjadi komedi hitam , tapi tidak akan jatuh pada bodoran OPJ dll. 3. Karena kepala mahkota ketua terlalu serius coba diganti cari yang absurd 4. Kostum juga terlalu serius, termasuk pencahaya, makeup, aksesoris, rambut, musik, dan adegan 5. Seting artistik coba lebih absurd
--	--	---

			<p>6. Yang masih bisa diperbaiki, perbaiki</p> <p>7. Kostum Ular dan Buaya?</p> <p>8. Tokoh2 disini adalah tokoh yang unik, ganjil bukan realis, menciptakan komedi hitam</p> <p>9. Komedi hitam tuh Tertawa tapi sadar, dan cerdas</p> <p>10. Genderang kurangin beberapa</p> <p>11. Gambaran : Gaspar rambutnya gimbal, jurusita hanya memakai baju kulit domba, primadona hanya memakai baju kulit, ketua dia memakai sepatu booth, dia selalu bawa tongkat kecil,</p> <p>12. Semua orang bijaksana memakai sepatu boots semua</p> <p>13. Gambaran : Nabi tuh pakai baju kerah lalu pakai jubah</p>
16	21 Oktober	Bloking Adegan	<p>- CUT TO CUT</p> <p>1. pas masuk 3 orang bijaksana senyum</p> <p>2. Pas masuk jurusita (lampu muncul menyorot jam)</p> <p>3. Primadona dibawa pakai rantai kecil dileher</p> <p>4. Ketika masuk ketua senyum sambil jalan</p> <p>5. Ketika Nabi masuk ditengah dibawah jam</p> <p>6. Setiap dialog gerakan suka terhenti (terus bergerak)</p> <p>7. Nabi ketika masuk langsung liat tihang</p> <p>8. PRIMADONA ketika masuk senyum kedepan penonton dan melotot</p> <p>9. Pas nabi dialog mengadakan agreement (angkat satu tangan bersamaan)</p> <p>10. Primadona Gapapa asal pake celana pendek tidak usah buka baju</p> <p>11. Balthazar ketika dialog sering kali melirik ke temana bijaksana padahal tidak ada respon</p>

		<p>12. Balthazar harus dicari lagi suara seperti kartun</p> <p>13. Jurusita memakai topengnya pas disuruh bertarung</p> <p>14. Hati2 ketika melempar Kampak!</p> <p>15. Dan hati2 juga ketika membuka topeng lalu membantingnya KARENA Keliatan mainannya</p> <p>16. Untuk topeng jurusita terlalu sembunyi, coba lebih keliatan mukanya</p> <p>17. Dialog jurusita "dan mereka tidak mengijinkanku" jangan gitu penggalannya, lebih ditegasin saya</p> <p>18. Ketika dialog jurusita "Tampar dia!" kak mek Doang</p> <p>Ketika dialog Melchior "Ia tidak boleh banyak bicara" ke jurusita dan dialog Balthazar "Ia perlu istirahat" juga ke jurusita-</p> <p>EVALUASI-BANG IRWAN</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Explorasi terus tapi hati2 2. Yang bahasa inggris jangan 3. Ini komedi hitam setelah pembunuhan nabi jangan bodor 4. Hati2 teks2 ketua paling negarawan jangan mengikuti ke 3 profesor 5. Setelah komedi2 terbitlah kegelapan tapi ketika pindah ada gradasi2nya 6. MUSIK salonnya ganti Di studio terus running
--	--	--

2. Shedule Time

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

2.1 Rundown Gladi Kotor-Gladi Bersih-Hari Pertunjukan di G.K. Sunan Ambu ISBI Bandung

RUNDOWN GLADI KOTOR KAMIS, 30 OKTOBER 2025

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

RUNDOWN GLADI BERSIH JUM'AT, 31 OKTOBER 2025

NO	KEGIATAN	WAKTU	DURASI	PIC	KETERANGAN
1	KUMPUL PANITIA	09.00 – 10.00	60'	STAGE MANAGER	SELURUH AWAK PENTAS KUMPUL DI SUNAN AMBU
2	MAKE UP CEK ARTISTIK PANGGUNG	10.00 – 15.00	300'	AKTOR, PEMAKEUP, ARTISTIK, LIGHTING, PEMUSIK	AKTOR PERSIAPAN UNTUK MAKE UP, LIGHTING DAN PEMUSIK ARTISTIK MEMPERSIAPKAN DI PANGGUNG
4	ORIENTASI PANGGUNG (MC, HYMNE AKTOR, CURTAIN CALL)	15.00 – 17.00	120'	MC PENYANYI HYMNE	MENCOBA TEKNIS MC BESERTA NYANYIAN HYMNE AKTOR
5	ISHOMA	17.00 – 18.30	90'	ALL TIM	ISTIRAHAT SHOLAT MAKAN
6	BRIEFING & STANDBY POSISI	18.30 – 19.00	30'	AL TIM	SELURUH AWAK PENTAS KUMPUL UNTUK BRIEFING LALU STANDBY KE POSISI MASING-MASING
7	GLADI BERSIH	19.00 – 21.00	120'	AKTOR, LIGHTING, PEMUSIK, ALL TIM	AKTOR STANDBY POSISI, MUSIK DAN LIGHTIG STANBY, TIM YANG LAIN MENONTON
9	EVALUASI	21.00 – 22.00	60'	ALL TIM	SELURUH AWAK PENTAS BERKUMPUL UNTUK EVALUASI DI GLADI BERSIH
10	CLEAR AREA	22.00 – 23.00	60'	ALL TIM	MEMBERSIHKAN GEDUNG SUNAN AMBU

RUNDOWN D-DAY PERTUNJUKAN

SABTU, 1 NOVEMBER 2025

NO	KEGIATAN	WAKTU	DURASI	PIC	KETERANGAN
1	KUMPUL PANITIA	09.00 – 10.00	60'	STAGE MANAGER	SELURUH AWAK PENTAS KUMPUL DI SUNAN AMBU
2	MAKE UP CEK ARTISTIK PANGGUNG	10.00 – 15.00	300'	AKTOR, PEMAKEUP, ARTISTIK,LIGHTING, PEMUSIK	AKTOR PERSIAPAN UNTUK MAKE UP, LIGHTING DAN PEMUSIK' ARTISTIK MEMPERSIAPKAN DI PANGGUNG
4	ORIENTASI PANGGUNG (MC, HYMNE AKTOR, CURTAIN CALL)	15.00 – 17.00	120'	MC PENYANYI HYMNE	MENCOBA TEKNIS MC BESERTA NYANYIAN HYMNE AKTOR
5	ISHOMA	17.00 – 18.30	90'	ALL TIM	ISTIRAHAT SHOLAT MAKAN
6	BRIEFING & STANDBY POSISI	18.30 – 19.00	30'	AL TIM	SELURUH AWAK PENTAS KUMPUL UNTUK BRIEFING LALU STANDBY KE POSISI MASING-MASING
7	PERTUNJUKAN	19.00 – 21.00	120'	AKTOR, LIGHTING, PEMUSIK, ALL TIM	AKTOR STANDBY POSISI, MUSIK DAN LIGHTIG STANBY, TIM YANG LAIN MENONTON
9	SESI FOTO	21.00 – 22.00	60'	ALL PENONTON	SESI FOTO SELURUH AWAK PENTAS DAN PENONTON LAINNYA
10	CLEAR AREA	22.00 – 23.00	60'	ALL TIM	MEMBERSIHKAN GEDUNG SUNAN AMBU
11	LOUDING OUT	23.00 – 00.00	60'	ALL TIM	SELURUH AWAK PENTAS MEMBERESKAN SETTING DARI GEDUNG

3. Daftar Awak Pentas

No	Peran	Nama	Tokoh
1.	AKTOR	Mikhail Zidane	Ketua
2.		M. Malik Fajar	Juru Sita
3.		Lifi chaefy Febrian	Melchior
4.		Hikari Rafif Maulana	Nabi 1
5.		Heryana Benu	Gaspar
6.		Aris Sugihartono DW	Balthazar
7.		Prabu Muhammad Kustanto	Nabi 2
8.		Dhilla Handayani	Primadona
9.	Pimpinan Produksi	Syarifah Noor Zuraida Azizah	
10.	Bendahara	Virda Noerfhadillah	
11.	Stage Manager	Lifi chaefy Febrian	
12.		Ria Fransa	
13.	Pencatat Adegan	Salma Najiyah	
14.	Penata Artistik	Muhamad Gilbarni Kurniawan	
15.	Crew Art	Ahmad Rosidin	
16.		Muhammad Fadilah	
17.		Azhari Khairunnas	
18.		zlatan ibrahimovic ridwanullah	
19.		Futri Alvina	
20.		Bray martin	
21.	Penata Musik	Rio Ramdani	
22.	Sound Engineer	Radi Tajul	

23.	Penata Lighting	KISANAK AIDBOY	
24.		KISANAK MANUK	
25.		Mas ari	
26.	Penata kostum	Juke	
27.	Tim Kostum	Salmalia Larassari Alamsyah	
28.		Silmi Rahmawati	
29.		Reva Faisa Rahma	
30.		RK	
31.	Make up	Vera Nurmaya	
32.		Selly Indriyani	
33.		Nur Hanifah	
34.	Hair do	Itokio	
35.		Noviyanti	
36.	Pdd	Agung nugraha	
37.	Desain	Futri Alvina	
38.	Konsumsi	Ilham Maulana	
39.		Helen Nabila Visyanti	
40.		Ateng dan Kekasih	

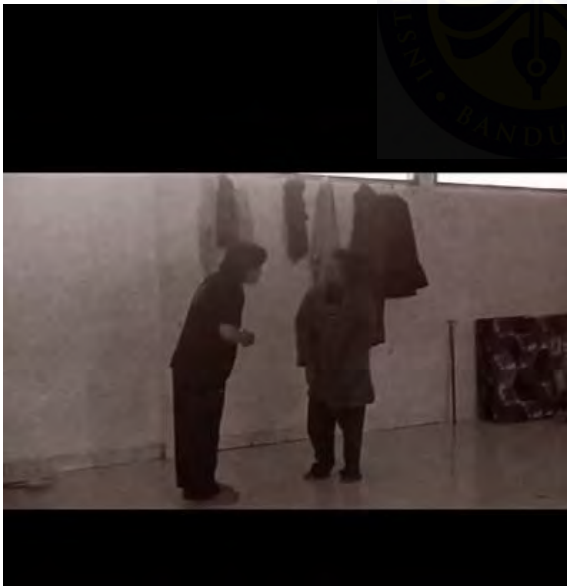
2. Dokumentasi Proses

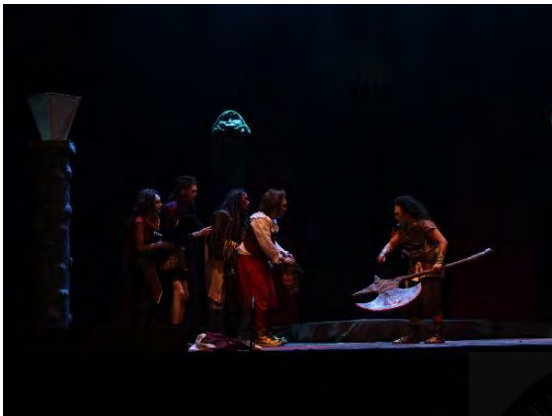












POSTER 1



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

NABI KEMBAR

SEBUAH KOMEDI HITAM
KARYA SLAWOMIR MROZEK

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

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

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

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

Daunjati Piktorial

POSTER 2



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

NABI KEMBAR

SEBUAH KOMEDI HITAM
KARYA SLAWOMIR MROZEK

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

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

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

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

Daunjati PICTORIAL Rani Mandiri

POSTER 3

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

NABI KEMBAR

SEBUAH KOMEDI HITAM

KARYA SLAWOMIR MROZEK

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

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

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

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

Daunjati PICTORIAL