

EKSPRESI SENI

Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Karya Seni

ISSN: 1412-1662
E-ISSN: 2580-2208
Volume 19,
Nomor 1,
Juni 2017

Abdurrozaq
KAJIAN IKONOLOGI POSTER PERJUANGAN "BOENG, AJO BOENG"
KARYA AFFANDI TAHUN 1945

Katharina Kojaing
MUSIK SAKO SENG DAN AKULTURASI: FENOMENA KEBUDAYAAN
DITINJAU DARI SEGI DAMPAKNYA PADA MASYARAKAT WATUBLAPI FLORES NTT

Saaduddin & Sherli Novalinda
PERTUNJUKAN TEATER EKSPERIMENTAL HUUH HAHH HIIH:
SEBUAH KOLABORASI TEATER TARI

Nadya Fulzi, Suharti, Aulia Satria
CENANG TIGO: MUSIK TRADISIONAL MASYARAKAT KAMPUNG AIR MERUAP

Agus Mulia
TEATER SEBAGAI PEMBERDAYAAN ANTI TRAFFICKING

Dimas Fauzi Eko Putro
TOKOH ARIEL MERMAID DALAM KARYA SENI LUKIS MIX MEDIA

EKSPRESI
SENI
Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Karya Seni

Vol. 19

No. 1

Hal. 1-111

Padangpanjang,
Juni 2017

ISSN : 1412-1662
E-ISSN: 2580-2208

Diterbitkan Oleh
Institut Seni Indonesia (ISI) Padangpanjang

JURNAL EKSPRESI SENI

Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Karya Seni

ISSN: 1412–1662 E-ISSN 2580-2208 Volume 19, Nomor 1, Juni 2017, **hlm. 1- 111**

Terbit dua kali setahun pada bulan Juni dan November. Pengelola Jurnal Ekspresi Seni merupakan sub-sistem LPPMPP Institut Seni Indonesia (ISI) Padangpanjang.

Proffreader

Rektor ISI Padangpanjang

Section Editor

Febri Yulika

Editor

Nursyirwan

Surherni

Hanefi

Harissman

Sahrul

Manager Journal

Saaduddin

Thegar Risky

Mitra Bebestari/Peer Preview

Muhammad Takari

Hanggar Budi Prasetya

Sri Rustiyanti

Translator

Eldiapma Syahdiza

Editor Layout

Yoni Sudiani

Web Admin

Rahmadhani

Alamat Pengelola Jurnal Ekspresi Seni: LPPMPP ISI Padangpanjang Jalan Bahder Johan
Padangpanjang 27128, Sumatera Barat; Telepon (0752) 82077 Fax. 82803; e-mail;
red.ekspresiseni@gmail.com

Catatan. Isi/Materi jurnal adalah tanggung jawab Penulis.

Diterbitkan Oleh

Institut Seni Indonesia (ISI) Padangpanjang

JURNAL EKSPRESI SENI

Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Karya Seni

ISSN: 1412–1662 E-ISSN 2580-2208 Volume 19, Nomor 1, Juni 2017, **hlm. 1- 111**

DAFTAR ISI

PENULIS	JUDUL	HALAMAN
Abdurrozaq	Kajian Ikonologi Poster Perjuangan “Boeng, Ajo Boeng” Karya Affandi Tahun 1945	1 - 19
Katharina Kojaing	Musik <i>Sako Seng</i> Dan Akulturasi: Fenomena Kebudayaan Ditinjau Dari Segi Dampaknya Pada Masyarakat Watublapi Flores NTT	20– 38
Saaduddin Sherli Novalinda	Pertunjukan Teater Eksperimental Huhh Hahh Hihh: Sebuah Kolaborasi Teater Tari	39– 57
Nadya Fulzi, Suharti, Aulia Satria	Cenang Tigo: Musik Tradisional Masyarakat kampung Air Meruap	58– 71
Agus Mulia	Teater Sebagai Pemberdayaan <i>Anti Trafficking</i>	72– 97
Dimas Fauzi Eko Putro	Tokoh Ariel <i>Mermaid</i> Dalam Karya Seni Lukis <i>Mix Media</i>	98 – 111

Berdasarkan Peraturan Direktur Jenderal Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 49/Dikti/Kep/2011 Tanggal 15 Juni 2011 Tentang Pedoman Akreditasi Terbitan Berkala Ilmiah. Jurnal *Ekspresi Seni* Terbitan Vol. 19, No. 1, Juni 2017 Memakaikan Pedoman Akreditasi Berkala Ilmiah Tersebut.

PERTUNJUKAN TEATER EKSPERIMENTAL HUUH HAAH HIHH: SEBUAH KOLABORASI TEATER TARI

**Saaduddin
Sherli Novalinda**

Institut Seni Indonesia Padang Panjang
Jl. Bahder Johan-Padangpanjang-Sumatera Barat
saaduddinn@gmail.com
sherlinovalinda@gmail.com

Pertunjukan teater berjudul *Huhh..Hahh..Hihh.* berangkat dari dua rumusan penting, yakni: (1) Bagaimana mewujudkan pertunjukan *Huhh..Hahh..Hihh.* melalui kerja kolaborasi teater dan tari?; dan (2) Bagaimana pengkarya mampu memberikan penekanan bentuk eksperimental dengan mengangkat isu zat aditif dalam keseharian kita sebagai sumber penciptaan pertunjukan? Karya ini digarap dengan menghadirkan unsur teaterikal, tari dan performance art sebagai *spektakel* di atas panggung. Aspek visual pertunjukan dibangun dengan bentuk pemanggungan yang simbolis.

Kata Kunci : *Huhh..Hahh..Hihh.*, Zat Aditif, Eksperimental, kolaborasi teater tari

ABSTRACT

Theatre performance entitled Huhh...Hahh...Hihh starts from two important problems namely: (1) How does Huhh...Hahh...Hihh performance actualize through the collaboration work of theatre and dance? And (2) How do the creators afford to give the accentuation of experimental form by raising the issue of additive substance in our daily life as the creative inspiration of performance? This work was materialized by presenting the elements of theatre, dance and performing art as on the stage spectacle. Performance visual aspect was established with a symbolic staging form.

Keywords: *Huhh...Hahh...Hihh, Additive substance, Experimental, Dance theatre collaboration*

PENDAHULUAN

Zat aditif adalah zat yang ditambahkan ke dalam makanan atau pun minuman yang bertujuan memberikan rasa, warna yang menarik, dan supaya makanan atau pun minuman tersebut dapat bertahan lama. Bahan tambahan makanan adalah bahan kimiayang terdapat dalam makanan yang ditambahkan secara sengaja atau yang secara alami bukan merupakan bagian dari bahan baku, untuk mempengaruhi dan menambah cita rasa, warna, tekstur, dan penampilan dari makanan. Menurut Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia, tambahan No.329/MENKES/PER/1976 yang dimaksud zat aditif atau bahan tambahan makanan adalah bahan yang ditambahkan dan dicampurkan sewaktu pengolahan makanan untuk meningkatkan mutu. Termasuk didalamnya adalah pewarna, penyedap rasa dan aroma, pemantap, antioksidan, pengawet, pengemulsi, anti gumpal, pemucat dan pengental (R.D. Ratnani, 2009). Zat aditif sama sekali tidak mengandung nilai gizi kepada yang mengkonsumsinya. Dalam jumlah yang tidak terlalu berlebihan zat aditif ini tidak berbahaya, akan tetapi jikalau

telah melebihi dari standar yang normal maka sangat berbahaya bagi kesehatan manusia. Misalnya dalam jangka panjang akan menyebabkan kanker, gangguan fungsi ginjal, hati, menurunnya fungsi otak yang berakibat makin melemahnya daya ingat seseorang, dan efek-efek negatif lain yang dapat mengganggu kesehatan.

Adapun perilaku materialistik dari beberapa produsen makanan dan minuman yang tidak memperhatikan aturan yang ada dan hanya mengejar keuntungan, tentunya sangat merugikan masyarakat utamanya yang belum tahu akan dampak terhadap kesehatan dari penggunaan zat aditif ini. Kondisi seperti ini membuat tidak jera dari pengguna zat berbahaya ini. Sehingga dimana-mana dapat kita temukan makanan dan minuman yang diperjual belikan tidak memperhatikan tingkat higienis makanan

Dampak dari tingkat konsumsi zat aditif tersebut bagi anak-anak kita tentu merupakan problem besar yang akan dihadapi bangsa ini di masa depan nantinya. Anak-anak kita yang menjadi generasi penerus untuk masa-masa yang akan datang, jikalau mengkonsumsi makanan dan minuman

yang mengandung zat aditif seperti ini maka dapat kita bayangkan akan bermunculan generasi yang tidak berkualitas. Generasi penyakit yang nantinya tidak dapat diandalkan sebagai pelaku-pelaku pembangun bangsa dan negara ini. Bermunculan penyakit kronis yang akan memicu suatu wabah yang akan menjadi persoalan di dalam kehidupan kita. Kanker, tumor, kelainan fungsi organ dan reproduksi dan sebagainya.

Berdasarkan deskripsi singkat mengenai bahaya zat aditif di atas, pengkarya mengangkat cerita yang berasal dari bahaya zat aditif tersebut kemudian ditransformasikan ke dalam bentuk pertunjukan teater eksperimental yang telah dipergelarkan di Gedung Teater Arena ISI Padangpanjang tanggal 28 Oktober 2016 pada kegiatan pentas Eksebis LPPMPP, dan pada kegiatan Dies Natalis ISI Padangpanjang tanggal 19 Desember 2016 di Auditorium Bustanul Arifin Adam ISI Padangpanjang, dan dipentaskan pula pada pentas keliling Seni Kelola tanggal 13 September di Taman Budaya Sumatera Utara, tanggal 15 September di ISBI Bandung, dan

tanggal 28 September di Taman Budaya Sumatera Barat.

Dalam penciptaan karya ini, pengkarya mewujudkan struktur cerita yang berangkat dari fenomena zat aditif tersebut melalui spektakel yang memiliki relevansi dengan dampak zat aditif tersebut. Selain itu, wujud keaktoran yang menggunakan topeng sebagai spektakel aktor, tata set panggung yang simbolik, pencahayaan, rias dan kostum yang memiliki relevansi terhadap material dramaturgi pertunjukan juga digunakan di dalam penciptaan ini.

PEMBAHASAN

Bentuk penyajian seni pertunjukan, apa lagi pertunjukan seni teater. Hal ini dipengaruhi oleh perkembangan teknologi dan selera masyarakat penonton yang senantiasa berubah. Perubahan tersebut dapat dirasakan ketika kita menonton sebuah pertunjukan. Adakalanya pertunjukan yang disajikan sarat dengan pesan dan pembelajaran, namun ada juga pertunjukan yang dihadirkan hanya sebatas untuk hiburan semata. Sebagai sebuah komunikasi, pengkarya berangkat dari gagasan komunikasi

dalam sebuah teater yang digagas oleh Saaduddin dan Hasan yang menyatakan bahwa media sebuah komunikasi terdapat tiga aspek yang perlu diperhatikan, antara lain; komunikasi sosial, komunikasi ekspresif dan komunikasi instrumental (Hasan & Saaduddin, 2015).

Selain itu, penulis juga merujuk pada gagasan pemikiran komunikasi Sumandiyo Hadi (2012:3) mengatakan, "komunikasi yang disampaikan sebuah seni pertunjukan adalah pengalaman berharga yang bermula dari imajinasi kreatif. Sebuah seni pertunjukan baru bermakna atau dapat diresapi apabila di dalam seni itu terkandung kekuatan 'pesan komunikatif'." Pendapat Sumandiyo Hadi tersebut, memberikan pemahaman kepada kita bahwa seni pertunjukan tidak hanya sekedar menghadirkan visual saja, tetapi bagaimana ia juga dapat memberikan nilai atau pesan-pesan moral terhadap penonton.

Dalam karya ini, Beberapa aspek yang meliputi konsep penciptaan karya berjudul Hahh Hihh Huhh adalah Aspek Struktur dan Dramatika Pertunjukan, Aspek Bentuk, dan Aspek Visual (artistik).

1. Aspek Struktur dan Dramatika Pertunjukan

Progresi dramatik sebuah lakon tercipta oleh adanya kejadian demi kejadian yang membentuk jalinan. Setiap kejadian muncul karena serangkaian dialog yang menimbulkan progresi emosi dan perubahan suasana. Pada akhirnya jalinan kejadian (peristiwa) itulah yang kemudian membentuk alur cerita atau plot.

Alur dalam karya Hahh Hihh Huhh terbentuk melalui dinamika yang diakibatkan oleh perubahan emosi para tokohnya. Perubahan emosi itu memiliki progresi karena respon terhadap perilaku masing-masing tokoh yang berinteraksi melalui dramatik dalam lakon. Sehubungan dengan hal tersebut Eko Santoso dkk, menjelaskan:

“Struktur dramatik sebetulnya merupakan bagian dari plot karena di dalamnya merupakan satu kesatuan peristiwa yang terdiri dari bagian bagian yang memuat unsur-unsur plot. Rangkaian ini memiliki atau membentuk struktur dan saling bersinambung dari awal cerita sampai akhir. Fungsi dari struktur dramatik ini adalah sebagai perangkat untuk lebih dapat mengungkapkan pikiran pengarang dan melibatkan pikiran serta perasaan penonton ke dalam

laku cerita.. (Santoso, dkk 2008:76)

Dalam proses ini, struktur dari pertunjukan tidak mengikuti alur maju atau konsep aristotelian. Hal ini disebabkan gagasan awal dari penciptaan karya ini tidak berangkat dari satu naskah dan tidak memiliki latar waktu dan tempat yang dapat diidentifikasi dalam konsep artistotelian ataupun gagasan pertunjukan teater realisme.

Adapun struktur kekaryaan ini sebagai berikut;

A. Sinopsis

Kuminum, ..ada kamu..kumakan..ada kamu..wahai zat yang lahir dari rahim para kapitalis..kami menolak ..tolak...tolak..terima..terima..tolak... segala racun yang bersenggama bersama lidah, ginjal, hati, lambung, dan darah ditubuh ini..

B. Struktur Karya

Struktur garapan pada karya ini menggambarkan peristiwa dan keadaan manusia-manusia yang hidup dalam lingkaran zat aditif. Makanan dan minuman sudah terkontaminasi oleh zat

aditif, hingga sulit menemukan yang alami atau natural. Penggunaan zat aditif tidak sebanding dengan dampak yang dialami oleh tubuh-tubuh manusia.

Struktur.

Bagian 1. Menghadirkan pengantar mengenai bahaya dari proses bercampurnya Zat aditif dalam makanan dan minuman. Eksposisi pada bagian ini suasana yang dihadirkan berupa statemen terhadap zat aditif yang terdapat dalam setiap produk kehidupan. Suasana yang dihadirkan suasana chaos dan tegang.

Bagian 2. Menghadirkan gambaran mengenai Pada bagian ini memperlihatkan bagaimana masyarakat yang aktifitasnya berbelanja dalam keseharian mereka tanpa menyadari apa kandungan zat yang terdapat dalam makanan dan minuman yang mereka beli. Setelah itu suasana ketegangan dan ketidakharmonisan didalam tubuh dan syaraf para aktor. Pada bagian ini hadir tokoh anonim yang merupakan personifikasi dari kaum urban yang dalam kehidupannya selalu berbelanja di minimarket dengna membawa

belanjaan yang setiap produknya diberi plastik label makanan.

Bagian 3. Menghadirkan gambaran mengenai penolakan dan demo terhadap zat aditif oleh para manusia. Pada bagian ini dramatik dari pertunjukan berangsur turun, namun pada bagian ini pengkarya tidak memberikan satu solusi, namun hanya suatu pilihan saja kepada penonton untuk dapat menyikapi dari bahaya mengkonsumsi zat aditif yang berpengaruh terhadap tubuh, terutama bagi anak-anak sebagai masa depan bangsa. Para aktor mulai membuat berbagai rumus-rumus kimia di panggung.



Gambar 1.
Pertunjukan Huhh Hahh Hihh
(Foto: Deny Cidaik; 28 Oktober 2016)

2. Aspek bentuk.

Bentuk dari pertunjukan Hahh Hihh Huhh merupakan pertunjukan

teater yang menggunakan eksplorasi gerak dari tubuh para pemain dan pengolahan material dramaturgi di atas panggung. Dari proses yang telah dilakukan selama delapan minggu, maka proses pencarian yang dimulai dari nol, maka setelah pada minggu ke 4 maka setiap bentuk adegan demi adegan disusun menjadi satu kesatuan bentuk yang merupakan representasi dari konsep karya tersebut.

3. Aspek Visual (Artistik)

a). Kostum, kostum dari pertunjukan ini gambarannya terdiri dari 3 sektor. Yang pertama adalah kostum yang memberikan penekanan terhadap berlangsungnya proses kontak pestisida sebagai salah satu zat aditif kepada tumbuhan dan organisme yang ada. Yang kedua adalah kostum masyarakat yang mewakili kehidupan manusia hari ini yang terpapar oleh zat aditif dalam keseharian mereka, dan yang ketiga adalah kostum dari tokoh anonim yang merepresentasikan tokoh yang terpapar oleh berbagai zat aditif tersebut dan di dalam rutinitasnya memiliki budaya hidup yang sudah terbelenggu oleh zat aditif tersebut.

b). Spektakel, Spektakel atau wujud kesatuan benda yang dihadirkan ke atas panggung berupa benda-benda yang memiliki relasi terhadap isu kekaryaan, seperti Penyemprot Racun, Topeng yang merupakan simbol tokoh anonim tanpa adanya pemunculan wajah tokoh. kaos kaki yang dipakai oleh para aktor yang berwarna warna merepresentasikan tubuh-tubuh yang terkena oleh racun zat aditif dalam keseharian mereka..

c). Musik, yang dihadirkan berupa musik-musik yang memiliki relasi terhadap suasana yang diinginkan dan dapat mencipta dramatika pertunjukan, untuk penggunaan musik dilakukan berdasarkan pengolahan efek bunyi dengan penggunaan bantuan alat komputer atau pc.



Gambar 2.
Pertunjukan Huhh Hahh Hihh
(Foto: Deny Cidaik; 28 Oktober 2016)

Proses Perwujudan Karya

Metode atau proses penciptaan yang digunakan dalam perancangan pementasan teater Huhh Hahh Hihhadalah:

a) Memilih Issu

Pada tahapan ini pengkarya melakukan proses pencarian terhadap isu apa yang akan diangkat menjadi sebuah karya pertunjukan teater. Pada tahap ini proses perenungan, kontemplasi dan memulai untuk mengamati fenomena dan berbagai peristiwa yang ada di lingkungan sekitar dilakukan. Hal yang terdekat adalah berawal dari kebiasaan anak pengkarya yang suka berbelanja di warung. Banyaknya bentuk makanan dan minuman yang seringkali menyebabkan anak pengkarya sakit dan alergi terhadap makanan yang dikonsumsi, maka hal tersebut memberikan inspirasi kekaryaan ini.

b) Pengayaan /Pelacakan Dramaturgi

Pada tahap ini, setelah isu tersebut didapat dan dipilih, maka mulailah pengkarya melakukan pengayaan terhadap isu tersebut. Untuk apa pilihan isu tersebut, apa yang akan disampaikan, maka pengkarya mulai

menemukan dan melacak segala sesuatu yang memiliki relevansi terhadap zat aditif pada makanan dan minuman yang ada di sekitar kita. Pelacakan tersebut dilakukan dengan sedetil mungkin, karena dilihat dari berbagai persepektif. Terutama bagaimana sejarah zat aditif tersebut, kenapa zat aditif tersebut digunakan, dan apa saja dampak dari zat tersebut bagi tubuh manusia.

c) Inventarisir Material Dramaturgi

Tahap ini dilakukan dengan menyusun segala sesuatu material yang dapat digunakan dalam pertunjukan, terutama baik yang berhubungan dengan warna, pilihan pencahayaan, pilihan kostum, pilihan spektakel, pilihan gerak, dan pilihan bentuk bunyi dan suara sebagai pengikat dalam konteks pertunjukan yang dilangsungkan. Material yang digunakan memiliki makna simbol yang berada dalam suatu masyarakat yang masih dapat dipahami, bahwa simbol sebagai bentuk bahasa komunikasi suatu masyarakat memiliki makna yang berkaitan dengan latar belakang

budaya pendukung (Saaduddin, 2016)

d) Pemilihan Material Dramaturgi

Tahap ini dimulai dengan melakukan pemilihan terhadap keseluruhan material yang benar-benar digunakan sebagai sebuah kesatuan pertunjukan. Material dramaturgi tersebut juga dilihat dari segi fungsional dan makna filosofis pada pertunjukan.



Gambar 3.

Material Dramaturgi Pertunjukan Huhh Hahh Hihh

Simbolisasi Tokoh Anonim, Kostum, Penutup Wajah, dan Aneka Sayuran terpilih (Foto: Deny Cidaik; 28 Oktober 2016)

d). Pemilihan Aktor

Setelah tahap-tahap tersebut di atas dilakukan, maka pemilihan terhadap aktor yang akan terlibat di dalam karya, maka dilakukan berdasarkan anatomi tubuh dan struktur rangka aktor yang dapat memberikan representasi terhadap isu yang ditawarkan. Pemilihan aktor lainnya yaitu berdasarkan pemahaman tubuh

dan kemampuan tubuh dalam memberikan interpretasi dari gagasan pengkarya . Pada pertunjukan ini aktor menggunakan mahasiswa prodi tari dan mahasiswa prodi teater yang memiliki kemampuan dalam pengolahan tubuh, karena pertunjukan yang ditawarkan memiliki pola-pola pengolahan tubuh.

e) Persiapan Latihan.

Tahapan ini disampaikan kepada para aktor dengan mempertimbangkan jadwal latihan dan kesibukan para aktor yang diajak terlibat proses. Pada tahap ini juga maka pengkarya menjelaskan maksud dan tujuan dari proses dan capaian karya yang diinginkan agar kesamaan visi tersebut.

f) Pelatihan Tubuh Aktor

Tahap ini dimulai dengan memberikan teknik-teknik pengolahan tubuh yang dimiliki oleh pengkarya. Teknik yang diberikan adalah teknik menciptakan tubuh-tubuh yang tidak sinkron, melawan mekanika tubuh tersebut. Dari aspek emosi dan membangun watak dari tokoh yang ada juga diberikan secara bertahap dengan memberikan latihan

yang meningkat terus secara bertahap. Pada intinya, latihan yang diberikan merupakan suatu sistem pelatihan yang memerlukan totalitas dan penerimaan tubuh yang dengan demikian akan melahirkan bentuk vocabulary tubuh yang diluar kebiasaan realitas para aktor. Tahapan ini sejalan dengan gagasan Sheri Novalinda yang memiliki relasi dalam tahapan ini yang menyatakan bahwa ;tersedia banyak fenomena kecil di sekitar kita yang dapat dijadikan insirasi dalam melahirkan karya seni. Berbagai fenomena dimaksud, termasuk juga sejarah lisan dan pengalaman ketubuhan. Gerakan-gerakan keseharian, dapat melahirkan gerak tari, terutama jika dibarengi oleh formasi- formasi yang tanpa sadar tercipta bersama gerak- gerak dalam kehidupan sehari-hari itu. Setiap gerak dan formasi dalam keseharian itu, selanjutnya dapat pula dihubungkan dengan sejarah dan pengetahuan lisan yang telah melahirkannya (Novalinda, 2013), hal inilah yang mendasari tahapan ini, bahwa setiap gerak dapat diolah menjadi sebuah koreografi yang

memiliki konteks terhadap dramaturgi.

g) Pembuatan Dialog /teks lakon

Tahap ini dimulai dengan menuliskan teks dialog yang menekankan pada aspek puitis. Terutama penekanan pada spek pilihan kata, maka dialog yang ditulis disusun dalam bagian-bagian peristiwa. Setiap dialog yang diciptakan disesuaikan dengan kebutuhan pemanggungan dan penekanan terhadap dramatika pertunjukan. Kadangkalanya, setiap dialog yang ditulis ada juga yang bahkan tidak digunakan disebabkan korelasi terhadap isu dan alur pertunjukan. Hingga 4 hari menjelang pertunjukan, dialog masih terus diciptakan dan kepada para aktor ditekankan penghapalan dialog tersebut disertai pembentukan emosi tokoh, disebabkan karya ini berangkat dari isu dan dapat terus berkembang.

h) Pelatihan sektoral

Pelatihan demi pelatihan dilakukan setiap jam latihan yang telah ditentukan. Latihan sektoral adalah latihan yang menekankan pada fokus antar bagian agar latihan menjadi

tidak mubazir dan terbuang percuma. Setiap latihan sektoral dilakukan agar pemadatan dan penekanan terhadap dramatika tertentu dapat terwujud.

i) Pengembangan Motif gerak

Pada tahap ini, pengkarya melakukan pengembangan berdasarkan motif gerak yang dijadikan rujukan bentuk peran. Adapun motif gerak berdasarkan konsep hiperbola. Hiperbola dalam istilah sastra adalah ungkapan yang melebih-melebihkan sesuatu makna. Pada konteks pertunjukan, motif hiperbola tersebut menjadi hiperrealis, artinya setiap gerakan yang diluar kenormalan dan kewajaran kemudian dikembangkan menjadi sebuah motif acuan. Seperti, melebih-melebihkan bentuk ekepresi, emosi, gerak ataupun senyuman serta emosi sakit dan keanehan yang kadangkalanya tidak dapat diungkapkan oleh kita dalam konteks kewajaran berperilaku dan berbuat. Setelah dikembangkan, kemudian diolah bersama koreografer menjadi gerakan yang tentunya tidak konvensional dengan tetap memasukkan unsur komposisi

atau formasi-formasi di atas panggung.

j) Pengembangan Gaya

Pengembangan terhadap gaya pertunjukan berangkat dari motif peran realisme dalam teater. Setiap gerakan realis kemudian distilir menjadi bentuk yang bukan lagi non realis, namun menjadi hiperrealis. Dari pengembangan gaya tersebut, kemudian berkembang menjadi ekletisisme, artinya adanya penggunaan beberapa pendekatan dalam pengolahan pemeranan sehingga sulit diidentifikasi menjadi satu aliran pemeranan di dalam teater. Pengembangan terhadap gaya ini terbentuk setelah capaian limapuluh persen dari karya ini berhasil tercapai.

k) Penyusunan Alur dan Editing Adegan

Tahap ini proses untuk menyusun alur dilakukan setelah bagian demi bagian terbentuk dan menciptakan dramatik pertunjukan. Pada tahap ini, terjadi proses editing adegan demi adegan untuk lebih memfokuskan peristiwa yang disampaikan ke atas panggung. Pemadatan dari segi teknis juga

diperhatikan pada bagian ini. Penyempurnaan demi penyempurnaan dilakukan dengan mempertimbangkan kesatuan pemanggungan.

l) Finishing/Perwujudan ke arah pementasan

Tahap ini merupakan implemmentasi dari keseluruhan proses. Pementasan tersebut dilaksanakan di Gedung Teater Arena ISI Padangpanjang tanggal 28 Oktober 2016 pada kegiatan pentas Eksebisi LPPMPP, dan pada kegiatan Dies Natalis ISI Padangpanjang tanggal 19 Desember 2016 di Auditorium Bustanul Arifin Adam ISI Padangpanjang.

Adapun unsur pertunjukan yang ditampilkan di dalam pertunjukan ini , sebagai berikut.

1. Penataan Pentas

Tata Pentas, digunakan istilah pentas, karena pementasan drama tidak selalu dipanggung. Waluyo (2001:141) berpendapat ada 4 jenis pentas dalam teater modern yakni; (1) pentas konvensional, yaitu bentuk pentas panggung yang masih menggunakan proscenium (tirai depan), (2) pentas arena, yaitu bentuk pentas tidak di panggung tetapi sejajar dan dekat

dengan penonton, (3) revolving, yaitu panggung yang dapat berputar, (4) elevator atau lift, yaitu tiga pentas berupa panggung atau lebih disusun secara vertikal dan digunakan silih berganti dengan menaikkan atau menurunkan panggung.

Dalam pertunjukan Huhh Hahh Hihh, sutradara menggunakan pentas arena agar energi dan reaksi yang diciptakan oleh para aktor dapat dirasakan oleh penonton. Kedekatan jarak antara aktor dan penonton memang diupayakan di dalam pertunjukan ini.

Pada pertunjukan Huhh Hahh Hihh, setting properti yang digunakan tidak permanen, namun keseluruhan yang berada dipanggung, baik itu hand properti, kostum, tubuh para aktor, dan cahaya menjadi set yang bergerak dan mengisi ruang dipanggung. Penggunaan warna-warni di panggung baik kostum maupun properti direlevansikan dengan berbagai keragaman zat dan warna yang terdapat dalam makanan dan minuman yang mengandung zat aditif tersebut.

2. Penataan Cahaya

Menurut Rendra (1993:104), tata lampu adalah pengaturan

penerangan panggung selama pementasan. Tujuannya tidak hanya sekedar permainan bisa dilihat penonton, tetapi juga agar suasana di panggung selalu memikat akibat penyorotaan lampu yang diperhitungkan menurut kebutuhan pertunjukan. Sedangkan Waluyo (2001:137) berpendapat bahwa lampu dapat memberikan pengaruh psikologis, juga dapat berfungsi sebagai ilustrasi (hiasan), dan penunjuk waktu (pagi, sore) serta membangun suasana pentas.

Lebih jelas tujuan tata lampu dapat dinyatakan sebagai berikut: (1) penerangan terhadap pentas dan aktor, pentas dengan segala isisnya dapat terlihat jelas oleh penonton, (2) memberikan efek alamiah dari waktu, seperti jam, musim, cuaca dan suasana, (3) membantu melukis dekor (scenery) dalam menambah nilai warna hingga terdapat efek sinar bayangan, (4) melambangkan maksud dengan memperkuat kejiwaannya, (5) tata lampu juga dapat mengekspresikan mood dan atmosfer dari lakon, guna mengungkapkan gaya dan tema lakon itu, (6) tata lampu juga memberikan variasi-variasi, sehingga adegan-adegan tidak statis.

Dalam pertunjukan *Huhh Hahh Hihh*, lampu yang digunakan berwarna biru, orange, merah, dan biru, serta warna netral /gerenarl sebgaai pencahayan. Sedangkan bentuk cahaya dibentuk menggunakan irish atau pisau lampu agar bentuk cahaya persegi panjang menyerupai persegi panjang dapat terbentuk. Selain itu, penggunaan lampu wing sebagai cahaya yang membentuk dari kaki. Footlight, dibentuk agar disain tubuh aktor dapat terwujud.

3. Penataan Musik

Menurut Rendra, (1993:104) tata musik adalah pengaturan musik yang mengiringi permainan sandiwara. Sedangkan menurut Waluyo, (2001:148) music dapat menjadi bagian alkon, tetapi kebanyakan sebagai ilustrasi, baik sebagai pembuka lakon, pembuka adegan dan pemberi efek pada lakon, maupun sebagai penutup. Dalam pertunjukan *Huhh Hahh Hihh*, pengkarya menggunakan musik dari komputer agar suara berupa perwakilan teror dapat hadir di atas panggung. Bunyi yang dihasilkan dari hasil efek bunyi.

4. Penataan Rias dan Busana

Tidak ada penggunaan rias pada wajah para aktor, karena kondisi para aktor yang terus bergerak dan menghasilkan intensitas keringat yang cukup banyak. Wajah dibiarkan apa adanya tanpa riasan, namun pada rambut, dibentuk menyerupai kondisi orang-orang yang lupa akan perawatan tubuh mereka dan berada dalam kondisi tak terurus. Untuk kostum atau busana, setiap aktor memakai kostum yang warnanya mewakili masyarakat hari ini, hanya saja penggunaan kaos kaki yang berwarna warni diberikan untuk mempertegas kondisi zat aditif dalam kehidupan masyarakat hari ini.

Deskripsi Sajian

Analisis Struktur Lakon

1. Sinopsis Naskah Lakon

Pertunjukan *Huhh hahh Hihh* menceritakan bagaimana kondisi manusia hari ini yang berada dalam cengkaraman dan lingkaran penggunaan zat aditif sintetis dalam kehidupan mereka,. bahkan dapur di sebuah rumahpun bahkan menjadi teror . Kondisi-kondisi pengaruh zat tersebut bagi tubuh diperlihatkan pada pertunjukan ini. Adapun sinopsis pertunjukan ;

Kuminum, ..ada kamu..kumakan..ada kamu..wahai zat yang lahir dari rahim para kapitalis..kami ..tolak...tolak..terima..terima..tolak... segala racun yang bersengama bersama lidah, ginjal, hati, lambung, dan darah ditubuh ini.

2. Analisis Struktural Tempat

Latar yang dimaksud di sini merupakan tempat peristiwa lakon itu terjadi. Peristiwa dalam karya ini merupakan interpretasi pengkarya bagaimana akibat dari penggunaan tersebut. Tidak ada tempat yang membrikan gambaran khusus. Hanya saja pengkarya memberikan kondisi tempat terjadi dapat dimana saja dan terjadi berulang kali tiada henti.

b. Latar Waktu

Latar waktu yang dimaksud di sini adalah waktu yang menjadi latar belakang peristiwa, adegan, dan babak itu terjadi. Waktu yang terjadi diberikan dengan penekanan pada suasana karya. Terjadi pada waktu fajar, sewaktu tokoh-tokoh yang terjaga dari bangunnya dan mulai beraktifitas kemudian terjadi di waktu pagi hari dan

siang, dimana para aktor terlihat berbelanja menggunakan plastik masing-masing, dan terjadi di malam hari.

B. Alur/Plot

Alur dalam pertunjukan Huhh Hahh Hihh terbentuk melalui dinamika yang diakibatkan oleh perubahan emosi para tokoh dan susunan antar bagian. Perubahan antar peristiwa yang terbangun menciptakan susunan dramatik alur. Sehubungan dengan itu, Eko Santoso dkk menjelaskan bahwa:

“Struktur dramatik sebetulnya merupakan bagian dari plot karena di dalamnya merupakan satu kesatuan peristiwa yang terdiri dari bagian bagian yang memuat unsru-unsur plot. Rangkaian ini memiliki atau membentuk struktur dan saling bersinambung dari awal cerita sampai akhir. Fungsi dari struktur dramatik ini adalah sebagai perangkat untuk lebih dapat mengungkapkan pikiran pengarang dan melibatkan pikiran serta perasaan penonton ke dalam laku cerita. Teori dramatik Aristotelian memiliki elemen-elemen pembentuk struktur yang terdiri dari eksposisi (*Introduction*), komplikasi, klimaks, resolusi (*falling action*), dan kesimpulan (*denouement*)”. (Santoso, dkk 2008:76)

Adapun alur dari pertunjukan Huhh Hahh Hihh penyaji hadirkan

dengan menggunakan teori dramatik versi Gustav Fraytag yang terdiri dari *Exposition, Complication (rising Action), Climax, Reversal (falling action)*, dan *Denouement*, yang penyaji paparkan sebagai berikut

a. Exposition/pelukisan

“Eksposisi adalah penggambaran awal dari sebuah lakon. Berisi tentang pengenalan karakter, masalah yang akan digulirkan. Penonton diberi informasi atas masalah yang dialami atau konflik yang terjadi dalam karakter yang ada dalam naskah lakon” (Santoso dkk 2008:77). Dalam penggarapan ini, maka pengkarya menghadirkannya pada bagian pertama dari tiga bagian karya. Alur ini dimulai dari masuknya tokoh anonim yang bekerja menyemprotkan racun pestisida pada bagian awal dan menyemprot ke berbagai arah, hingga masuknya tokoh perempuan yang mencercau dan berbicara penuh tekanan mengenai hidupnya yang sudah berada dalam lingkaran dampak zat aditif sintetis.

b. Complic/kerumitan

“Komplikasi adalah kerumitan atau komplikasi yang diwujudkan menjadi jalinan peristiwa. Di sini sudah mulai dijelaskan laku karakter untuk

mengatasi konflik dan tidak mudah untuk mengatasinya sehingga timbul frustrasi, amukan, ketakutan, kemarahan. Konflik ini semakin rumit dan membuat karakter-karakter yang memiliki konflik semakin tertekan serta berusaha untuk keluar dari konflik tersebut”. (Santoso, dkk 2008:77).

Bagian konflik kerumitan dalam pertunjukan Huhh Hahh Hihh terjadi ketika para tokoh anonim yang merepresentasikan masyarakat pengguna zat aditif mulai merasakan penolakan terhadap zat yang mereka konsumsi tersebut. Bagian ini terus berlangsung hingga pergantian emosi antar tokoh manusia-mansuai dan tokoh laki-laki.

c. Klimaks

“Klimak adalah puncak dari laku lakon dan titik kulminasi mencapai titik. Pada titik ini semua permasalahan akan terurai dan mendapatkan penjelasan melalui laku karakter maupun lewat dialog yang disampaikan oleh peran”. (Santoso, dkk 2008:77). Dalam pertunjukan Huhh Hahh Hihh bagian ini dapat dilihat ketika dimulai dari masuknya para masyarakat yang berbelanja setiap hari di dalam aktifitas kesehariannya. Penggunaan plastik

berwarna-warni sebagai material dramaturgi yang dibentuk guna memiliki korelasi terhadap isu yang diangkat. Bagian ini hadir hingga para aktor mulai merasakan penggunaan tersebut mempengaruhi organ tubuh mereka hingga datangnya tokoh anonim tanpa wajah membawa belanjaan dari sebuah minimarket atau mall.

d. Reversal (*falling action*)

“Reversal adalah penurunan emosi lakon. Penurunan ini tidak saja berlaku bagi emosi lakon tapi juga untuk menurunkan emosi penonton. Dari awal emosi penonton sudah diajak naik dan dipertunjukkan. *Falling Action* ini juga berfungsi untuk memberi persiapan waktu pada penonton untuk merenungkan apa yang telah ditonton. Titik ini biasanya ditandai oleh semakin lambatnya emosi permainan, dan volume suara pemeran lebih bersifat menenangkan” (Santoso, dkk 2008:77).

Dalam pertunjukan Huhh Hahh Hihh, bagian reversal (*falling action*) terjadi ketika tokoh seorang perempuan terjatuh dan pingsan, kemudian masuk tokoh anak-anak yang menggambarkan generasi hari ini yang belum terpapar zat aditif tersebut. Kemudian diteruskan

dengan munculnya para tokoh perempuan dan laki-laki yang sibuk menuliskan berbagai rumus kimia di badan, tangan, maupun wajah mereka.

e. Denouement/penyelesaian

“Denouement adalah penyelesaian dari lakon tersebut, baik berakhir dengan bahagia maupun menderita”. (Santoso, dkk 2008:77). Bagian ini terjadi para tokoh yang ada di panggung, semuanya mulai bergerak dipengaruhi oleh efek bunyi berbagai suara-suara dari bahasa inggris, china, rusia, prancis maupun jerman yang saling berhimpitan membentuk bunyi yang tidak beraturan.

3. Analisis Tekstur

1. Dialog

Dialog merupakan unsur yang penting dalam penggarapan teater, karena komunikasi yang paling mudah dicerna oleh penonton adalah dengan melalui dialog. Ni Nyoman Karmini (2011: 160) menyatakan, “Dialog harus mendukung karakter dan mewakili plot dalam lakon. Melalui dialog inilah penonton akan mengerti lakon yang dimainkan. Karena itu percakapan haruslah benar-benar dijiwai dan sanggup mencerminkan suasana atau kejadian”.

Berangkat dari kutipan di atas betapa pentingnya dialog dalam pertunjukan teater. Melalui dialog bisa tercipta tempo, irama, dan dinamika ini sangat dibutuhkan dalam pertunjukan teater kalau tidak pertunjukan akan terasa kering, dan penonton tidak bisa menikmatinya. Dalam pertunjukan Huhh Hahh Hihh, pengkarya menggunakan dua bahasa, yakni bahasa Indonesia sebagai teks dan dialog untuk menjelaskan pesan yang ingin dikomunikasikan, dan bahasa Asing untuk memberikan suatu simbolisasi terhadap suatu peristiwa.

2. Mood / Rhytem

Menurut Suyatna Anirun, bahwa ungkapan timing, irama, tempo dan jarak (*space*) dapat dipakai dalam hal yang berbeda-beda, tapi satu sama lain saling berkaitan dalam konsep waktu, yang merupakan bagian vital sebuah pertunjukan teater (1988: 12). Dalam pertunjukan Huhh Hahh Hihh, mood dari dialog tetap digunakan untuk menciptakan dramatik dari peristiwa yang dihadirkan di atas panggung. Baik pada bagian pertama ataupun pada bagian kedua dan ketiga dari pertunjukan ini.

2. Spektakel

Spektakel merupakan unsur yang penting dalam sebuah garapan, karena spektakel menyangkut semua unsur baik di dalam lakon maupun dalam penyajian tokoh. Yudiaryani menjelaskan sehubungan dengan spektakel tersebut.

“Spektakel adalah gerakan atau tindakan fisik seorang tokoh yang berlangsung di atas panggung yang memiliki unsur visual, yaitu skeneri, kostum, cahaya, rias, gerak, pantomim aktor. Spektakel digunakan aktor untuk menyampaikan pikiran perasaan dan watak tokoh. Spektakel adalah adalah ruang visual yang dapat disimbolkan melalui suara atau pemanggungan lainnya. Spektakel dapat digunakan untuk meyakinkan tindakan tokoh dan dapat membantu diksi mengungkapkan cerita” (2002:164)

Dalam pertunjukan Huhh Hahh Hihh, spektakel dihadirkan dengan memiliki korelasi terhadap isu yang diangkat, dan material yang diwujudkan menjadi spektakel dihadirkan berdasarkan analisis dan pelacakan terhadap isu. Dalam pertunjukan Huhh Hahh Hihh, keseluruhan spektakel yang dihadirkan berangkat dari kenihilan dan dihadirkan dengan melakukan juga proses

perenungan terhadap gagasan kekaryaannya.

3. Bentuk Dan Gaya Lakon

Gaya lakon merupakan ekspresi penyampaian yang berasal dari kebiasaan atau spontanitas yang sengaja diciptakan untuk mengungkapkan atau menyatakan diri terhadap lingkungan sekitarnya. Gaya di dalam teater adalah upaya mengekspresikan bentuk permainan tertentu tanpa mengaburkan atau mengubah substansi lakon. Perwujudan gaya tersebut merupakan terpengaruh oleh munculnya aliran-aliran dalam perkembangan teater, seperti: klasik, realisme, naturalisme, realisme impresionis dan realisme ekspresionis. Persoalan gaya adalah persoalan sudut pandang dalam mementaskan lakon.

Pertunjukan Huhh Hahh Hihh, bila dilihat dari teks dialog dan teks panggung bergaya teater eksperimental kontemporer. Maksudnya disini ialah pertunjukan yang berangkat dari isu kekinian hari ini, dan diproduksi berdasarkan tehnik penyutradaraan dan pemeranan yang mengacu pada nilai-nilai kebaruan dengan pendekatan ekletisisme. Ekletisisme disini ialah,

adanya penggunaan beberapa pendekatan dalam pertunjukan sehingga sulit diidentifikasi menjadi satu aliran di dalam teater.

PENUTUP

Realitas kekinian hari ini dalam panggung teater dapat saja bukan lagi berdasarkan pengamatan dari aspek akting realis yang didekati dari penciptaan peran menjadi akting, (to be) yang di gagas oleh Constantin Stanilavsky. Realis hari ini di atas panggung dapat saja berdasarkan dekontruksi realitas tersebut dan menonjolkan *unrealism* tersebut yang terdapat dalam setiap diri manusia dan diangkat menjadi bentuk peran yang lebih konteks dan aktual. Berdasarkan pemahaman tersebut, maka pertunjukan teater eksperimental Huhh Hahh Hihh tersebut diwujudkan dengan menggunakan bentuk akting atau laku yang *unrealism* tersebut, lepas dari kesantunan manusia dan dikorelasikan dengan pengaruh penggunaan zat aditif dalam kehidupan manusia.

Pertunjukan teater Huhh hahh Hihh merupakan pertunjukan yang berangkat dari isu di negara ini, dan bermula dari kehilangan bentuk,

kehilangan nilai, kehilangan makna dan aspek pemanggungan, namun setelah melewati proses, maka konsep tersebut menjadi terbentuk. Hanya saja capaian untuk membuatnya menjadi pertunjukan yang menggunakan pendekatan teater topeng tidak tergarap secara utuh.

KEPUSTAKAAN

- Hadi, Sumandiyo, Y, *Seni Pertunjukan dan Masyarakat Penonton*, Yogyakarta: Perpustakaan Nasional, Katalog Dalam Terbitan (KDT), 2012.
- Herman J. Waluyo, *Drama, Naskah, Pementasan dan Pengajarannya*, Surakarta: LPP UNS, 2007
- Hasan, & Saaduddin. (2015). Fungsi Sandiwara Amal di Masyarakat Desa Pulau Belimbing, Kec Bangkinang Barat, Kabupaten Kampar Provinsi Riau. *Ekspresi Seni*, 16(Juni), 1–19. Retrieved from <https://journal.isi-padangpanjang.ac.id/index.php/Ekspresi/article/view/25>
- Novalinda, S. (2013). Sejarah Buruh Petik Perkebunan Teh melalui Koreografi “Sang Pemetik.” *DewaRuci*, 8(No 2 Juli), 283–298. Retrieved from <http://jurnal.isi-ska.ac.id/index.php/dewaruci/article/download/1113/1109>
- R.D. Ratnani. (2009). Bahaya Bahan Tambahan Makanan Bagi Kesehatan. *Momentum*, 5(1), 16–22. Retrieved from <http://publikasiilmiah.unwahas.ac.id/index.php/MOMENTUM/article/view/146/138>
- Saaduddin, S. (2016). Analisis Bentuk, Fungsi Dan Makna Pertunjukan Teater Tanah Ibu Sutradara Syuhendri. *Ekspresi Seni*, 18(Nomor 1), 39–61. Retrieved from <https://journal.isi-padangpanjang.ac.id/index.php/Ekspresi/article/view/83>

JURNAL EKSPRESI SENI

Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Karya Seni

ISSN: 1412-1662 E-ISSN 2580-2208 Volume 19, Nomor 1, Juni 2017

Redaksi Jurnal Ekspresi Seni
Mengucapkan terimakasih kepada para Mitra Bebestari

1. Dr. St. Hanggar Budi Prasetya (Institut Seni Indonesia Yogyakarta)
2. Drs. Muhammad Takari. M.Hum. Ph.D (Universitas Sumatera Utara)
3. Dr. Sri Rustiyanti, S.Sn., M.Sn (Institut Seni Budaya Indonesia Bandung)

EKSPRESI SENI

Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Karya Seni

ISSN: 1412-1662
Volume 17,
Nomor 1,
Juni 2015

Riswan & Saebudin
FUNGSI SANDIWARA AMAL DI MASYARAKAT DESA PULAU BELIMBING,
KEC. BANGKINANG BARAT, KAB. KAMPAR PROVINSI RIAU

Pradita L. Musabita
KEHIDUPAN MUSIK TRADISI MASYARAKAT NEGERI HUTUMURI,
KECAMATAN LEBITIMUR SELATAN, KOTAKADYA AMBON DALAM KONTEKS BUDAYA

Dewi Sitawati
PENERAPAN METODE PENELITIAN ALMA IRRAWATI
DALAM KARYA TARI GUNDUH KANCAN

Hendi
KARAKTERISTIK KARYA TARI SYOEYANI, DALAM BERKREATIVITAS TARI MINANGKABAU
DI SUMATERA BARAT

Nicolson Rex Thomas
EKSPLOANSI PASIR SEBAGAI TEKNIK CITY SCAPE LUKISAN

Pati Fitrianyani
BENTUK DAN STRUKTUR MUSIK BATANGHARI SEMBELAN

Azi
MUSIK MELAYU GHAZAL RIAU DALAM KAJIAN ESTETIKA

Masrene Nurul
BENTUK PENYAJIAN TARI PIRING DI DAERAH GUGUAK PARIANGAN KABUPATEN TANAH DATAR

Rizki Rizki
FILM DOKUMENTER SEBAGAI SUMBER BELAJAR SISWA

Muchamad Zuhri
FUNGSI MUSIKAL BEDENG PADA MASYARAKAT ETNIK MELAYU LANGKAT
PROVINSI SUMATERA UTARA

EKSPRESI SENI	Vol. 17	No. 1	Hal. 1-164	Padangpanjang, Juni 2015	ISSN 1412-1662
------------------	---------	-------	------------	-----------------------------	-------------------

Diterbitkan Oleh
Institut Seni Indonesia (ISI) Padangpanjang

EKSPRESI SENI

Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Karya Seni

ISSN: 1412-1662
Volume 19,
Nomor 1,
Juni 2017

Abdurozzog
KAJIAN IKONOGOFI POSTER PERJUANGAN "BOENG, AJD BOENG"
KARYA APFANDI TAHUN 1945

Kaligrini Kojang
MUSIK SAKO SENG, DAN AKULTURASI: FENOMENA KEBUDAYAAN
DITINJAU DARI SEGI DAMPAKNYA PADA MASYARAKAT WATUBLAPI FLORES NTT

Saetudin & Sherli Novallinda
PERTUNJUKAN TEATER EKSPERIMENTAL HUUH HAHH HHH:
SEBUAH KOLABORASI TEATER TARI

Nadya Putri, Syarif, Aulia Saltra
CENANG TIGO: MUSIK TRADISIONAL MASYARAKAT KAMPUNG AIR-MERUAP

Agus Mulla
TEATER SEBAGAI PEMBERDAYAAN ANTI-TRAFFICKING

Dimas Fauzi Eko Putro
TOKOH ARIEL: MERMAID DALAM KARYA SENI LUKIS MIX MEDIA

EKSPRESI SENI	Vol. 19	No. 1	Hal. 1-110	Padangpanjang, Juni 2017	ISSN 1412-1662
------------------	---------	-------	------------	-----------------------------	-------------------

Diterbitkan Oleh
Institut Seni Indonesia (ISI) Padangpanjang