**TRANSFORMASI TEATER PANGGUNG MENUJU VIDEOGRAFI TEATER**

****

**OLEH**

**SYINA DALILA (18020134012)**

**UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA**

**FAKULTAS BAHASA DAN SENI**

**JURUSAN SENDRATASIK**

**PRODI PENDIDIKAN SENDRATASIK**

**2021**

1. **PENDAHULUAN**
   1. **Latar Belakang**

Pandemi Covid-19 membawa dampak yang sangat serius bagi Indonesia. Dampak tersebut meliputi terhambatnya segala aspek dalam kehidupan; pendidikan, ekonomi, sosial, dan budaya. Menurut Hidajad, Arif, dkk, Di masa seperti sekarang ini, kedatangan pandemi Covid-19 menjadi sesuatu yang mengancam. Kecemasan dimana-mana, merasa terancam, merasa tidak nyaman, dan merasa tidak aman adalah hal-hal yang mengiringi datangnya pandemi. (2020:1116). Segala mobilitas dalam aspek-aspek tersebut menjadi sangat terbatas, terutama terbatasnya interaksi sosial. Untuk mensiasati hal tersebut, maka dibutuhkan media agar segala komponen dapat berjalan. Sebagaimana yang dikatakan oleh McLuhan bahwa teknologi media telah menciptakan revolusi ditengah masyarakat karena masyarakat sudah sangat tergantung kepada teknologi (Morissan, 2013:486). Mc Luhan melihat media berperan menciptakan dan mengolah budaya. Susanto (2011: 25) menjelaskan bahwa “medium” merupakan bentuk tunggal dari kata “media” yang berarti perantara atau penengah. Biasa dipakai untuk menyebut berbagai hal yang berhubung dengan (termasuk alat dan teknik) yang dipakai dalam karya seni. Dampak keterbatasan interaksi sosial dalam masa pandemi Covid-19 pada aspek kesenian, dalam hal ini kesenian teater, menjadikan penyajiannya harus melalui teknologi media virtual, begitu juga dengan bentuk-bentuk penyajian teater yang saat ini hangat diperbincangkan sebagai teater virtual.

Pada awal abad XX berkembang suatu gerakan yang tidak hanya memanfaatkan teknologi secara inovatif dalam seni, tetapi juga untuk pertama kalinya memberikan perhatian serius terhadap teknologi sebagai suatu *bentuk* seni. *Teater Virtual* tidak hanya memungkinkan interpretasi ulang tentang apa yang mungkin terjadi di dunia praktik pertunjukan, tetapi juga menunjukkan bagaimana 'virtualitas' telah mewakili parameter utama untuk pemahaman dan pengalaman kita tentang seni dan kehidupan kontemporer. (Gabriella Ginnachi, 2004 : 1-5). Selama ribuan tahun, perjalanan teater telah teruji oleh ragam fenomena sosial dan alam; bencana, perang, pandemi, serta perubahan IPTEK. Hingga saat ini pertunjukan teater di atas panggung masih menjadi ciri kesejatian teater.

Teater dapat berarti drama, panggung, Gedung pertunjukan dan grub pemain drama, bahkan dapat juga berarti segala bentuk tontonan yang dipentaskan di depan orang banyak (Nuryanto, 2007 :1). Berdasarkan makna dan penggunaan kata teater tersebut, Cohen (1983) menyebutkan bahwa teater adalah wadah kerja artistic dengan aktor menghidupkan tokoh, tidak direkam tetapi langsung dari naskah (Yudiaryani, 2002 :2). Penulis berpandangan, sejauh ini masyarakat terdogma bahwa menonton teater yakni menyaksikan pertunjukan teater diatas panggung secara langsung. Sedangkan dalam masa pandemi yang belum juga berakhir ini, para pelaku seni teater terbatas dalam melakukan proses kreatif karena adanya pembatasan berupa *social distancing* dan penerapan protokol ketat untuk tidak berada dalam kerumunan*.* Sebagaimana kita ketahui bahwa teater merupakan kesenian dengan kerja komunal yang melibatkan kontak fisik satu sama lain dengan skala besar, maka sulit bagi pelaku teater untuk dapat melaksanakan proses kreatif dengan jumlah masa yang banyak. Selain itu, penonton tidak bisa datang secara langsung di tempat pertunjukan. Akibatnya, media virtual menjadi sesuatu yang dominan. Media virtual dijadikan solusi untuk tetap mejaga eksistensi kesenian teater dan ruang aktualisasi diri.

Dalam penyajian bentuk teater dengan menggunakan media vitual (teater virtual), tentu mempertimbangkan faktor-faktor untuk mendukung tersampainya pesan atau tujuan pertunjukan tersebut. Salah satunya dengan penambahan komponen teknologi seni pengambilan gambar melalui kamera dan *editting*. Menurut Gabriella Ginnachi, Etimologi kata 'teknologi', *tekhne¯eratnya keterkaitan antara*, menunjukkan bahwa teknologi juga merupakan seni, kerajinan, dan menunjukkan betapa teknologi dan seni. Sama seperti seni telah berulang kali maju melalui teknologi, teknologi, melalui seni, memperoleh makna estetika (2004 : 1-5). Saat ini yang sedang hangat menjadi perbincangan tentang teater virtual adalah tentang kemasan yang berbentuk dokumentasi dan juga videografi. Namun masyarakat lebih menjadikan videografi teater sebagai *trend,* yakni penyajian teater (seni) secara virtual menggunakan teknik perekaman (teknologi) untuk menggali makna estetika.

Kesenjangan antara pemirsa dan yang dilihat, antara gambar dan komentar, adalah inti dari hubungan video; menulis ('grafi') tentang video adalah salah satu bentuk hubungan itu. Kebutuhan untuk berbicara atau menambahkan komentar visual, untuk melengkapi gambar, muncul dari pengakuan bahwa baik gambar itu sendiri maupun subjektivitas anda sendiri tidak utuh, lengkap, bersatu, murni. (Cubbitt, 1993:12), Tujuan dari videografi bukan saja untuk mendokumentasikan dan merekam gambar, tetapi untuk menangkap topik tertentu, aksi, dan interaksi yang ada untuk menunjang sebuah pertunjukan teater, serta merepresentasikan realita atau mempresentasikan pertunjukan teater.

Sejak abad ke-17, ketika pendapat-pendapat tentang keaktoran mulai dicatat dalam buku-buku harian, surat, dan kemu dian esai-esai, terdapat dua pendekatan akting yang berbeda yakni pendekatan akting representasi (formalisme) dan akting presentasi (realisme) (Sitorus, 2002: 18). Wujud presentasi dan representasi sudah terlacak dan mulai dibicarakan. Bahkan, dalam suatu waktu keduanya terbilang berbeda, sebab keduanya memiliki spesifikasi dasar dalam menentukan bentuknya. Perbedaan representasi dan presentasi dapat dilihat dari apa yang ditunjukkan oleh sebuah karya seni. Hal ini terkait tentang menggambarkan kenyataan (presentasi) dan menggambarkan kembali kenyataan (representasi). Videografi dapat dikategorikan sebagai representasi, yakni penggambaran kembali sebuah kenyataan melalui gambar-gambar kenyataan yang disusun (grafis) menjadi sebuah video.

Pada perjalanannya, teater panggung bertransformasi menjadi videografi teater sebab perkembangan IPTEK dijadikan *trend* dalam kondisi keterbatasan interaksi sosial ini. Transformasi penyajian dari teater panggung ke videografi teater inilah yang membuat estetika dari teater itu sendiri perlu dikaji. Estetika berarti cabang filsafat yang menelaah dan membahas tentang seni dan keindahan, serta tanggapan manusia terhadapnya (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 1998: 236). Menurut A. A. Jelantik, estetika adalah ilmu yang mempelajari segala sesuatu yang berkaitan dengan keindahan, mempelajari semua aspek dari apa yang disebut keindahan (2004: 7). Keindahan dalam arti estetis murni menyangkut pengalaman estetis seseorang dalam hubungannya dengan segala sesuatu yang dicerapnya. Pencerapan ini bisa secara visual menurut penglihatan, secara audial menurut pendengaran, dan secara intelektual menurut kecerdasan (Gie, 1997: 18).

Teater yang dikatakan indah tidak hanya bisa dicerna lewat penglihatan, namun juga harus didengar dan bahkan yang terutama adalah dipahami dengan kecerdasan makna yang terkandung di dalamnya. Seni sebagai sesuatu yang indah, memuat kegiatan budi dan pikiran seseorang (seniman) yang secara mahir menciptakan karya sebagai pengungkapan perasaan manusia. Hasil ciptaan kegiatan itu ialah suatu kebulatan organis dalam suatu bentuk tertentu dari unsur-unsur bersifat ekspresif yang termuat dalam suatu medium inderawi (Gie, 1996: 18).

Apakah dalam hal ini media pertunjukan teater mengalami pergeseran? Jawabannya adalah tidak. Sebelumnya telah ada bentuk penyajian seni pertunjukan demikian, misalnya pertunjukan tari virtual yang di rilis dalam bentuk DVD, musik virtual dalam bentuk *plattform* audio, serta teater dalam bentuk dokumentasi. Namun dalam penyajian virtual ini, penonton teater terkejut dengan kebiasaan akan kemasan yang baru. Pikiran penonton telah terbentuk bahwa kamera menjadi pembatas antara penonton dan pertunjukan. Selanjutnya bagaimana transformasi estetika bentuk dari teater panggung ke videografi teater dapat terjadi? serta bagaimana hasil transformasi estetika bentuk dari teater panggung ke videografi teater? Hal ini penting untuk diidentifikasi lebih dalam agar nantinya dapat dijadikan sebagai sebuah bahan pertimbangan ataupun landasan dalam proses kreatif penciptaan videografi teater.  Karena itu penulis tertarik untuk mengulas tentang bagaimana kajian estetika bentuk yang terdapat dalam teater dengan teknik videografi. Dari penjelasan tersebut, penulis bertujuan untuk mendeskripsikan proses transformasi estetika bentuk teater panggung ke videografi teater, serta hasil transformasi estetika bentuk teater panggung ke videografi teater.

* 1. **Rumusan Masalah**
     1. Bagaimana transformasi estetika bentuk dari teater panggung ke videografi teater?
     2. Bagaimana hasil transformasi estetika bentuk dari teater panggung ke videografi teater?
  2. **Tujuan Penelitian**
     1. Mendeskripsikan proses transformasi estetika bentuk teater panggung ke videografi teater,
     2. Mendeskripsikan hasil transformasi estetika bentuk teater panggung ke videografi teater.
  3. **Manfaat Penelitian**
     1. Bagi Peneliti

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan proses berfikir sehingga mendorong kreatifitas dalam menulis dan berkarya seni, dalam hal ini videografi teater.

* + 1. Bagi Pembaca
       1. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan pembaca tentang transformasi estetika bentuk teater panggung ke videografi teater,
       2. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi bagi pembaca dalam menciptakan karya seni berupa videografi teater.
  1. **Definisi Operasional**
     1. Transformasi

Didalam penelitian ini, yang dimaksud transformasi adalah suatu proses perubahan bentuk yang mengalami konsekuensi dari keadaan yang umum menuju spesifik diakibatkan oleh suatu keadaan tertentu. Seperti yang diungkapkan oleh D’ Arcy Thompson, *“Transformation is a process and a phenomenon of the change of form under altering circumstances”.* Transformasi adalah sebuah proses fenomena perubahan bentuk dalam keadaan yang berubah-ubah, dengan demikian transformasi dapat terjadi secara tak terbatas.

* + 1. Teater Panggung

Didalam penelitian ini, penulis memaknai teater sebagai pertunjukan, kemudian yang dimaksud teater panggung adalah pertunjukan teater yang disajikan diatas panggung. Penulis melakukan pendekatan terhadap pengertian dari Nuryanto. Teater dapat berarti drama, panggung, Gedung pertunjukan dan grub pemain drama, bahkan dapat juga berarti segala bentuk tontonan yang dipentaskan di depan orang banyak (2007 :1).

1.5.3 Videografi Teater

Dalam penelitian ini, yang dimaksud videografi teater adalah penyambungan gambar melalui *editing* (grafis) dan perekaman melalui kamera (video) untuk mengemas bentuk pertunjukan teater. Penulis melakukan pendekatan teori Cubbitt, bahwa kesenjangan antara pemirsa dan yang dilihat, antara gambar dan komentar, adalah inti dari hubungan video; menulis ('grafi') tentang video adalah salah satu bentuk hubungan itu. Kebutuhan untuk berbicara atau menambahkan komentar visual, untuk melengkapi gambar, muncul dari pengakuan bahwa baik gambar itu sendiri maupun subjektivitas anda sendiri tidak utuh, lengkap, bersatu, murni. (1993:12)

* + 1. Kajian

Istilah kajian atau pengkajian, yang digunakan dalam penulisan ini menyaran pada pengertian, penelaahan, penyelidikan. Pengkajian terhadap karya berarti penyelidikan, atau mengkaji, menelaah, menyelidiki karya tersebut. Pada umumnya kegiatan tersebut disertai oleh kerja menganalisis, menyaran pada pengertian mengurai karya tersebut atas unsur-unsur pembentuknya. (Nurgiyantoro, 2007:30). Kajian dalam penelitian ini mencoba untuk mempelajari, menganalisa, membandingkan, serta mengobservasi lebih dalam tentang transformasi estetika teater panggung ke videografi teater.

* + 1. Estetika Bentuk

Estetika adalah suatu ilmu yang mempelajari segala sesuatu yang berkaitan dengan keindahan, mempelajari semua aspek dari apa yang kita sebut keindahan (A. A. M. Djelantik, 2004:7).

Didalam penelitian ini, estetika merupakan keindahan yang dapat dirasakan dalam sebuah karya seni. Estetika bentuk yang dimaksud adalah nilai-nilai keindahan yang terdapat pada sebuah karya seni yang kemudian mengalami perubahan akibat suatu konsekuensi kondisi.

1. **KAJIAN PUSTAKA & LANDASAN TEORI**
   1. **Hasil Penelitian yang Relevan**

Jurnal dengan judul *“Ideologi Capaian Estetik dalam Pertunjukan Teater Muhammad Kafrawi”* oleh Fitri Rahmah, Andar Indra Sastra, dan Sahrul, pada tahun 2019. Didalamnya menganalisis pertunjukan teater Hang Kafrawi dengan pendekatan ideologi capaian estetik. Kajian diarahkan pada motif penciptaan pertunjukan teater yaitu untuk apa dan untuk siapa pertunjukan teater diciptakan. Hasil dari penelitian ini adalah pertunjukan Hang Kafrawi mengangkat unsur-unsur kemanusiaan yang terus diperjuangkan. Estetika yang merujuk pada keindahan moral dan spiritual telah banyak terangkum dalam pertunjukan teater Kafrawi, tinggal bagaimana keindahan secara fisikal atau indrawi dapat diwujudkan sutradara dalam pertunjukan.

Didalam penelitian ini, estetika merujuk pada penyajian teater sebagai pertunjukan yang bersifat auditif visualistik. Pada teater panggung, estetika audio ditinjau dari teknik vokal panggung (berjarak) sedangkan pada videografi teater, audio ditinjau dari teknik vocal kamera (dengan menggunakan bantuan alat elektronik). Estetika visual teater panggung adalah penyajian yang hanya dapat dinikmati dari satu sisi (depan) secara utuh, sedangkan dalam videografi teater penonton dapat menikmati bermacam sudut pengambilan gambar.

Artikel berjudul *“Transformasi Tradisi Dalam Teater Piktografik Putu Wijaya”* oleh Benny Yohanes. Artikel ini menggambarkan kreasi teater Putu Wijaya melalui interpretasi kausal dan mendalam. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa pilihan estetika Putu Wijaya yang dinyatakan sebagai teater teror mental dipahami sebagai proses replikasi. Proses replikasi bertujuan untuk menciptakan representasi piktografik sebagai sebuah cara untuk mengubah tradisi.

Terdapat dua pendekatan akting yang berbeda yakni pendekatan akting representasi (formalisme) dan akting presentasi (realisme) (Sitorus, 2002: 18). Didalam penelitian ini terkait tentang menggambarkan kenyataan (presentasi) dan menggambarkan kembali kenyataan (representasi). Videografi dapat dikategorikan sebagai representasi, yakni penggambaran kembali sebuah kenyataan melalui gambar-gambar kenyataan yang disusun (grafis) menjadi sebuah video.

Tesis berjudul “*Perjalanan ulang alik seniman teater: kajian naratif tentang migrasi dan transformasi estetika dalam karya teater modern Nandang Aradea”* oleh Ratu Selvi Agnesia pada tahun 2016. Penelitian tersebut adalah hasil pembacaan terhadap proses migrasi dan karya-karya teater modern dari seniman teater Nandang Aradea. Adapun perjalanan kreativitas seorang seniman yang mengalami proses migrasi fisik dan migrasi budaya berpengaruh pada transformasi estetika karya-karya teaternya. Melalui proses migrasi sebagai perantauan, Nandang Aradea melakukan perjalanan ulang-alik kebudayaan hasil pergerakan dari ruang (space), waktu (time) dan budaya (culture) yang berbeda antara desa dan kota, arus budaya tradisi dan modern, lokal dan global tanpa meninggalkan identitas asal yaitu kebudayaan Sunda sebagai pijakan dengan cara pandang Sunda yang kosmopolitan. Setiap perjalanan dengan perbedaan ruang, pengetahuan, pengalaman dan dinamika kebudayaan mempengaruhi tranformasi perubahan estetika karya Nandang dalam artistik dan tematik. Upaya pemaknaan perjalanan ulang-alik terhadap karya teater modern Nandang Aradea memiliki hubungan korelasional dengan empat konteks utama yaitu identitas budaya, migrasi (merantau) dan transformasi estetika menuju Teater Miragarasa. Tulisan ini memberikan informasi tentang pengertian transformasi dalam karya teater.

Didalam penelitian ini, transformasi teater panggung ke videografi teater disebabkan oleh pengaruh pandemi, sehingga terjadi pula perpindahan bentuk estetika yang mengiringi.

* 1. **Kajian Teoritis**
     1. Transformasi

Menurut D’ Arcy Thompson, *“Transformation is a process and a phenomenon of the change of form under altering circumstances”.* Transformasi adalah sebuah proses fenomena perubahan bentuk dalam keadaan yang berubah-ubah, dengan demikian transformasi dapat terjadi secara tak terbatas. Menurut Nurgiyantoro (2010:18), transformasi adalah perubahan, yaitu perubahan terhadap suatu hal atau keadaan. Jika suatu hal atau keadaan yang berubah itu adalah budaya, budaya itulah yang mengalami perubahan. Istanti, (2010:243) menambahkan bahwasanya pergeseran nuansa atau budaya itu pada hakikatnya merupakan bentuk transformasi yang mengikuti zaman dan pemikiran penyalinnya.

* + 1. Teater

Teater berasal dari kata Yunani, “theatron”  (bahasa Inggris, Seeing Place)  yang artinya tempat atau gedung  pertunjukan. Dalam perkembangannya, dalam pengertian lebih luas kata teater diartikan sebagai segala hal yang dipertunjukkan di depan orang banyak. Teater dalam bahasa Indonesia mengacu kepada kegiatan dalam seni pementasan.

Teater dapat berarti drama, panggung, Gedung pertunjukan dan grub pemain drama, bahkan dapat juga berarti segala bentuk tontonan yang dipentaskan di depan orang banyak (Nuryanto, 2007 :1).

Didalam bahasa Inggris, *theatre* dan *The theatre* amat berbeda, menonton pertunjukan masyarakat tradisi di bioskop dan mempelajari mite dan ritual, akan terlihat *theatre* dihidupkan, tetapi tidak melihat *The Theatre*. Tidak terlihat satu gedung kesenian yang bermakna dalam istilah lakon maupun pemain (Soemanto, 2001: 8-9). Di Indonesia ada beberapa pengertian tentang istilah teater , teater bisa berarti gedung pertunjukan dan bisa juga berarti kelompok kesenian atau kelompok pertunjukan, dan sebuah pementasan.

Transformasi struktur tekstur teater. Di awal produksi, sutradara mendiskusikan intensinya dengan seluruh anggota produksi, mempertimbangkan kemungkinan pembentukan, kualitas nilai naskah, memilih teknik penyutradaraan, pemeranan, dan desain yang akan digunakan. Ada kemungkinan pilihan akan mengalami perubahan selama pelatihan, persiapan, bahkan ketika pentas berlangsung. Namun, sutradara tidak akan memulai pelatihan, dan perancang menen tukan rancangannya, sampai seluruh anggota kelompok setuju dengan gagasan utama dan detil pelaksanaan produksi.

Agar tercapai perancangan yang tepat, sutradara seyogyanya memiliki konsistensi teori yang digunakannya. Setidak nya anggapan ini berkembang pesat pada produksi teater abad dua puluh. Kernoddle menyebut sebagai tiga langkah peran cangan produksi teater, yaitu klasifikasi, analisis, dan kualitas teknik dan materi pementasan. Di bawah ini adalah bagan perancangan sebagai berikut:

* + - 1. Klasifikasi panggung yang menjadi alat kontrol secara menyeluruh.

1. Jenis Naskah.
2. Hubungan Teater dan Penonton.
3. Konvensi
4. Gaya.
   * + 1. Analisis panggung yang membangun struktur dan tekstur panggung
5. Struktur
6. Plot
7. Penokohan
8. Tema
9. Tekstur
10. Dialog
11. Suasana
12. Spektakel
13. Pemilihan materi dan teknik pemanggungan bagi sutradara

Pilihan Materi : Akting, ruang, waktu, garis, warna, cahaya

Pilihan Teknik : Komposisi, gambar atau sketsa, *movement,* dramatisasi pantomimik, irama

1. Pemilihan materi dan teknik pemanggungan bagi aktor

Pilihan Materi : Tubuh, suara, pikiran, perasaan.

Pilihan Teknik : Membaca dialog, movemem, dramatisasi pantomimik, irama, gestur.

1. Pemilihan materi dan teknik pemanggungan bagi perancang artistic

Pilihan Materi : Ruang, garis, bentuk, warna, ge-rakan.

Pilihan Teknik : Berawal dari realisme, bergerak ke a rah akting, mendalami kualitas suasana dan atmosfer, ske neri sebagai pencetus gagasan.

* + 1. Videografi Teater

Kesenjangan antara pemirsa dan yang dilihat, antara gambar dan komentar, adalah inti dari hubungan video; menulis ('grafi') tentang video adalah salah satu bentuk hubungan itu. Kebutuhan untuk berbicara atau menambahkan komentar visual, untuk melengkapi gambar, muncul dari pengakuan bahwa baik gambar itu sendiri maupun subjektivitas anda sendiri tidak utuh, lengkap, bersatu, murni. (Cubbitt, 1993:12)

Videografi teater juga merupakan salah satu pemanfaatan teknologi dalam penyajian teater. Marshall McLuhan pertama-tama menarik perhatian pada peran mediasi dalam masyarakat kontemporer. Dia tidak hanya secara terkenal mengakui bahwa 'media adalah pesan' (McLuhan 1987: 13) tetapi bahwa 'isi' media apa pun selalu merupakan media lain' (*ibid.*: 8). Pentingnya teori ini diakui oleh Jay David Bolter dan Richard Grusin, yang memperluas klaim McLuhan dalam buku mereka *Remediasi* (2000), di mana mereka berpendapat bahwa karakteristik utama media digital adalah kemampuannya untuk memulihkan, sebuah fenomena yang mereka definisikan sebagai 'representasi dari satu media di media lain' (Bolter dan Grusin 2000: 45). Dalam analisis mereka, media itu sendiri diartikan sebagai yang meremediasi (*ibid.*: 19), sehingga dapat disimpulkan bahwa, bagi mereka, semua media meremediasi media lain baik pada tataran isi maupun bentuk.

Konsekuensi pertama dari pernyataan ini untuk studi teater dan pertunjukan virtual adalah bahwa setiap studi tentang fenomena virtualitas dari sudut pandang estetika harus memperhitungkan mediasinya. Oleh karena itu, penting untuk diingat baik peran medium itu sendiri maupun penggunaan medium itu sendiri, termasuk peran yang dimainkan dalam memediasi pertemuan antara penonton dan karya seni, yang menentukan 'pesan'. , atau isi karya. Kedua, harus diingat bahwa medium itu sendiri selalu memulihkan. Dalam kaitannya dengan analisis teater virtual dan pertunjukan, ini berarti teater virtual tidak hanya tunduk pada proses mediasi tetapi juga remediasi. Ini menyiratkan penggunaan tingkat intertekstualitas dan metatekstualitas tertentu, tetapi juga intermedialitas dan metamedialitas. Dengan kata lain, media teater virtual selalu juga isinya dan konten ini selalu termasuk media lain. Metadiscoursivity tentang media lain inilah yang memungkinkan karya menjadi metamedial – tentang media. Oleh karena itu, teater virtual merupakan salah satu bentuk teater yang meremediasi – yang berarti selalu juga tentang media.

Realitas virtual, salah satu bentuk teater virtual yang dianalisis dalam buku ini, tentu saja juga imersif: 'merupakan media yang tujuannya untuk menghilang' (Bolter dan Grusin 2000: 21). Tidak hanya 'para pembuat program berusaha menghilangkan jejak kehadiran mereka untuk memberikan otonomi seluas mungkin kepada program' (*ibid.*: 27), tetapi juga, tidak seperti seni lukis dan seni figuratif, remediasi itu sendiri tunduk pada suatu proses. dari penghilangan. Oleh karena itu, teater virtual dapat dipertahankan, baik melalui realitas virtual atau bentuk pertunjukan virtual lainnya, yang diciptakan melalui proses penghilangan. Hal ini dapat dikatakan tidak hanya karena melibatkan proses performatif yang 'terjun ke visibilitas' hanya untuk menghilang kembali ke dalam memori (Phelan 1993: 148), tetapi juga karena medium itu sendiri beroperasi dengan menciptakan keseimbangan yang berkedip-kedip antara penampilan *dan* hilangnya. Dalam 'keseimbangan' inilah penonton menampilkan karya seni. Jadi, meskipun simulasi yang dimediasi kurang lebih dapat direproduksi, kinerja pemirsanya tidak.

Beberapa hal yang membedakan videografi teater dengan dokumentasi teater adalah pada teknik pengambilan gambar. Jika dokumentasi teater lazimnya hanya menggunakan teknik pengambilan gambar (kamera) statis, namun berikut beberapa macam teknik yang digunakan dalam videorafi :

Shot adalah unsur terkecil dari sebuah struktur ilm yang utuh, yang dapat dilihat pesan dari shot itu sendiri. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pengambilan gambar yaitu: faktor manusia, faktor ruang, faktor waktu, faktor peristiwa dramatik dan faktor suara.

Faktor manusia ditampilkan untuk melambangkan perwatakan atau masalah dalam sebuah film. Faktor manusia menjadi bagian integral dengan peristiwa yang ingin disajikan dalam film.

Faktor ruang ada dua macam, yaitu ruang alami dan non alami. Ruang alami adalah ruang yang sesungguhnya untuk sebuah peristiwa yang terjadi. Ruang non alami adalah ruang pengganti yang dipakai untuk menggambarkan suatu peristiwa atau biasa disebut studio. Biasanya untuk non alami seperti studio bluescreen atau green screen, sehingga dalam pengeditan latar belakang hijau atau biru dapat diganti latar belakang ruang alami atau kreasi dari 3 dimensi.

Faktor waktu memiliki dua pengertian yaitu pengertian waktu secara fisik seperti pagi, siang, dan malam serta waktu kejadian ketika sebuah peristiwa berlangsung. Jadi waktu di film sangan berbeda dengan waktu sesungguhnya (real time).

Faktor peristiwa dramatik adalah peristiwa dalam film yang diharapkan mampu menimbulkan reaksi emosional penonton yang lebih besar.

Faktor suara berfungsi sebagai informasi ruang, waktu dan peristiwa. Pada awalnya faktor ini hanya sebagai pelengkap dan penunjang visual saja.

Posisi kamera yang mengarah pada obyek tertentu berpengaruh terhadap makna dan pesan yang akan disampaikan. Banyak juru kamera tidak terlalu memperhatikan sudut pandang kamera, karena dianggap sepele. Sudut pengambilan high angle berbeda maknanya dengan low angle. Dengan low angle, menjadikan obyek yang ditangkap menjadi lebih besar dan megah, sedangkan high angle, menjadikan obyek terasa kecil. Pada prinsipnya teknik pengambilan gambar meliputi sudut pengambilan, ukuran shot, gerakan obyek dan gerakan kamera.

Sudut pengambilan gambar ada lima macam yaitu bird eye view, high angle, eye level, low angle, dan frog eye. Masing-masing mempunyai fungsi yang berbeda sehingga karakter dan pesan yang dikandung tiap shot akan berbeda pula. Bird view adalah suatu teknik pengambilan gambar dengan posisi kamera di atas ketinggian obyek yang direkam. Tujuannya adalah memperlihatkan obyek-obyek yang ditangkap terkesan lemah, sehingga penonton merasa iba dan tergerak hatinya.

Ukuran gambar (frame size) dalam setiap shot memiliki maksud dan maknanya sendiri- sendiri. Untuk itu juru kamera dituntut untuk memahami ukuran gambar yang disesuaikan dengan kebutuhan skenario sebuah adegan.

Umumnya jika juru kamera membidik obyek yang tidak bergerak tentu sangat mudah karena tinggal mengatur komposisi saja. Namun jika obyeknya bergerak, contohnya orang, maka dia akan bergerak dinamis. Untuk dapat mengikuti obyek terus menerus, dapat juga digunakan alat bantu seperti crane, rel, dan lain-lain. Obyek yang menjauhi kamera disebut walk out, dan obyek yang mendekati kamera disebut walk in. Untuk obyek yang masuk ke frame kamera disebut in frame, sebaliknya, obyek keluar dari frame kamera disebut out frame. Zoom in dan zoom out, secara fisik kamera tidak bergerak, yang tekan hanyalah tombol zooming. Jika ditekan ke belakang maka menimbulkan efek obyek menjauh, sebaliknya ditekan ke depan, maka menimbulkan efek obyek mendekat.

* + 1. Estetika Bentuk

Estetika adalah suatu ilmu yang mempelajari segala sesuatu yang berkaitan dengan keindahan, mempelajari semua aspek dari apa yang kita sebut keindahan (A. A. M. Djelantik, 2004:7).

Tahap pertama untuk mengenali keindahan yaitu menafsirkan keindahan unsur-unsur keindahan itu sebagai suatu masalah yang praktis -masalah yang menyentuh pelaksanaan kegiatan kesenian kita. Bila kita telah mengenal unsur-unsur yang dapat ditemukan, mengenal ciri ciri dan sifat-sifat unsur-unsur itu, dan dapat menerapkan semua pengetahuan itu dalam kegiatan kita maka kita akan sampai pada renungan dan pemikiran tentang kesenian dan keindahan itu sendiri. Tahap kedua, mencakup filsafat keindahan dan filsafat kesenian. Pada tahap ini dapat kita jumpai beberapa macam permasalahan mengenai teori kesenian dan keindahan, seperti yang difahami oleh beberapa filsuf dari zaman dahulu sampai sekarang. (A. A. M. Djelantik, 2004:13).

Unsur-unsur Estetika

Semua benda atau peristiwa kesenian mengandung tiga aspek dasar, yakni:

Wujud atau rupa (Inggris: appearance). Untuk menghindari kesalah pahaman perlu diuraikan sedari awal, istilah wujud mempunyai arti lebih luas dari pada rupa yang lazim dipakai dalam kata seni rupa atau semisal dalam kalimat batu itu mempunyai rupa seperti burung. Dalam contoh di atas, kata rupa mengacu pada pernyataan bagaimana kenampakannya pada mata kita (itulah mengapa seni rupa dalam Bahasa Inggris disebut visual arts). Dalam kesenian ada banyak hal yang tak nampak dengan mata seperti suara gamelan, nyanyian, yang tidak mempunyai rupa tetapi jelas mempunyai wujud. Wujud yang terlihat oleh mata (visual) maupun wujud dapat didengar oleh telinga (akustis) bisa diteliti dengan analisa, dibahas komponen komponen penyusunnya dan dari segi struktur atau susunan wujud itu.

Hingga disini kita sampai pada pembagian mendasar atas pengertian (konsep) wujud itu, yakni semua wujud terdiri dari: Bentuk (form) atau unsur yang mendasar; dan Susunan atau struktur (structure).

Bobot atau isi (Inggris: content, subtance). Isi atau bobot dari benda atau. peristiwa kesenian bukan hanya yang dilihat belaka tetapi juga meliputi apa yang bisa dirasakan atau dihayati sebagai makna dari wujud kesenian itu. Bobot kesenian mempunyai tiga aspek: Suasana (mood); Gagasan (idea); Ibarat atau pesan (message).

Penampilan, penyajian (Inggris: presentation). Penampilan mengacu padapengertian bagaimana cara kesenian itu disajikan-disuguhkan kepada penikmatnya. Untuk penampilan kesenian ada tiga unsur yang berperan: Bakat (talent); Ketrampilan (skill); Sarana atau media. (A. A. M. Djelantik, 2004:15).

Semua jenis kesenian, visual atau akustis, baik yang kongkrit maupun yang abstrak, wujud yang ditampilkan dan dapat dinikmati oleh penikmat mengandung dua unsur yang mendasar:

Bentuk (form). Dalam seni musik dan karawitan bentuk-bentuk dasar yang berbeda beda. Kita akan menjumpai not, nada, bait, kempul, ketukan dan sebagai nya. Dalam seni sastra bermacam-macam bentuk yang mendasarinya. Kata, kalimat, babak, gaya, dan irama adalah contohnya. Dalam seni tari kita jumpai tapak, paileh, pas (langkah), agem, seledet, tetuwek dan sebagainya.

Struktur, atau tatanan (structure). Struktur atau susunan mengacu pada bagaimana cara unsur-unsur dasar masing-masing kesenian tersusun hingga berwujud. (A. A. M. Djelantik, 2004:18).

Struktur atau susunan dari suatu karya seni adalah aspek yang menyangkut keseluruhan dari karya itu dan meliputi juga peranan masing-masing bagian dalam keseluruhan itu. Kata struktur mengandung arti bahwa di dalam karya seni itu terdapat suatu pengorganisasian, penataan; ada hubungan tertentu antara bagian-bagian yang tersusun itu. Akan tetapi dengan adanya suatu penyusunan atau hubungan yang teratur antara bagian-bagian, belumlah terjamin bahwa apa yang terwujud sebagai keseluruhan itu merupakan sesuatu yang indah, yang seni. Misalnya, suatu gerobak merupakan suatu kesatuan yang terdiri dari badan, dua roda dan sepasang penarikan yang semuanya nyata terorganisasi untuk mencapai fungsi tertentu. Belum tentu gerobak itu akan menimbulkan pada perasaan kita suatu penikmatan rasa indah, mungkin sebaliknya rasa jelek. Bila kereta itu dibuat seperi kereta agung yang dalam cerita Mahabarata dikendarai oleh Arjuna dan dikemudikan oleh Bathara Kresna, dirancang sedemikian rupa sehingga komposisi garis-garis bidang, pembagian ruang, warna-warni memenuhi syarat estetik, sangat mungkin gerobak itu akan memberi kesan sangat indah.

Sama halnya saat kita melihat candi Borobudur atau Prambanan, kita terpaku karena ditimpa oleh nikmat rasa-indah karena wujud dan struktur (susunan) dari candi tersebut. Unsur-unsur apaka yang terdapat dalam struktur sesuatu yang berperan menimbulkan rasa-indah pada sang pengamat?

Tiga unsur estetik mendasar dalam struktur setiap karya seni adalah:

* 1. Keutuhan atau kebersatuan (unity);
  2. Penonjolan atau penekanan (dominance);
  3. Keseimbangan (balance).

Menurut Sutrisno dan Verhaak, Setiap karya seni punya susunan yang sedemi rupa sehingga secara umum dapat diterima (susunannya) secara ekuivok, yaitu struktur harmoni dan struktur ritme.

Struktur harmoni (kesesuaian) memberi sumbangan dengan memperucapkan material, meskipun bahasa pengucapannya tidak pernah dapat dirasakan. Fungsi dari harmoni dalam suatu karya seni pertama-tama adalah menegaskan dan menggolongkan unsur-un sur bahasa estetisnya sehingga karya seni memiliki keunikannya. Akibatnya, unsur-unsur tersebut menjadi suatu perbandingan (skala) atau spektrum kemungkinan-kemungkinan. Misalnya, perbandingan tangga nada terjadi dengan ditemukannya relasi-relasi yang ada di dalamnya. Juga dalam perbandingan warna ditentukan oleh besar ke cilnya perbedaan warna. Demikian pun dengan koreografi tari klasik maupun pantomim, atau dalam sastra yang perbandingannya terletak dalam hemat-tidaknya kata-kata yang dipakai. Sedangkan, seni patung dan arsitektur punya cara tersendiri: melalui komposisi garis garis lurus dan bentuk permukaannya. Kedua, struktur keharmonis an memberi titik berat dan menggariskan unsur-unsur perbandingan tersebut. Misalnya, tekanan-tekanan memberikan sumbangan daya tarik tertentu yang unik sifatnya. Dalam dunia musik, kita dapatkan modulasi. Dalam dunia lukis, kita temukan teknik tekanan ringan da lam pointilisme yang hasilnya bisa kita nikmati dengan jarak pandang tertentu. Di samping itu, ada unsur materi awal yang menjadi back ground suatu karya seni, misalkan basio continuo yang mewarnai terus-menerus jalinan melodi yang terentang sepanjang lagu tanpa tekanan tertentu. Atau, warna abu-abu dalam lukisan basio continuo dan warna putih kertas dalam seni gambar.

Struktur ritme karya seni menentukan unsur yang diarahkan pada suatu gerak. Gerakan ini memberikan wujud yang menjadikan gerakan tersebut hidup. Gerakan ini bisa dengan ketidakgerakan, dengan hentakan, dan dengan tempo yang tepat dalam dunia musik, puisi, tari maupun teater. Ritme yang baik tercapai manakala terjadi titik-titik temu pelembutan, pengaturan waktu tanpa menyingkap kannya secara terus terang dan tanpa mereduksinya dalam peng ulangan-pengulangan yang monoton. Harus ada variasi, perbedaan perbedaan. Ekspresi yang paling kuno dari struktur ritme adalah refrain dalam lagu, kesimetrisan dalam seni arsitek dan selang-seling baris dalam stanza dan puisi.

Struktur keharmonisan dan ritme yang terintegrasi memberikan sumbangan khusus pada obyek karya seni. Perjalanan karya seni dari abad ke abad telah menjadi saksi bagaimana obyek yang dingin mem beku dihadirkan dengan sentuhan harmonis-ritmis menjadi sesuatu yang hidup, punya daya tarik. Nah, gerakan dari yang beku, monoton dan jenuh menjadi sesuatu yang hidup, menarik kita dari suatu obyek yang tentunya mengarah ke obyek itu sendiri juga. (2006, 137-140).

* 1. **Kerangka Berpikir**

Bagan 1

Penelitian yang berjudul Transformasi Teater Panggung Menuju Videografi Teater (Kajian Estetika Bentuk) bermaksud mengkaji estetika bentuk yang terjadi akibat transformasi teater panggung ke videografi teater.

Dalam hal ini teater panggung mengalami transformasi ke videografi teater dikarenakan suatu dampak kondisi pandemi covid-19. Adanya pembatasan-pembatasan yang terjadi akibat kondisi ini menyebabkan terjadinya perubahan pola interaksi sosial yang berdampak pula dalam proses berkarya seni. Sehingga diperlukan suatu media untuk dapat tetap melangsungkan proses berkarya seni, dalam hal ini teater, yakni melalui suatu alternatif bernama videografi teater yang menjadi trend saat ini.

Estetika Bentuk sebagai teori pembedah estetika pada teater panggung dan videografi teater melalui struktur dan tekstur pertunjukan serta media rekam. Hasil dari penelitian ini adalah kajian estetika bentuk pertunjukan teater panggung yang mengalami transformasi ke bentuk videografi teater.

1. **METODE PENELITIAN**
   1. **Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, pengambilan sampel sumber data dilakukan secara purposive dan snowbaal, teknik pengumpulan dengan trianggulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi. (Sugiyono, 2013:15)

. Metode deskriptif kualitatif digunakan penulis untuk mendapatkan gambaran yang menyeluruh terhadap pokok permasalahan yang akan dibahas.

* 1. **Subjek/Objek Penelitian**

Subjek dalam penelitian merupakan sumber data mengenai apa dan siapa yang diteliti. Untuk menentukan subjek, peneliti harus memiliki alasan mengapa pertunjukan teater menarik untuk diteliti. Dalam penelitian ini peneliti mengkaji tentang estetika bentuk yang terjadi akibat transformasi dari teater panggung ke videografi teater.

Objek penelitian dapat dinyatakan sebagai kondisi, sifat, keadaan, atau karakteristik dari suatu benda, tokoh yang diteliti, dan semacamnya. Dalam penelitian ini, peneliti mengkaji videografi teater dari transformasi teater panggung.

* 1. **Sumber Data Penelitian**

Dalam menggali data penelitian, penulis menggunakan sumber data penelitian dari *paper* (dokumen/literatur). Sumber literatur yang dijadikan acuan penulis menyesuaikan dengan tema kajian, yakni tentang estetika, transformasi, teater, dan videografi. Buku “ESTETIKA Sebuah Pengantar” karangan Dr. A.A.M. Djelantik sebagai sumber utama. Ada pula beberapa sumber literatur yaitu : buku karangan Agus Sachari berjudul “ESTETIKA Makna, Simbol, dan Daya”, buku karangan Prof. Dr. Nyoman Kutha Ratna, S.U. berjudul “Estetika Sastra dan Budaya”, buku “Melacak Jejak Teater” dan “Panggung Teater Dunia” oleh Yudiariani, buku “*Videography (Video Media as Art and Culture)*” oleh Sean Cubitt, *“VIRTUAL THEATRE : an introduction”* oleh Gabriella Giannachi, *“Understanding media : the extensions of man”* oleh Marshall McLuhan, serta literatur dari berbagai jurnal.

Selain itu untuk sumber data penelitian dari dokumen, penulis mengambil sampel pertunjukan teater panggung dalam bentuk dokumentasi video berjudul “Hamlet” oleh Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan karya teater berbentuk videografi dengan judul “Pandemi” oleh Teater Koma serta karya monolog berbentuk videografi dengan judul “Aku dan Soekarno” oleh Budaya Saya.

* 1. **Instrumen Penelitian**

Dalam penelitian kualitatif instrumennya adalah orang atau *human instrument*, yaitu peneliti itu sendiri. Untuk dapat menjadi instrumen, maka peneliti harus memiliki bekal teori dan wawasan yang luas, sehingga mampu bertanya, menganalisis, memotret, dan mengkonstruksi situasi sosial yang diteliti menjadi lebih jelas dan bermakna. (Sugiyono, 2013:15)

Didalam penelitian ini penulis sebagai instrumen penelitian yang berbekal teori dari kajian literatur yang kemudian ditelaah lebih dalam dengan pencatatan, observasi, serta pengumpulan dokumentasi.

* 1. **Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah studi dokumen dan literatur. Bogdan dalam Sugiyono, 2016:329 menyatakan *“in most tradition of qualitative research, the phrase personal document is used broadly to refer to any first person narrative produced by an individual which describes his or her own actions, experience and belief”.*

Studi literatur adalah serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat, serta mengelolah bahan penelitian. Menurut Danial dan Warsiah (2009:80), Studi Literatur adalah merupakan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan mengumpulkan sejumlah buku buku, majalah yang berkaitan dengan masalah dan tujuan penelitian. Teknik ini dilakukan dengan tujuan untuk mengungkapkan berbagai teori-teori yang relevan dengan permasalahan yang sedang dihadapi/diteliti sebagai bahan rujukan dalam pembahasan hasil penelitian. Pengertian Lain tentang Studi literatur adalah mencari referensi teori yang relefan dengan kasus atau permasalahan yang ditemukan.

Secara Umum Studi Literatur adalah cara untuk menyelesaikan persoalan dengan menelusuri sumber-sumber tulisan yang pernah dibuat sebelumnya. Dengan kata lain, istilah Studi Literatur ini juga sangat familier dengan sebutan studi pustaka. Dalam sebuah penelitian yang hendak dijalankan, tentu saja seorang peneliti harus memiliki wawasan yang luas terkait objek yang akan diteliti. Jika tidak, maka dapat dipastikan dalam persentasi yang besar bahwa penelitian tersebut akan gagal

* 1. **Teknik Analisis Data**

Data-data yang telah didapatkan dianalisis menggunakan beberapa tahapan tertentu, menurut Sugiyono (2012:247-253), teknik analisis data merupakan tahapan-tahapan sebagai berikut:

* + 1. Reduksi Data

Reduksi data berarti merangkum, memilah, memilih, serta memfokuskan data yang terkumpul kedalam sebuah pokok-pokok tertentu, sehingga akan memudahkan peneliti dalam mengolah data yang telah didapatkan selama mengumpulkan data.

* + 1. Penyajian Data

Penyajian data berarti menyusun segala informasi yang ada kedalam bentuk tertentu, seperti misal teks deskriptif, bagan, atau gambar yang memudahkan peneliti dalam mengerucutkan hasil analisis kedalam sebuah kesimpulan.

* + 1. Kesimpulan/Verifikasi

Kesimpulan dalam penelitian kualitatif masih bersifat sementara dan akan berkembang setelah penelitian berada di lapangan. Kesimpulan dalam penelitian kualitatif yang diharapkan adalah merupakan temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada. temuan dapat berupa deskripsi atau gambaran suatu objek yang sebelumnya masih remang-remang atau gelap sehingga setelah diteliti menjadi jelas, dapat berupa hubungan kausal atau interaktif, hipotesis atau teori.

**DAFTAR PUSTAKA**

Abdillah, Autar. 2008. Dramaturgi 1, Surabaya: Unesa University Press.

Bonafix, Nunun. 2011. Videografi: Kamera dan Teknik Pengambilan Gambar. Binus Journal Publishing Vol. 2 No.1. BINUS University.

Cubbit, Sean. 1993. Videography : video media as art and culture, United States of America: Library of Congress Cataloging-in-Publication Data.

Danial dan Wasriah. (2009). Metode Penulisan Karya Ilmiah. Bandung: Laboratorium Pendidikan Kewarganegaraan UPI.

Djelantik. 2004. Estetika Sebuah Pengantar. Yogyakarta : Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.

Gie, The Liang. 1996. Filsafat Seni: Sebuah Pengantar, Yogyakarta: Pusat Belajar Ilmu Berguna,

-------------------, 1997. Filsafat Keindahan, Yogyakarta: Pusat Belajar Ilmu Berguna.

Ginnachi, Gabriella. 2004. VIRTUAL THEATRES An introduction, London : Taylor & Francis e-Library.

Moleong, Lexy J.2006. Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Morissan. Teori Komunikasi Individu Hingga Massa, Prenamedia Group, 2013, hal 486.

Nurgiyantoro, Burhan. 2007. Teori Pengkajian Fiksi. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

Nuryanto, Tato. 2014. Mari Bermain Drama Kebahagiaan Sejati (Panduan Praktis untuk menjadi Aktor dan Aktris), Cirebon : Syariah Nurjati Press.

Rahmah Fitri, dkk. 2019. Ideologi Capaian Estetik dalam Pertunjukan Teater Muhammad Kafrawi. Melayu Arts and Performance Journal Vol. 2 No.1. Pascasarjana ISI Padangpanjang.

Parameswari, C. 2008. Implementasi Lingkungan Virtual Reality Pada Aplikasi Bersepda Di UI Dengan Memanfaatkan Kacamata Wireless 3 Dimensi E-Dimensional Untuk PC. Fakultas Teknik Universitas Indonesia.

Sachari Agus. 2002. Estetika: Makna, Simbol, dan Daya. Bandung: ITB.

Sedyawati, Edy. 1981, Pertumbuhan Seni Pertunjukan. Jakarta: Sinar Harapan.

Soemanto, Bakdi. 2001. Jagat Teater, Yogyakarta: Media Pressindo.

Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta.

SJ, Mudji Sutrisno, dan Christ Verhaak SJ. 2006. Estetika Filsafat Keindahan, Yogyakarta : Penerbit Kanisius.

Sumardjo, Jakob. 2003. Ikhtisar Sejarah Teater Barat, Angkasa Bandung: Bandung.

Susanto, Mikke. 2012. Diksi Rupa: Kumpulan Istilah & Gerakan Seni Rupa. Yogyakarta: Dicti Art Lab.

Yudiaryani. 2019. Melacak Jejak Teater. Sejarah, Gagasan, dan Produksinya, Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta.

Yudiaryani. 2002. Panggung Teater Dunia, Yogyakarta: Pustaka Gondhosuli.