



**PENYUTRADARAAN TEATER BONEKA ABDUL MULUK
DENGAN NASKAH SALAH SANGKO KARYA DIMAS RADITYA ARISANDI**

Ratumas Fitri Wulandari, Ikhsan Satria Irianto, Mahdi Bahar

*Program Studi Seni Drama Tari dan Musik, Jurusan Seni Arkeologi dan Sastra,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jambi.
Jl. Jambi-Muara Bulian. KM. 15, Mendalo Darat, Kec. Jambi Luar Kota,
Kabupaten Muaro Jambi, Provinsi Jambi.
Email: ratmasfitriwulandari@gmail.com, ikhsan.irianto@unja.ac.id,
mahdibahar99@gmail.com*

Abstrak

Naskah *Salah Sangko* adalah naskah yang terinspirasi dari teater tradisional *Abdul Muluk* di Jambi. Naskah *Salah Sangko* berisi kisah aktual kehidupan modern saat ini, tentang hubungan orang tua dan anak. Penulis yang bertindak sebagai sutradara tertarik kepada transformasi teater tradisional *Abdul Muluk* ke bentuk teater boneka. Bagi penulis hal ini merupakan kesempatan untuk mengekspresikan estetika dan artistika kontemporer yang berbasis teater tradisi Jambi. Proses mewujudkan pementasan teater boneka ini penulis menggunakan metode penyutradaraan teater boneka prologis (boneka mati yang dihidupkan) serta menggunakan penggabungan teori *Laissez Faire* dan *Gordon Craig*.

Kata Kunci: Teater Boneka, Abdul Muluk, Naskah *Salah Sangko*.

Abstract

The play Salah Sangko is a script inspired by the traditional Abdul Muluk theater in Jambi. The play Salah Sangko contains the true story of today's modern life, about the relationship between parents and children. The writer who plays the role of director is interested in the transformation of Abdul Muluk's traditional theater into a puppet theater. For writers, this is an opportunity to express contemporary aesthetics and art based on Jambi theatrical traditions. In the process of creating a puppet theater show, the author uses the method of directing prological puppet theater (inanimate dolls that are brought to life) and uses a combination of the theories of Laissez Faire and Gordon Craig.

Keywords: Puppet Theatre, Abdul Muluk, *Salah Sangko Play*.



PENDAHULUAN

Setiap keluarga memiliki kisah dan persoalan yang berbeda, mulai dari hubungan orang tua dan anak, hingga ke pola asuhan. Ayah dan ibu adalah sosok yang mempunyai peranan penting dalam satu keluarga, terutama untuk perkembangan anak. Ibu memberikan rasa kasih sayang yang memberikan rasa nyaman, sosok ayah memberikan perlindungan yang memberikan rasa aman bagi anak. Keseimbangan seperti ini sangat penting bagi tumbuh kembang anak dapat berjalan dengan optimal. Namun, apa yang akan terjadi jika komunikasi antara orang tua dan anak terjalin dengan tidak harmonis? Inilah premis dari naskah *Salah Sangko* yang ditulis oleh Dimas Raditya Arisandi.

Naskah *Salah Sangko* mengusung persoalan tentang orang tua yang terlalu sibuk dengan urusan pribadi, sehingga tidak memberikan kepedulian yang dibutuhkan anak. Kurangnya kasih sayang di rumah membuat anak mencari kebahagiaannya di luar rumah. Namun, orang tua yang memahami anaknya cenderung tidak percaya dengan apa yang dilakukan anak di luar rumah. Persoalan keluarga ini tentunya begitu kontekstual dengan kondisi hari ini, seperti dikemukakan oleh N.Riantiarno (2011:41) naskah drama selalu berhubungan erat dengan kisah manusia yang tidak lepas dari hukum sebab dan akibat.

Naskah *Salah Sangko* dipilih sebagai basis penciptaan teater karena kisah yang diangkat memiliki kedekatan dengan realitas. Sebuah pertunjukan yang memiliki kedekatan dengan realitas sama seperti potret kehidupan maupun pengalaman batiniah tentunya akan membuat sebuah pertunjukan lebih memiliki rasa dan cita dalam pementasan. Seperti dikatakan Didi Petet (2006:4) bahwa “aktor dapat mengolah kembali pengalaman hidupnya atau bisa melihat situasi sosial di lingkungan masyarakat agar bisa membuka diri dan menyerap kekayaan pengalaman hidup dari tokoh”. Maka dari itu, proses penyutradaraan yang dilakukan berfokus pada situasi sosial di tengah masyarakat di mana naskah ini dipentaskan.

Kerja penyutradaraan meliputi proses mengatur dan mengarahkan segala sesuatu yang kemudian akan diwujudkan secara visual di panggung. Seorang sutradara harus memahami dan melakukan beberapa hal agar pertunjukan yang akan disajikan dapat memuaskan. Sutradara juga harus memperhatikan para pemain dalam latihan yang dilakukan serta mampu memusatkan perhatian pada jalannya pertunjukan dipanggung. Poin yang harus dilakukan oleh sutradara sebelum pementasan adalah seperti berikut: menentukan naskah drama, menentukan pemain, latihan olah vokal, olah rasa, merencanakan cara dan teknik pentas, menyusun segala unsur yang terlihat di hadapan sutradara dan penonton, meliputi tata panggung, aktor, *blocking*, kostum, hingga tata cahaya. Jika Poin-poin ini terlaksana



dengan baik maka pertunjukan akan berjalan dengan semestinya.

KAJIAN TEORI

Penggarapan naskah *Salah Sangko* berdasarkan konsep teater *Abdul Muluk* ke dalam bentuk teater boneka menggunakan teori penyutradaraan oleh Lissez Faire. Teori Lissez Faire lebih menekankan pada kreativitas aktor. Aktor akan menjadi pencipta dalam teater, sedangkan sutradara hanya akan membantu aktor mengekspresikan dirinya dalam lakon. Sutradara akan membiarkan aktornya mengembangkan konsep individualnya agar dapat mewujudkan pemeranan yang sebaik-baiknya. Aktor dan aktris dibiarkan berkembang menurut bakat dan kemampuannya masing-masing. Dengan demikian, seorang sutradara memberi kesempatan timbulnya proses-proses kreatif. Kelemahan teori ini adanya resiko timbulnya kekacauan dan kekurangteraturan, dan ketidaktelitian dalam produksi pementasan. Hal ini terjadi karena tiap-tiap aktor dan aktris dibiarkan berkembang menurut kemampuannya masing-masing. Hal tersebut memungkinkan hanya aktor dan aktris yang kuat saja yang akan menonjol dan berhasil (Dewojati 2012, 284-285).

Berdasarkan penjelasan Dewojati di atas, sutradara memikirkan kembali kemungkinan yang terjadi apabila hanya menggunakan teori dari Lissez Faire. Ketidakteraturan pada proses produksi pementasan akan berdampak pula pada hasil pementasan. Oleh karena itu, untuk mengatasi kekurangan teori tersebut sutradara menyeimbangkannya dengan teori lain yaitu teori Gordon Craig. Teori Gordon Craig adalah kebalikan dari teori Lissez Faire. Sutradara mengambil teori ini agar proses pemeranan tidak keluar dari visi yang sudah ditetapkan dari awal oleh sutradara dan pemain boneka. Sutradara akan mengawasi dan memberikan masukan kepada pemain boneka mengenai permainan bonekanya.

Pada prinsipnya, teori Gordon mengacu kepada kesatuan ide antara pemain dan sutradara. Jika teater merupakan seni, maka karya itu harus mengekspresikan kepribadian si seniman. Aktor yang dianggap baik dalam teori ini adalah aktor yang mampu mendedikasikan kerjanya terhadap ide sutradara. Kebaikan teori ini adalah hasil pementasan yang biasanya sempurna, tata tertib terjamin, teratur, dan teliti. Kelemahan atau keburukan teori ini bahwa sutradara menjadi diktator; aktor dan aktris hanya menjadi alat sutradara (Dewojati, 2012: 284).

Untuk mewujudkan kedua teori di atas, sutradara akan melakukan proses kreatif secara kritis dan lebih ekspresif. Setiap latihan sutradara akan memberikan tambahan-tambahan ide secara teknis berdasarkan analisis sutradara. Selain itu pemain juga bebas



menentukan objek yang akan dijadikan bahan observasi dan dibolehkan untuk mencari sumber referensi dari seniman teater lainnya lalu menentukan cara memainkan Boneka yang diinginkan sesuai kesepakatan bersama. Kerjasama tim adalah kunci dari teori ini. Para pemain dan sutradara akan saling bertukar informasi dan mencari informasi bersama-sama.

Berdasarkan landasan yang diuraikan di atas, maka sutradara mementaskan naskah ini dengan aliran pos realis teater Boneka prologis (boneka mati yang dihidupkan) menggunakan metode Hand Gestur (kelincahan gerakan tangan) dalam memainkan Boneka dan menggunakan teori Laissez Faire dan Gordon Craig dalam prosesnya.

METODE

Setiap sutradara memiliki masing-masing metode dalam proses penciptaan yang dilakukan. Metode ini dilakukan untuk pencapaian pementasan dengan target-target tertentu yang telah pencipta rancang. Adapun metode yang pencipta gunakan dalam proses penciptaan naskah *Salah Sangko* karya Dimas Arisandi adalah:

1. Analisis Naskah

Analisis naskah merupakan cara untuk menggali dan mengetahui unsur-unsur yang terdapat di dalam naskah dan untuk mendapatkan informasi tentang semua struktur atau jalinan cerita atau kerangka dari awal hingga akhir naskah yang merupakan bagian tema, penokohan, setting, jalan cerita hingga pesan yang ingin disampaikan pengarang. Bagi seorang aktor sudah menjadi kewajiban untuk memahami semua hal yang terdapat didalam naskah dan menggali kreativitas, imajinasi dan inovasi hingga mampu menghadirkan tokoh yang diperankan dengan meyakinkan.

2. Reading

Reading merupakan latihan awal dalam perancangan untuk menjajaki penafsiran naskah. Orientasi lain dari *Reading* adalah pencarian nada dasar vokal bagi kebutuhan peran. Pusat perhatian sutradara kemudian diarahkan pada diksi, intonasi dan artikulasi vokal. Selain mengantarkan pada pemahaman lakon, *reading* pada akhirnya difungsikan untuk menemukan karakter dan perubahan emosi setiap tokoh dalam lakon. Wujud latihan ini diawali dengan latihan dasar olah vokal, yaitu latihan yang diformulasikan untuk merenggangkan alat pengucapan, pengaturan alat ucap bagi kebutuhan daya lontar dan penstabilan alat ucap dari pengendoran stamina. Selain hal di atas, maka pusat perhatian sutradara juga diarahkan pada penciptaan dinamika dialog, pengaturan tempo dialog,



ketepatan dalam aksi dan reaksi verbal, juga keterlibatan emosi dalam kata demi kata. Proses dalam penggarapan ini sutradara melakukan *reading* dan dramatik *reading* beberapa kali sebelum masuk penyusunan Boneka.

3. Imajinasi dan Menginovasi Cerita Naskah

Pada naskah *Salah Sangkokarya* Dimas Arisandi sutradara dan pemeran akan menuangkan kreativitasnya untuk menciptakan ide yang baru bagi perkembangan teater tradisi melayu Jambi yang sebelumnya. Melalui media teater Boneka, aktor yang akan memerankan tokoh Boneka dan memainkan karakter tokoh yang ada pada naskah dengan menggunakan Boneka tangan dengan mengelola vocal/ suara serta keterampilan memainkan Boneka.

4. *Finishing*

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

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Kajian Naskah Penyutradaraan

Analisis naskah merupakan cara untuk menggali dan mengetahui unsur-unsur yang terdapat di dalam naskah dan untuk mendapatkan informasi tentang semua struktur atau jalinan cerita atau kerangka dari awal hingga akhir naskah yang merupakan bagian tema, penokohan, setting, jalan cerita hingga pesan yang ingin disampaikan penggarang.

1.1 Tema

Tema adalah gagasan, ide atau pikiran utama di dalam karya sastra, baik terungkap secara tersurat maupun tersirat, tema tidak sama dengan pokok masalah atau topik (Soediro Satoto, 2016:40). Tema adalah gagasan pokok yang berhubungan dengan premis yang menentukan nada dasar setiap lakon. Tema juga merupakan wujud dari visi dramatik penulis naskah. Visi dramatik adalah gambaran dunia ideal yang dicita-citakan oleh pengarang drama yang diformulasikan ke dalam struktur drama, salah satunya tema (Irianto, 2021: 158). Tema yang di angkat pada naskah *Salah Sangko* karya Dimas Arisandi mengangkat



cerita tentang orang tua yang sibuk dengan pekerjaannya, ayah yang sibuk dengan pekerjaannya sebagai kepala desa dan ibu yang sibuk dengan sosial media, hal ini menyebabkan kurangnya perhatian dan kasih sayang kepada anak semata wayang mereka, lantas anak ini mencari perhatian orang tuanya dengan berbagai cara, namun malah disangka nakal dengan warga setempat. Sutradara dan pemeran akan menuangkan kreativitasnya untuk menciptakan ide yang baru bagi perkembangan teater tradisi melayu Jambi yang sebelumnya. Melalui media teater boneka, aktor yang akan memerankan tokoh boneka dan memainkan karakter tokoh yang ada pada naskah dengan menggunakan boneka tangan dengan mengelola vokal/ suara serta keterampilan memainkan boneka.

1.2 Alur

Sarumpaet (dalam Soediro Satoto, 2016:45) mengemukakan bahwa alur (plot) adalah rangkaian peristiwa yang dijalin berdasarkan hukum sebab akibat, dan merupakan pola, perkaitan peristiwa yang menggerakkan jalannya cerita ke arah pertikaian dan penyelesaian. Plot (alur cerita) merupakan rangkaian peristiwa antara satu sama lainnya dihubungkan dengan hukum kausalitas. Plot disusun oleh pengarang dengan tujuan untuk mengungkapkan buah pikirannya yang secara khas (Handayani, 2022: 54). Plot pada naskah *Salah Sangko* merupakan alur maju. Untuk mengetahui sebuah alur dalam cerita perlu membuat struktur alur dramatik yang terdiri dari eksposisi, konflik, komplikasi, krisis, resolusi, dan keputusan. Eksposisi dalam *Salah Sangko* dapat dilihat dari pengenalan awal situasi yang ada di dalam naskah. Konflik terjadi saat Abdul Hamid selalu menyudutkan Abdul Muluk tentang terlambatnya pulang sekolah dan pakaian yang kotor. Komplikasi terjadi saat Abdul Muluk di suruh untuk pergi mengaji. Krisis terjadi saat Abdul Muluk menolong anak kambing yang hanyut tapi dituduh Abdul Hamid mencuri kambing. Sedangkan resolusi terjadi saat Kulup dan Kadam mencoba memberi tahu Abdul Hamid dan Siti Zubaida tentang apa yang sebenarnya terjadi. Pada akhirnya Abdul Hamid, Siti Zubaida menyadari bahwa yang dilakukan Abdul Muluk adalah kebenaran dan kebaikan.

1.3 Penokohan

Penokohan adalah proses penampilan tokoh sebagai pembawa peran watak tokoh dalam suatu pementasan lakon. Penokohan dapat dilihat dari tindakan tokoh, gestur, penampilan fisik dan lain sebagainya. Hal itu dapat ditemukan melalui analisis tiga dimensi tokoh. Dalam naskah *Salah Sangko*, lima tokoh dapat dijelaskan dalam tabel berikut:



Tabel 1. Tabel Penokohan

No.	Nama Tokoh	Usia	Watak	Ukuran
1.	Abdul Hamid	33 Tahun	Tegas Pemberani Pemaaf	50 cm
2.	Siti Zubaidah	28 Tahun	Pecicilan Baik Hati Pengertian	50 cm
3.	Abdul Muluk	10 Tahun	Penolong Baik Hati Sopan	50 cm
4.	Kulup	10 Tahun	Pemberani Penolong	50 cm
5.	Kadam	10 Tahun	Penakut Baik Hati	50 cm

1.4 Latar (*Setting*)

Istilah latar (*setting*) dalam arti yang lengkap meliputi aspek ruang dan waktu (Soediro Satoto, 2016:55). Tempat terjadinya peristiwa naskah *Salah Sangko* pada adegan pertama adalah di depan halaman rumah berwarna hijau dan merah, terdapat pagar kayu, dan jalan beton kecil, di adegan kedua bertempat di tepi sungai Batanghari, terdapat jamban dan sebuah pohon besar. adegan ketiga dan keempat tetap di tepi sungai Batanghari. Naskah *Salah Sangko* menceritakan tentang seorang anak kecil yang kurang perhatian dan kurang kasih sayang dari kedua orang tuanya yang sibuk bekerja dan bersosial media. keluarga yang hidup di era 2000-an. Naskah ini terdiri dari 1 babak, 4 adegan yang masing-masingnya mewakili waktu pada pagi hari, siang hari, dan sore hari

2. Analisis Tokoh

Tokoh adalah seseorang yang mengambil bagian dan mengalami peristiwa-peristiwa, baik itu sebagian maupun secara keseluruhan cerita sebagaimana yang digambarkan oleh plot (Didi Petet, 2006:27). Setiap tokoh memiliki kekhususan watak yang nantinya akan berpengaruh terhadap jalinan peristiwa. Oleh karena itu sutradara akan mengamati lima watak tokoh Boneka yang ada di dalam naskah *Salah Sangko*. Hal ini dapat diketahui dari menganalisis tiga dimensi tokoh. Tiga dimensi tokoh meliputi aspek fisiologis, psikologis, dan sosiologis yang terdapat dalam diri tokoh. Fisiologis merupakan sesuatu yang berkaitan dengan karakteristik tubuh tokoh, psikologis adalah sesuatu yang berkaitan dengan kejiwaan tokoh, dan aspek sosiologis adalah sesuatu yang berkaitan dengan struktur sosial, proses sosial termasuk perubahan-perubahan sosial, dan masalah-masalah sosial yang terjadi di sekitar tokoh. Adapun analisis tiga dimensi tokoh menurut rancangan penyutradaraan adalah sebagai berikut:



2.1 Aspek Fisiologi

Tabel 2. Tabel Aspek Fisiologi

NO	NAMA TOKOH	FISIOLOGI
1	Abdul Muluk	Laki-laki, 10 tahun, tubuh kecil, berat badan ideal, tinggi 50cm dengan kulit kuning langsung dan rambut lurus, memakai pakaian teluk belango.
2	Siti Zubaida	Perempuan, 28 tahun, cantik, mata yang tidak begitu besar, tinggi 50cm, senyum yang manis dan tubuh yang ideal, kulit putih bersih, memakai pakaian khas melayu Jambi, dan memegang sapu di tangan.
3	Abdul Hamid	Laki-laki, 33 tahun, memiliki tubuh yang ideal, 50cm, tampan, berkumis, mata yang besar dan kulit kuning langsung, memakai pakaian khas melayu Jambi.
4	Kadam	Laki-laki, 10 tahun, memiliki mata yang besar, 50cm, kulit sawo matang, berbadan gemuk, memakai pakaian teluk belango.
5	Kulup	Laki-laki, 10 tahun, memiliki mata yang kecil, 50cm, kulit kuning langsung, berbadan kurus, memakai baju koko, kain sarung serta kain sarung yang di selempang ke badannya.

2.2 Aspek Psikologi

Tabel 3. Tabel Aspek Psikologi

NO	NAMA TOKOH	PSIKOLOGI
1	Abdul Muluk	Baik hati, penolong dan pemberani.
2	Siti Zubaida	Lemah lembut, teguh pendirian, murah senyum.
3	Abdul Hamid	Tegas, ambisius, penyayang.
4	Kadam	Suka bercanda, santai, cenderung lamban.
5	Kulup	Suka bercanda, penakut, namun cerdas.

2.3 Aspek Sosiologi

Tabel 4. Tabel Aspek Psikologi

NO	NAMA TOKOH	SOSIOLOGI
1	Abdul Muluk	Anak seorang kepala desa.
2	Siti Zubaida	Seorang istri kepala desa dan ibu.
3	Abdul Hamid	Seorang ayah dan kepala desa.
4	Kadam	Teman Abdul Muluk.
5	Kulup	Teman Abdul Muluk.



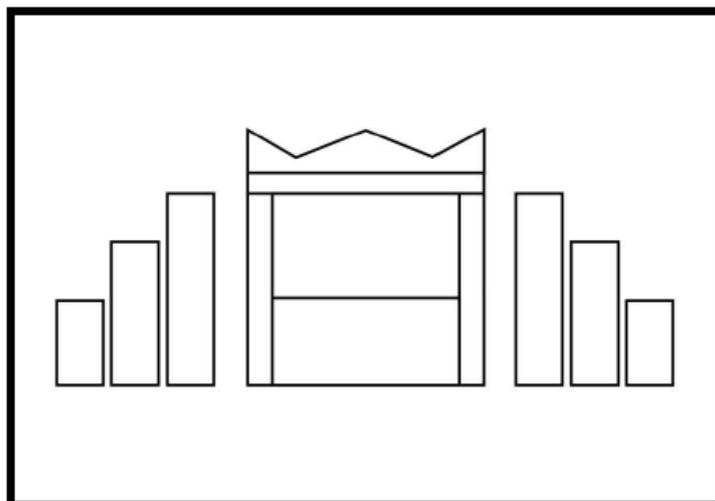
3. Deskripsi Penyutradaraan

3.1 Tata Pentas

Tata pentas merupakan salah satu bagian penting dari sebuah pertunjukan. Hal ini dianggap penting karena tata pentas merupakan penyampai cerita dalam bentuk visual, dan dapat berpengaruh dalam membentuk karakter tokoh. Adapun unsur dalam tata pentas terkait dengan situasi, kondisi, waktu dan tempat disusun berdasarkan analisis naskah lakon. Berikut merupakan konsep pelaksanaan tata teknik pentas disertai foto dan gambar untuk mendukung penyutradaraan teater boneka:



Gambar 1.
Rancangan Setting Panggung
(Foto oleh Rts. Fitri, 2022)



Gambar 2.
Sketsa Setting Panggung
(Foto oleh Rts. Fitri, 2022)



3.2 Tata Rias dan Busana

Tata rias adalah kegiatan mengubah bentuk wajah dengan menggunakan alat kosmetik. Tata Rias yang digunakan untuk pertunjukan kali ini bukanlah kosmetik untuk manusia melainkan untuk Boneka seperti menggunakan kain flannel, double tipe, dan benang woll. Lima tokoh Boneka menggunakan kain flanel sebagai penambahan kumis, alis, dan bulu mata, alis tiap tokoh boneka dibuat menyesuaikan karakter dalam cerita, ada yang naik, ada yang kecil, yang besar, dan ada pula yang turun, warna kain flannel yang digunakan hitam, dan merah. Tata busana adalah apa saja yang dipakai oleh pemain dari rambut hingga kaki. Busana juga menjadi ciri dari waktu, tempat, dan suasana, sekaligus menjelaskan karakter peranan (Riantiarno:2011:147).

Adapun busana yang digunakan masing-masing tokoh Boneka sebanyak satu buah. *Abdul Muluk* yang menggunakan pakaian khas melayu Jambi yaitu *Teluk Belango* lengkap dengan lacaknya, Abdul Hamid yang menggunakan pakaian pengantin pria khas melayu Jambi, Siti Zubaida yang menggunakan pakaian pengantin wanita khas melayu Jambi, Khadam yang menggunakan pakaian *Teluk Belango* khas melayu Jambi dan Kulup yang menggunakan baju muslim, kain sarung dan kain sarung yang di selempangkan di badannya serta kopiah dikepalanya. Warna-warna baju cenderung cerah pada setiap tokoh Boneka. Masing-masing tokoh Boneka telah menggunakan sepatu dari flanel warna hitam. Berikut contoh tata rias dan busana teater Boneka Naskah *Salah Sangko* yaitu :



Gambar 3.
Sketsa tokoh Abdul Hamid
(Oleh: Benardo Riyan, 2022)



Gambar 4.
Sketsa tokoh Siti Zubaida
(Oleh: Benardo Riyan, 2022)



Gambar 6.
Sketsa tokoh Kulup
(Oleh: Bernardo Riyan, 2022)



Gambar 7.
Sketsa tokoh Khadam
(Oleh: Bernardo Riyan, 2022)

3.3 Tata Artistik

Penataan artistik merupakan salah satu bagian penting dari sebuah pertunjukan. Hal ini dianggap penting karena artistik merupakan penyampai cerita dalam bentuk visual, dan dapat berpengaruh dalam membentuk karakter tokoh. Adapun unsur dalam artistik meliputi set-dekor-properti, tata busana, tata rias, tata cahaya, dan tata musik. Berikut merupakan rancangan artistik untuk mendukung pertunjukan teater boneka, Set panggung yang digunakan untuk mendukung pertunjukan teater boneka adalah:

3.3.1 Panggung mini atau kotak tempat memainkan Boneka yang sudah di dekor sesuai konsep sutradara

3.3.2 Foto halaman depan rumah di tembak dari proyektor (bagian belakang panggung Boneka).

3.3.3 Foto sungai Batanghari di tembak dari proyektor (bagian belakang panggung Boneka)

3.3.4 Set properti (panggung) merupakan properti panggung yang dapat dipindah-pindah.

Set properti yang digunakan untuk mendukung pertunjukan teater Boneka adalah:

3.3.5 Panggung Boneka atau kotak memainkan Boneka.

3.3.6 Anak kambing

3.4 Tata Cahaya

Tata cahaya berfungsi sebagai sarana penerangan yang dapat menonjolkan suasana peristiwa yang sedang berlangsung. Tata cahaya yang digunakan dalam naskah *Dulmulukan* tidak terlalu menggunakan banyak warna. Untuk menonjolkan suasana tahun 2000-an, tata



cahaya yang akan digunakan banyak menggunakan lampu latar general dengan memadukan warna putih, kuning, dan oranye.

3.5 Tata Suara/ Musik

Tata suara/musik berfungsi untuk membantu memberi penekanan kepada suasana lakon, dan dapat memberi gambaran waktu atau zaman (Riantiarno:2011:204). Musik yang akan digunakan adalah musik khas pertunjukan *Abdul Muluk* melayu Jambi yang sudah sering didengar dan dimainkan di pertunjukan sebelumnya.

KESIMPULAN

Kerja penyutradaraan teater boneka *Abdul Muluk* dengan naskah *Salah Sangko* adalah upaya mengkreasikan teater tradisi ke dalam bentuk yang sesuai dengan semangat zaman. Semangat revitalisasi ini dilakukan agar teater tradisi *Abdul Muluk* tetap mampu menghibur penonton dengan selera estetik yang terus berkembang. Proses penggarapan ini juga mengambil kesimpulan bahwa teater tradisi haruslah berkembang dan memiliki sifat adaptif agar selalu sesuai dengan kondisi aktual di setiap zaman. Transformasi teater tradisional *Abdul Muluk* ke bentuk teater boneka merupakan langkah awal dalam menemukan bentuk dan konsep baru dari teater *Abdul Muluk*. Meskipun demikian, proses kerja penyutradaraan memiliki banyak kekurangan dari segi konsep hingga penggarapan. Semoga kekurangan ini dapat dilengkapi pada kerja direktorial selanjutnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Cahyaningrum, Dewojati, Drama: Sejarah, Teori, dan Penerapannya. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2010.
- Handayani, Lusi, and Gustyawan Tofan. "STRUKTUR DRAMATIK PLOT SIRKULAR PELUKIS DAN WANITA KARYA ADHYRA IRIANTO." Jurnal Cerano Seni| Pengkajian dan Penciptaan Seni Pertunjukan 1.02 (2022): 52-59.
- Irianto, Ikhsan Satria. "Visi Dramatik Soekarno dalam Drama Rainbow: Poetri Kentjana Boelan." Melayu Arts and Performance Journal 4.2 (2021): 141-159.
- Pramayoza, Dede. Dramaturgi Sandiwara: *Potret Teater Popular dalam Masyarakat Poskolonial*. Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2013.
- Riantiarno, Nano. *Kitab Teater*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia, 2011.



Narasumber:

Abdullah Anang, Pelaku Seni *Abdulmuluk*, Desa Muara Jambi, Maro Sebo, Kabupaten Muaro Jambi, 5 April 2021.

Budiman, Pelaku Seni *Abdulmuluk*, Desa Muara Jambi, Maro Sebo, Kabupaten Muaro Jambi, 11 September 2019.

Mahdi Bahar, Dosen Seni, Jambi, Kota Jambi, Provinsi Jambi, 7 Maret 2022.