



RUKUN NEGARA

Bahawasanya Negara Kita Malaysia

mendukung cita-cita hendak:

Mencapai perpaduan yang lebih erat dalam kalangan
seluruh masyarakatnya;

Memelihara satu cara hidup demokrasi;

Mencipta satu masyarakat yang adil di mana kemakmuran negara
akan dapat dinikmati bersama secara adil dan saksama;

Menjamin satu cara yang liberal terhadap
tradisi-tradisi kebudayaannya yang kaya dan pelbagai corak;

Membina satu masyarakat progresif yang akan menggunakan
sains dan teknologi moden.

MAKA KAMI, rakyat Malaysia,
berikrar akan menumpukan
seluruh tenaga dan usaha kami untuk mencapai cita-cita tersebut
berdasarkan prinsip-prinsip yang berikut:

**KEPERCAYAAN KEPADA TUHAN
KESETIAAN KEPADA RAJA DAN NEGARA
KELUHURAN PERLEMBAGAAN
KEDAULATAN UNDANG-UNDANG
KESOPANAN DAN KESUSILAAN**

(Sumber: Jabatan Penerangan, Kementerian Komunikasi dan Multimedia Malaysia)

Sekolah Seni Malaysia (SSeM)



SENI TEATER

TINGKATAN 2

BUKU TEKS

PENULIS

HALIMI BIN MOHAMED NOH
HAMZAH BIN MOHAMED TAHIR
MOHAMAD FAIRUL BIN RASHID

EDITOR

HAMIDAH BINTI AHMAD

PEREKA BENTUK

MOHD REZWAN BIN ABDUL RAHIM

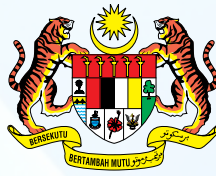
ILUSTRATOR

NURUL HIDAYAH BINTI KARIA



DBP

Dewan Bahasa dan Pustaka
Kuala Lumpur
2017



KEMENTERIAN PENDIDIKAN MALAYSIA

KK 792-221-0102011-49-1663-30101

ISBN 978-983-49-1663-3

Cetakan Pertama 2017

© Kementerian Pendidikan Malaysia 2017

Hak Cipta Terpelihara. Mana-mana bahan dalam buku ini tidak dibenarkan diterbitkan semula, disimpan dalam cara yang boleh dipergunakan lagi, atau dipindahkan dalam sebarang bentuk atau cara elektronik, mekanik, penggambaran semula mahupun dengan cara perakaman tanpa kebenaran terlebih dahulu daripada Ketua Pengarah Pelajaran Malaysia, Kementerian Pendidikan Malaysia. Perundingan tertakluk kepada perkiraan royalti atau honorarium.

Diterbitkan untuk Kementerian Pendidikan Malaysia oleh:

Dewan Bahasa dan Pustaka,

Jalan Dewan Bahasa,

50460 Kuala Lumpur.

No. Telefon: 03-21479000 (8 talian)

No. Faksimile: 03-21479643

Laman Web: <http://www.dbp.gov.my>

Reka Letak dan Atur Huruf:

Nukilan Unggul Sdn. Bhd.

Muka Taip Teks: Times New Roman

Saiz Taip Teks: 9-11 poin

Dicetak oleh:

PENGHARGAAN

Penerbitan buku teks ini melibatkan kerjasama banyak pihak. Sekalung penghargaan dan terima kasih ditujukan kepada semua pihak yang terlibat.

- Jawatankuasa Penambahbaikan Pruf Muka Surat, Bahagian Buku Teks, Kementerian Pendidikan Malaysia.
- Jawatankuasa Penyemakan Pembetulan Pruf Muka Surat, Bahagian Buku Teks, Kementerian Pendidikan Malaysia.
- Jawatankuasa Penyemakan Naskhah Sedia Kamera, Bahagian Buku Teks, Kementerian Pendidikan Malaysia.
- Pegawai-pegawai Bahagian Buku Teks dan Bahagian Pembangunan Kurikulum, Kementerian Pendidikan Malaysia.
- Jawatankuasa Peningkatan Mutu, Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Jawatankuasa Pembaca Luar, Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Istana Budaya, Kuala Lumpur.
- Fakulti Filem, Teater dan Animasi, UiTM, Kampus Puncak Alam, Selangor Darul Ehsan.
- Universiti Malaysia Sarawak.
- Panggung Dewan Bandaraya Kuala Lumpur.

KANDUNGAN



PENDAHULUAN PENERANGAN IKON

vi
viii

UNIT 1

BIDANG LAKONAN

1.1	WATAK DAN PERWATAKAN	2
1.1.1	Pengenalan Watak dan Perwatakan	2
1.1.2	Maklumat Watak	4
1.1.3	Kemahiran Komunikasi dalam Pembinaan Watak	18
1.1.4	Etika Pelakon dalam Pembinaan Watak	22
1.2	IMPROVISASI DALAM WATAK DAN PERWATAKAN	23
1.2.1	Improvokasi dalam Pembinaan Watak	23
1.2.2	Bahan Sumber Improvisasi	26
1.3	BLOCKING DALAM LAKONAN	38
1.3.1	Pengenalan <i>Blocking</i>	38
1.3.2	Pelakon dan Ruang	40
1.3.3	Pelakon dan Kondisi	45
1.3.4	Pelakon dan Posisi	49
1.3.5	Pelakon dan Aras (<i>Level</i>)	57
1.3.6	Pergerakan dalam <i>Blocking</i>	60
	Rumusan	63
	Uji Minda	63

UNIT 2**PENULISAN SKRIP**

2.1	PENGHASILAN SKRIP	68
2.1.1	Skrip Drama Pentas dan Idea	68
2.1.2	Bercerita dan Meniru Dialog	70
2.1.3	Menulis Semula Cerita yang Didengar	71
2.1.4	Penghasilan Skrip Drama Pentas Satu Adegan	72
2.1.5	Format Penulisan Skrip Drama Pentas Satu Adegan	74
	Rumusan	79
	Uji Minda	79

UNIT 3**SINOGRAFI**

3.1	SINOGRAFI DALAM PRODUKSI	84
3.1.1	Pengenalan Pentas, Set dan <i>Props</i>	84
3.1.2	Merancang dan Merangka Set Berdasarkan Sebuah Skrip Drama Pentas	97
3.1.3	Merancang dan Merangka <i>Props</i> Berdasarkan Sebuah Skrip Drama Pentas	104
	Rumusan	106
	Uji Minda	106

UNIT 4**APRESIASI TEATER**

4.1	PENGHAYATAN NILAI ESTETIKA DALAM SENI TEATER	110
4.1.1	Teater Tradisional Makyung	111
4.1.2	Pengenalan Teater Realisme	122
4.1.3	Perbezaan antara Teater Makyung dan Teater Realisme	126
	Rumusan	128
	Uji Minda	128

**GLOSARI**

130

**SENARAI RUJUKAN**

132

**INDEKS**

133

PENDAHULUAN

Pembelajaran seni teater memberi peluang kepada murid mengekspresi idea, menyampaikan pandangan dan menyebarkan mesej dalam berkarya. Selain itu, melalui seni teater juga, murid dapat berkomunikasi menerusi pelbagai aktiviti merangkumi elemen seni yang lain seperti seni visual, seni tari dan seni muzik. Hasrat ini seiring dengan matlamat Kurikulum Standard Sekolah Menengah (KSSM) Seni Teater, Sekolah Seni Malaysia, iaitu melahirkan insan seimbang yang berilmu, berkemahiran, mengamalkan nilai-nilai murni, kreatif dalam bidang teater di samping menghayati dan menghargai kesenian yang lahir daripada unsur keindahan ciptaan Tuhan.

Pakej buku teks Seni Teater Tingkatan 2 ini diterbitkan untuk merealisasikan kehendak KSSM Seni Teater, Sekolah Seni Malaysia yang selaras dengan matlamat Falsafah Pendidikan Kebangsaan (FPK). Pakej buku teks ini terdiri daripada buku teks dan *digital video disc* (DVD). Kandungan buku teks ini memberikan tumpuan kepada perkembangan kognitif, psikomotor dan afektif murid. Terdapat empat bidang pembelajaran dalam buku teks ini, iaitu bidang lakonan, bidang penulisan skrip, bidang sinografi dan bidang apresiasi teater.

Persembahan teks dalam buku ini disulami dengan gambar foto, ilustrasi, peta pemikiran dan rajah yang mudah difahami oleh murid. Semua ini disepadukan untuk menarik minat murid dan memudahkan guru melaksanakan pembelajaran dan pemudahcaraan (PdPc) sama ada di dalam atau di luar bilik darjah. Persembahan seperti ini juga diharap dapat melahirkan murid yang mempunyai Kemahiran Abad Ke-21 yang menekankan kemahiran berfikir secara kritis, kreatif dan inovatif tanpa melupakan prinsip integriti, kejujuran, adil dan bertanggungjawab. Buku teks ini juga padat dengan pelbagai aktiviti yang bersifat amali bagi mengukuhkan kefahaman tentang sesuatu topik.

Buku teks Seni Teater Tingkatan 2 ini merupakan kesinambungan bidang pembelajaran yang diperoleh oleh murid di tingkatan 1. Diharapkan dengan penyusunan kandungan yang menekankan pemahaman sesuatu konsep tanpa melupakan pengetahuan sedia ada murid, berserta cadangan aktiviti yang berunsur Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT), matlamat FPK yang mengimpikan murid dengan Kemahiran Abad Ke-21 akan terlaksana.

FOKUS BIDANG SENI TEATER TINGKATAN 2

LAKONAN

Mencipta watak dan perwatakan, berinteraksi dalam pelbagai situasi lakonan, mengimprovisasikan watak dan perwatakan dalam lakonan tanpa mengetepikan etika seorang pelakon sebelum, semasa dan selepas lakonan.

PENULISAN SKRIP

Menjana idea melalui latihan imaginasi, bercerita, dan seterusnya menghasilkan skrip satu adegan mengikut format penulisan skrip yang betul.

SINOGRAFI

Meneroka, mengenal pasti, merancang, melakar dan menghasilkan portfolio set dan *props* berdasarkan skrip.

APRESIASI TEATER

Meneroka, mengkaji, membincangkan, mengkritik dan membentangkan hasil dapatan kajian secara individu atau berkumpulan berkaitan teater moden (realisme) dan teater tradisional (makyung).

PENERANGAN IKON

1.1.1

Tajuk-tajuk yang dinyatakan berdasarkan Standard Pembelajaran dalam DSKP.



KATA KUNCI

Perkataan bermaklumat untuk menunjukkan isi dalam pembelajaran.



UJI MINDA

Aktiviti latihan untuk menguji kefahaman murid dalam sesuatu unit.



CERAH MINDA

Mengandungi istilah dan pengertiannya dalam konteks seni teater.



Nota Guru

Penerangan arahan atau cadangan aktiviti bagi membantu guru melaksanakan pengajaran dan pembelajaran.



OBJEKTIF

Objektif pembelajaran sesuatu tajuk.

RUJUK DVD



Bahan sokongan dalam bentuk salinan lembut yang dapat digunakan oleh murid untuk meningkatkan pemahaman tentang kandungan pembelajaran.



Soalan yang menilai keupayaan murid berfikir secara inovatif, kritis, kreatif dan berstrategi.



Rumusan tajuk setiap unit.



Maklumat tambahan yang berkaitan dengan kandungan pembelajaran. Maklumat tersebut dapat diimbis melalui alatan elektronik semasa yang mempunyai aplikasi *QR Reader*.

PRAKTIK

Cadangan aktiviti secara amali di dalam kelas untuk mengukur keberkesanan pengajaran dan pembelajaran yang diperolehi.



Praktik Watak



Praktik Improvisasi



Praktik *Blocking*



Praktik Skrip



Praktik Sinografi



Praktik Makyung



Praktik Realisme

UNIT 1

BIDANG LAKONAN



Pada akhir pembelajaran bidang ini, murid dapat:

1. Membina watak dan perwatakan secara individu dan berkumpulan.
2. Menggunakan kemahiran berkomunikasi untuk berinteraksi dalam pelbagai situasi dalam lakonan.
3. Menghuraikan etika pelakon sebelum, semasa dan selepas aktiviti lakonan.
4. Mengimprovisasikan watak dan perwatakan dalam lakonan secara berpasangan dengan:
 - menggunakan rangka cerita
 - menggunakan bunyi dan muzik
 - menggunakan objek
 - mengaplikasikan unsur lakon
5. Mengaplikasikan *blocking* dalam lakonan.



Bidang lakonan dipercayai bermula daripada amalan ritual. Hal ini dibuktikan oleh ahli antropologi berdasarkan lukisan dan imej yang terdapat pada dinding gua zaman kuno.

Secara evolusi, mengikut perkembangan kemajuan tamadun, amalan ini telah dipisahkan daripada ritual dan menghasilkan bentuk persembahan yang tersendiri.

Sejarah awal lakonan menjadi suatu bidang kerjaya bermula pada abad ke-5 Sebelum Masihi di Yunani. Pada zaman kegemilangan tamadun Yunani, teater telah mendapat tempat dalam masyarakat dan persembahan teater dianjurkan pada setiap tahun. Ramai tokoh teater telah lahir dan dikenali sehingga kini, antaranya Thespis yang dikatakan sebagai pelakon pertama di dunia.

Perkembangan teater di Yunani telah memberikan kesan besar kepada dunia teater hingga hari ini dan masih lagi dijadikan sebagai rujukan utama.



KATA KUNCI

- Watak
- Matlamat
- Sumber
- Dialog
- Aksi
- Vokal
- Fizikal
- Mental dan emosi
- Ekspresi
- *Memory recall*
- Peranan



Berikan pendapat anda tentang pernyataan di bawah.

Latihan persiapan diri watak bukan sahaja dikhususkan dalam bidang lakonan malah boleh diaplikasikan pada bidang-bidang lain.

1.1

WATAK DAN PERWATAKAN

DATUK RAHIM RAZALI

Abdul Rahim Mohd Razali dilahirkan di Batu Gajah, Perak pada 3 Julai 1939. Beliau mendapat pendidikan awal di Sekolah Anderson Ipoh. Beliau seterusnya melanjutkan pengajian di Universiti Melbourne, Australia. Beliau melibatkan diri dalam dunia lakonan sejak zaman persekolahan, iaitu pada tahun 50-an sebagai penulis skrip, pelakon dan pengarah. Pada tahun 1963, semasa di Melbourne, beliau telah menyertai Brighton Theatre Group dan diberikan peluang melakonkan watak Hamlet dalam “Hamlet”, iaitu sebuah drama terkenal karya William Shakespeare. Pada tahun 1972, beliau telah mementaskan teater muzikal karya Usman Awang berjudul “Uda dan Dara”. Sehingga kini, teater “Uda dan Dara” telah dijadikan sebagai rujukan untuk mengenali lebih dekat bentuk teater muzikal yang terawal di negara ini.



OBJEKTIF

Mengenal dan memahami watak dengan menyatakan biografi watak dan sifat-sifat watak serta dapat mendeskripsi peristiwa dan watak.

1.1.1

PENGENALAN WATAK DAN PERWATAKAN

Watak adalah salah satu elemen penting dalam teater. Watak merupakan individu pilihan yang dicipta oleh pengarang dalam cerita. Pengarang mewujudkan watak seperti kehidupan manusia biasa, mempunyai matlamat, ciri-ciri identiti diri, perasaan dan tingkah laku. Setiap watak beraksi apabila berhadapan dengan situasi yang dipengaruhi oleh unsur peristiwa di sesuatu tempat dan waktu tertentu.

Tugas membawa peranan watak ialah pelakon. Tanggungjawab atau peranan pelakon dalam sesebuah pementasan teater adalah untuk menzahirkan watak di ruang lakon. Pelakon perlu menyesuaikan ciri-ciri watak dan peristiwa yang berlaku. Oleh itu, sebelum memulakan aksi, pelakon perlu menguasai cerita dan menjadikannya sebagai sumber utama untuk merealisasikan watak. Watak yang berjaya akan dapat menyampaikan cerita melalui aksinya.



CERAH MINDA

Situasi

Keadaan tertentu yang dialami oleh watak semasa berhadapan dengan sesuatu peristiwa.



Gambar Foto 1.1 Pelakon perlu menguasai cerita untuk menghidupkan watak yang dibawa. (Pementasan teater “Patah Sayap Terbang Jua” arahan Othman Haji Zainuddin, di Auditorium Dewan Bandaraya Kuala Lumpur pada tahun 2005.)



Nota Guru

Nyatakan beberapa contoh cerita yang boleh disampaikan melalui sumber lisan dan bahan penulisan.



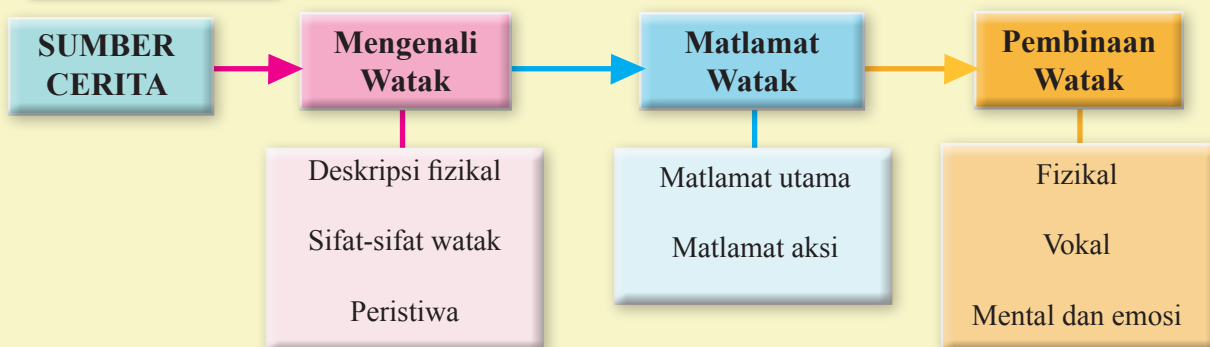
OBJEKTIF

Membina watak dengan menyusun aksi dan peristiwa yang menggabungkan elemen fizikal, vokal, mental dan emosi serta menerangkan sebab yang mengakibatkan tindakan dan matlamat watak.

1.1.2

MAKLUMAT WATAK

Maklumat watak dan peranan terkandung dalam cerita. Pelakon ditugaskan untuk mendapatkan maklumat dengan merujuk dialog dan arahan pentas. Rajah 1.1 menunjukkan peringkat-peringkat maklumat yang perlu diperoleh pelakon.



Rajah 1.1 Peringkat-peringkat maklumat yang perlu diperoleh pelakon.



CERAH MINDA

Arahan pentas

Keterangan aksi disampaikan penulis dalam skrip bagi menyatakan emosi dan pergerakan watak, di samping memberikan penjelasan tentang situasi dan keadaan persekitaran tempat aksi berlaku.



Gambar Foto 1.2 Kepelbagaian watak boleh dibina apabila pelakon mendapatkan maklumat daripada sumber cerita.

a. Mengenali Watak

Bagi mendapatkan maklumat watak, pelakon dikehendaki mengenali watak dengan menyediakan beberapa bentuk soalan seperti yang ditunjukkan dalam Gambar Foto 1.3.



CERAH MINDA

Watak merujuk:

Status dalam keluarga

Kedudukan individu dalam ahli keluarga seperti ayah, ibu, anak sulung, anak bongsu, bapa saudara, suami, isteri dan sebagainya.

Status dalam masyarakat

Fungsi individu dalam masyarakat seperti murid, guru, pengawas, ketua kampung, polis dan sebagainya.

i. Deskripsi fizikal

Pelakon perlu mengemukakan soalan “SIAPA SAYA?” untuk mengesan identiti watak, seperti nama, umur, jantina, bangsa, keadaan tubuh, status dalam masyarakat dan keluarga.

ii. Sifat-sifat watak

Soalan “SIAPA SAYA?” juga akan dapat menjelaskan keterampilan watak seperti pintar, cergas, aktif, pasif dan ceria. Selain itu, soalan ini juga membolehkan anda mengetahui sikap watak sama ada suka membantu, mudah bekerjasama atau boleh memahami perasaan orang lain.

Siapa saya?
Saya di mana? Bila?
Bagaimanakah saya
melakukannya?

iii. Peristiwa

Watak berada pada tempat dan masa yang tertentu ketika kejadian berlaku. Keadaan tempat dan masa akan mempengaruhi watak untuk beraksi. Tempat merujuk lokasi manakala masa pula merujuk waktu seperti jam, hari, siang, malam, cuaca dan sebagainya. Contoh peristiwa ialah menolong mangsa banjir atau membersihkan kawasan sekolah untuk memelihara alam sekitar. Soalan yang dikemukakan untuk mendapatkan maklumat ialah “SAYA DI MANA?” untuk tempat dan “BILA?” untuk masa.



Gambar Foto 1.3
Pelakon bertanyakan beberapa soalan untuk mengenali watak.



PRAKTIK WATAK #1

Berpandukan petikan skrip drama pentas dalam Rajah 1.2, lengkapkan maklumat watak yang terdiri daripada deskripsi fizikal, sifat watak dan peristiwa.

Skrip Drama Pentas

TIGA SEKAWAN

Oleh:

Halimi Mohamad Nor

(MAN dan MENG sedang asyik memancing di sebuah kolam ikan. Muthu sedang berkemas memasukkan barang ke dalam beg sambil matanya asyik melihat jam di tangan.)

MUTHU: Saya nak balik.

MENG *(sambil memerhati jam di tangan)*: Awal lagi, baru 5.30 petang.

MAN: Tunggulah sejam lagi.

MENG: Yalah. Kita tempah kolam ini untuk dua jam. Lambat lagi Muthu.

MUTHU: Saya tahu. Tapi kita keluar sejak pukul 2.00 tadi.

MAN: Hari ini Sabtu, esok tak sekolah.

MUTHU: Saya dah berjanji dengan ibu untuk pulang pukul 6.00 petang.

MENG: Ibu kamu dah tahu kita memancing di sini.

MAN: Tentu dia tak bimbangkan kamu, Muthu.

MUTHU: Kita tak boleh buang masa. Ingat, tahun hadapan PT3!

MENG: Tahun hadapan kita belajarlah bersungguh-sungguh.

MAN: Betul kata Muthu tu Meng. Sesal dahulu pendapatan, sesal kemudian tidak berguna.

(MENG menganggukkan kepala tanda bersetuju dengan MUTHU)

MUTHU *(sambil mengangkat beg)*: Maaf, saya pulang dahulu.

MENG: Tunggu! Terima kasih Muthu, kamu ingatkan saya. Saya pun dah berjanji dengan ibu.

MAN: Saya juga. Tadi kita datang bersama-sama, jadi balik pun bersama-sama. Ayuh, Meng kemas barang!


MENG: Saya dah sedia.

MUTHU: Ayuh, kita pulang bersama-sama!

Deskripsi watak

Muthu, Meng dan Man berusia 14 tahun

Jantina: lelaki

Status dalam keluarga: 


Status dalam masyarakat:
murid sekolah menengah
tingkatan 2

Siapa saya?

Sifat watak


Muthu: hobi memancing,
bersikap tegas, menghormati
ibu, bijak menasihati kawan
ke arah positif

Meng: suka membuang masa,
menghormati ibu


Man: 

Siapa saya?

Peristiwa

Kejadian: 

Masa: 

Tempat: 

Saya di mana?
Bilakah kejadian itu?

Rajah 1.2 Peringkat mengenali watak.



Nota Guru

Bimbing murid cara mengenal pasti setiap dialog dalam skrip bagi mendapatkan kata kunci untuk mendeskripsikan maklumat tentang watak, sifat watak dan peristiwa.

b. Matlamat Watak

Matlamat merupakan tujuan watak dalam cerita. Sebaik sahaja diberikan peranan, pelakon perlu mengenal setiap watak dan memahami keseluruhan cerita.



Cerah Minda

Aksi

Sesuatu yang difikirkan, dilakukan dan diucapkan oleh watak dalam sesebuah adegan.



Gambar Foto 1.4 Pelakon yang memahami matlamat akan menunjukkan penampilan watak yang berkesan.

Bagi mendapatkan matlamat watak, pelakon perlu bertindak dengan mengemukakan soalan seperti dalam Gambar Foto 1.5, iaitu “Apakah yang saya hendak?”, “Apakah yang saya lakukan?” dan “Mengapakah saya lakukan?”. Ketiga-tiga pertanyaan ini menunjukkan bahawa anda sudah merujuk sumber cerita untuk mencari matlamat watak.



Gambar Foto 1.5 Peringkat mengenal dan mencari matlamat watak.



PRAKTIK WATAK #2

Mencari Matlamat Watak

Bagi mengukuhkan kefahaman, mari kita lakukan aktiviti mencari matlamat watak dengan merujuk situasi seperti yang berikut:

- Anda sedang menunggu bas untuk ke sekolah.
- Anda sedang mencari buku rujukan di perpustakaan.
- Anda melakukan latihan projeksi vokal bersama-sama rakan dalam kelas lakonan.

Terdapat dua jenis matlamat watak sebagai asas kepada pembinaan watak seperti yang ditunjukkan dalam Rajah 1.3.



Rajah 1.3 Jenis-jenis matlamat watak.



Nota Guru

Bantu murid memberikan contoh-contoh matlamat yang mudah. Kemudian, minta murid melakukan aktiviti dengan mengemukakan tiga soalan seperti di atas.

i. Matlamat Utama

Setiap watak mempunyai matlamat utama untuk dicapai. Matlamat ini bersifat muktamad.



PRAKTIK WATAK #3

Menemukan Matlamat Utama

Baca petikan skrip drama pentas “Kembara Gunung Santubong”. Pilih salah satu watak dan jelaskan matlamat utama watak tersebut.

Skrip Drama Pentas

KEMBARA GUNUNG SANTUBONG

Oleh:

Halimi Mohamed Noh

(PRAVIT dan MAS sedang berbual pada waktu rehat berhampiran dengan kelas mereka. MAN mendengarkan sahaja.)

PRAVIT: Minggu hadapan cuti sekolah, kita berada di Gunung Santubong.

MAS: Saya amat teruja nak melihat keindahan alam semula jadi.

PRAVIT: Ya, di ketinggian 817 meter dari aras laut, tentulah saujana mata memandang.

MAS: Hebat ketua tingkatan kita ni berperibahasa.

PRAVIT: Sikit-sikit bolehlah. *(Mereka tertawa kecuali MAN.)*

MAS *(memandang MAN)*: Man, mengapa nampak tak ceria?

MAN: Maaf, saya tak dapat ikut.

MAS: Kenapa?

MAN: Saya memang nak pergi, tapi pada waktu itu ibu bapa saya pergi mengerjakan umrah.

Saya perlu menjaga adik-adik. Saya anak sulung.

MAS: Mintalah Pak Ngah kamu tengok-tengokkan mereka. Kita pergi pun dua hari sahaja.

MAN: Tak boleh, dia bekerja. Pada waktu malam saja dia akan bersama-sama kami.

PRAVIT: Ya, kami faham. Tapi... kami rasa tak seronok kalau awak tak ada bersama-sama.

MAN: Jangan risaukan saya, nanti kalau ada masa kita boleh pergi lagi.

(Pada masa yang sama CIKGU MIN datang menghampiri mereka. Perbualan terhenti.)

SEMUA: Salam sejahtera, cikgu.

CIKGU MIN: Terima kasih. Pravit, boleh saya minta tolong?

PRAVIT: Boleh, cikgu. Tak menjadi halangan.

CIKGU MIN: Letakkan notis ini di papan kenyataan. Kembara ke Gunung Santubong kita ditunda.

SEMUA: Mengapa cikgu?

CIKGU MIN: Kawasan di situ sedang dinaik taraf. Jadi, kita pergi bulan hadapan. Ambil notis ini.

(MAN, MAS dan PRAVIT tersenyum. Mereka berpandangan antara satu dengan lain.)

CIKGU MIN: Eh! Kenapa senyum-senyum ni?

PRAVIT: Tak ada apa-apa cikgu. Sekarang juga saya lekatkan notis ini.

Terima kasih cikgu, kami pergi dahulu.

CIKGU MIN *(kehairanan sambil menggarukan kepala.)*



Berdasarkan petikan dialog dalam skrip drama pentas “Kembara Gunung Santubong”, sejauh manakah peranan mental dan emosi mempengaruhi perubahan sikap watak?

ii. Matlamat Aksi

Setiap aksi watak, sama ada yang berdialog atau tanpa dialog adalah matlamat aksi. Matlamat aksi merujuk keinginan setiap watak dalam aksi. Matlamat aksi boleh ditemukan melalui dialog yang diucapkan oleh watak dan reaksi yang ditunjukkan oleh watak lain. Matlamat aksi juga boleh ditemukan melalui arahan pentas dalam skrip.



PRAKTIK WATAK #4

Menemukan Matlamat Aksi

Padankan dialog yang bertepatan dengan matlamat aksi setiap watak dengan merujuk dialog dalam skrip drama pentas “Kembara Gunung Santubong” pada halaman 9.

Matlamat Aksi



MAN

Matlamat aksi:

1. MAN: Saya memang nak pergi, tapi pada waktu itu ibu bapa saya mengerjakan umrah.
Matlamat aksi: Berasa serba salah untuk memberitahu rakan yang dia tidak dapat pergi bersama-sama.
2. MAN: Saya perlu menjaga adik-adik. Saya anak sulung.
Matlamat aksi: Menunjukkan rasa tanggungjawab kepada keluarga.
3. MAN: Tak boleh, dia bekerja. Pada waktu malam saja dia akan bersama-sama kami.
Matlamat aksi: Memberikan alasan kukuh kepada kawan kenapa tidak dapat pergi bersama-sama.
4. MAN: _____
Matlamat aksi: _____
5. MAN: _____
Matlamat aksi: _____



PRAVIT

Matlamat aksi:

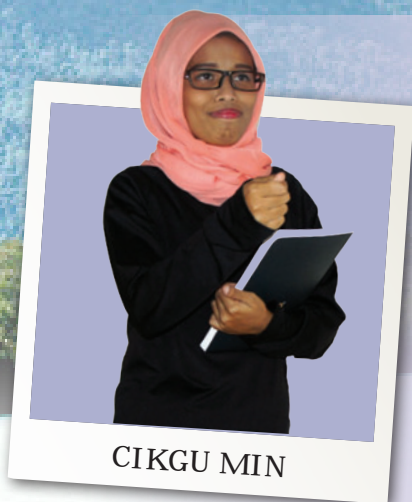
1. PRAVIT: Minggu hadapan cuti sekolah, kita berada di Gunung Santubong.
Matlamat aksi: Berasa teruja untuk ke Gunung Santubong.
2. PRAVIT: Ya, di ketinggian 817 meter dari aras laut.
Matlamat aksi: Memberikan informasi kepada kawan-kawan.
3. PRAVIT: _____
Matlamat aksi: _____
4. PRAVIT: _____
Matlamat aksi: _____
5. PRAVIT: _____
Matlamat aksi: _____

Matlamat aksi:

1. MAS: Saya amat teruja nak melihat alam semula jadi.
Matlamat aksi: Berasa amat teruja.
2. MAS: Hebat ketua tingkatan kita berperibahasa.
Matlamat aksi: Memuji Pravit.
3. MAS: Man, mengapa nampak tak ceria?
Matlamat aksi: Berasa hairan melihat sikap Man.
4. MAS: _____
Matlamat aksi: _____
5. MAS: _____
Matlamat aksi: _____



MAS



CIKGU MIN

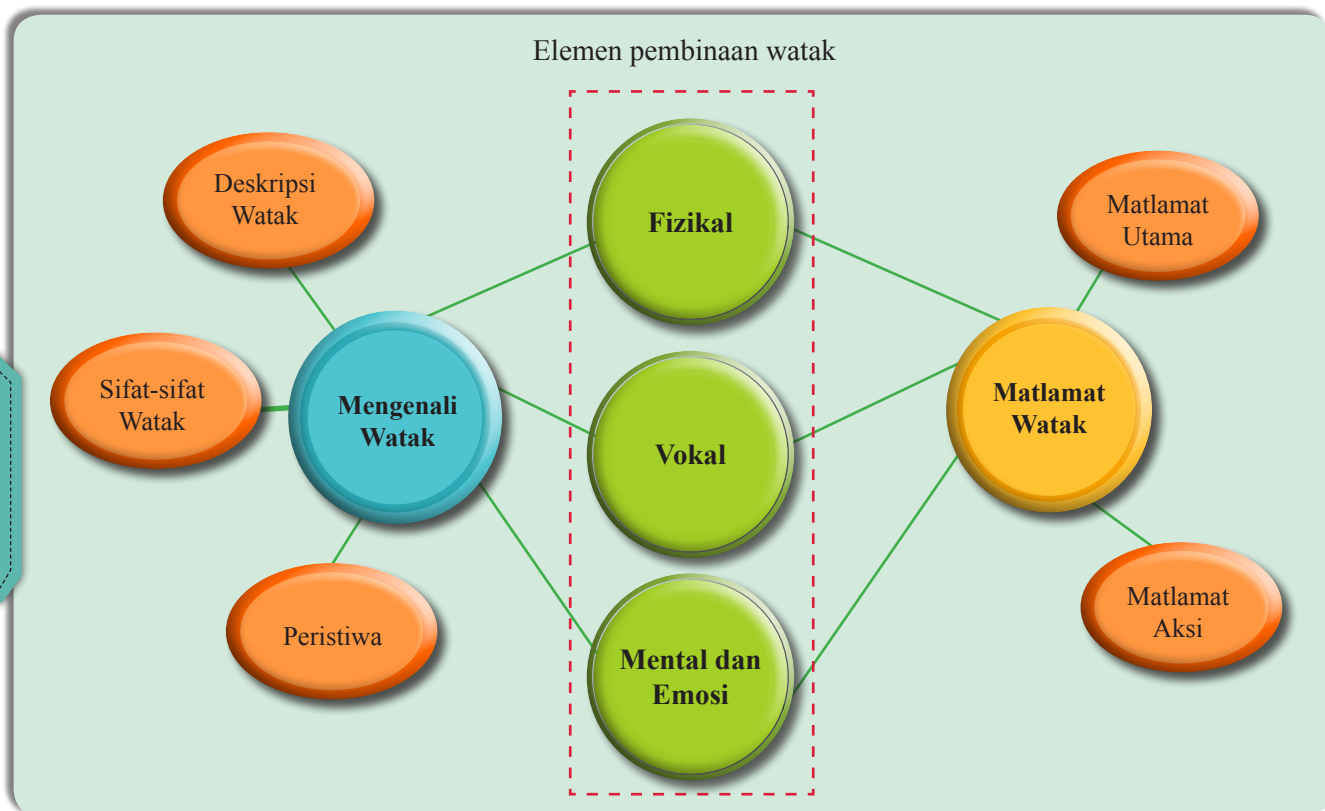
Matlamat aksi:

1. Cikgu MIN: Pravit, saya minta tolong sedikit.
Matlamat aksi: Meminta Pravit meletakkan notis.
2. Cikgu MIN: Kembara ke Gunung Santubong kita ditunda.
Matlamat aksi: Memberikan makluman terkini.
3. Cikgu MIN: _____
Matlamat aksi: _____
4. Cikgu MIN: _____
Matlamat aksi: _____
5. Arahan pentas: _____
Matlamat aksi: _____

c. Pembinaan Watak

Pembinaan watak bermula pada peringkat mengenali watak dan mencari matlamat watak. Kedua-dua peringkat berperanan penting memindahkan watak dalam bentuk aksi untuk diadaptasi menggunakan elemen pembinaan watak, iaitu fizikal, vokal serta mental dan emosi. Rajah 1.4 menunjukkan perkaitan antara peringkat mengenali watak dan matlamat watak dalam pembinaan watak.

Elemen pembinaan watak



Rajah 1.4 Perkaitan antara peringkat mengenali watak dan mencari matlamat watak dalam pembinaan watak.



CERAH MINDA

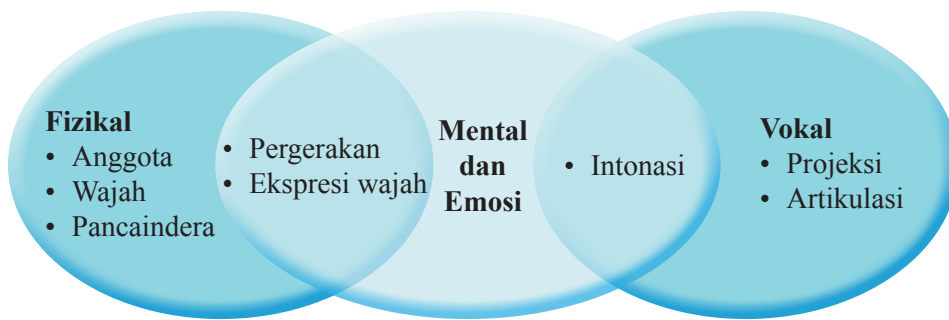
Adaptasi

Melakukan penyesuaian daripada sumber cerita untuk dipindahkan dalam bentuk aksi yang dilakukan.

Pada peringkat mengenali watak dan mencari matlamat watak, pelakon perlu merasakan seolah-olah mereka berhadapan dengan kejadian sebenar. Elemen pembinaan watak, iaitu elemen fizikal dan vokal dapat ditunjukkan secara nyata manakala elemen mental dan emosi pula hanya boleh terkesan melalui elemen fizikal (pergerakan dan ekspresi wajah) dan vokal (intonasi). Rajah 1.5 menunjukkan elemen mental dan emosi terkandung dalam elemen fizikal dan vokal.



Apakah manfaat yang diperoleh pelakon dalam melakukan kajian pembinaan watak?



Rajah 1.5 Elemen mental dan emosi terkandung dalam elemen fizikal dan vokal.

i. Elemen Fizikal

Pelakon boleh menjelmakan elemen fizikal dalam pembinaan watak dengan melibatkan pergerakan anggota tubuh, ekspresi wajah dan pancaindera. Setiap pergerakan mesti disokong dengan alasan yang bertepatan dengan matlamat watak. Berpandukan petikan skrip drama pentas “Kembara Gunung Santubong”, Gambar Foto 1.6 di bawah menggambarkan antara bentuk elemen fizikal yang bertepatan dengan matlamat watak.



CERAH MINDA

Ekspresi

Pelahiran maksud perasaan melalui kata-kata, air muka atau gerak-geri.

Pergerakan Cikgu Min menghampiri murid menyebabkan perbualan Pravit, Man dan Mas terhenti.



Ekspresi wajah terperanjat dengan perkhabaran Cikgu Min yang menunda lawatan mereka ke Gunung Santubong.

Gambar Foto 1.6 Pelakon menggunakan pergerakan dan ekspresi wajah untuk menunjukkan matlamat watak.

ii. Elemen Vokal

Elemen vokal pula sebagai alat untuk menyampaikan maklumat dalam dialog. Terdapat dua perkara utama yang perlu diperhatikan, iaitu projeksi dan artikulasi. Dari sudut projeksi, penyampaian vokal perlulah dapat didengari oleh keseluruhan penonton yang hadir. Dari sudut artikulasi pula, pelakon perlu menyampaikan sebutan perkataan yang bertepatan dengan maksud perkataan itu diujarkan. Bagi mencapai maksud tersebut, perkataan dalam dialog perlu diujarkan dengan intonasi suara yang betul, contohnya intonasi untuk mengajukan soalan, berasa terkejut, menyatakan kegembiraan, kebimbangan dan sebagainya.



Nota Guru

Rujuk kembali DVD tingkatan 1 dan laksanakan aktiviti olah tubuh, latihan vokal dan permainan teater sebagai persiapan awal kepada murid untuk meningkatkan keyakinan dalam aktiviti pembinaan watak.



PRAKTIK WATAK #5

Lengkapkan dialog yang sesuai dengan reaksi yang dinyatakan. Intonasikan dialog tersebut dengan berbandukan ekspresi wajah dalam gambar foto yang disediakan.



1. Tersinggung



2. Gembira



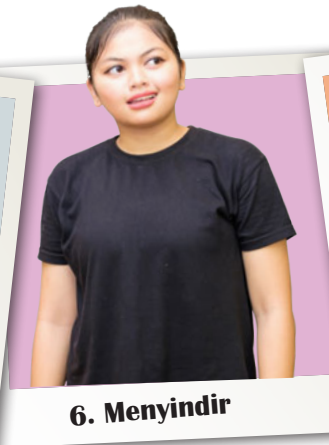
3. Takut



4. Stres



5. Marah



6. Menyindir



7. Mengharap

Bil.	Reaksi	Dialog
1	Tersinggung	
2	Gembira	Hore, esok cuti!
3	Takut	Ngerinya!
4	Stres	
5	Marah	
6	Menyindir	
7	Mengharap	



Jelaskan perkaitan antara intonasi (vokal), ekspresi wajah dan reaksi.

iii. Elemen Mental dan Emosi

Apabila pelakon berjaya menjelmakan elemen fizikal dan vokal dalam pembinaan watak, elemen mental dan emosi secara tidak langsung akan turut terkesan. Elemen mental dan emosi boleh dijelmakan dalam pembinaan watak apabila pelakon dapat menjawab soalan yang berikut:

Soalan 1: “Apakah yang akan saya lakukan jika kejadian itu berlaku kepada saya?”

Soalan ini melibatkan deskripsi fizikal watak seperti jantina, usia, masa dan tempat kejadian. Soalan ini juga menggambarkan aksi dan perlakuan watak secara fizikal seperti berjalan dan menggerakkan tubuh.

Soalan 2: “Apakah perasaan yang saya alami?”

Soalan ini melibatkan elemen mental dan emosi yang dirasakan seperti rasa simpati, empati, gembira dan sedih.



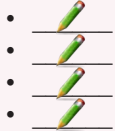
PRAKTIK WATAK #6

Gambar Foto 1.7 memperlihatkan watak kanak-kanak dan watak orang tua yang hendak melintas jalan. Sekiranya anda diberikan tugas memegang salah satu watak, bagaimanakah perancangan anda untuk membina watak tersebut daripada situasi sebelum, semasa dan selepas melintas jalan? Lengkapkan ruang kosong yang disediakan untuk memperjelas watak yang anda bina dari aspek fizikal, mental dan emosi.

Watak Kanak-kanak

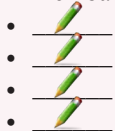
1. Andainya berlaku kepada saya:

- Berumur 14 tahun, bersopan santun
- Melihat seorang tua ingin melintas jalan tidak menggunakan lintasan belang



2. Perasaan yang saya alami:

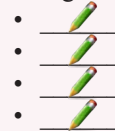
- Ingin menghampiri orang tua
- Ingin menyapa orang tua
- Ingin memimpin orang tua dengan berhati-hati
- Berasa bangga kerana membantu



Watak Orang Tua

1. Andainya berlaku kepada saya:

- Berumur 80 tahun, berjalan lambat
- Ingin melintas jalan



2. Perasaan yang saya alami:

- Berasa bimbang akan keselamatan
- Memberikan senyuman dan menganggukkan kepala
- Berasa diri disayangi



Gambar Foto 1.7 Watak kanak-kanak dan watak orang tua.

Kaedah Memory Recall

Memory recall merupakan kaedah yang digunakan oleh pelakon sebagai pengganti kejadian yang hampir sama dengan situasi watak dalam lakonan. Melalui kaedah *memory recall*, pelakon perlu menyenaraikan aksi yang berkaitan untuk dipadankan dengan situasi yang pernah dirasai atau dialami. Jadual 1.1 menunjukkan penyusunan aksi dengan merujuk watak kanak-kanak dan orang tua.

Jadual 1.1 Pembinaan watak kanak-kanak dan orang tua dengan kaedah *memory recall*.

Watak Kanak-kanak	Kaedah Memory Recall	Watak Orang Tua
<p>Nama: </p> <p>Umur: 14 tahun / Pengawas sekolah</p> <p>Sifat: Cergas</p> <p>Peristiwa: Melihat orang tua melintas jalan tidak menggunakan lintasan belang</p>	<ul style="list-style-type: none"> Pernah melihat rakan membantu orang kurang upaya melintas jalan. (Pengganti pengalaman yang pernah dilalui.) Pernah menonton filem melihat orang tua yang lanjut usia. (Pengganti pengalaman yang pernah dilalui.) Pernah bertugas sebagai pengawal lalu lintas semasa sukan tahunan sekolah. (Pengganti pengalaman yang pernah dilalui.) 	<p>Nama: </p> <p>Umur: 80 tahun</p> <p>Sifat: Berjalan lambat</p> <p>Peristiwa: Melintas jalan</p>
<p>Bilakah berlaku?</p> <p>Pada waktu tengah hari, cuaca panas terik</p>	<ul style="list-style-type: none"> Pernah membaca novel, kehidupan manusia yang berada di padang pasir. (Mengaitkan reaksi berhadapan dengan cuaca.) Selalu berjalan dalam cuaca panas semasa pulang dari sekolah. (Mengaitkan reaksi berhadapan dengan cuaca.) 	<p>Bilakah berlaku?</p> <p>Pada waktu tengah hari, cuaca panas terik</p>
<p>Apakah matlamat anda?</p> <p>Ingin membantu orang tua melintas jalan</p>	<ul style="list-style-type: none"> Pernah membantu ayah dan ibu mengemas rumah untuk sambutan hari raya. (Mengaitkan aksi kemesraan bersama dengan orang tua.) Pernah mendapat rawatan patah kaki. (Mengaitkan aksi cara berjalan berhati-hati.) 	<p>Apakah matlamat anda?</p> <p>Berusaha berjalan berhati-hati untuk melintas jalan</p>
<p>Apakah yang anda lakukan?</p> <p>Memimpin tangan orang tua yang berjalan lambat</p>	<ul style="list-style-type: none"> Saya berasa begitu simpati dan kasihan terhadap nasibnya. (Mengaitkan emosi rasa kasihan.) Ibu kerap memimpin tangan saya semasa berjalan-jalan. (Mengaitkan emosi rasa ada orang yang menyayangi.) 	<p>Apakah yang anda lakukan?</p> <p>Dipimpin tangan untuk berjalan</p>



PRAKTIK WATAK #3

RUJUK DVD



Kongsikan *memory recall* anda sendiri untuk membina watak kanak-kanak dan watak orang tua seperti situasi dalam Jadual 1.1.



Nota Guru

Bimbing murid melakukan simulasi berdasarkan peristiwa yang dicadangkan, atau mencari peristiwa-peristiwa lain yang sesuai untuk mengukuhkan kefahaman *memory recall*.



PRAKTIK WATAK #8

Berpandukan petikan dialog dalam skrip drama pentas “Rahsia Otak”, bentuk sebuah kumpulan mengikut jumlah watak yang terlibat. Tugas setiap kumpulan adalah seperti yang berikut:

- Baca dan fahami petikan dialog.
- Berikan deskripsi watak, sifat-sifat watak dan latar peristiwa yang berlaku.
- Nyatakan matlamat utama.
- Bina persoalan untuk menerangkan matlamat aksi watak.
- Bina jadual kaedah *memory recall*.
- Lakukan latihan pembinaan watak di bawah seliaan guru atau jurulatih.
- Tunjukkan watak anda dalam bentuk persembahan.
- Minta komen daripada rakan dan guru untuk mengesan kelemahan dan kekuatan watak yang telah dibina.

Skrip Drama Pentas

RAHSIA OTAK

Oleh:

Halimi Mohamed Nor

(MAN dan MENG sedang duduk berbincang di luar perpustakaan. MUTHU berdiam diri seperti dalam keadaan kepenatan.)

MAN: Baiklah, mari kita mulakan.

MENG: Bahan-bahan dah saya sediakan. Semuanya ada dalam komputer riba ni. Dah saya buat dalam *Power Point*.

MAN: Kamu memang hebat, Meng. Murid tingkatan 2 Alaf-21. Saya bawa buku “Sejarah Kemerdekaan Negara” saja.

MENG: Kamu memang ulat buku, mudahlah kita dapatkan fakta. Jadi, kamu juga orang hebat.

(Sama-sama ketawa, mereka hairan melihat MUTHU yang kelihatan tidak ceria.)

MAN: Muthu, kenapa ni?

MUTHU: Saya letih. Tak sempat mencari bahan. Pagi tadi ada latihan olahraga. Lepas makan tengah hari saya siapkan kerja sekolah. Tak sempat untuk berehat. Maafkan saya, ya.

MENG: Jangan bimbang, kalau tiada bahan pun tak mengapa. Yang penting, kita sama-sama berbincang. *(MUTHU seperti tidak selesa.)*

MAN *(memujuk MUTHU)*: Kita berkawan sejak darjah satu lagi. Dahlah sekelas, kita sama-sama wakil sekolah dalam pertandingan ni.

(MUTHU hanya tersenyum.)

MAN *(memandang sambil memujuk MUTHU)*: Awak dengar saja dahulu. Kalau ada idea, awak boleh beri pandangan.

MUTHU *(risau)*: Badan saya penat. Bagaimana otak nak berfikir? Perbahasan itu esok.

MENG *(berfikir seketika)*: Kamu ingat tak apa yang Cikgu Mi beritahu fasal rahsia otak?

MAN: Fasal ahli sains anatomi buat kajian tentang keupayaan otak manusia. Itukah, Meng?

MUTHU: Ya saya ingat! Hasil kajian, otak tidak akan terpengaruh untuk penat walaupun keadaan fizikal manusia penat.

MAN: Otak tidak akan berfungsi jika manusia tidak mengaktifkannya dengan berfikir.

MUTHU: Ya, otak akan menjadi semakin segar dan aktif jika sering berfikir secara positif.

MENG: Hasilnya otak akan mempengaruhi emosi seseorang untuk menjadi lebih positif. Jadi, Muthu?

MUTHU: Ya. Positif. *(Sama-sama ketawa.)* Apa tajuk perbahasan kita, Meng?

MENG: “Bahasa Melayu Teras Perpaduan Bangsa Malaysia”. Kita sebagai pencadang.

MAN: Jangan buang masa, ayuh kita mulakan!

(Semua memulakan perbincangan.)



Nota Guru

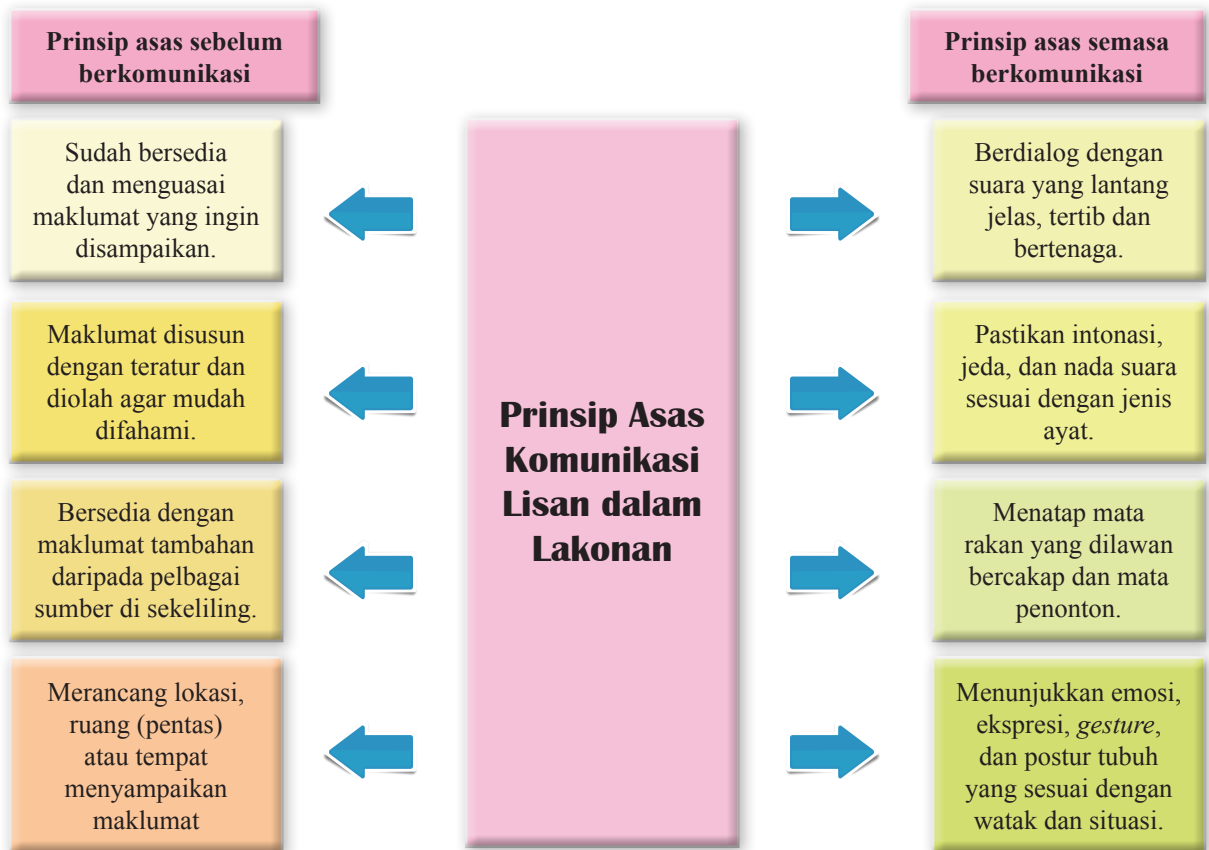
Galakkan murid melakukan pemerhatian persekitaran berkaitan peristiwa yang berlaku atau tonton pertandingan perbahasan dalam bentuk rakaman sebagai aura untuk merasakan situasi sebenar.

Komunikasi bermaksud proses menyampaikan maklumat oleh satu pihak kepada pihak yang lain. Maklumat yang disampaikan adalah dalam bentuk penceritaan. Komunikasi berlaku dalam dua keadaan, iaitu komunikasi sesama watak semasa beraksi dan komunikasi antara watak yang beraksi dengan penonton. Pelakon sebagai penyampai maklumat perlu mempunyai kemahiran dalam berkomunikasi. Dalam lakonan, komunikasi terbahagi kepada dua, iaitu:

- a. Komunikasi lisan
- b. Komunikasi bukan lisan

a. Komunikasi Lisan

Komunikasi secara lisan ialah menggunakan percakapan (unsur suara) dalam bentuk dialog. Komunikasi lisan melibatkan prinsip-prinsip asas seperti yang ditunjukkan dalam Rajah 1.6.



Rajah 1.6 Prinsip asas komunikasi lisan dalam lakonan.

b. Komunikasi Bukan Lisan

Komunikasi bukan lisan ialah maklumat yang disampaikan menggunakan unsur fizikal dalam bentuk gerak dan isyarat anggota badan seperti tangan, kaki, ekspresi wajah, gerak tubuh, lontaran suara serta kontak mata yang bermesej. Komunikasi bukan lisan dibahagikan kepada tiga, iaitu:

- i. Komunikasi melalui mental, emosi dan ekspresi wajah
- ii. Komunikasi melalui gerak dan isyarat
- iii. Komunikasi melalui bunyi

i. Komunikasi Melalui Mental, Emosi dan Ekspresi Wajah

Komunikasi melalui mental, emosi dan ekspresi wajah ialah komunikasi menggunakan ekspresi wajah dan emosi watak yang bermula dengan arahan situasi yang difikirkan oleh watak. Dalam lakonan, mental dan emosi berfungsi menjelaskan perasaan watak yang digambarkan melalui ekspresi dan memek muka.

ii. Komunikasi Gerak dan Isyarat

Komunikasi gerak dan isyarat merupakan kaedah menyampaikan mesej melalui gerakan fizikal anggota badan. Gerakan dilakukan berdasarkan keperluan dan maksud situasi yang ingin disampaikan dalam persembahan. Antara gerak isyarat yang sering dilakukan dalam lakonan ialah pergerakan isyarat biasa, pergerakan kreatif dan pergerakan berdasarkan peniruan.

Pergerakan Isyarat Biasa

Pergerakan isyarat biasa ialah pergerakan dalam lakonan yang menggambarkan situasi dan aktiviti harian. Contoh pergerakan isyarat biasa dalam lakonan ialah isyarat berhenti.



Gambar Foto 1.8 Isyarat berhenti merupakan contoh pergerakan isyarat biasa.

Pergerakan Kreatif

Pergerakan kreatif ialah pergerakan yang dicipta khusus menggunakan daya imaginasi pelakon. Pergerakan kreatif bersifat gerakan bebas dan diolah menggunakan pola lantai serta disesuaikan dengan maksud cerita. Dalam sesetengah keadaan, idea pergerakan kreatif diperoleh melalui bunyi muzik atau irama tertentu. Tarian dan pergerakan seni bela diri juga boleh digolongkan sebagai pergerakan kreatif dalam lakonan. Contoh pergerakan kreatif dalam lakonan ialah pergerakan kreatif gaya bebas.



Gambar Foto 1.9 Pergerakan kreatif gaya bebas ialah contoh pergerakan kreatif.

Pergerakan Berdasarkan Peniruan

Pergerakan berdasarkan peniruan ialah sejenis pergerakan yang dilakukan dengan cara meniru aksi-aksi alam sekitar dan sebagainya. Pergerakan berdasarkan peniruan terhadap alam sekitar sering kali digunakan dalam melakonkan watak-watak bukan manusia. Watak-watak seumpama ini akan menyampaikan mesejnya melalui gerakan-gerakan yang disesuaikan mengikut situasi, tempo dan jalan cerita. Contoh pergerakan berdasarkan peniruan ialah pergerakan haiwan dan pergerakan angin.



Gambar Foto 1.10 Pergerakan angin dan pergerakan haiwan ialah contoh pergerakan berdasarkan peniruan.

iii. Komunikasi Melalui Bunyi

Komunikasi melalui bunyi ialah sejenis komunikasi yang dilakukan melalui bunyi-bunyian sama ada melibatkan peti suara ataupun bunyi daripada peralatan yang digunakan oleh pelakon. Bunyi yang dihasilkan akan menjelaskan kepada penonton maksud bunyi tersebut dikeluarkan. Contoh komunikasi melalui bunyi ialah batuk dan berdehem.



Gambar Foto 1.11 Aksi berdehem, berbisik dan ketawa kecil ialah contoh komunikasi melalui bunyi dalam lakonan.



PRAKTIK WATAK #9

Bina satu kumpulan yang terdiri daripada tiga hingga lima orang. Sediakan satu persembahan pendek. Dalam persembahan itu, wujudkan elemen komunikasi secara lisan dan bukan lisan. Lagu atau elemen muzik digalakkan dalam persembahan ini. Anda bebas memilih apa-apa sahaja tema yang bermesej positif.

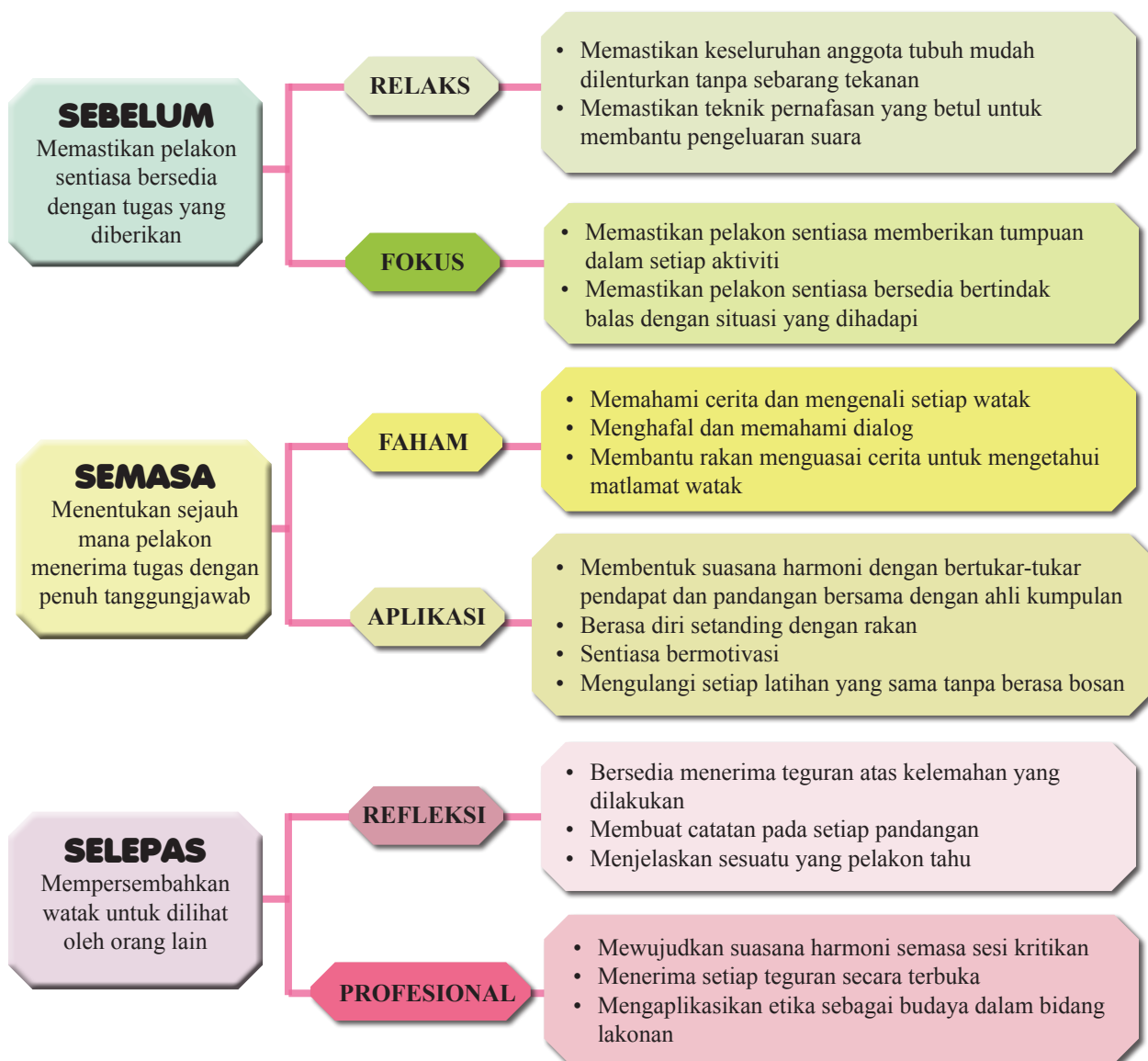


OBJEKTIF

Menghuraikan etika dalam lakonan.

1.1.4 ETIKA PELAKON DALAM PEMBINAAN WATAK

Pembinaan watak dalam lakonan merupakan suatu proses kerja yang memerlukan setiap individu melibatkan diri secara beriltizam dalam menangani siri-siri latihan yang dilakukan. Satu garis panduan telah ditetapkan dan perlu dipraktikkan sehingga dapat membentuk etika pelakon. Rajah 1.7 menunjukkan garis panduan etika pelakon dalam pembinaan watak.



Rajah 1.7 Garis panduan etika pelakon dalam pembinaan watak.

1.2

IMPROVISASI DALAM WATAK DAN PERWATAKAN

Improvisasi membolehkan pelakon membina imaginasi menggunakan pelbagai sumber.



Gambar Foto 1.12 Pembinaan watak dimulai dengan penerokaan imaginasi melalui improvisasi.

1.2.1 IMPROVISASI DALAM PEMBINAAN WATAK

Improvisasi ialah aktiviti teras dalam latihan lakonan sebagai persiapan pembinaan watak. Aktiviti ini memberikan ruang kepada pelakon untuk meneroka imaginasi menggunakan sumber yang disediakan seperti rangka cerita, bunyi dan objek untuk diaplikasikan dengan menggunakan unsur lakon secara spontan.

OBJEKTIF

Mengimprovisasikan watak dan perwatakan dalam lakonan secara berpasangan dengan menggunakan:

- rangka cerita
- bunyi dan muzik
- objek
- unsur lakon

Dalam improvisasi, pelakon akan melalui tiga peringkat, iaitu matlamat, halangan dan perlakuan. Semua peringkat ini ditunjukkan dalam Rajah 1.8.

Matlamat

Pelakon perlu memahami matlamat berdasarkan arahan yang diberikan sebelum memulakan improvisasi. Memahami matlamat akan menjadikan improvisasi dapat dijalankan dengan lancar. Contohnya, anda diberikan sebiji bola dan diarahkan untuk melakukan pelbagai aksi dengan menggunakan bola tersebut. Oleh itu, untuk mencapai matlamat tersebut, anda akan mengemukakan soalan, “**Apakah yang hendak saya lakukan?**”



Halangan

Halangan merujuk sesuatu yang mengganggu matlamat pelakon dalam improvisasi tersebut, seperti kesukaran memulakan gerak atau memulakan dialog. Selain itu, halangan daripada teman lakon juga menyebabkan gangguan untuk pelakon memberikan reaksi. Soalan halangan yang boleh dikemukakan ialah “**Bagaimanakah cara untuk saya melakukannya?**”



Perlakuan

Perlakuan yang ditunjukkan oleh watak untuk mencapai matlamat dan menangani halangan melalui aplikasi elemen fizikal, vokal, serta mental dan emosi.

Rajah 1.8 Peringkat-peringkat improvisasi.



Contoh peringkat-peringkat improvisasi dalam pembinaan watak dan perwatakan menggunakan objek (bola) ditunjukkan dalam Rajah 1.9.



Rajah 1.9 Contoh peringkat improvisasi dalam pembinaan watak dan perwatakan menggunakan objek (bola).



Nota Guru

Nyatakan kepada murid bahawa ketika melakukan improvisasi, sebagai pelakon, mereka perlu bersikap terbuka dan bersedia menerima sesuatu perkara di luar dugaan, mereka harus beranggapan sedang menjalankan eksperimen dan jangan memikirkkan kegagalan kerana pengakhiran cerita tidak dapat dipastikan.

1.2.2 BAHAN SUMBER IMPROVISASI

Kemahiran improvisasi menjadikan pelakon mampu memberikan reaksi imaginasi untuk membentuk suatu gambaran peristiwa yang diaplikasi menggunakan unsur lakon. Imaginasi dapat diaktifkan dengan menggunakan bahan sumber untuk menghasilkan improvisasi. Rajah 1.10 menunjukkan bahan sumber improvisasi yang diaplikasi dengan menggunakan unsur lakon.



Rajah 1.10 Sumber improvisasi yang diaplikasi dengan menggunakan unsur lakon.



CERAH MINDA

Imaginasi

Idea yang dibayangkan dalam pemikiran berupa imej visual kemudiannya dipindahkan dalam bentuk perbuatan yang sesuai dengan aksi.

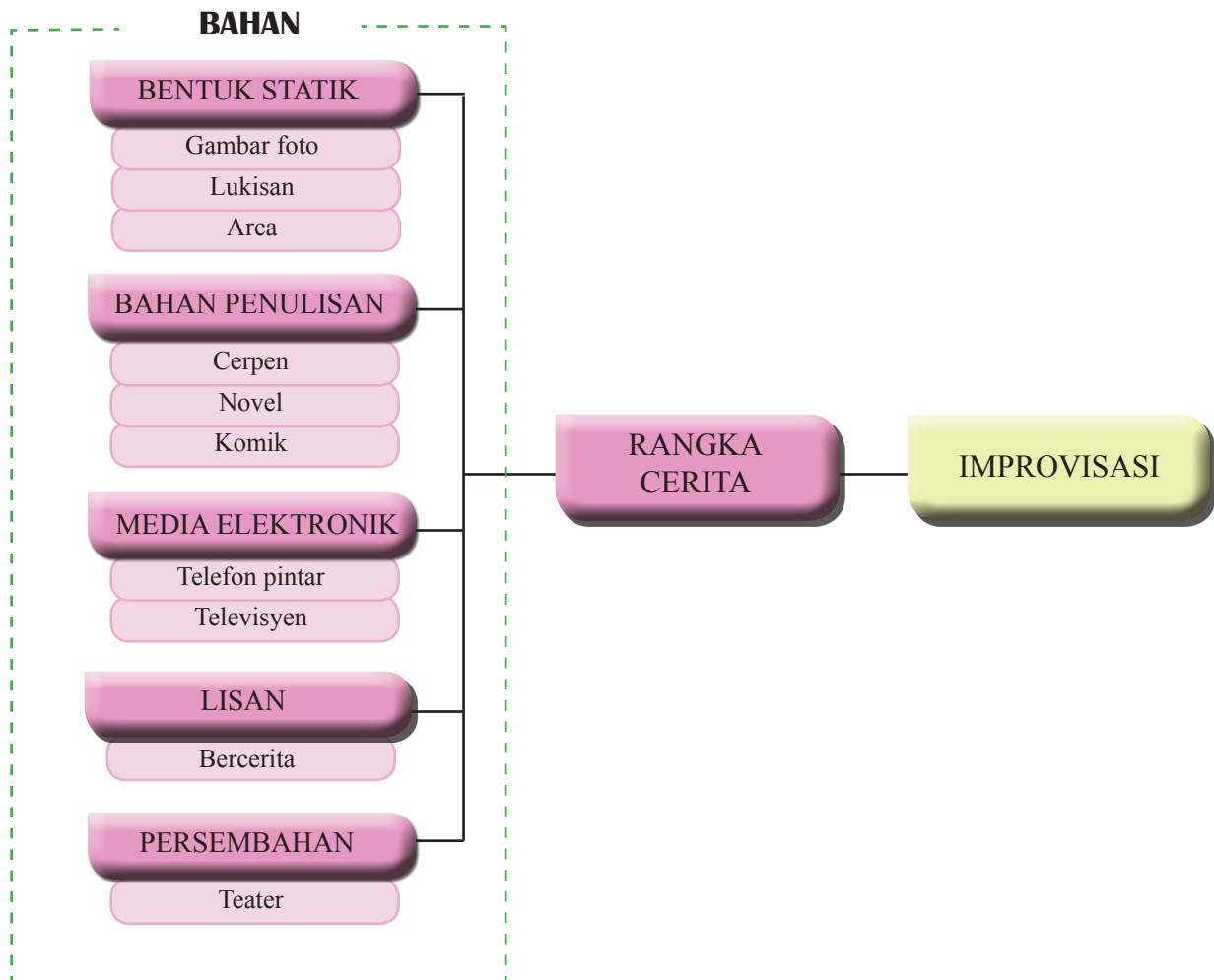


PRAKTIK IMPROVISASI # I

Bincangkan etika improvisasi yang telah anda pelajari di tingkatan 1.

a. Improvisasi Watak dan Perwatakan Menggunakan Rangka Cerita

Rangka cerita merupakan tulang belakang sesebuah cerita yang disampaikan dalam bentuk naratif. Terdapat lima bentuk bahan yang boleh digunakan untuk membina rangka cerita dalam improvisasi, seperti ditunjukkan dalam Rajah 1.11.



Rajah 1.11 Bahan untuk membina rangka cerita dalam improvisasi.



PRAKTIK IMPROVISASI #2

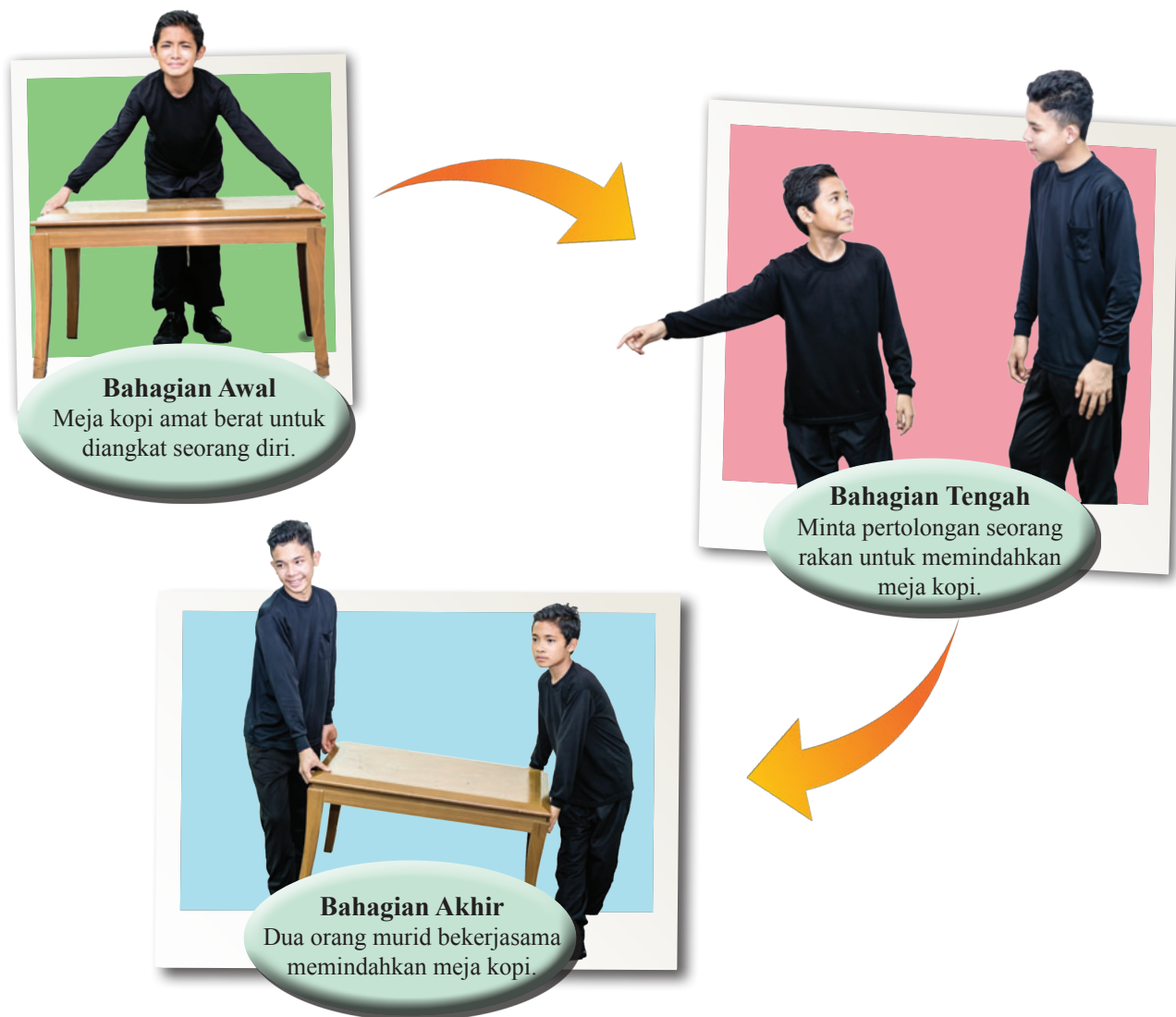
Rujuk DVD



Nyatakan cara pembinaan rangka cerita, iaitu bahagian awal, tengah dan akhir seperti yang telah anda pelajari di tingkatan 1.

Bentuk Statik: Gambar Foto

Perkara utama dalam membina rangka cerita berdasarkan gambar foto adalah dengan melihat imej-imej yang tertera, terutama yang berbentuk gambaran aksi. Rajah 1.12 menunjukkan kaedah yang digunakan untuk membentuk rangka cerita berdasarkan gambar foto.



Rajah 1.12 Contoh improvisasi menggunakan bahan rangka cerita berdasarkan gambar foto.



PRAKTIK IMPROVISASI #3

Berpandukan Rajah 1.12, analisis peringkat improvisasi dan lakukan improvisasi menggunakan gambar foto sebagai rangka cerita.



Nota Guru

Aktiviti improvisasi watak bersumberkan gambar foto boleh dilakukan di luar kelas untuk memberikan peluang kepada murid membuat pengamatan dan melihat pengalaman kehidupan sebenar untuk diaplikasikan dalam improvisasi.

Bahan Penulisan

Bagi membina rangka cerita berdasarkan bahan penulisan, anda boleh memilih sama ada cerita rakyat, sketsa pendek atau cerpen yang mudah. Fahamkan perjalanan cerita dan bina rangka cerita berdasarkan cerita tersebut. Kemudian, lakukan improvisasi secara berpasangan. Sampaikan cerita secara bergilir-gilir. Pelakon pertama perlu menyebut sehingga habis ayatnya diikuti dengan ayat pelakon kedua. Pastikan setiap ayat yang dibina mempunyai perkaitan dengan ayat sebelumnya. Rajah 1.13 menunjukkan contoh improvisasi berpasangan berdasarkan cerita rakyat dari Sabah berjudul “Bobolian”.



CERAH MINDA

Cerita rakyat

Sastera hasil tinggalan nenek moyang yang tidak diketahui penciptanya dan dianggap sebagai kepunyaan bersama.

Sketsa

Karangan atau lakonan pendek yang menggelikan hati.

1

Pelakon A

Pada suatu hari yang cerah, Bobolian pergi memancing. Ikan begitu banyak, dan ada ikan yang kulitnya mengelupas. Dia takut dan ingin pulang.

2

Pelakon B

Ikan yang kulitnya mengelupas meminta tolong daripada Bobolian dan berjanji akan membalas budinya. Ikan mengajar mantera sehingga Bobolian menghafalnya.

3

Pelakon A

Bobolian membaca dengan lantang sambil berlari-lari. Loceng yang dipakai pada lengannya berbunyi-bunyi. Tiba-tiba, ikan yang kulit mengelupas itu serta-merta sembuh.

4

Pelakon B

Apabila pulang ke rumah, Bobolian terperanjat melihat kulit anaknya mengelupas. Dia mengulangi membaca mantera tadi. Dia terkejut kerana kulit anak-anaknya serta-merta sembuh.



Rajah 1.13 Contoh improvisasi berpasangan menggunakan bahan rangka cerita berdasarkan cerita rakyat.



Imbas Saya



PRAKTIK IMPROVISASI #4

Pilih mana-mana contoh cerita rakyat. Berpandukan cerita yang dipilih, lakukan improvisasi secara berpasangan menggunakan bahan penulisan sebagai rangka cerita.

Bagi membina rangka cerita bersumberkan media elektronik, bahan persembahan berbentuk naratif biasanya digunakan. Bahan ini akan dipaparkan melalui media elektronik dan peranti pintar.



PRAKTIK IMPROVISASI #5

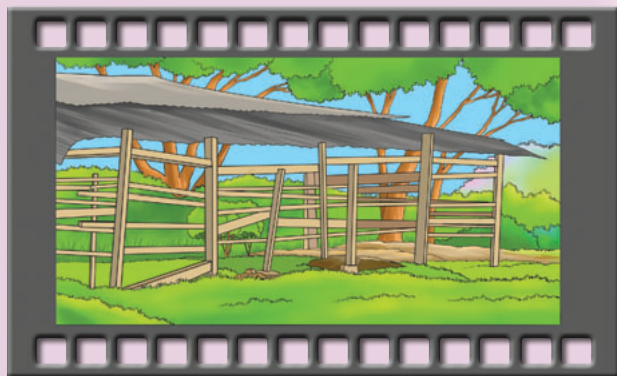
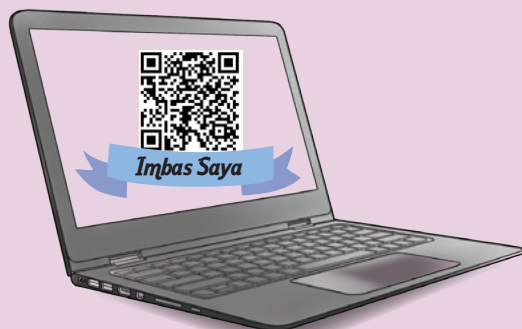
Imbas *QR Code* dalam Rajah 1.14 menggunakan telefon pintar dan lakukan improvisasi berdasarkan cerita yang ditayangkan.

Tajuk: Gagal

Pengarah: Shamil Ashraf

Tahun: 2015

Penerbit: Trackem Production



Rajah 1.14 Contoh improvisasi menggunakan rangka cerita berdasarkan media elektronik.



Nota Guru

- Bimbing murid untuk membina rangka cerita yang terdapat dalam filem sebelum memulakan improvisasi.
- Sekiranya tiada kemudahan telefon pintar, gunakan cerita-cerita yang sesuai dalam format DVD dan tayangkan kepada murid sebagai bahan untuk membina rangka cerita.

b. Improvisasi Watak dan Perwatakan Menggunakan Bunyi dan Muzik

Penggunaan bunyi dan muzik merupakan strategi dan teknik yang dapat digunakan oleh pelakon untuk membentuk aksi dan watak menggunakan elemen fizikal, vokal serta mental dan emosi. Di samping itu, penggunaan bunyi dan muzik juga memberikan latar tempat serta peristiwa yang berlaku untuk diselaraskan dengan situasi yang dihadapi. Contohnya, menggunakan bunyi unggas dan serangga dapat membangkitkan suasana hutan serta digabungkan dengan aksi untuk mencipta peristiwa atau kejadian yang berlaku, seperti sesat di hutan untuk mencari jalan pulang.

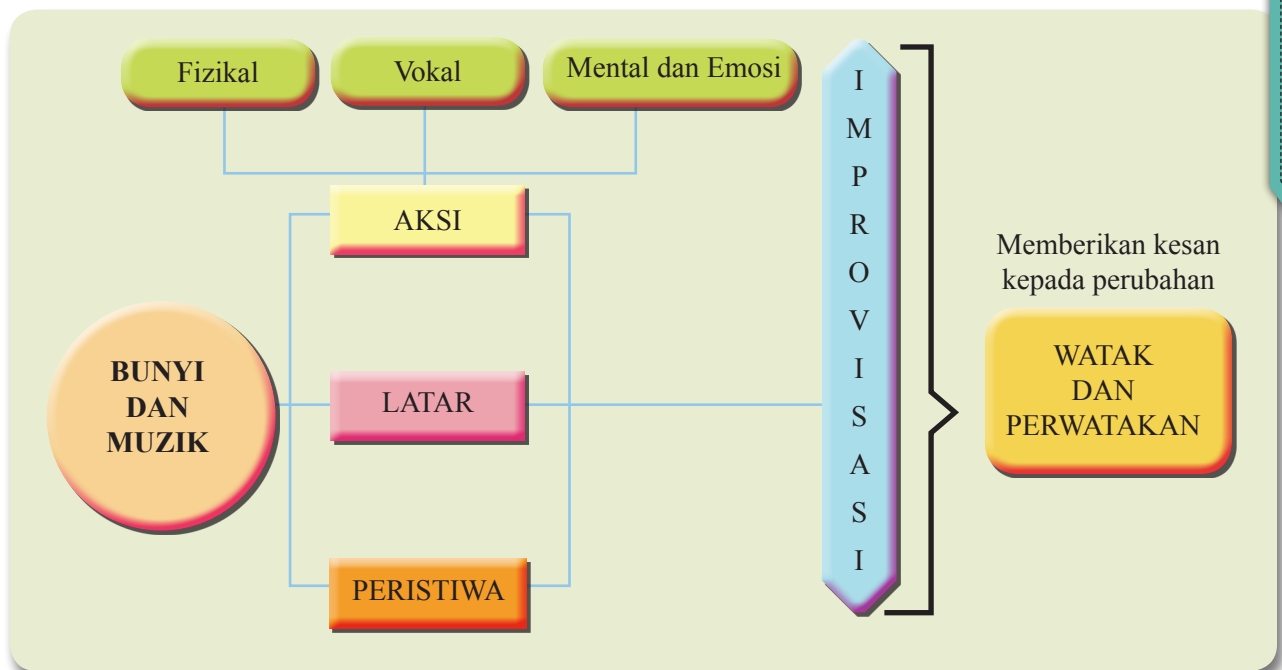
Rajah 1.15 menunjukkan improvisasi menggunakan bunyi dan muzik dalam membentuk aksi, latar dan peristiwa yang memberikan kesan kepada pembinaan watak. Improvisasi menggunakan bunyi dan muzik ini memberikan peluang kepada pelakon untuk bereksperimen terutama untuk memberikan impak terhadap perubahan watak dan perwatakan menerusi peristiwa atau kejadian yang dialami untuk menimbulkan kesan dramatik.



CERAH MINDA

Kesan dramatik

Istilah dalam lakonan untuk menunjukkan ekspresi watak atau emosi yang memberikan gambaran seperti kejadian sebenar dalam persembahan drama.



Rajah 1.15 Improvisasi menggunakan bunyi dan muzik dalam pembentukan aksi, latar dan peristiwa yang memberikan kesan kepada pembinaan watak.



PRAKTIK IMPROVISASI #6

RAJUK DVD



Bina rangka cerita yang sesuai dengan bantuan audio bunyi unggas dan serangga di hutan. Lakonkan aksi anda di hadapan rakan-rakan.





CERAH MINDA

Mimos

Lakonan bersahaja dalam persembahan teater yang hanya menggunakan isyarat gerak-geri dan memek muka tanpa sebarang perkataan untuk mengungkapkan sesuatu kejadian, watak, aksi dan sebagainya.



PRAKTIK IMPROVISASI #7

Mari lakukan improvisasi ini untuk memberikan perubahan aksi mengikut bunyi-bunyian yang diperdengarkan seperti turutan yang berikut:

- Lakukan secara berpasangan.
- Lafazkan dialog seperti dalam Rajah 1.16 secara berulang-ulang.
- Rakan lain akan memperdengarkan bunyi haiwan atau kenderaan.
- Lakukan aksi mengikut bunyi-bunyian yang diperdengarkan sambil berdialog, misalnya jika bunyi monyet anda perlu beraksi seperti monyet.
- Pastikan anda memahami bunyi yang dimainkan terlebih dahulu sebelum beraksi.



Rajah 1.16 Improvisasi menggunakan kesan bunyi.



CERAH MINDA

Gibberish

Perkataan yang tidak mempunyai makna dan sukar untuk menyebutnya. Perkataan yang diungkapkan sering berulang-ulang kadangkala bunyinya seperti jentera, haiwan atau bunyi bahasa yang mirip kepada bahasa asing.



Imbas Saya



PRAKTIK IMPROVISASI #8

Berdasarkan muzik instrumental yang disenaraikan di bawah, lakukan improvisasi secara berpasangan berdasarkan situasi yang berikut:

- Lakukan teknik mimos (*mime*) sambil bermain badminton atau pingpong.
- Lakukan pergerakan tiga langkah seni mempertahankan diri sambil berekspresi menggunakan suara berbentuk *gibberish*.

Muzik 1



Imbas Saya

Muzik 2



Imbas Saya

Muzik 3



Imbas Saya

c. Improvisasi Watak dan Perwatakan Menggunakan Objek

Anda boleh menggunakan sebarang objek yang mudah diperoleh, contohnya sehelai kertas. Kemudian, lakukan improvisasi secara berpasangan. Bagi memulakan improvisasi, salah seorang daripada pelakon akan mengangkat objek lalu menunjukkannya kepada rakan lakon dan mulakan pertanyaan, “Apakah objek ini?” Rakan lakon akan menamakan satu objek pilihannya dan menerangkan sifat-sifat objek tersebut. Seterusnya, rakan lakon akan bertanya soalan yang sama kepada pelakon pertama. Soalan dan perlakuan ini akan dilakukan berulang-ulang. Rajah 1.17 menunjukkan contoh improvisasi menggunakan objek, iaitu pensel.



Rajah 1.17 Improvisasi menggunakan objek (pensel).

Selain contoh yang ditunjukkan dalam Rajah 1.17, anda boleh mempelbagaikan cara menyatakan soalan bergantung pada kreativiti anda. Contohnya, bersoal jawab dalam keadaan emosi sedih, teruja, marah atau tertawa. Selain itu, untuk menjadikan aktiviti bertambah menarik, anda juga boleh menggunakan loghat daerah dan bahasa asing, tanpa mengabaikan ciri-ciri utama improvisasi menggunakan objek.



Nota Guru

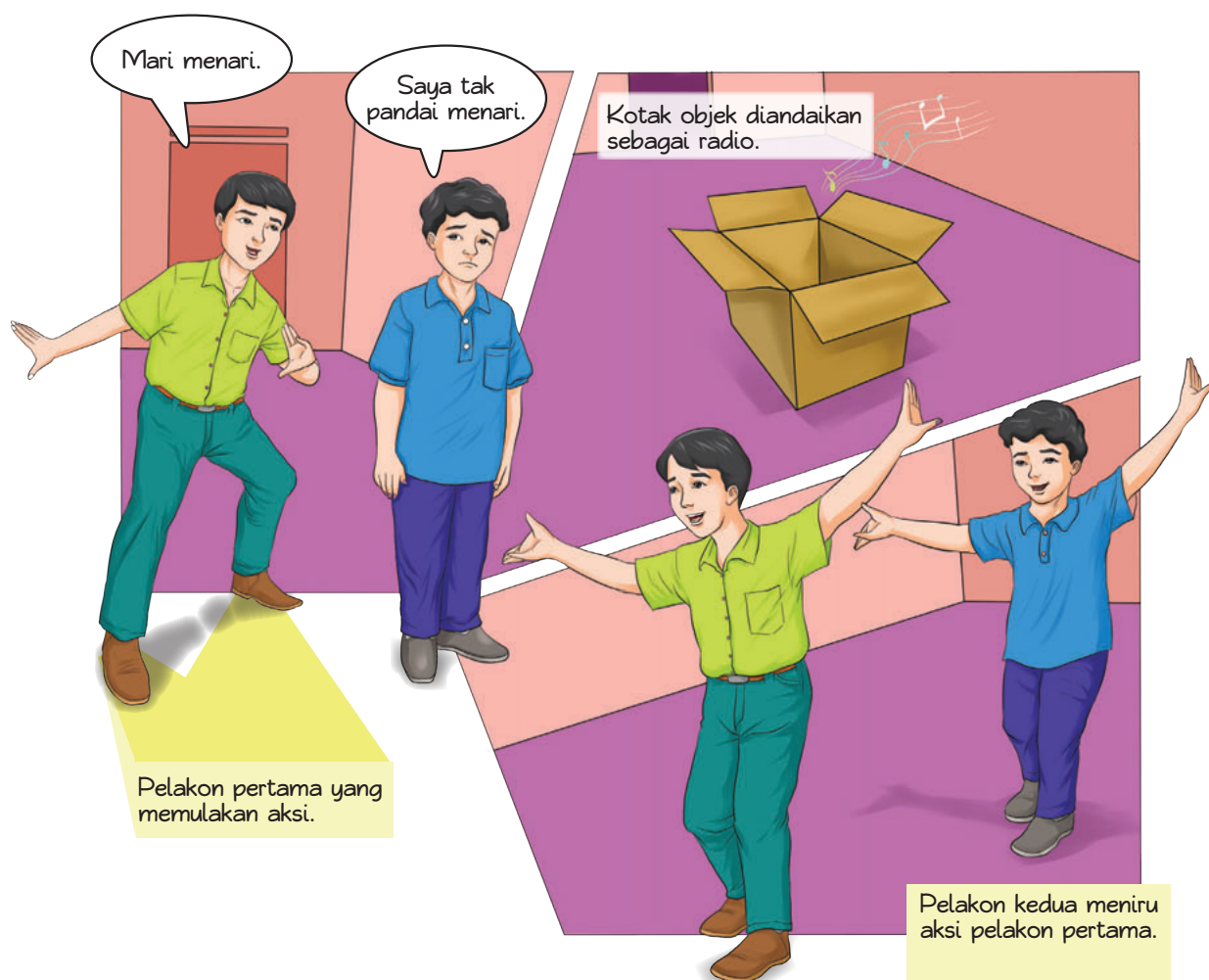
- Sebelum memulakan sesi improvisasi menggunakan objek, bimbing murid dengan menunjukkan sifat-sifat objek yang digambarkan boleh disesuaikan dengan reaksi anggota tubuh, contohnya cara memegang dan menyentuh sesuatu objek.
- Laksanakan improvisasi menggunakan objek secara pertandingan sebagai salah satu cara memberikan motivasi kepada murid. Penentuan pemenang berdasarkan jumlah objek yang dapat dilakukan improvisasi.

Satu lagi cara melakukan improvisasi watak dan perwatakan menggunakan objek adalah dengan beraksi mengikut peranan watak yang dimainkan. Pembinaan watak ditentukan dengan mengikut aksi pelakon yang memulakan improvisasi objek. Setiap pelakon mempunyai watak dan peranan yang tersendiri. Objek dijadikan sebagai subjek utama. Setiap watak mewujudkan perhubungan antara watak melalui aksi, reaksi dan interaksi.



PRAKTIK IMPROVISASI #9

Lakukan improvisasi objek seperti dalam Rajah 1.18. Pelakon pertama akan mula beraksi, dan pelakon kedua akan mengambil giliran. Berikan sedikit masa untuk pelakon kedua berfikir sebelum memulakan improvisasi.



Rajah 1.18 Improvisasi menggunakan objek (kotak).



Nota Guru

Terangkan kepada murid berserta dengan contoh maksud perkataan aksi, reaksi dan berinteraksi dalam improvisasi.

Rujuk DVD



d. Improvisasi Watak dan Perwatakan dengan Mengaplikasikan Unsur Lakon

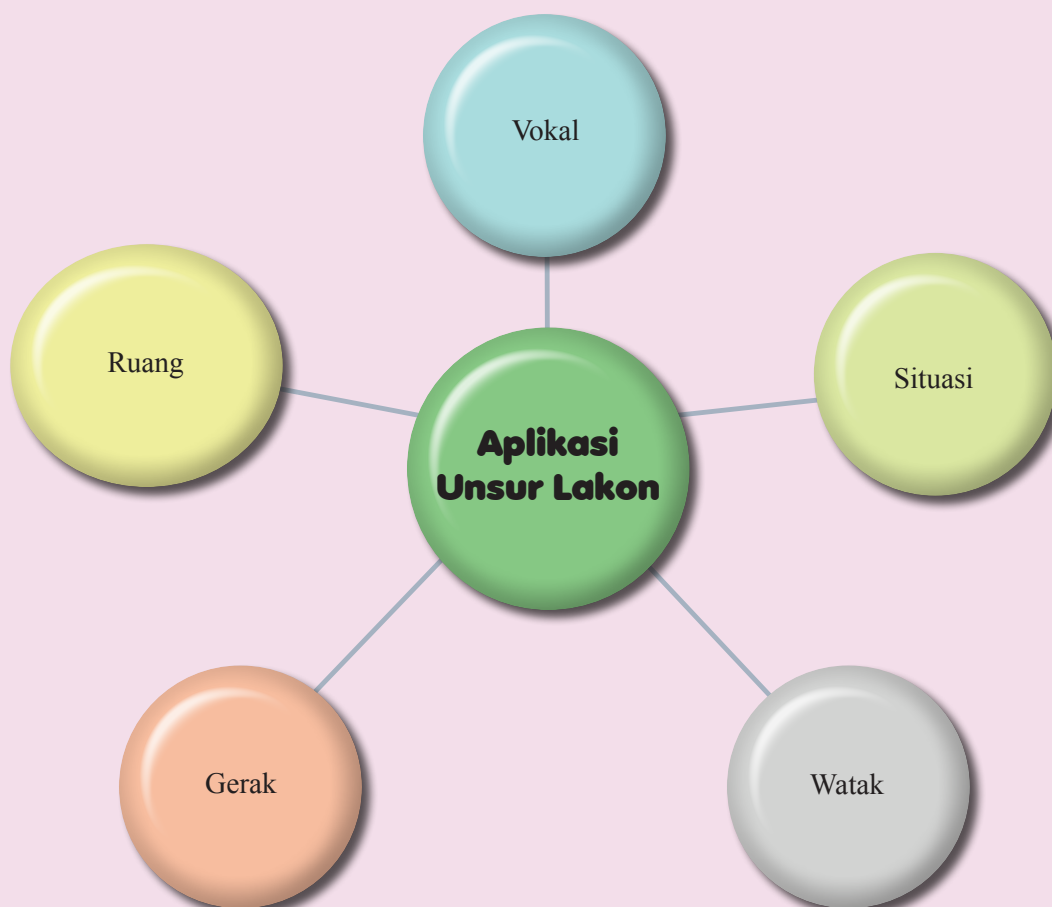
Improvisasi watak dan perwatakan dengan mengaplikasikan unsur lakon melibatkan pelakon melakukan aktiviti seperti sebuah persembahan lakonan. Ketiga-tiga bentuk improvisasi, iaitu menggunakan rangka cerita, bunyi dan muzik, serta objek merupakan landasan utama dalam lakonan yang dilakukan secara ensembel. Untuk menjayakan improvisasi, pelakon mestilah mempunyai kemampuan mengaplikasikan setiap unsur lakon bagi memberikan suatu gambaran peristiwa yang jelas. Melalui vokal dan gerak, pelakon akan mencipta ruang bagi menggambarkan tempat dan situasi manakala watak pula berperanan untuk menggerakkan penceritaan dalam improvisasi. Rajah 1.19 di bawah menunjukkan ciri-ciri unsur lakon.



CERAH MINDA

Ensembel

Setiap watak saling menyokong antara satu sama lain serta memahami matlamat yang ingin dicapai.



Rajah 1.19 Ciri-ciri unsur lakon yang diaplikasikan dalam improvisasi watak dan perwatakan.



PRAKTIK IMPROVISASI #10

Lakukan improvisasi aplikasi unsur lakon dalam Rajah 1.20 secara berpasangan. Tema improvisasi ini ialah “Kembara”.



Objek yang digunakan

Rajah 1.20 Improvisasi aplikasi unsur lakon.



Berikan pendapat anda tentang kepentingan improvisasi dalam bidang lakonan.



Baca petikan cerpen “Ciptaan Pertama” di bawah. Berdasarkan petikan cerpen, bina rangka cerita hingga selesai. Bincangkan secara berpasangan sumber yang boleh digunakan untuk melakukan improvisasi.

CIPTAAN PERTAMA

oleh

Halimi Mohamed Noh

“Masukkan nama pengenalan diri dan kata laluan. Maklumat sedang diproses. Tahniah anda berjaya.” “Syukur! Pravina, kita berjaya, berjaya, berjaya!” Siti melaungkan rasa kegembiraan di hadapan sebuah objek yang berbentuk seperti robot. Pravina meluru masuk ke dalam makmal. “Siti, robot ciptaan kita sudah boleh diaktifkankah?” Dengan rasa bangga Siti terus memeluk Pravina, “Kita berjaya, kita sudah berjaya!” “Pravina, nama kita nanti akan tercatat dalam sejarah negara dan akan terpampang di muka hadapan akhbar dengan tajuk “Robot Pelbagai Guna Pertama Ciptaan Anak Malaysia”. “Nanti dulu,” kata Pravina. “Siti, jangan lupa, Joo juga bersama-sama bersenggang mata membuat penyelidikan dan percubaan di makmal ini.” “Maafkan saya Pravina, disebabkan terlalu teruja, saya terlupa akan Joo. Sekarang dia dan keluarga sedang bercuti bersama-sama keluarganya di luar negara. Macam mana nak hubungi dia ya?”, ujar Siti. “Jangan bimbang. Mari kita uji robot ini untuk mengesan lokasi Joo,” kata Pravina. “Geliga betul otak kamu ni! Ayuh, mari kita mulakan!”

Siti dan Pravina menggunakan komputer memulakan pencarian menjejaki lokasi Joo. Mereka cuba berkali-kali sehingga robot tersebut mengeluarkan suara “Identiti Lee Joo Hsien, berumur 14 tahun, lokasi terkini di Amerika Syarikat. Tekan butang hijau untuk menghubungi Lee Joo Hsien.” Pravina menekan butang hijau pada robot tersebut. Tidak lama kemudian, kedengaran suara Joo menyapa. “Hello, siapa di sana?” Siti dan Pravina merasakan sangat teruja dan bersama-sama menjerit sambil menyatakan, “Joo, ciptaan kita telah berjaya! Robot pelbagai guna kita telah berfungsi!”



Pada pendapat anda, bagaimanakah pelakon menggunakan kemahiran dalam berkomunikasi untuk membina situasi semasa berimprovisasi?

1.3

BLOCKING DALAM LAKONAN

“Semakin luas memahami teknik pentas dan kepentingannya akan menjadikan lakonan semakin lebih efektif”

Paul Kassel (2007)



Gambar Foto 1.13 Penggunaan *blocking* yang tepat akan menghasilkan aksi lakonan yang meyakinkan.



OBJEKTIF

Mengaplikasikan *blocking* dalam lakonan.

1.3.1

Pengenalan *BLOCKING*

Blocking ialah pola kedudukan dan pergerakan bagi pelakon yang sedang beraksi di atas pentas. *Blocking* ditentukan oleh pengarah sejak proses latihan (*rehearsal*) lagi. *Blocking* bertujuan untuk memperlihatkan keupayaan pelakon semasa beraksi di atas pentas supaya penonton dapat melihat secara jelas setiap penampilan watak.

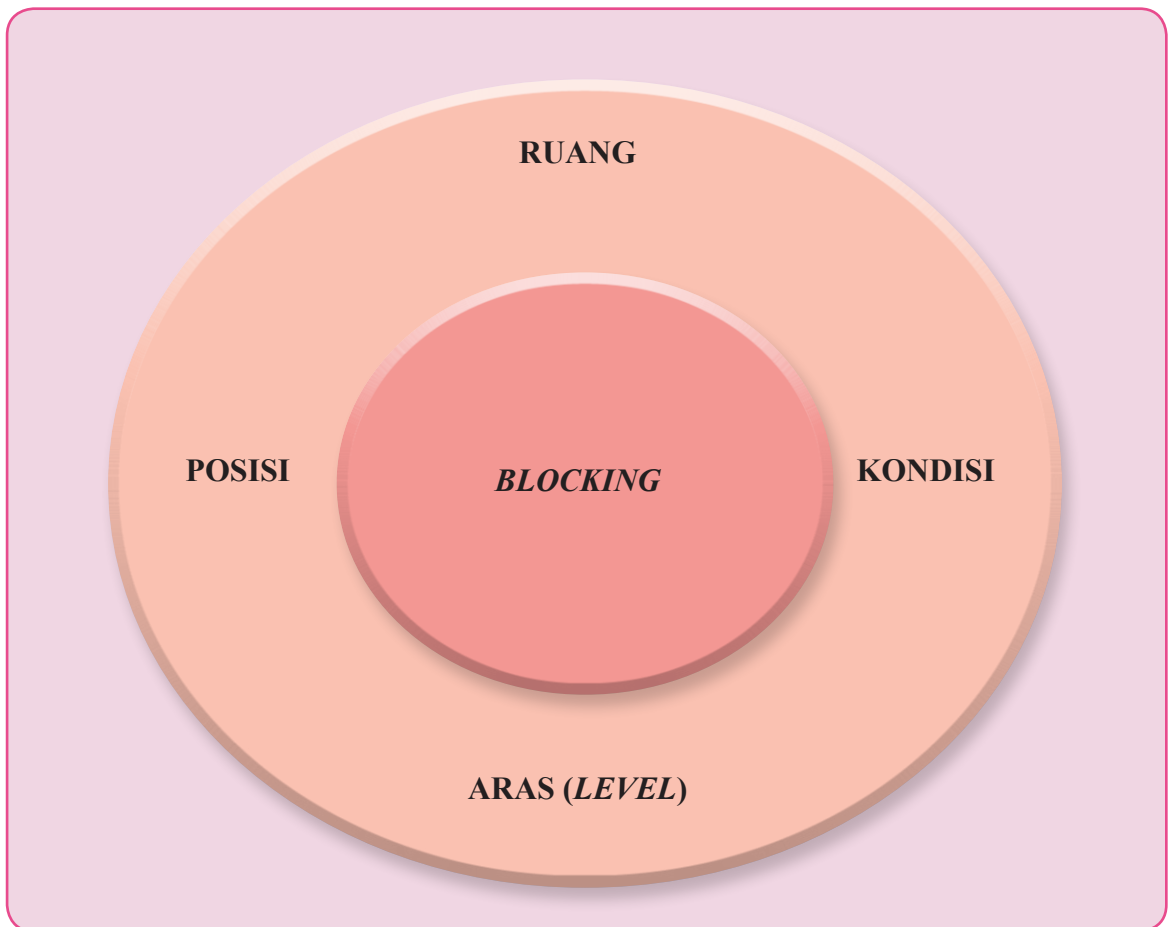
Pelakon juga perlu memahami tujuan *blocking* dalam lakonan. Hal ini diperoleh melalui sesi latihan secara intensif sehingga dapat membentuk pergerakan dan aksi secara bersahaja, tidak kaku dan tidak kekok. Terdapat empat elemen *blocking* yang berfungsi secara saling berkaitan untuk diaplikasikan oleh pelakon semasa beraksi seperti yang ditunjukkan dalam Rajah 1.21.



CERAH MINDA

Latihan (*rehearsal*)

Aktiviti persiapan sebelum mengadakan persembahan seperti teater, muzik dan tari. Aktiviti ini bertujuan untuk menyelaraskan setiap elemen dalam persembahan.



Rajah 1.21 Elemen *blocking* dalam lakonan.



Nota Guru

Rancang permainan teater untuk murid mengingatkan kembali pengetahuan sedia ada mereka berhubung dengan pola lantai, letak tubuh dan ruang lakon.

1.3.2 PELAKON DAN RUANG



CERAH MINDA

Arahan pentas (untuk *blocking*)

Kata arahan yang digunakan oleh pengarah untuk membentuk *blocking* kepada pelakon.

Terdapat tiga ruang yang dikhususkan dalam persembahan teater, iaitu:

- Ruang fizikal
- Ruang lakon
- Ruang teater

a. Ruang Fizikal

Ruang fizikal ialah kawasan pentas yang menyediakan tempat untuk pelakon beraksi dan menempatkan set produksi. Setiap ruang kawasan pentas mempunyai bahagian tertentu. Bagi pentas prosenium, ruang dibahagikan kepada sembilan kawasan seperti yang ditunjukkan dalam Rajah 1.22.

Setiap ruang fizikal yang boleh meletakkan pelakon beraksi dan menempatkan set.



Rajah 1.22 Ruang fizikal kawasan pentas prosenium untuk meletakkan pelakon dan set produksi.

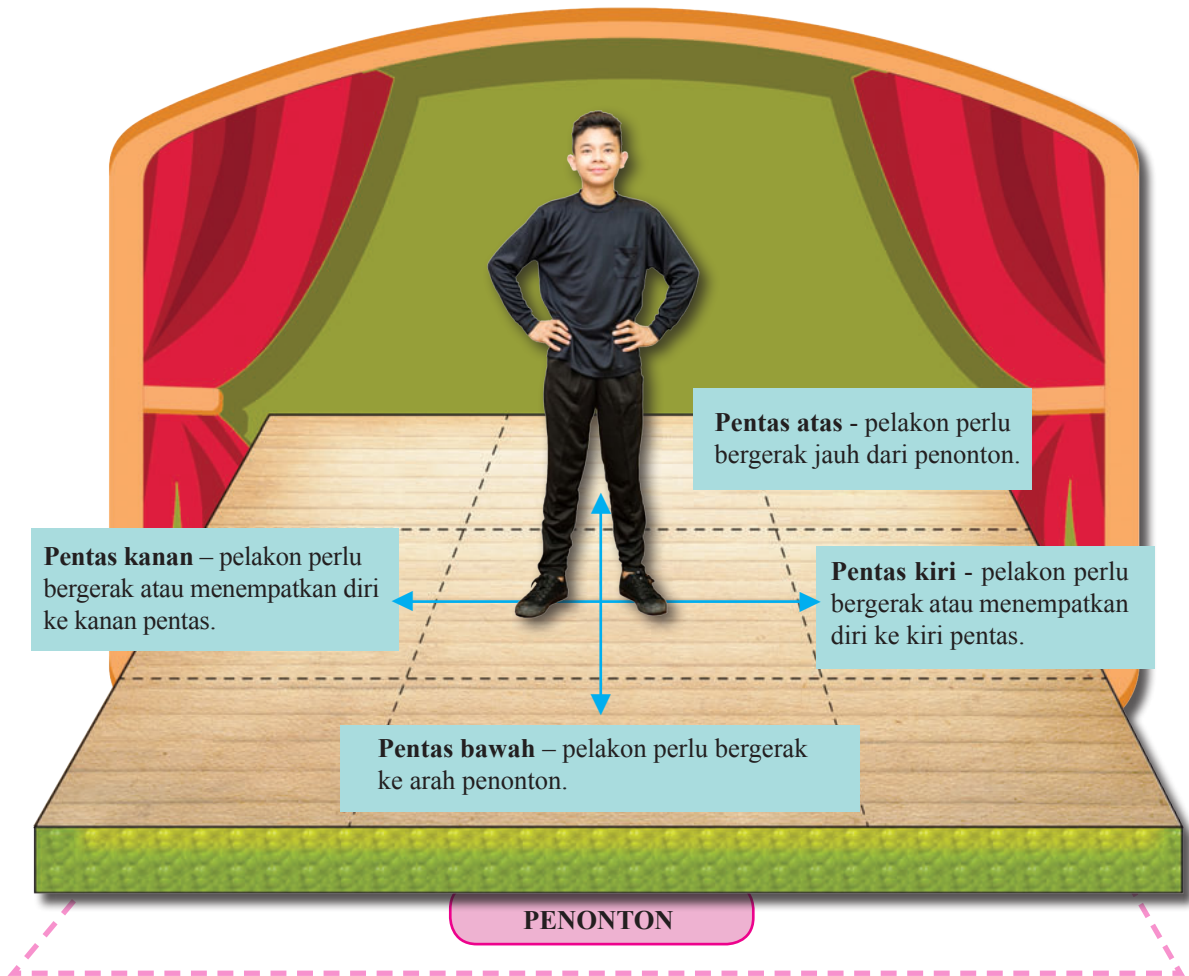
Pelakon perlu mengenali dan memahami setiap ruang untuk memudahkan pergerakan apabila mendapat arahan daripada pengarah. Hal ini disebabkan oleh perspektif pelakon di pentas tidak sama dengan perspektif penonton. Justeru, semasa latihan, pengarah juga akan mengambil peranan sebagai penonton. Kefahaman terhadap ruang untuk diaplikasikan oleh pelakon akan memudahkan sesi latihan dijalankan dengan lancar. Terdapat empat arahan pentas yang biasa disampaikan oleh pengarah untuk mengarahkan pelakon bergerak semasa sesi latihan sesuatu adegan seperti yang ditunjukkan dalam Rajah 1.23.



CERAH MINDA

Perspektif

Cara penggambaran sesuatu benda dari suatu tempat mengikut pandangan seseorang.



Rajah 1.23 Arahan pentas disampaikan oleh pengarah.



PRAKTIK *BLOCKING* # 1

Berpandukan arahan pentas dalam Rajah 1.23, lakukan aktiviti tersebut secara berkumpulan. Lantik salah seorang ahli kumpulan sebagai pengarah untuk memberikan arahan pentas.

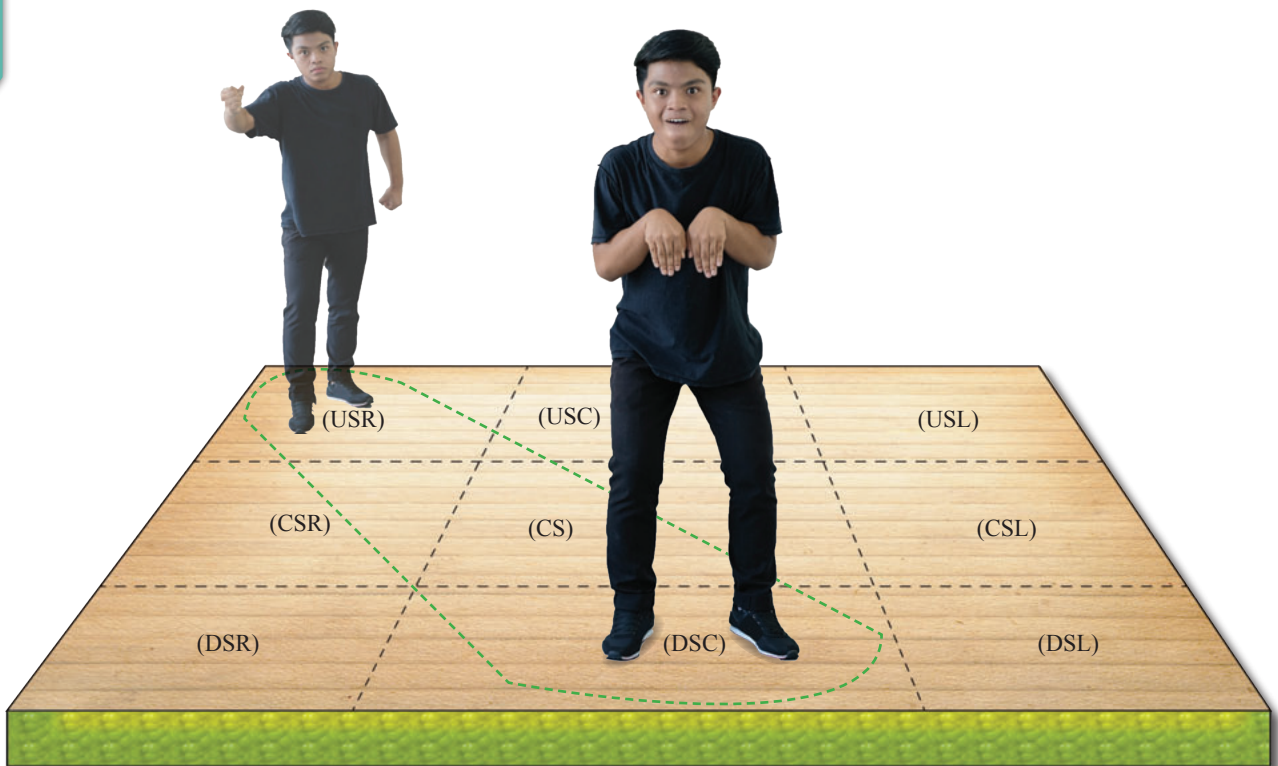
b. Ruang Lakon

Ruang lakon ialah ruang untuk pelakon yang sedang beraksi di atas pentas. Pelakon perlu menyedari ruang yang dikhususkan kepadanya supaya tidak menghalang ruang pelakon lain yang boleh mencatitkan sudut pandangan penonton. Setiap ruang berfungsi untuk menyokong peranan penampilan watak. Terdapat dua bentuk ruang yang dibina oleh watak di pentas, iaitu:

- i. Ruang lakon personal
- ii. Ruang lakon umum

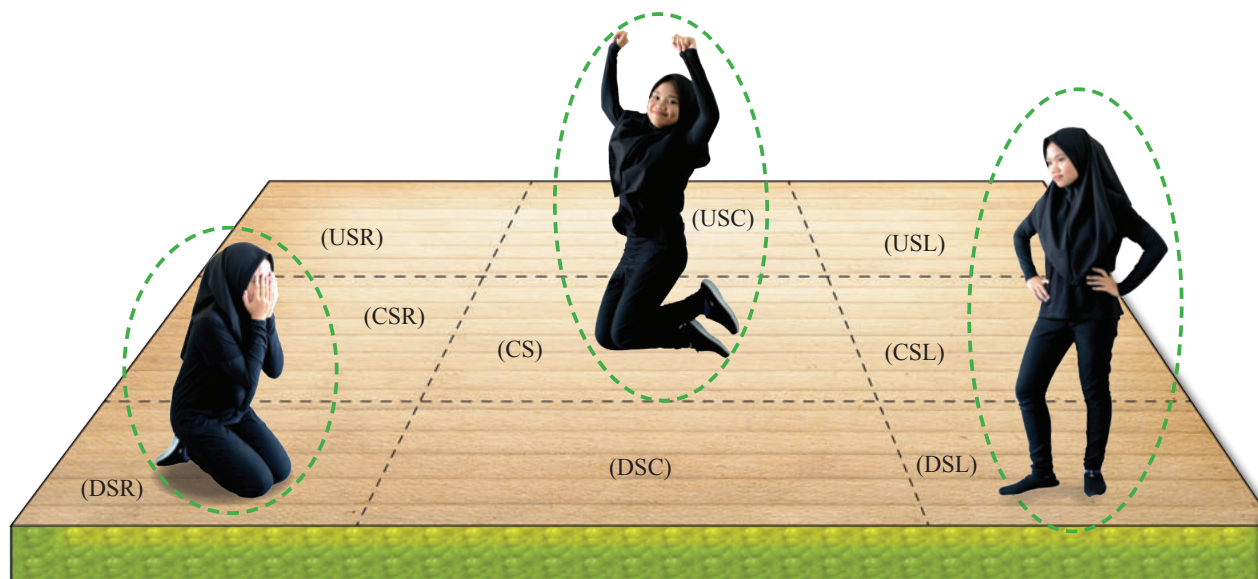
i. Ruang Lakon Personal

Ruang lakon personal merupakan ruang yang membina kedudukan dan pergerakan seseorang watak secara khusus semasa beraksi di pentas. Rajah 1.24 menunjukkan watak bergerak masuk ke pentas atau bertukar ke kedudukan yang lain dari USR ke DSC. Kawasan yang bergaris putus berwarna hijau merupakan ruang lakon personal yang telah dikhususkan kepada pelakon.



Rajah 1.24 Ruang lakon personal melibatkan pelakon bertukar posisi.

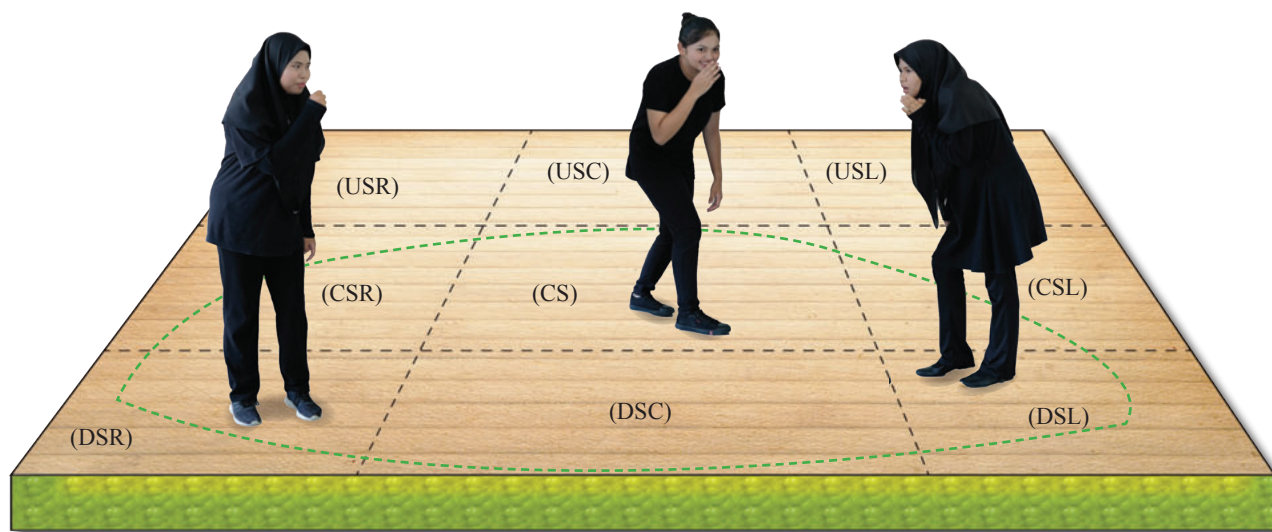
Rajah 1.25 pula menunjukkan pelakon menggunakan gerak tubuh semasa beraksi, seperti mengangkat tangan, duduk melutut dan membuat lompatan. Kawasan yang bergaris putus berwarna hijau merupakan ruang lakon yang telah dikhususkan kepada watak.



Rajah 1.25 Ruang lakon personal melibatkan pergerakan tubuh pelakon.

ii. Ruang Lakon Umum

Rajah 1.26 menunjukkan ruang beraksi bagi sekumpulan watak. Kawasan yang bergaris putus berwarna hijau merupakan ruang lakon umum yang telah dikhususkan kepada watak-watak tersebut.



Rajah 1.26 Ruang lakon umum.

c. Ruang Teater

Penonton menggunakan ruang ini untuk melihat secara keseluruhan aksi yang berlaku di pentas serta perkara yang melibatkan unsur-unsur sinografi. Penyusunan posisi pelakon dilakukan oleh pengarah setelah mengenal pasti setiap ruang yang digunakan bertepatan dengan kondisi, aras dan posisi pelakon. Gambar Foto 1.14 menunjukkan ruang teater dari sudut pandangan penonton yang menyaksikan secara keseluruhan ruang persembahan yang melibatkan watak beraksi serta set ditempatkan. Kawasan yang bergaris putus berwarna hijau merupakan ruang teater dari sudut pandangan penonton.



Gambar Foto 1.14 Ruang teater dari sudut pandangan penonton.



PRAKTIK *BLOCKING* #2

Berpandukan petikan dialog di bawah, lantik seorang pengarah dan bina aksi dengan merujuk elemen ruang, iaitu ruang fizikal, ruang lakon dan ruang teater.

(AISYAH dan ANGGAMAH sedang duduk di bangku di sebuah taman rekreasi. AH LIAN muncul memanggil nama mereka.)

AH LIAN: Aisyah, Anggamah, saya dah sampai!

(Mendengar suara AH LIAN, ANGGAMAH melompat kegembiraan dan AISYAH terus berlari ke arah AH LIAN dan memimpinnya ke arah bangku di taman itu.)

AISYAH: Kami sangat rindu akan kamu.

ANGGAMAH: Seronok ke pergi makan angin ke Kuching, Sarawak?

AH LIAN: Kalau kamu ikut sama, saya lagi seronok. Nah, saya belikan baju-T untuk sahabat-sahabatku yang setia sebagai mengubat rindu!

AISYAH: Wah, cantiknya!

ANGGAMAH: Pandai Ah Lian pilih warna kesukaan saya.

SEMUA: Ya, warna hijau daun pisang.

(Mereka ketawa dengan penuh kegembiraan.)

Kondisi merujuk keadaan atau kedudukan perhubungan antara watak yang sedang beraksi. Kondisi dilihat berdasarkan kedudukan dan jarak di antara watak. Sebagai pelakon atau pengarah, faktor paling utama untuk mewujudkan kondisi adalah dengan cara membina perhubungan watak. Perhubungan dalam konteks ini bermaksud hubungan mental dan emosi antara watak yang sedang beraksi. Hubungan aksi ini perlu dibina supaya penonton dapat memahami peristiwa yang berlaku dengan jelas.

Bagi membina perhubungan watak, beberapa soalan perlu dikemukakan oleh pelakon seperti yang ditunjukkan dalam Rajah 1.27.



Rajah 1.27 Contoh soalan dalam membina perhubungan watak.

Perhubungan watak dapat dijelaskan melalui kedudukan dan perbezaan jarak. Rajah 1.28 menunjukkan dua watak yang berada dalam jarak jauh apabila tidak mengenali antara satu dengan lain manakala Rajah 1.29 menunjukkan watak berada lebih dekat setelah saling mengenali.



Rajah 1.28 Kondisi perhubungan watak yang tidak mengenali antara satu sama lain.



Rajah 1.29 Kondisi perhubungan watak yang saling mengenali.

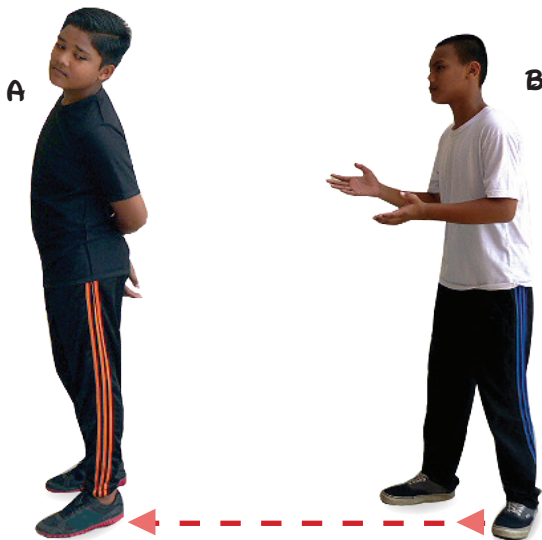
Rajah 1.30 menunjukkan dua watak berada dalam kondisi perhubungan yang melibatkan perubahan mental dan emosi. Perubahan aksi mempengaruhi perubahan jarak di antara watak.



Kedua-dua watak tidak memandang antara satu sama lain kerana berlaku salah faham. Jarak di antara watak masih dekat.



Kedua-dua watak menjauhkan diri kerana keadaan makin meruncing. Jarak di antara watak bertambah jauh.



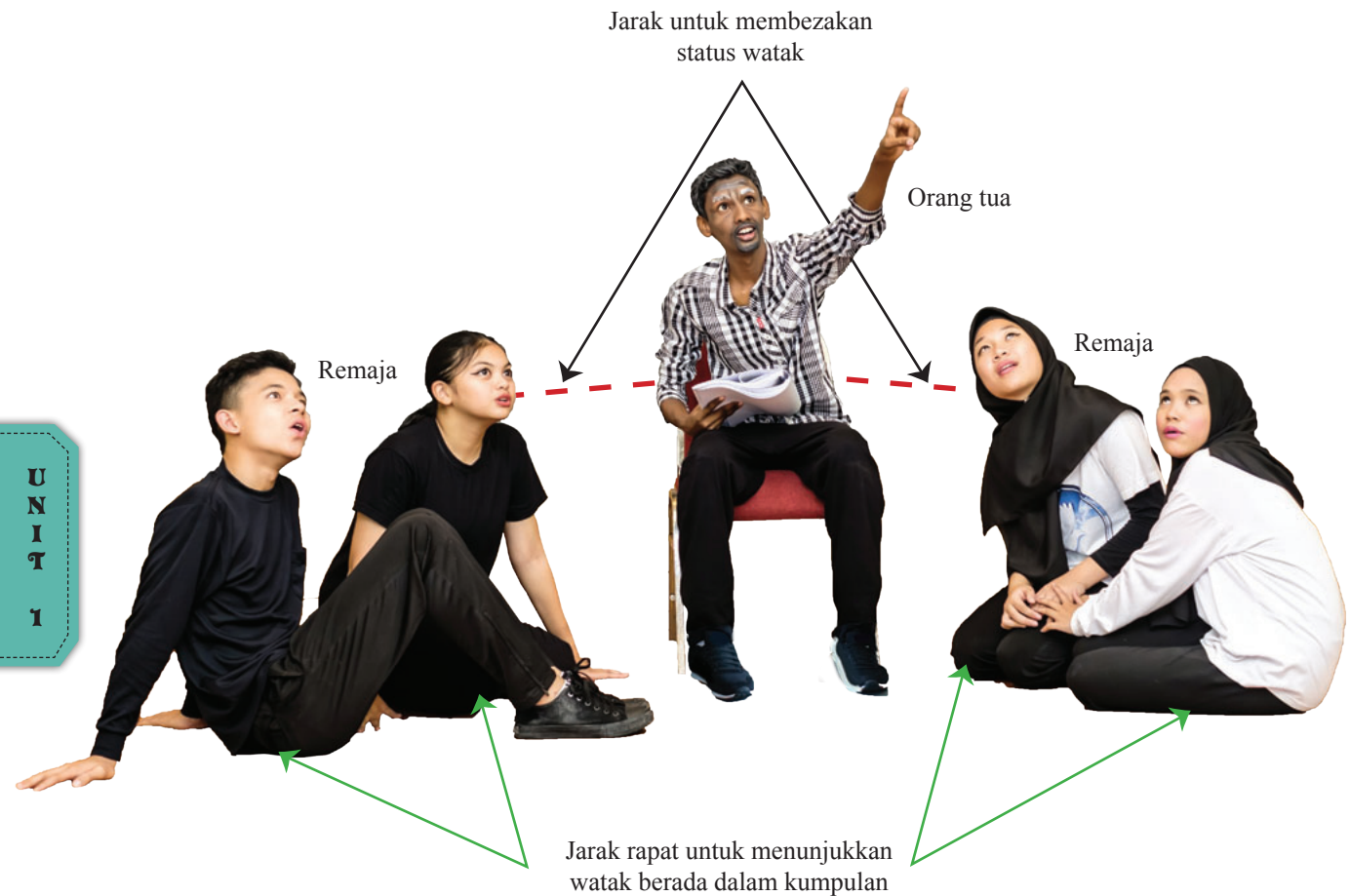
Watak B ingin berdamai atau memujuk watak A. Jarak di antara watak semakin dekat.



Watak A dan watak B berdamai dengan menunjukkan kemesraan. Jarak di antara watak bertambah dekat.

Rajah 1.30 Kondisi perhubungan watak yang melibatkan perubahan mental dan emosi.

Rajah 1.31 menunjukkan kondisi perhubungan antara watak yang dibezakan oleh status ataupun jawatan. Perhatikan kedudukan jarak di antara remaja dalam kumpulan adalah lebih dekat berbanding dengan jarak dan kedudukan mereka dengan orang tua. Selain itu, dari sudut aras juga dapat dibezakan. Orang tua berada pada aras kedudukan yang lebih tinggi berbanding dengan remaja.



Rajah 1.31 Kondisi membezakan perhubungan watak mengikut status.



PRAKTIK *BLOCKING* #3

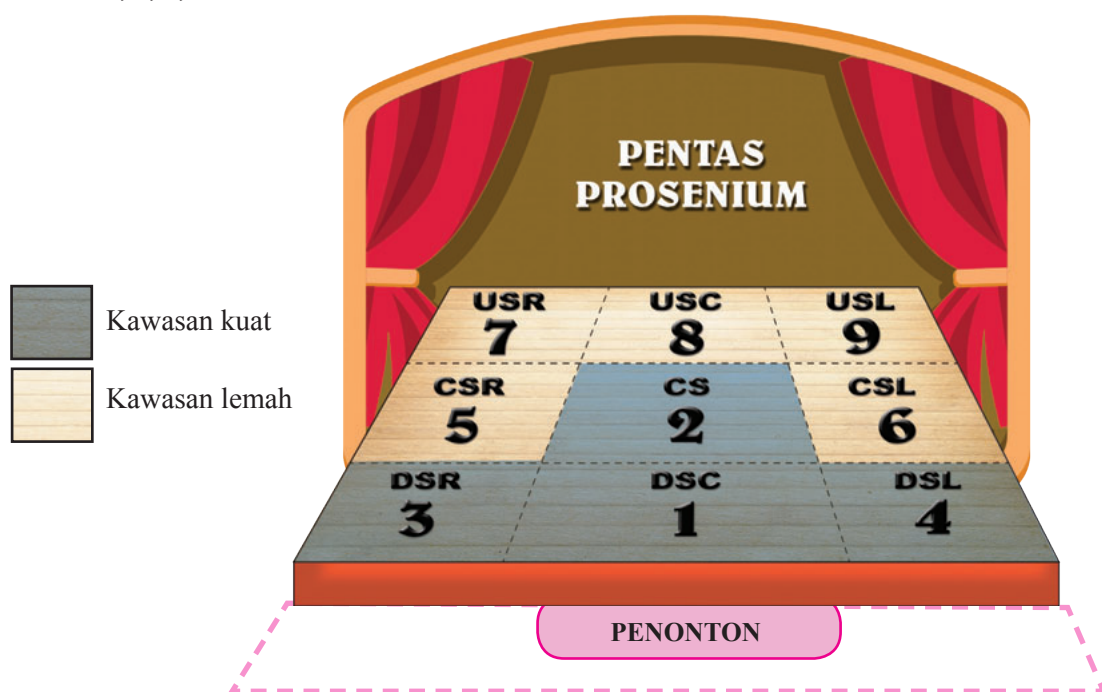
Secara berkumpulan, bincangkan perhubungan antara watak berdasarkan situasi seperti yang berikut:

- Anda menemui seseorang untuk bertanya arah jalan. Orang yang ditemui tidak melayan pertanyaan anda.
- Anda sebagai ketua murid sedang memberikan penerangan kepada rakan-rakan berhubung dengan kem kepimpinan semasa cuti persekolahan.

1.3.4 PELAKON DAN POSISI

Elemen posisi dalam *blocking* berperan untuk menegaskan kepentingan setiap kawasan pentas yang mempunyai kawasan kuat dan kawasan lemah. Kawasan kuat meletakkan posisi pelakon berada hampir dengan penonton manakala kawasan lemah meletakkan pelakon berada di kedudukan yang jauh daripada penonton. Kawasan kuat berperan untuk menempatkan watak yang menjadi fokus utama penonton. Watak fokus ialah watak penting yang beraksi dalam sesebuah adegan. Sekiranya watak tersebut ditempatkan di posisi yang lemah, watak tersebut akan kurang mendapat fokus daripada penonton. Hal ini akan mengganggu kefahaman penonton terhadap cerita yang dipentaskan.

Setiap posisi yang kuat bagi pentas prosenium berada di kedudukan berhampiran dengan penonton. Rajah 1.32 menunjukkan posisi kuat berada di kawasan nombor 1 pentas bawah (DSC), kawasan nombor 2 pentas tengah (CS) diikuti di kawasan nombor 3 pentas bawah kanan (DSR) dan di kawasan nombor 4 pentas bawah kiri (DSL). Sementara itu, kawasan lemah pula berada di kawasan 5, 6, 7, 8 dan 9.



Rajah 1.32 Kawasan kuat dan kawasan lemah diberikan perhatian ketika meletakkan posisi watak di pentas prosenium.

Setiap pelakon mesti mengetahui posisi masing-masing ketika berada di pentas. Hal ini penting kerana posisi pelakon di kawasan lakon bertujuan untuk menentukan:

- Watak menyampaikan mesej penting
- Watak menunjukkan sikap



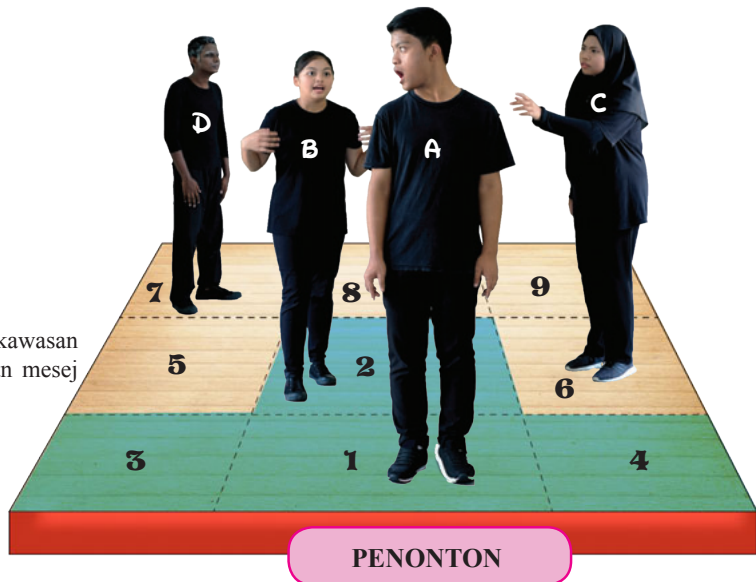
Jelaskan kepada murid maksud watak yang menjadi fokus kepada penonton dalam sesebuah adegan. Penjelasan hendaklah diterangkan dengan mengambil contoh berdasarkan adegan tertentu dalam sesebuah skrip drama pentas.

a. Watak Menyampaikan Mesej Penting

Dalam dialog, terdapat kata-kata yang disampaikan oleh watak mempunyai mesej tertentu ke arah perkembangan cerita. Watak ini memainkan peranan supaya watak-watak lain memberikan tumpuan kepada dialog yang disampaikan. Rajah 1.33 menunjukkan watak A menyampaikan sesuatu perkara penting, sementara watak B, C dan D memberikan tumpuan.

Rajah 1.33 Posisi watak di kawasan kuat menunjukkan kepentingan mesej yang disampaikan

Rujuk DVD



b. Watak Menunjukkan Sikap

Setiap watak yang dibentuk mempunyai sikap tertentu. Sikap watak dibentuk melalui elemen mental dan emosi. Elemen ini disesuaikan mengikut situasi-situasi yang telah ditetapkan dalam sesebuah adegan. Untuk menunjukkan emosi yang jelas kepada penonton, posisi watak perlulah ditempatkan di kawasan kuat. Rajah 1.34 menunjukkan watak A sedang duduk di kawasan 1 sementara watak B dan watak C sedang memerhatikan aksi watak A.

Rajah 1.34 Posisi watak di kawasan kuat menunjukkan sikap watak.



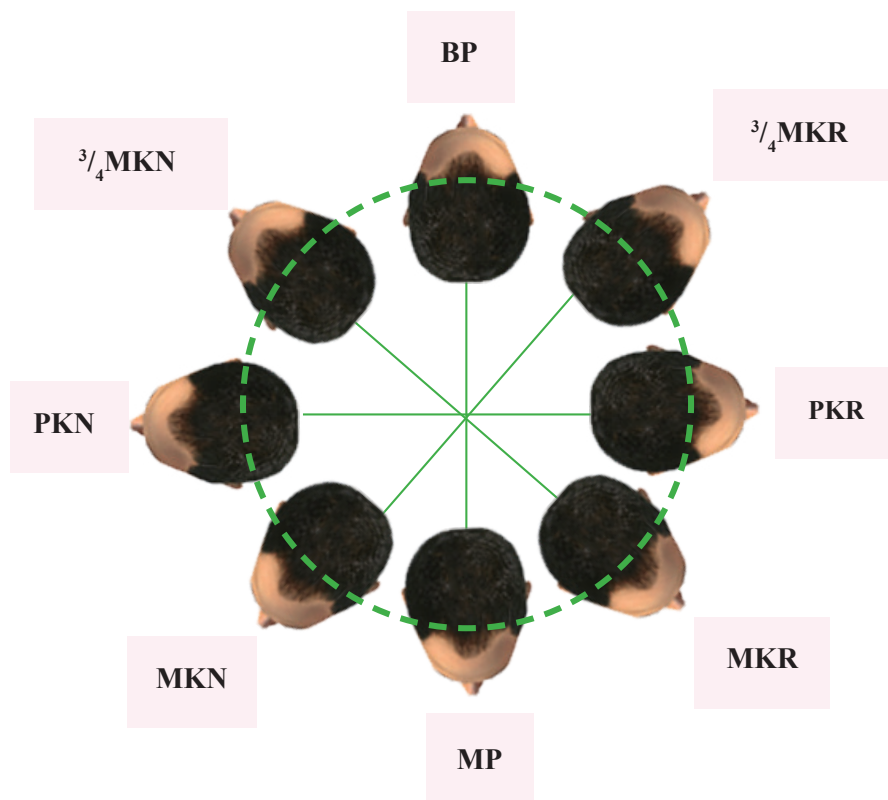
Nota Guru

Nyatakan kepada murid maksud istilah perkembangan cerita dengan memberikan contoh dialog yang disampaikan oleh watak-watak tertentu.

Posisi Letak Tubuh di Kawasan Lakon

Terdapat pelbagai bentuk posisi di pentas. Setiap posisi melibatkan letak tubuh pelakon. Bentuk letak tubuh yang dianjurkan kepada pelakon adalah dalam keadaan menghadap penuh, miring ke kiri, miring ke kanan, berkedudukan profil, membelakang penuh dan menghadap tiga suku ke belakang. Posisi ini menentukan aksi-aksi yang perlu mendapat perhatian penonton secara menyeluruh.

Rajah 1.35 menunjukkan singkatan ringkas kedudukan posisi letak tubuh semasa beraksi. Tujuan posisi letak tubuh adalah untuk memudahkan pelakon mencatatkan posisi mereka dalam skrip. Hal ini penting agar pelakon dapat bergerak secara teratur ketika beraksi di pentas.



Rujuk DVD



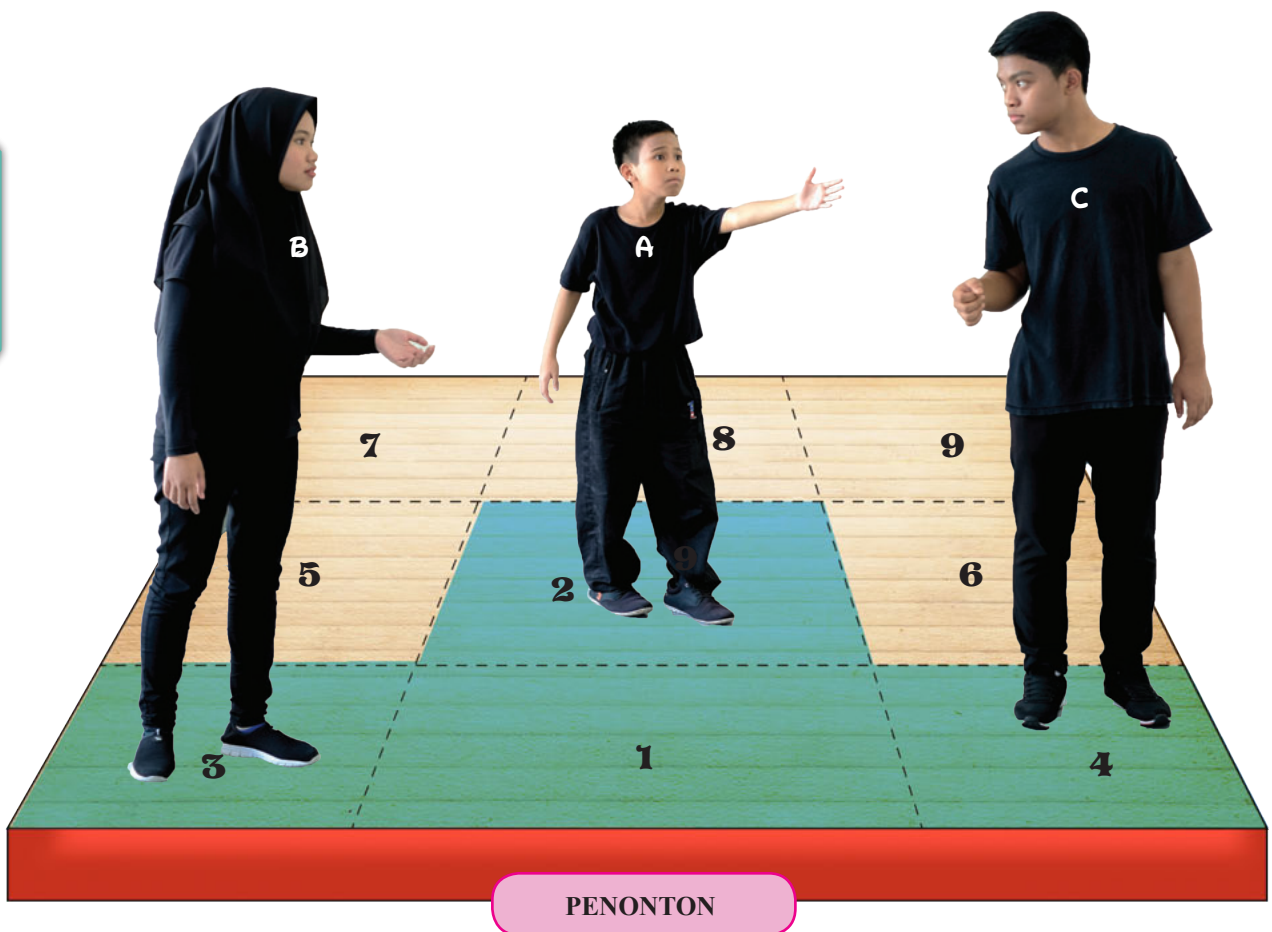
Rajah 1.35 Posisi letak tubuh di kawasan lakon.

- | | | | |
|-------|----------------------|---------------------|---------------------------------|
| • MP | - Menghadap Penuh | • PKR | - Profil Kiri |
| • MKN | - Mengiring ke Kanan | • $\frac{3}{4}$ MKN | - Mengiring $\frac{3}{4}$ Kanan |
| • MKR | - Mengiring ke Kiri | • $\frac{3}{4}$ MKR | - Mengiring $\frac{3}{4}$ Kiri |
| • PKN | - Profil Kanan | • BP | - Membelakang Penuh |



PRAKTIK *BLOCKING* #4

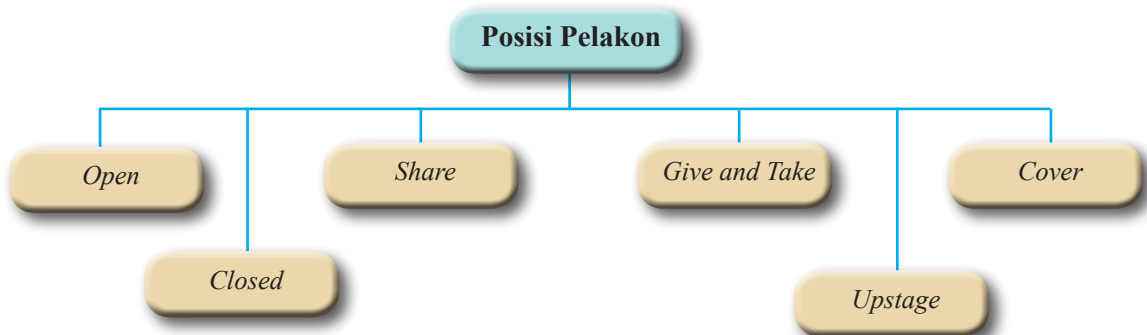
Berpandukan Rajah 1.36, watak A sedang memberikan mesej penting sementara watak B dan watak C mendengarkan sahaja. Dari sudut posisi, didapati watak A berada jauh daripada penonton berbanding dengan watak B dan watak C yang berhampiran dengan penonton. Keadaan ini seolah-olah menafikan pernyataan yang menyatakan bahawa setiap posisi yang kuat bagi pentas prosenium berada di kedudukan berhampiran dengan penonton. Bincangkan bersama-sama rakan.



Rajah 1.36 Posisi pelakon mengikut kawasan lakon.

Istilah Posisi Pelakon

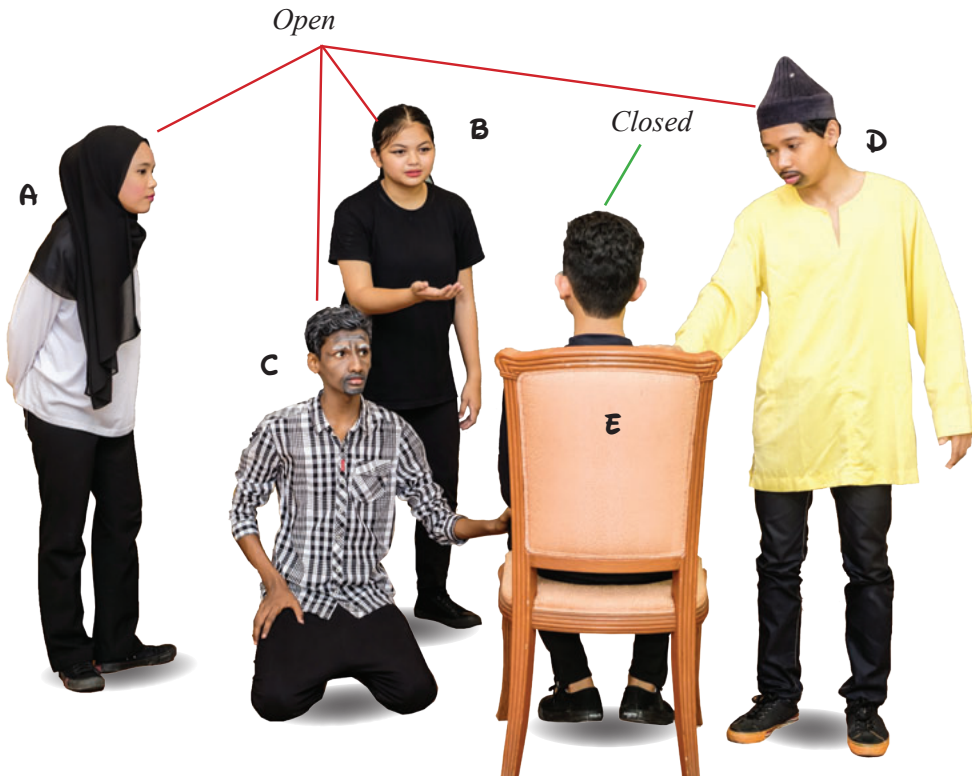
Semasa pelakon sedang beraksi, terdapat beberapa istilah yang digunakan untuk menunjukkan posisi di pentas. Istilah ini akan digunakan oleh pengarah semasa mengarahkan pelakon bagi meletakkan posisi yang sesuai dalam aksi. Rajah 1.37 menunjukkan istilah-istilah posisi pelakon.



Rajah 1.37 Istilah posisi pelakon di pentas.

i. *Open*

Rajah 1.38 menunjukkan watak A, B, C dan D berada pada posisi *open*, iaitu wajah pelakon dapat dilihat oleh penonton. Posisi ini berlaku semasa watak sedang berdialog atau menunjukkan ekspresi wajah dan gerak tubuh.



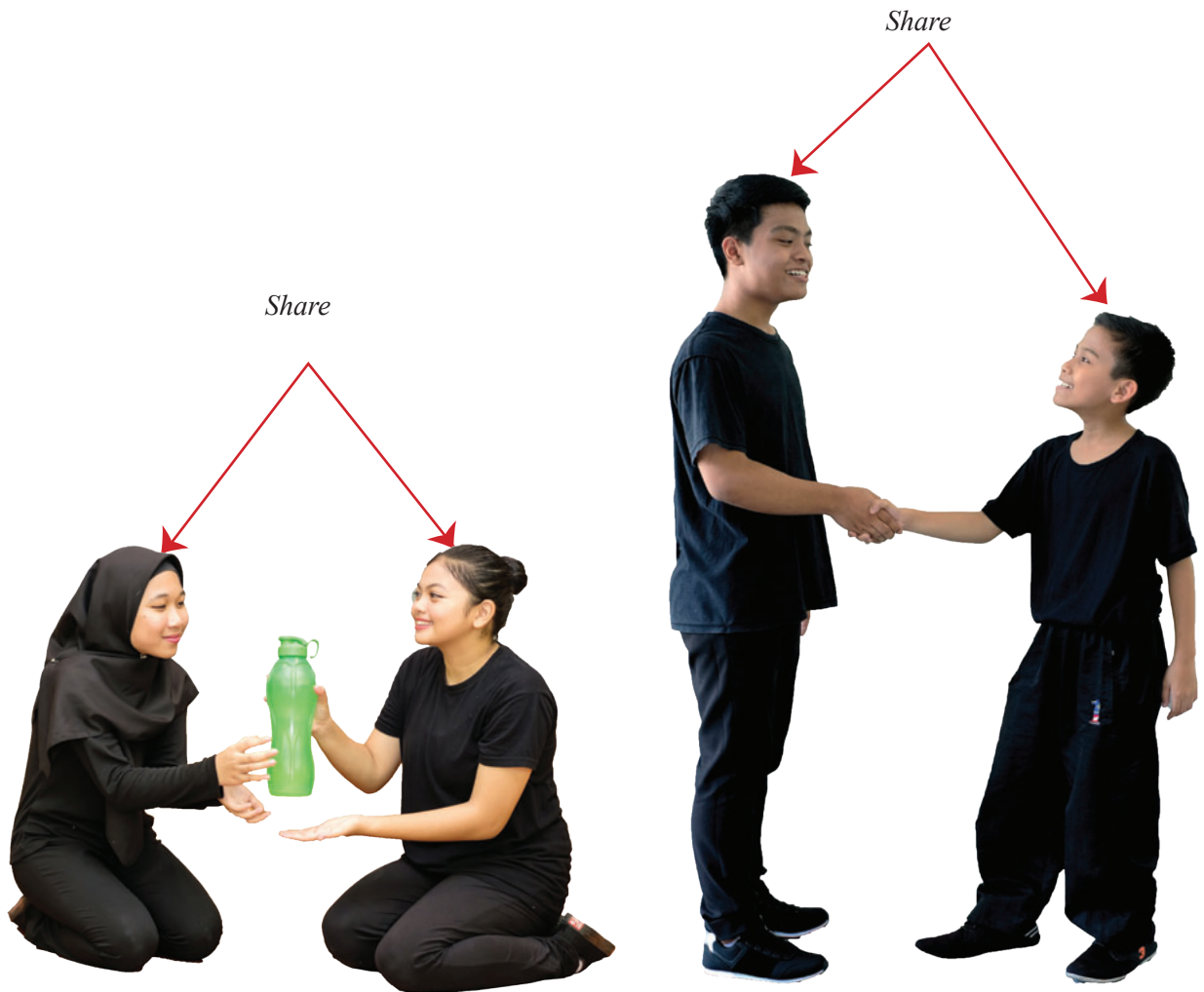
Rajah 1.38 Posisi *open* dan *closed*.

ii. *Closed*

Watak E pada Rajah 1.38 menunjukkan posisi *closed*, iaitu tubuh membelakang penuh dan wajah tidak dapat dilihat oleh penonton. Watak E pada keadaan ini tidak menggunakan sebarang dialog.

iii. *Share*

Posisi ini melibatkan dua watak yang beraksi secara seimbang dan wajah mereka dapat dilihat oleh penonton. Rajah 1.39 menunjukkan kedua-dua watak berada dalam posisi tubuh miring ke kiri dan miring ke kanan.



Rajah 1.39 Posisi *share*.

RUJUK DVD



Nota Guru

Ingatkan murid berkaitan posisi letak tubuh pelakon semasa di atas pentas untuk disesuaikan dengan istilah posisi pelakon dalam sesebuah adegan.

iv. Give and Take

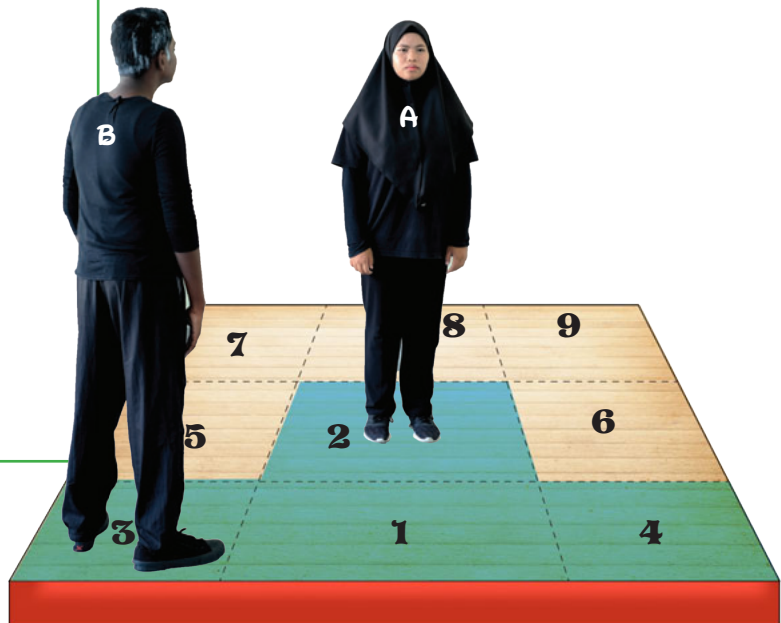
Rajah 1.40 menunjukkan watak A berada dalam posisi *give*, iaitu dengan memberikan perhatian kepada watak B. Watak B pula berada dalam posisi *take* setelah menerima perhatian daripada watak A. “Perhatian” dalam konteks ini ialah penonton akan memindahkan fokus daripada watak A sebagai pemberi kepada watak B sebagai penerima.



Rajah 1.40 Posisi *give and take*.

v. Upstage

Rajah 1.41 menunjukkan watak A berada dalam posisi *upstage*. Posisi ini berlaku apabila watak B yang berada di kawasan pentas bawah tengah menghadap ke arah *upstage* dalam letak tubuh membelakang penonton. Perlu diingatkan bahawa pelakon tidak sepatutnya melakukan perkara ini di atas pentas kerana menjejaskan penglihatan penonton terhadap watak yang perlu diberikan perhatian.



Rajah 1.41 Posisi *upstage*.

RAJUK DVD



vi. Cover

Posisi ini perlu dielakkan sekiranya melibatkan bilangan watak yang banyak di atas pentas. Pelakon yang berada di kawasan pentas bawah perlulah menyedari bahawa terdapat pelakon di kawasan pentas atas, dan tidak menghadang (*cover*) pelakon tersebut. Begitu juga pelakon yang berada di kawasan pentas atas, perlulah berada pada posisi yang tidak dihadang oleh pelakon yang berada di kawasan pentas bawah. Gambar Foto 1.15 menunjukkan posisi pelakon yang tidak menghadang (*cover*) watak-watak lain yang sedang beraksi.



Gambar Foto 1.15 Posisi pelakon yang tidak menghadang (*cover*) pelakon lain.

RUJUK DVD



1.3.5 PELAKON DAN ARAS (*LEVEL*)

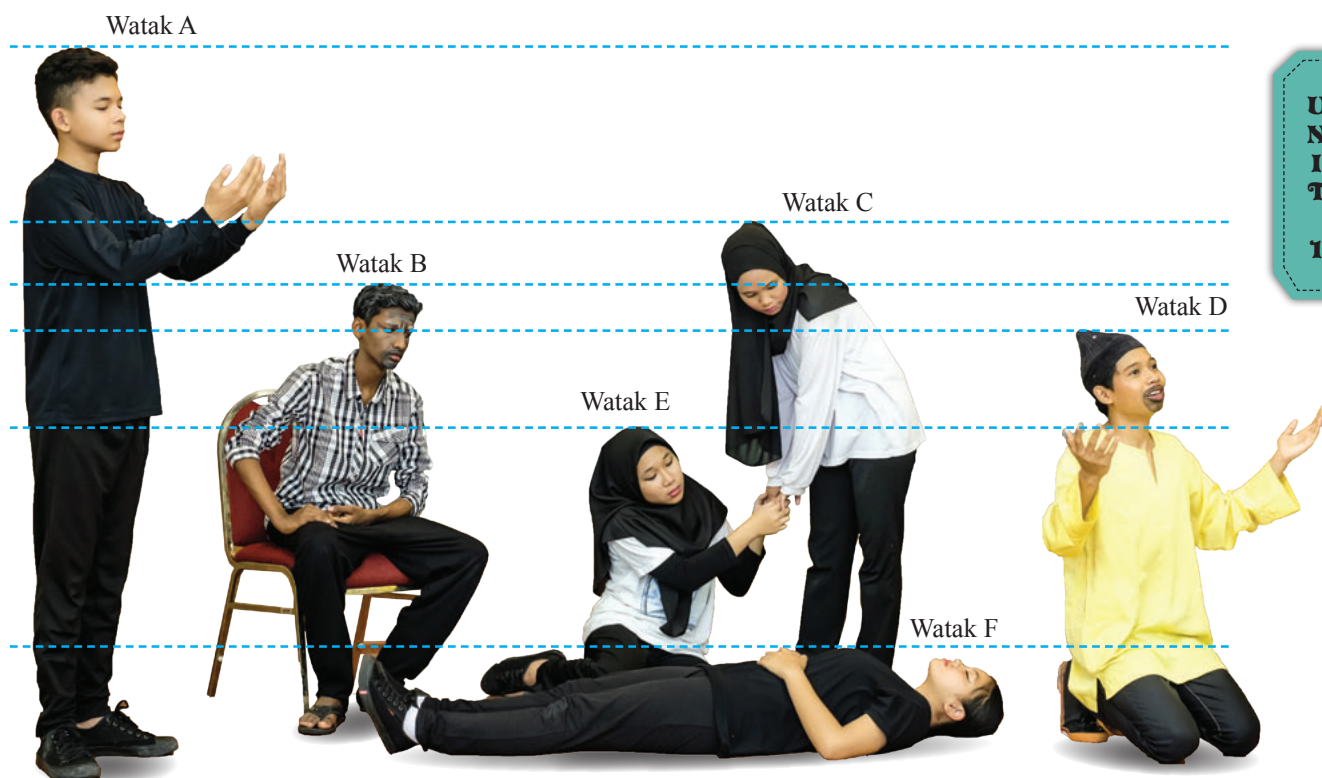
Aras (*level*) dalam *blocking* ditentukan mengikut ukuran ketinggian berdasarkan kedudukan kepala dan posisi tubuh setiap pelakon yang berada di pentas. Rajah 1.42 menunjukkan posisi pelakon dalam keadaan aras yang berbeza iaitu, berdiri (watak A) duduk di kerusi (watak B), membongkok (watak C), melutut (watak D), duduk di lantai (watak E) dan baring (watak F) semasa beraksi di pentas.



OBJEKTIF

Mengaplikasikan aksi bertepatan dengan posisi watak:

- penyusunan pelakon
- atur gerak pelakon
- kedudukan pelakon



Rajah 1.42 Aras dalam *blocking*.



Tujuan Aras

Aras bertujuan untuk menyampaikan maksud tertentu watak dalam sesebuah aksi. Konteks “maksud dalam aksi” adalah untuk menjelaskan sebab watak tersebut diletakkan mengikut posisi pada aras tertentu. Penyampaian “maksud” menggunakan aras perlulah disokong melalui aplikasi ruang lakon dan posisi pelakon dalam sesuatu adegan. Rajah 1.43 menunjukkan pelbagai aras dan posisi pelakon yang dapat memberikan “maksud” tertentu dalam aksi.

Posisi berdiri
Ibu menegur
kesalahan anak



Posisi melutut
Anak berjanji tidak
mengulangi kesalahan

Posisi berdiri
Doktor dan jururawat
memberikan rawatan



Posisi duduk
Pesakit yang dirawat

Posisi berdiri di atas lantai
Mohon izin masuk ke rumah



Duduk di atas platform
Melambangkan keadaan
seperti di dalam rumah

Posisi berdiri di atas platform
Melambangkan status watak
seperti raja atau sultan



Posisi duduk
Status sebagai rakyat

Rajah 1.43 Pelbagai aras posisi pelakon bagi menyampaikan “maksud” tertentu.



PRAKTIK *BLOCKING* #5

Bentuk sebuah kumpulan kecil yang terdiri daripada empat hingga lima orang. Lakukan aktiviti mengikut langkah-langkah yang berikut:

Langkah 1: Pilih satu daripada gambar foto yang dicadangkan dalam Gambar Foto 1.16. Berdasarkan gambar foto yang dipilih, setiap kumpulan perlu melihat dari sudut seperti yang berikut:

- Apakah peristiwa yang berlaku?
- Apakah peranan setiap watak?



CERAH MINDA

Tablo

Aksi seperti patung yang tidak bergerak untuk mewakili watak tertentu.

Langkah 2: Di hadapan kumpulan lain, lakukan aksi dalam bentuk tablo mengikut gambar foto yang dipilih.

Langkah 3: Terangkan posisi tubuh, aras setiap watak dan peranan kawasan ruang lakon dalam menyampaikan maksud setiap watak.

Langkah 4: Buka ruang kepada kumpulan lain untuk memberikan pandangan atau komen.



Imbas Saya

U
N
I
T
1



Gambar Foto 1.16 Posisi tubuh mengikut aras.

1.3.6 PERGERAKAN DALAM *BLOCKING*

Setiap posisi dan aras pelakon memerlukan pergerakan untuk mengubah kedudukan aksi ke kawasan ruang lakon yang lain. Semasa latihan (*rehearsal*) berlakon, pengarah akan memberikan arahan pentas untuk memandu pelakon melakukan pergerakan. Tanggungjawab pelakon pula mencatatkan segala arahan pentas ke dalam skrip. Oleh itu, pelakon bukan sahaja menghafal skrip malah memahami *blocking* juga.

Notasi *Blocking*

Notasi *blocking* merupakan catatan dalam bentuk simbol yang dilakukan oleh pelakon setelah menerima arahan pentas daripada pengarah. Rajah 1.44 menunjukkan arahan pentas dan simbol untuk dijadikan sebagai notasi *blocking*.



Posisi mula pelakon. B menunjukkan *Begin*.



Arah posisi tubuh pelakon semasa di pentas. Ruangan dalam bulatan untuk disikan ringkasan posisi tubuh (MP, MKR, MKN, PKN, PKR, $\frac{3}{4}$ MKN, BP dan $\frac{3}{4}$ MKR).



Cross – kata arahan yang mengarahkan watak bergerak ke kawasan lain di pentas yang bersilang.

US

Up Stage – bergerak jauh daripada penonton.

DS

Down Stage – bergerak ke arah penonton.

SR

Stage Right – bergerak ke arah kanan pentas.

SL

Stage Left – bergerak ke arah kiri pentas.

Rajah 1.44 Notasi *blocking*.

Panduan Mencatat Notasi *Blocking*

Rajah 1.45 di bawah menunjukkan latihan asas mencatat notasi *blocking* bagi membiasakan pelakon dalam aplikasi *blocking*. Lihat di bahagian arahan pentas terlebih dahulu yang menunjukkan posisi dan ruang pelakon berada. Untuk melihat posisi pelakon dengan jelas, lukis pergerakan pelakon dengan menandakan setiap arahan pentas mengikut turutan, seperti yang ditunjukkan dalam Rajah 1.46.

Mulakan mencatat posisi anda terlebih dahulu di ruang pentas. Sebagai contoh, catatkan 'B' di bahagian USR, kemudian letakkan arah posisi letak tubuh dengan meletakkan arah panah pada 'B' untuk menunjukkan arah posisi tubuh pelakon. Seterusnya, ikut arahan '1' yang menunjukkan pelakon bergerak dengan tanda 'X' ke bahagian DSR. Catatkan '1' di bahagian DSR, kemudian letakkan arah anak panah untuk menunjukkan posisi tubuh pelakon. Sambungkan titik 'B' dengan titik '1' untuk menunjukkan pergerakan pelakon. Begitulah seterusnya perlu dilakukan dalam aktiviti ini untuk menunjukkan pergerakan pelakon.

Arahan pentas

① Begin USR Posisi MP

② XDSR Posisi PKR

③ XUSC Posisi $\frac{3}{4}$ MKR

④ XCSL Posisi MKN

Contoh notasi *blocking* oleh setiap pelakon

Catatan dalam skrip:

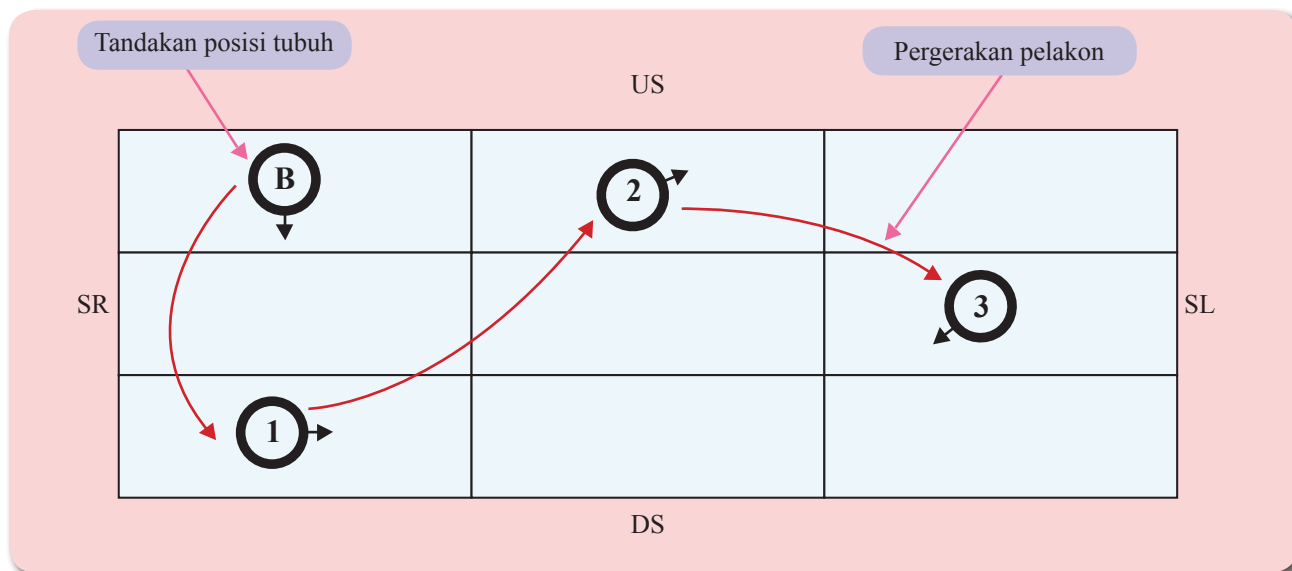
① B USR, MP

② 1 XDSR, DKR

③ 2 XUSC, $\frac{3}{4}$ MKR

④ 3 XCSL, MKN

Rajah 1.45 Latihan asas mencatat notasi *blocking*.



Rajah 1.46 Panduan melukis pergerakan pelakon berdasarkan catatan notasi *blocking*.









PRAKTIK *BLOCKING* #6

Berdasarkan arahan pentas pada Jadual 1.2, anda dikehendaki:

- Lukis rajah kawasan pentas prosenium dalam buku latihan. Pada rajah tersebut, lukis pergerakan pelakon serta kedudukan posisi tubuh.
- Lengkapkan jadual notasi *blocking*.
- Lakonkan pergerakan posisi tersebut.

Jadual 1.2 Arahan pentas.

Arahan Pentas	Posisi	Notasi <i>Blocking</i>
(B) USL	PKN	
1 XDSC	MP	
2 XDSR	MKR	
3USR	BP	
4XUSC	$\frac{3}{4}$ MKR	
5XSC	MP	



PRAKTIK *BLOCKING* #7

Merujuk skrip drama pentas berjudul “Mesyuarat” karya Fairul Pujangga dalam Unit 2, bentuk sebuah kumpulan kecil yang terdiri daripada pelakon dan seorang pengarah. Catat notasi *blocking* pada setiap watak yang terlibat berdasarkan skrip.



Berikan pendapat anda tentang kepentingan *blocking* dalam bidang lakonan.



Rumusan

Pembinaan watak dalam lakonan melibatkan proses mengkaji dan mengaplikasi. Dalam proses mengkaji, pelakon melakukan analisis bagi menemukan identiti dan matlamat watak. Proses mengaplikasi pula melibatkan setiap penemuan dalam pengkajian diselaraskan dengan aksi agar menepati seperti peristiwa yang benar-benar berlaku. Aksi dan matlamat watak tidak akan terbina tanpa improvisasi yang memberikan peluang kepada pelakon meneroka kemampuan untuk mengaplikasikan unsur lakon dengan menggunakan bahan-bahan seperti rangka cerita, bunyi dan muzik serta objek sebagai persiapan untuk membina watak. Namun, bagi mencipta suasana persembahan yang terbaik, elemen *blocking* dalam persembahan teater tidak harus dikesampingkan. Kesemua elemen ini perlu diperkukuh dengan komunikasi yang berkesan serta etika pelakon agar dapat melahirkan pelakon yang bersikap profesional dalam bidang lakonan.



Uji Minda

Bahagian A: Pilih jawapan yang tepat.

1. Siakah yang bertanggungjawab mencipta watak dalam cerita?
 - A. Pelakon
 - B. Pengarah
 - C. Penonton
 - D. Pengarang
2. Apakah ruang bagi watak yang sedang beraksi di atas pentas?
 - A. Ruang lakon
 - B. Ruang kanan
 - C. Ruang fizikal
 - D. Ruang tengah
3. Apakah sumber utama pelakon mendapatkan maklumat watak?
 - A. Cerita
 - B. Peristiwa
 - C. Tempat berlaku kejadian
 - D. Waktu semasa kejadian berlaku
4. Berikut ialah peringkat-peringkat asas pelakon memperoleh maklumat untuk pembinaan watak, kecuali
 - A. menguasai cerita
 - B. mengenali watak
 - C. merancang watak
 - D. mencari matlamat watak

5. Pilih elemen *blocking* yang berfungsi secara saling berkaitan untuk diaplikasikan oleh pelakon semasa beraksi.
 - A. Posisi, ruang, aras dan objektif
 - B. Ruang, kondisi, posisi dan aras
 - C. Aras, emosi, kondisi dan prestasi
 - D. Kondisi, justifikasi, situasi dan emosi
6. Apakah peluang yang diperoleh oleh pelakon ketika melakukan improvisasi?
 - A. Merehatkan minda
 - B. Melakukan eksperimen
 - C. Mengelakkan kecederaan
 - D. Memfokuskan rangka cerita
7. Berikut adalah benar tentang komunikasi dalam lakonan, kecuali
 - A. Meniru gerak alam merupakan salah satu aspek komunikasi.
 - B. Meniru bunyi merupakan salah satu aspek komunikasi bukan lisan.
 - C. Komunikasi lisan disampaikan melalui gerak dan isyarat anggota badan.
 - D. Komunikasi dalam pembinaan watak melibatkan aspek lisan dan bukan lisan.

Bahagian B: Isi tempat kosong dengan jawapan yang betul.

1. Jelaskan kedudukan pelakon dalam posisi yang berikut:
 - a. *Open*:
 - b. *Closed*:
 - c. *Share*:
 - d. *Give and take*:
 - e. *Upstage*:
 - f. *Cover*:
2. Maklumat tentang watak dan peranan terkandung dalam cerita. Pelakon ditugaskan untuk mendapatkan maklumat dengan merujuk dan oleh pengarang.
3. Senaraikan tiga peringkat maklumat yang diperoleh oleh pelakon untuk membina watak.
 - a.
 - b.
 - c.

4. Senaraikan bahan yang dapat dijadikan sumber rangka cerita.

- a.
- b.
- c.
- d.
- e.

5. Nyatakan fungsi berserta contoh bagi elemen pembinaan watak yang berikut:

Bil.	Elemen	Fungsi	Contoh
1.	Fizikal		
2.	Vokal		
3.	Mental dan Emosi		

6. Apakah yang dimaksudkan dengan watak bagi seseorang pelakon?

.....

7. Tiga perkara asas yang perlu diperoleh oleh seorang pelakon untuk mengenali wataknya, ialah:

- a.
- b.
- c.

8. Berdasarkan rajah di bawah, lengkapkan ruang kosong yang disediakan dengan menyatakan maksud simbol dalam notasi *blocking*.

(B)	
(MP)	
↓	
X	
US	
DS	
SR	
SL	



Imbas Saya

UNIT 2

PENULISAN SKRIP



Pada akhir pembelajaran bidang ini, murid dapat:

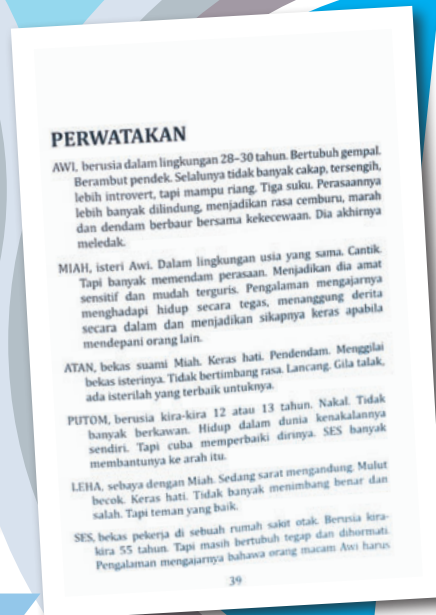
1. Bercerita dan meniru dialog.
2. Menulis semula cerita yang didengar.
3. Menghuraikan dan membentangkan format penulisan skrip drama pentas yang betul.
4. Merancang rangka cerita berdasarkan imaginasi.
5. Menghasilkan skrip drama pentas satu adegan.



Skrip drama pentas merupakan sebuah genre sastra berbentuk naratif. Skrip yang dihasilkan dijadikan sebagai perancang untuk membina sesebuah persembahan teater yang lengkap, berpandukan unsur-unsur lakon yang terkandung dalam bentuk dialog dan arahan pentas.

Sejarah awal skrip drama pentas dalam bentuk tulisan adalah seiring dengan sejarah perkembangan teater pada abad ke-5 Sebelum Masihi di Yunani. Pada ketika itu, penulisan skrip ditumpukan kepada drama-drama berbentuk tragedi. Tiga orang penulis skrip terkemuka pada masa itu yang sehingga hari ini masih menjadi rujukan ialah Aeschylus (525 – 456 SM), Sophocles (496 – 406 SM) dan Euripides (480 – 406 SM).

Perkembangan skrip drama pentas di Malaysia bermula pada tahun 1930, iaitu skrip drama “Pembelot” karya Shaharum Husain. Skrip ini ditulis dalam bentuk arahan dan dialog sahaja dan diberikan kepada pelakon secara eceran.



KATA KUNCI

- Bercerita
- Dialog
- Adegan
- Imajinasi
- Idea
- Rangka cerita
- Babak
- Plot
- Latar
- Skrip
- Format



Bagaimanakah cara untuk menyemai minat membaca skrip dalam kalangan remaja sekolah?

2.1

PENGHASILAN SKRIP

ZAKARIA ARIFFIN

Zakaria Ariffin dilahirkan pada 22 Julai 1952 di Kuantan, Pahang. Beliau memulakan kerjaya di Dewan Bahasa dan Pustaka (DBP) sebagai Pegawai Perancang Bahasa. Beliau bergiat aktif dalam penulisan skrip semenjak tahun 1970-an. Antara skrip yang beliau hasilkan ialah “Pentas Opera”(1989), “Raja Lawak” (1992) dan bangsawan “Siti Zubaidah”(2000). Beliau ialah penerima Anugerah Sri Angkasa (1988/89) kategori Lakon TV Terbaik, penerima SEA *Write Award* (2001), dan penerima Hadiah Sastera Kumpulan Utusan (2006) kategori esei. Beliau kini ialah pensyarah kanan di ASWARA.



Objektif

Mengetahui maksud skrip drama pentas.

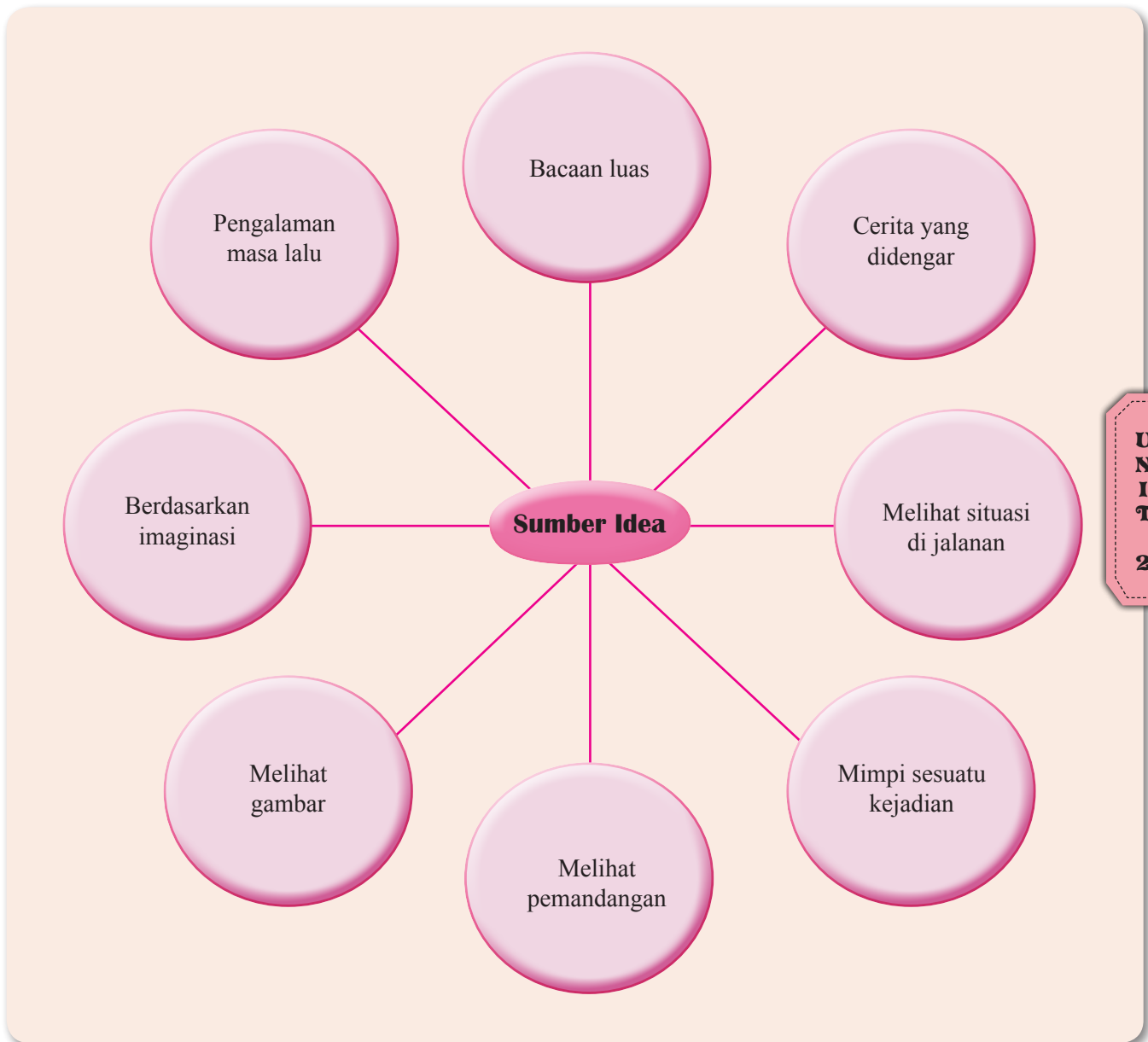
2.1.1

SKRIP DRAMA PENTAS DAN IDEA

Skrip drama pentas ialah suatu bentuk karangan berformat yang dijadikan bahan untuk suatu persembahan atau pementasan. Skrip drama pentas terhasil apabila ada idea atau gagasan yang ingin disampaikan dalam sesebuah karya. Setelah idea dicetuskan, proses rangka cerita akan dibina. Watak dan perwatakan akan diwujudkan. Komunikasi antara watak akan menghasilkan dialog.

Skrip drama pentas mengandungi sinopsis, senarai watak, arahan situasi, keterangan latar tempat, latar masa dan keterangan situasi. Untuk melengkapkan gambaran cerita, latar akan dicadangkan oleh penulis mengikut kesesuaian situasi yang ingin digambarkan. Namun, sebelum mencapai hasil ini, seseorang penulis skrip drama pentas perlu tahu asas bercerita, meniru dialog, serta format penulisan skrip drama pentas.

Idea cerita diperlukan untuk menghasilkan sesebuah skrip drama pentas. Idea cerita boleh diperolehi melalui pelbagai sumber. Rajah 2.1 menunjukkan sumber idea yang boleh diperolehi melalui persekitaran kehidupan kita.



Rajah 2.1 Pelbagai sumber untuk mendapatkan idea.



Jika anda ialah seorang penulis skrip, apakah cara-cara yang akan anda lakukan untuk mendapatkan idea bagi menghasilkan sesebuah skrip drama pentas? Jelaskan sebab mengapa anda memilih cara tersebut?



Objektif

Bercerita dan meniru dialog untuk menulis semula cerita yang didengar.



Cerah Minda

Meniru dialog

Perbuatan menyampaikan semula cerita yang didengar, dibaca, atau ditonton dalam bentuk percakapan sehari-hari.

1

PRAKTIK SKRIP #1

Sampaikan sebuah cerita kepada rakan dengan gaya anda sendiri.

2.1.2

BERCERITA DAN MENIRU DIALOG

Bercerita ialah pengisahan sesuatu cerita yang biasanya dilakukan secara lisan. Orang yang menyampaikan cerita dipanggil pencerita. Bercerita boleh dilakukan dengan iringan muzik, sambil duduk, berdiri atau seperti situasi dalam Rajah 2.2.

PUTERI SANTUBONG MENENTANG BUJANG SENANG

Oleh:

Fairul Pujangga

Penduduk kampung di kaki Gunung Santubong makin resah dan ketakutan. Kehadiran buaya Bujang Senang di sungai sekitar kaki gunung itu mengancam keselamatan penduduk kampung. Sudah banyak haiwan peliharaan penduduk di situ yang menjadi korban buaya ganas itu. Oleh sebab tidak tahan dengan keadaan itu, penduduk kampung meminta ketua kampung agar bertemu dengan Puteri Santubong, iaitu penjaga Gunung Santubong bagi menyelesaikan masalah itu. Ketua Kampung telah pergi ke istana Puteri Santubong di puncak gunung itu bersama-sama beberapa orang pengikutnya.

Ketua Kampung itu menceritakan semua masalah yang dihadapi kepada puteri jelita tersebut. Puteri itu menjadi kasihan akan penduduk kampung yang ketakutan. Akhirnya, baginda mengambil keputusan untuk bertemu sendiri dengan Bujang Senang. Baginda berangkat ke kawasan sungai. Sesampai di situ, baginda telah menitahkan penduduk kampung memasang perangkap. Seekor kambing dijadikan umpan. Sebaik Bujang Senang datang untuk memakan kambing itu, selempar jaring dijatuhkan dari atas pokok. Buaya putih itu terperangkap. Penduduk kampung mahu membunuh buaya itu, tetapi dihalang oleh Puteri Santubong. Puteri itu telah menggunakan kebolehan baginda berkata-kata dengan binatang untuk mengarahkan buaya putih itu agar tidak mengganggu dan mengancam penduduk kampung lagi. Buaya itu berjanji untuk akur dengan titah Puteri Santubong. Akan tetapi, sang buaya itu meminta izin untuk menjadikan binatang liar di kawasan itu sebagai makanannya. Penduduk kampung bersetuju memandangkan itu juga satu langkah terbaik untuk menyelamatkan tanaman dan ternakan mereka.

Akhirnya, penduduk di kaki Gunung Santubong kembali aman. Kemunculan Bujang Senang di kawasan itu tidak menjadi masalah lagi kepada semua. Kebijaksanaan Puteri Santubong telah menjadikan suasana kehidupan penduduk di situ kembali aman dan harmoni.

RUJUK DVD



Pada pendapat anda, apakah cerita yang sesuai dijadikan sebuah skrip drama pentas? Nyatakan sebabnya.

Rajah 2.2 Pencerita sedang mengisahkan “Puteri Santubong Menentang Bujang Senang”.





Menulis semula cerita yang didengar.



Pada suatu petang, Amin dan Chun Fatt sedang menunggu rakan sepasukannya untuk mengadakan latihan bola sepak. Tiba-tiba Amin ternampak seorang budak sedang berlari sambil menjerit meminta tolong. Amin mencuit Chun Fatt dan mereka sama-sama melihat ke arah budak tersebut. Setelah diamati, budak itu sedang dikejar oleh seekor anjing liar. Amin mengajak Chun Fatt membantu budak itu. Mereka menjerit meminta tolong daripada orang sekeliling. Tetapi, pada waktu itu, tiada orang di kawasan itu. Chun Fatt bertindak mengambil sebatang kayu lalu berlari ke arah budak itu. Chun Fatt membaling kayu tersebut untuk menakutkan anjing liar itu. Anjing liar itu berlalu meninggalkan kawasan itu. Kanak-kanak itu mengucapkan terima kasih kepada Amin dan Chun Fatt kerana telah menolong dirinya.

(Pada suatu hari, AMIN dan CHUN FATT sedang menunggu rakan sepasukan untuk mengadakan latihan bola sepak. Tiba-tiba, AMIN ternampak seorang budak sedang berlari sambil menjerit meminta tolong.)

BUDAK: Tolong! Tolong! Tolong saya!

AMIN (*mencuit CHUN FATT*): Eh, Chun Fatt, kau tengok tu! Budak tu menjerit minta tolonglah.

CHUN FATT: Eh, yalah! Tapi kenapa dia lari sambil menjerit begitu?

AMIN: Hah, tu...tu. Ada anjing liar kejar budak tu la, Chun Fatt.

CHUN FATT (*melihat ke arah anjing yang ditunjukkan oleh AMIN*): Alamak, besarnya anjing tu. Kita mesti tolong budak tu Amin!

AMIN dan CHUN FATT (*bersama-sama menjerit meminta tolong*): Tolong! Tolong! Ada orang kena kejar anjing.

AMIN (*melihat tiada sesiapa di kawasan itu*): Chun Fatt, aku rasa tak ada oranglah di kawasan ini. Buatlah sesuatu sebelum perkara buruk berlaku kepada budak tu.

CHUN FATT (*mencapai sebatang kayu yang berhampiran lalu membaling kayu itu ke arah anjing tersebut*): Nah, rasakan! (*balingan CHUN FATT hampir mengenai anjing tersebut. Anjing itu takut lalu beredar.*)

AMIN: Wah, hebatlah kau sekali baling anjing tu terus lari!

CHUN FATT: Hahaha, itu nasib saja!

BUDAK: Abang, terima kasih kerana telah menyelamatkan saya.

CHUN FATT: Eh, tak ada apalah! Itukan tanggungjawab kita untuk saling menolong.

AMIN: Betul tu, dik. Yang penting adik selamat. Hah, sekarang, mari kami hantar adik balik!

BUDAK: Terima kasih bang. Abang berdua sangat baik hati.

(AMIN dan CHUN FATT menghantar BUDAK itu pulang ke rumahnya dengan selamat.)



PRAKTIK SKRIP #2

- Bentuk satu kumpulan yang terdiri daripada sekurang-kurangnya tiga orang.
- Tentukan seorang pencerita.
- Dengar cerita daripada pencerita tersebut.
- Tulis semula cerita itu dalam bentuk dialog.
- Kemudian, lakonkan situasi cerita tersebut.



Cerah Minda

Cakap ajuk dan cakap pindah

Percakapan yang dilaporkan semula secara lisan atau tulisan tanpa mengubah maksud asal sesuatu cerita.



Objektif

Mengetahui maksud adegan dan babak serta merancang rangka cerita berdasarkan idea.

2.1.4

PENGHASILAN SKRIP DRAMA PENTAS SATU ADEGAN

Sesebuah skrip drama pentas mengandungi adegan dan babak.

Adegan ialah pecahan dalam sesuatu babak yang menjelaskan sesuatu peristiwa yang berlaku pada sesuatu latar tempat yang sama tetapi pada latar masa yang berbeza-beza.

Babak pula bermaksud bahagian daripada suatu lakonan. Dalam sesuatu babak, boleh wujud lebih daripada satu adegan. Cantuman babak demi babak dalam cerita akan membentuk sebuah skrip yang lengkap.



TIP PENGHASILAN SKRIP DRAMA PENTAS

- Ketika menghasilkan rangka cerita, pastikan cerita yang dihasilkan mempunyai konflik dan klimaks.
- Watak dan perwatakan mestilah dibina dengan jelas dan sesuai mengikut taraf, pangkat, pemikiran, serta peranan yang dibawa dalam cerita tersebut.
- Latar tempat, latar masa, dan latar masyarakat juga mesti selari dengan situasi yang ditampilkan.
- Babak serta adegan mesti dikembangkan dengan padat dan tidak meleret-leret.
- Mulakan menulis skrip pendek untuk mengasah kemahiran mengawal babak dan adegan dalam cerita.

Proses Menghasilkan Skrip Drama Pentas

Setelah mengenal pasti idea cerita yang ingin disampaikan, penghasilan skrip drama pentas boleh dimulakan. Proses menghasilkan skrip drama pentas perlu dilakukan secara berstruktur dan terancang seperti yang ditunjukkan pada carta alir dalam Rajah 2.3.



Rajah 2.3 Carta alir penghasilan skrip drama pentas.



PRAKTIK SKRIP #3

Pilih satu daripada sumber idea. Kemudian, rangkakan cerita satu adegan berdasarkan Rajah 2.3.



Objektif

Mengetahui format penulisan skrip drama pentas dan menulis skrip drama pentas dengan format yang betul.

2.1.5 FORMAT PENULISAN SKRIP DRAMA PENTAS SATU ADEGAN

Sila rujuk contoh skrip drama pentas di bawah untuk memahami format penulisan skrip drama pentas yang betul.

Tajuk drama

Skrip Drama Pentas
MESYUARAT

Nama penulis

Oleh

Fairul Pujangga

SINOPSIS

Salman mengajak Malik dan Govind menghadiri mesyuarat belia di balai raya kampung mereka. Namun, Malik dan Govind enggan menghadiri mesyuarat tersebut dengan alasan keletihan dan ingin berehat kerana penat bekerja pada siang hari. Mereka juga menyindir Salman yang seolah-olah suka menjaga tepi kain orang. Salman menerima sindiran tersebut dengan hati terbuka dan secara sinis menyatakan bahawa keselamatan kampung adalah tanggungjawab bersama.

PERWATAKAN

Keterangan watak

SALMAN, belia berusia awal 20-an. Seorang yang prihatin dan bertanggungjawab.

- Nama watak ditulis dengan huruf besar.
- Keterangan watak berfungsi menerangkan umur, sifat fizikal watak, sikap dan pemikiran watak, serta hubungan antara watak.

MALIK, belia berusia awal 20-an. Suka membuang masa dan sukar bergaul dalam masyarakat.

GOVIND, rakan sebaya **MALIK**. Berusia awal 20-an. Seorang penganggur dan suka berhibur.

SOFIA, kanak-kanak periang berusia 10 tahun.

PAK DIN KOPI, pengusaha kedai kopi berusia 50-an. Suka membebel.

Keterangan tempat/ masa

ADEGAN 1

Tempat: Kedai Kopi
Masa: Malam

Keterangan latar pentas

(Pentas memperlihatkan sebuah kedai kopi. Di sebelah kiri pentas, terdapat bahagian dapur tempat memasak dan membancuh air. Di sebelah kanan pentas pula tersusun meja dan kerusi tempat pelanggan duduk. Satu bahagian lagi, terdapat meja bulat tempat orang bermain dam aji).

Arahan pencahayaan

(Lampu dinyalakan).

(SOFIA datang dalam keadaan berlari-lari anak. Sampai di kedai kopi, dia terus memanjat meja dan membuat pengumuman).

SOFIA: Pengumuman, kepada abang-abang kampung yang perkasa, malam ini ada mesyuarat di balai raya kampung kita. Sila datang. Siapa tak hadir, sila beri surat tunjuk sebab kepada penghulu. Hehehe!

PAK DIN KOPI *(tergesa-gesa sambil membebel)*: Budak ni, kenapa kau panjat meja aku? Cepat turun!

SOFIA (*sambil melompat turun*): Alah, Pak Din ni! Orang buat pengumuman je.
Dah nak balik pun (*sambil terus berlari*).

(PAK DIN KOPI menghulur bungkusan makanan yang dipesan oleh SALMAN. SALMAN membayar harga makanan tersebut dan menuju ke meja MALIK dan GOVIND yang sedang bermain dam aji).

SALMAN (*menegur MALIK dan GOVIND*): Malik, Govind, kau tak nak pergi ke balai raya malam ni? Malam ni ada mesyuarat belia.

GOVIND: Untuk apa pergi mesyuarat tu? Bukan boleh selesaikan masalahpun.

MALIK (*sambil menggerakkan buah ajinya*): Hah, makan dia! Hahaha! (*sambil memandang ke arah SALMAN*). Eh, Salman! Kalau kau bagus sangat, aku wakilkan kau ke mesyuarat malam ni. Aku tak nak ambil tahu. Bukan dapat untung pun.

SALMAN: Tapi, mesyuarat malam ni penting. Kita nak putuskan jadual penggiliran berkawal malam di kampung kita ni. Bukan kau tak tahu Malik, kecurian makin banyak berlaku di sini.

GOVIND: Dah, kau rajin sangat, kau sajalah pergi mesyuarat tu.

(MALIK bangun dari kerusinya. Dia pergi memeluk bahu SALMAN. Kemudian, MALIK menarik SALMAN duduk di kerusi yang lain bersama-samanya).

MALIK (*sambil membuat isyarat dengan jari*): Eh, Salman, aku dengan Govind ni penat! Siang hari bekerja. Malam kami nak berhibur. Boleh tak kau jangan kacau kami berdua bersenang-lenang di sini? Kau ni bila hah, nak berubah? Berhentilah jaga tepi kain orang.

SALMAN: Aku bukan nak jaga tepi kain orang, Malik. Kampung kita, tanggungjawab kita. Esok-esok, kalau rumah kamu berdua yang jadi mangsa kecurian siapa yang menyesal?

(SALMAN berlalu pergi meninggalkan MALIK dan GOVIND dalam keadaan terpinga-pinga).

(Lampu dipadamkan).

Keterangan situasi

- Keterangan situasi dan keterangan aksi hendaklah ditulis dalam kurungan.
- Keterangan aksi ditulis sebelum dialog watak dimulakan.

Keterangan aksi dan dialog

Ada dialog perlu ditulis bersama-sama keterangan aksi dan ekspresi wajah.

Keterangan aksi dan situasi

Keterangan aksi dan situasi ditulis apabila penulis ingin menggambarkan pergerakan adegan melalui aksi dan situasi.

Dialog watak

Arahan pencahayaan

Rujukan format penulisan skrip di atas adalah berdasarkan format Gaya Dewan (1995), terbitan Dewan Bahasa dan Pustaka, Kuala Lumpur.



PRAKTIK SKRIP #4

Dapatkan idea daripada pelbagai sumber di persekitaran anda. Kemudian, hasilkan satu cerita yang bertemakan sains dan teknologi. Panjang skrip anda mestilah antara satu hingga tiga muka surat. Anda digalakkan menggunakan lebih daripada tiga orang watak dalam cerita anda. Hasilkan skrip drama pentas satu adegan menggunakan format yang telah dipelajari.



Lengkapkan skrip drama pentas di bawah hingga menjadi satu adegan. Pastikan anda mengikut format penulisan skrip drama pentas yang telah diajarkan sebelum ini.

Skrip Drama Pentas
TERPERANGKAP
Oleh

.....

SINOPSIS

Haziq merupakan seorang pengawas yang bertanggungjawab. Sebaik mendapati Zaman meniru tugas Chun Lin, Haziq memulangkan semula tugas Zaman agar Zaman membuat tugasannya sendiri. Tindakan Haziq menyebabkan Zaman tidak berpuas hati. Zaman bertegas menyatakan dia tidak meniru. Dia meminta Haziq menunjukkan bukti. Ranjit yang menyaksikan pertengkaran itu bertindak mendamaikan mereka. Tetapi Zaman tetap tidak berpuas hati. Akhirnya Chun Lin muncul dan menceritakan semua perkara yang berlaku. Chun Lin mendakwa tugasannya pernah dicuri dan dipulangkan semula ke mejanya setelah beberapa hari hilang. Zaman masih tidak mahu mengaku. Haziq meminta kedua-dua pihak menunjukkan buku rujukan yang digunakan untuk menyiapkan tugas itu sebagai bukti. Chun Lin menunjukkan kesemua buku rujukan yang digunakan bagi membuat tugas tersebut. Zaman gagal memberikan sebarang bukti. Akhirnya Zaman mengaku bersalah dan meminta maaf.

PERWATAKAN

HAZIQ, remaja berumur 15 tahun. Pengawas sekolah yang bertanggungjawab dan berani.

RANJIT, pengawas, rakan sebaya HAZIQ.

ZAMAN, rakan sekelas HAZIQ. Seorang yang pemalas dan suka meniru tugas rakan.

CHUN LIN, ketua tingkatan. Seorang murid yang rajin, tetapi pendiam.

ADEGAN 1

Tempat: Bilik Darjah

Masa: Waktu Rehat

(Lampu dinyalakan).

HAZIQ (*memulangkan semula tugas ZAMAN*): Nah, Zaman! Ini tugas kamu. Maaf, saya tidak boleh hantar tugas ini kepada Cikgu Zamir.

ZAMAN: Eh, kenapa pula? Kau dengki dengan akukan! Hasil tugas aku lebih bagus daripada kau.

HAZIQ: Maaf, aku bukan dengki. Tapi aku tahu, tugas ini adalah hasil ciplak. Aku cuma mahu menyelamatkan kau. Kalau kau didapati meniru tugas orang lain, cikgu mesti akan kenakan tindakan disiplin.

.....
.....



PRAKTIK SKRIP #6

Cerita di bawah diletakkan tanpa mengikut susunan kronologi yang betul. Susun semula kronologi situasi di bawah menjadi satu adegan peristiwa. Seterusnya, bina skrip drama pentas satu adegan menggunakan format penulisan skrip drama pentas yang telah anda pelajari.

A

Ketika Adli sedang memasang *gajet*, dia ternampak ada tulang rangka binatang di kawasan itu. Rangka itu sangat besar. Adli terkejut lalu terus memanggil rakan-rakannya dan memaklumkan perkara tersebut.

B

Shandra, Tawai dan Kit juga terkejut dengan situasi itu. Mereka ketakutan. Daripada tulang yang ditemui itu, mereka tahu bahawa itu ialah tulang binatang buas. Mereka tidak boleh keluar dari kawasan itu sehingga kumpulan lain tiba. Mereka perlu terus berada di situ.

C

Suatu petang, di sebuah kawasan hutan, Adli, Tawai, Kit, dan Shandra sedang menyiapkan khemah untuk mereka bermalam. Mereka membuat kerja dengan tekun. Ada yang mengikat tali khemah, ada yang memungkah kayu api, dan ada pula yang sedang mengangkat air di sungai.

D

Akhirnya, Adli mencadangkan mereka menyalakan unggun api di sekeliling kawasan itu bagi mengelakkan kehadiran binatang buas. Shandra pula mencadangkan untuk membuat takuk di batang pokok dan menggantung tali di atas pokok untuk memudahkan mereka memanjat ke atas pokok jika binatang buas muncul di situ. Mereka bersetuju dengan cadangan tersebut.

E

Mereka merasakan mungkin di kawasan itu masih ada binatang buas yang lain. Mereka mula berfikir cara-cara untuk menyelamatkan diri jika binatang buas yang lain muncul di kawasan itu. Shandra dan Tawai memberikan pendapat, tetapi pendapat itu tidak boleh diterima.

TULANG

Pengembaraan Bermula



Sejak akhir-akhir ini, ramai yang kurang berminat membaca skrip drama pentas. Bincangkan.



PRAKTIK SKRIP #7

Berdasarkan Gambar Foto 2.1, hasilkan skrip drama pentas satu adegan yang mengandung dialog antara watak. Anda boleh mempelbagaikan isu yang diperkatakan antara watak tersebut.



Gambar Foto 2.1 Kisah seorang pengemis.

Rujuk DVD



PRAKTIK SKRIP #8

Hasilkan sebuah skrip drama pentas yang bertemakan sejarah. Anda boleh merujuk buku teks Sejarah sebagai sumber idea cerita.



Rumusan

Penulisan skrip drama pentas satu adegan merupakan suatu proses yang terhasil daripada penjanaan idea, penstrukturan jalan cerita, dan seterusnya mengenal pasti bentuk format penulisan yang sesuai. Dalam pada itu, aspek asas dalam penceritaan seperti tema, latar, watak dan perwatakan serta gaya bahasa perlu dititikberatkan dan sesuai bagi memastikan cerita yang dihasilkan relevan dengan konteks sebenar.



Uji Minda

Bahagian A: Pilih jawapan yang tepat.



1. Apakah maksud bercerita?
 - A. Menyampaikan pesanan
 - B. Bercakap antara satu sama lain
 - C. Bercakap tentang sesuatu perkara
 - D. Menyampaikan sesuatu cerita secara lisan
2. Dalam sesebuah skrip drama pentas, bagaimanakah cara penulis menyampaikan pemikirannya?
 - A. Melalui watak protagonis
 - B. Melalui keterangan situasi
 - C. Melalui format penulisan skrip yang sesuai
 - D. Melalui dialog dan aksi watak yang mengandungi nilai dan pengajaran
3. Bagaimanakah cara untuk menentukan teknik dan gaya bahasa dalam penulisan skrip?
 - A. Berdasarkan pemerhatian
 - B. Berdasarkan jumlah babak yang perlu
 - C. Berdasarkan masa yang diperuntukkan
 - D. Berdasarkan teknik plot penceritaan yang disampaikan

Bahagian B: Isi tempat kosong dengan jawapan yang betul.





1. Apakah maksud skrip?





2. Berikan tiga contoh skrip drama pentas yang terdapat di Malaysia.


- a. 
- b. 
- c. 

3. Kemukakan empat elemen yang perlu ada dalam format penulisan skrip.

- a. 
- b. 
- c. 
- d. 

4. Nyatakan maksud:










- a. Adegan: 
- b. Babak: 

5. Berdasarkan Gambar Foto 2.2 di bawah, tulis sinopsis cerita satu adegan menggunakan imajinasi anda sendiri. Cerita mesti dikembangkan dengan mewujudkan dua watak tambahan. 



Gambar Foto 2.2 Pementasan teater KOMSAS “Gelanggang Tok Wali” di Auditorium Dewan Bahasa dan Pustaka pada tahun 2014.

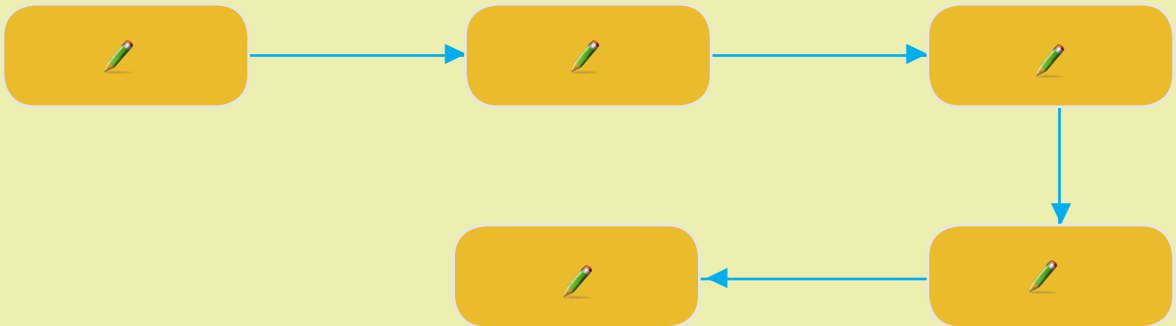
Sinopsis Cerita Satu Adegan

Tajuk Cerita : 
Tema : 
Penulis : 
Sinopsis : 
..... 
..... 
..... 
..... 
..... 

6. Senaraikan sumber untuk mendapatkan idea bagi penghasilan skrip drama pentas.

- a.
- b.
- c.
- d.

7. Nyatakan proses menghasilkan skrip drama pentas yang sistematik.



8. Nyatakan lima cara penghasilan skrip drama pentas yang baik.

- a.
- b.
- c.
- d.
- e.

9. Berikan maksud pernyataan di bawah.

Bil.	Pernyataan	Maksud
1	Keterangan watak	
2	Keterangan tempat atau masa	
3	Keterangan latar pentas	
4	Keterangan situasi	
5	Keterangan aksi dan dialog	
6	Keterangan aksi dan situasi	



Imbas Saya

UNIT 3

SINOGRAFI



Pada akhir pembelajaran bidang ini, murid dapat:

1. Mengetahui ciri-ciri set dan *props*.
2. Menemukan, mengetahui pasti dan menentukan penggunaan sinografi set dan *props* dalam aktivitas berdrama dan persembahan yang ditonton.
3. Merancang dan merangka set dan *props* untuk sebuah skrip drama pentas.
4. Mereka cipta lakaran set dan *props* berdasarkan skrip drama pentas.
5. Menghasilkan portfolio set dan *props* berdasarkan skrip drama pentas.



Sinografi merupakan suatu istilah yang berkaitan dengan unsur visual dan audio yang diaplikasikan dalam produksi teater. Istilah ini meliputi semua elemen yang memberikan sumbangan untuk membina persekitaran suasana di pentas dalam persembahan teater. Elemen tersebut ialah pencahayaan, bunyi, latar hias, tatarias, reka bentuk kostum dan kesan khas. Setiap elemen saling berfungsi untuk menyokong aksi pelakon secara visual kepada penonton.

Sejarah awal sinografi dikatakan bermula pada abad ke-5 Sebelum Masihi di Yunani melalui *skene*, iaitu suatu bentuk struktur yang didirikan di pentas sebagai latar belakang pelakon yang beraksi. Pada peringkat awal, mereka hanya menggantung kain yang telah dicorakkan dalam bentuk lukisan. Gantungan ini dikenali sebagai *skenographia* dalam bahasa Yunani. Bermula hanya menggunakan kain sebagai latar pada zaman klasik, fungsi sinografi terus berkembang maju sehingga menghasilkan kesan artistik yang mengagumkan dalam dunia teater hingga hari ini.



KATA KUNCI

- Diorama
- Estetika
- *Props*
- Set
- Pentas
- Lakaran
- Visual
- Portfolio



Pada pendapat anda, bagaimanakah penggunaan set dan *props* dapat membantu mempopularkan persembahan teater?

3.1

SINOGRAFI DALAM PRODUKSI

HAFSHIZAN HASHIM

Hafshizan Hashim dilahirkan pada 25 Januari 1977 di Butterworth, Pulau Pinang. Beliau telah dianugerahkan Sarjana Muda Seni Halus, UiTM (2000) dan MFA (Theatre Production), Queen Margaret University, Scotland (2005). Kepakaran beliau adalah dalam bidang teater dan filem menerusi aspek rekaan set, pembinaan set dan *props*, *scenic arts*, pengarah seni dan eksperimentasi serta instalasi ruang sinografi. Hasil rekaan beliau telah disumbangkan dalam produksi, antaranya “Mahsuri” (2016), “Anak Kerbau Mati Emak” (2016), “Uda dan Dara” (2015), “Asy Syura” (2010), “Sirih Bertepuk Pinang Menari” (2010), “Medea” (2007) dan “Alang Rentak Seribu” (2006). Hafshizan kini merupakan Pensyarah Kanan Teater (Sinografi) di Fakulti Filem, Teater dan Animasi, UiTM.



3.1.1

PENGENALAN PENTAS, SET DAN *PROPS*

Sinografi bersifat visual yang menceritakan set, kostum, solekan, *props*, cahaya dan bunyi. Elemen visual ini mesti bersatu, seragam, berkait, seimbang, lengkap serta boleh memberikan interaksi dan komunikasi kepada penonton. Penonton akan menerima titik permulaan sesuatu cerita sebaik sahaja memasuki auditorium atau ketika tirai di atas ruang pentas dibuka.



OBJEKTIF

Mengenal pasti ciri-ciri set dan *props* serta meneroka, mengenal pasti dan menamakan penggunaan sinografi set dan *props* dalam aktiviti berdrama dan persembahan yang ditonton.



Gambar Foto 3.1 Penggunaan *props* bagi pementasan teater muzikal “Uda dan Dara” di Dewan Seri Budiman, UiTM, Shah Alam pada tahun 2015. Sinografi oleh Hamzah Mohamed Tahir.



Gambar Foto 3.2 Penggunaan *props* bagi pementasan teater “Anak Kerbau Mati Emak” arahan Saat Omar di Dewan Seri Budiman, UiTM, Shah Alam pada tahun 2016. Sinografi oleh Hafshizan Hashim.

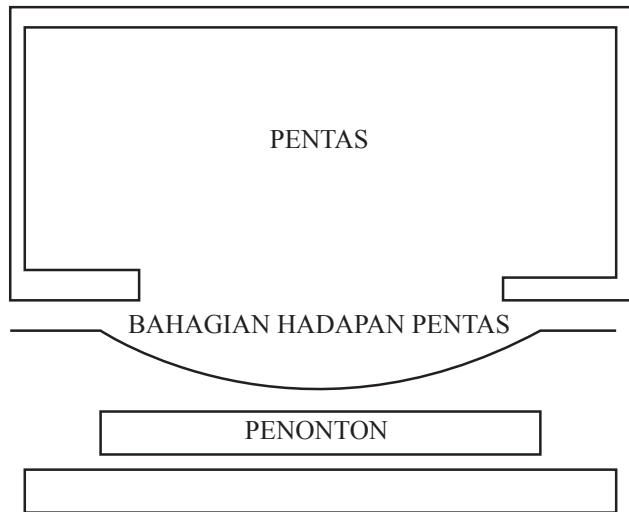
a. Pentas

Pereka set perlu mengenal bentuk pentas persembahan untuk mendapatkan gambaran ruang yang akan digunakan untuk pementasan teater. Terdapat tiga bentuk pentas persembahan, iaitu:

- i. pentas prosenium
- ii. pentas arena
- iii. pentas *thrust*

i. Pentas Prosenium

Penonton berada pada satu arah sahaja dan agak jauh daripada pelakon. Penonton dapat melihat keseluruhan visual pentas.



Rajah 3.1 Keratan rentas pentas prosenium dari pandangan atas.

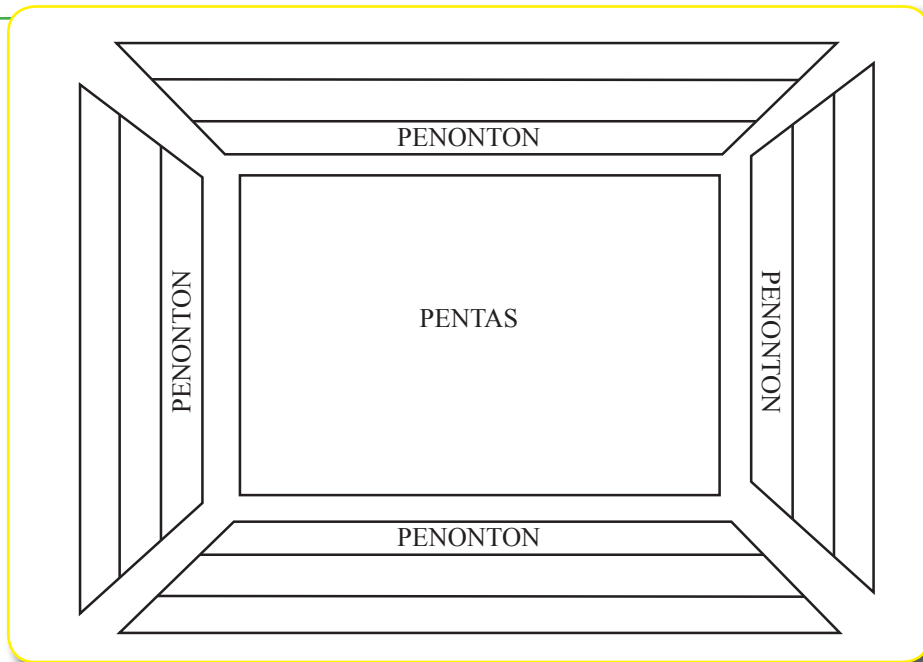


Gambar Foto 3.3 Pentas prosenium Panggung Dewan Bandaraya Kuala Lumpur.

Jelaskan kekuatan dan kelemahan penggunaan pentas prosenium.

ii. Pentas Arena

Kedudukan penonton dekat dengan pelakon. Penonton berada di sekeliling ruang pentas. Pandangan penonton juga berada di sekeliling ruang pentas. Jika menggunakan pentas jenis ini, pereka set perlu prihatin kepada sudut pandangan penonton dan tidak tertumpu kepada satu arah pandangan sahaja.



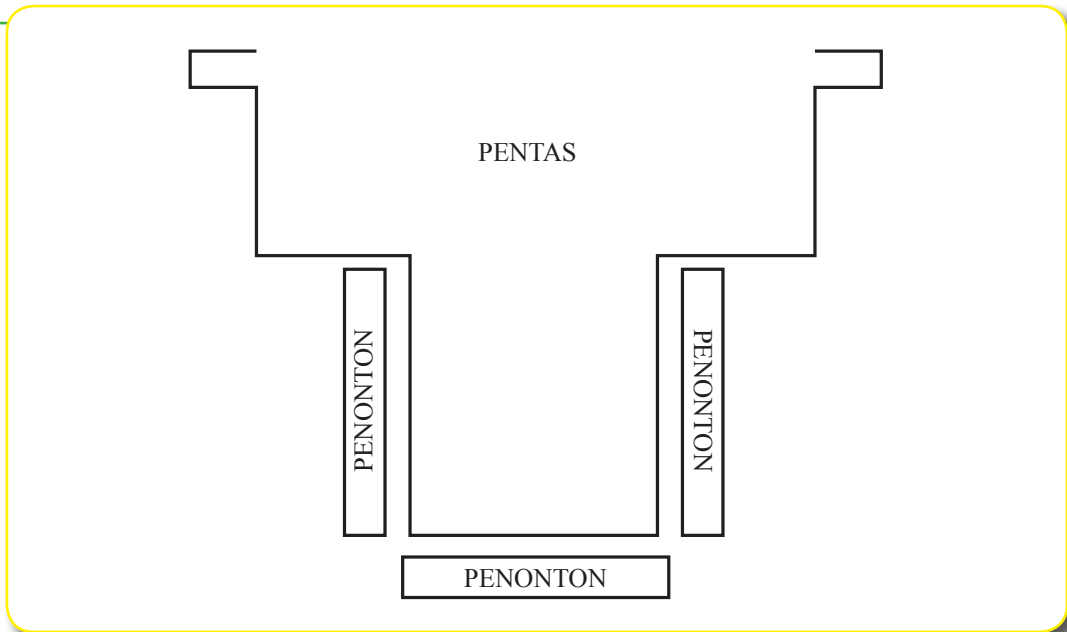
Rajah 3.2 Keratan rentas pentas arena daripada pandangan atas.



Gambar Foto 3.4 Pentas arena Lambang Sari Istana Budaya, Kuala Lumpur.

iii. Pentas *Thrust*

Pentas kelihatan seperti terkeluar sedikit (*extended*) daripada garisan prosenium menyebabkan kedudukan penonton akan menjadi kepada tiga bahagian, seolah-olah membentuk huruf 'T'.



Rajah 3.3 Keratan rentas pentas *thrust* daripada pandangan atas.



Gambar Foto 3.5 Pentas *thrust* di Panggung Gemilang Universiti Malaysia Sarawak.

b. Set

Set adalah suatu bahagian yang sangat penting dalam sesebuah pementasan teater. Fungsi utama set adalah untuk membantu penonton memahami cerita yang terkandung dalam skrip drama pentas. Set yang dipersembahkan, sama ada realistik atau abstrak merupakan peluang kepada pereka set untuk mempamerkan konsep yang menarik, teknik rekaan set yang baharu dan penggunaan bahan yang luar biasa. Semua ini menjadi peluang kepada pereka set untuk mencipta suatu kekaguman dan menyokong cerita yang dipentaskan bagi menarik perhatian penonton teater.



Gambar Foto 3.6 Set teater muzikal “Mencorak Destini” yang dipentaskan di Dewan Agung Tuanku Canselor UiTM, Shah Alam pada tahun 2014. Rekaan set oleh Hafshizan Hashim.

Set perlu inovatif dan asli. Pereka set boleh mendapatkan inspirasi daripada pelbagai sumber. Pereka perlu berfikir secara kreatif dalam mencipta set berdasarkan stail set dan konsep persembahan bagi menggambarkan kandungan naskhah. Pereka set bukan sahaja perlu mewujudkan satu konsep yang selari dengan wawasan pengarah, tetapi juga perlu membina, mengecat dan menghias set. Rupa dan bentuk set yang dipersembahkan secara keseluruhannya adalah tanggungjawab pereka set. Hal ini penting kerana imaginasi dan kepintaran pereka set boleh memukau penonton menonton teater yang dipersembahkan.

Rekaan set terbahagi kepada dua stail, iaitu:

- i. *Representational*, dan
- ii. *Non-representational*.

i. *Representational*

Stail ini merujuk set yang direka sama seperti realiti. Contohnya, set ruang tamu rumah kampung, perlulah dibuat seperti ruang tamu rumah kampung yang sebenar.



Gambar Foto 3.7 Set ruang tamu stail *representational* dalam persembahan teater “Projek Kahwin” yang dipentaskan di Panggung Sari Istana Budaya pada tahun 2015. Rekaan set oleh Hamzah Mohamed Tahir.

ii. *Non-representational*

Stail ini agak abstrak dan tidak sama seperti realiti. Contohnya, ruang tamu rumah kampung tetapi set rekaannya hanya papan yang buruk dan rapuh untuk menunjukkan kedaifan atau kemiskinan.



Gambar Foto 3.8 Set ruang tamu stail *non-representational* dalam persembahan teater “Benua Igau” yang dipentaskan di Dewan Sri Budiman UiTM, Shah Alam pada tahun 2017. Rekaan set oleh Mohd Danial Dzulhainan.

Jenis Set

Jenis set terbahagi kepada tiga, iaitu:

- i. Pegun
- ii. Abstrak
- iii. Mudah alih

i. Pegun

Set seperti ini selalunya dalam rekaan set drama pentas sebabak. Kedudukan set tidak berubah dan rekaannya kekal dari awal hingga akhir cerita.



Gambar Foto 3.9 Jenis set pegun dalam pementasan teater “Langgam Merdeka” arahan Saad Omar di Dewan Seri Budiman UiTM, Shah Alam pada tahun 2015. Rekaan set oleh Hafshizan Hashim.



ii. Abstrak

Set seperti ini merupakan rekaan ilusi ke arah rekaan fantasi, berteraskan simbolisme atau penggunaan bahan rekaan yang sangat fleksibel, dan mempunyai visual yang bermakna.

Gambar Foto 3.10 Jenis set abstrak dalam persembahan teater “Usikan Rebab” arahan Norzizi Zulkifli yang dipentaskan di KLPAC Kuala Lumpur pada tahun 2012. Rekaan set oleh Hamzah Mohamed Tahir.

iii. Mudah Alih

Set yang direka boleh berubah-ubah sama ada bertukar kepada set yang lain atau bertukar sudut pandangan yang lain.



Gambar Foto 3.11 Jenis set mudah alih dalam persembahan teater muzikal “Terima Kasih Cinta” yang dipentaskan di Istana Budaya pada tahun 2011. Rekaan set oleh Hamzah Mohamed Tahir.

PRAKTIK SINOGRAFI # I

Muat turun dan cetak gambar foto contoh-contoh set dari Internet. Paparkan gambar-gambar tersebut di dalam kelas. Bincangkan bersama-sama rakan berkaitan stail dan jenis set yang terdapat dalam gambar-gambar foto tersebut.

Pada pendapat anda, apakah kebaikan dan kelemahan penggunaan set pegun, abstrak atau mudah alih?

CERAH MINDA

Simbolisme

Penggunaan lambang atau simbol untuk menyampaikan sesuatu maksud.

Ilusi

Tanggapan yang tidak benar; khayalan.

c. Props

Props ialah objek atau peralatan yang digunakan untuk membantu aksi sesuatu lakonan sama ada yang dibawa oleh pelakon atau diletakkan secara statik untuk kegunaan pelakon. *Props* terbahagi kepada tiga jenis, iaitu:

- i. *props* tangan
- ii. *props* hiasan
- iii. *props* set



Gambar Foto 3.12 Pelbagai jenis *props* digunakan dalam pementasan teater “Benua Igau” arahan Asfaridah Umar yang dipentaskan di Dewan Seri Budiman UiTM, Shah Alam pada tahun 2017. Rekaan set dan *props* oleh Mohd Danial Dzulhainan.

i. *Props* Tangan

Objek kecil yang dibawa oleh pelakon, sebagai contoh koleh, buku, kipas, surat, keris, senapang dan lembing.



Gambar Foto 3.13 Penggunaan *props* tangan dalam pementasan teater “Sandera” arahan Abdul Wahab Hamzah, yang dipentaskan di Auditorium Dewan Bahasa dan Pustaka pada tahun 2014.



PRAKTIK SINOGRAFI #2

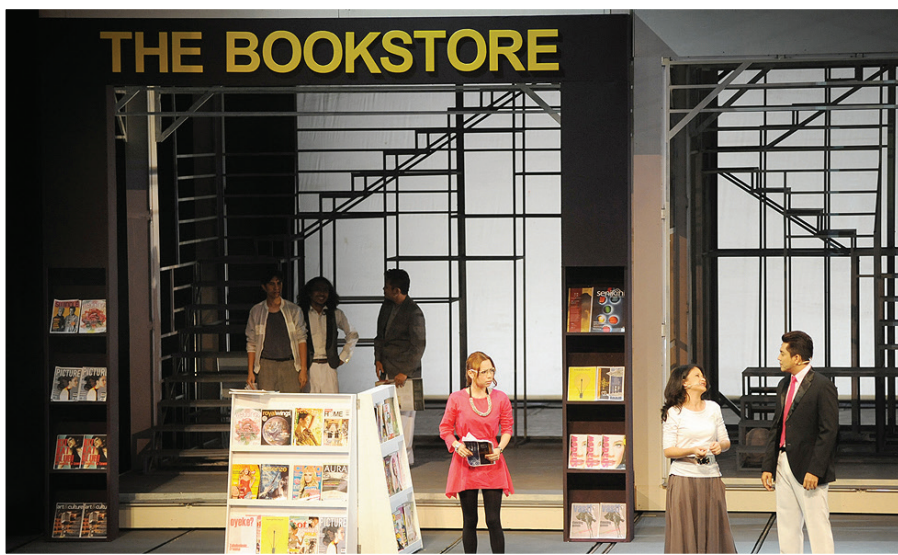
Berdasarkan Gambar Foto 3.13, senaraikan *props* tangan yang digunakan. Kemudian, hasilkan *props* tersebut menggunakan kreativiti anda sendiri.

ii. Props Hiasan

Props ini sebahagian daripada hiasan yang memberikan impak besar dalam visual rekaan set. Elemen hiasan ini kadangkala tiruan semata-mata, contohnya hiasan dinding yang telah dilekatkan bersama dengan latar pentas. Contoh lain seperti hiasan bunga, langsir tingkap dan buku-buku tiruan.



Gambar Foto 3.14 *Props* hiasan seperti bidai dan gambar-gambar yang dilekatkan di dinding dalam set teater “Mencorak Destinasi” yang dipentaskan di Dewan Agung Tuanku Canselor UiTM, Shah Alam pada tahun 2014. Rekaan set oleh Hafshizan Hashim.



Gambar Foto 3.15 *Props* hiasan dalam set teater muzikal “Terima Kasih Cinta” yang dipentaskan di Istana Budaya pada tahun 2011. Rekaan set dan *props* oleh Hamzah Mohamed Tahir.

iii. *Props set*

Objek besar yang berfungsi sebagai dekoratif kepada set dan juga kadangkala digunakan oleh pelakon, sebagai contoh perabot, sinki, permaidani, televisyen, kerusi, meja makan, botol minuman dan sebagainya.



Gambar Foto 3.16 Penggunaan pelbagai perabot seperti sofa dan meja makan sebagai *props* set dalam teater “Anak Kerbau Mati Emak” arahan Saat Omar di Dewan Seri Budiman UiTM, Shah Alam pada tahun 2016. Rekaan set oleh Hafshizan Hashim.



Gambar Foto 3.17 Penggunaan *props* set dalam teater “Anak Kerbau Mati Emak” arahan Saat Omar di Dewan Seri Budiman UiTM, Shah Alam pada tahun 2016. Rekaan set oleh Hafshizan Hashim.

Jelaskan kepentingan penggunaan *props* dalam persembahan teater.

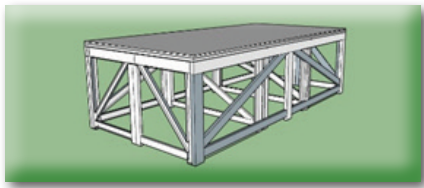
MERANCANG DAN MERANGKA SET BERDASARKAN SEBUAH SKRIP DRAMA PENTAS

Merancang dan merangka set untuk sebuah skrip drama pentas di samping menggunakan kemahiran berkomunikasi untuk berinteraksi dalam pelbagai situasi.

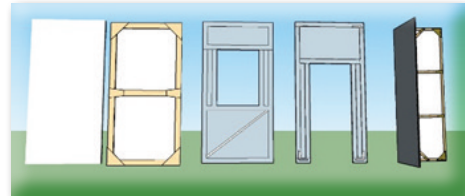
Proses mereka bentuk set merupakan kemahiran yang perlu dibangunkan dari semasa ke semasa. Sebagai pereka set, anda perlu mempertimbangkan beberapa perkara seperti yang berikut sebelum merancang binaan set, iaitu:

- ukuran ketinggian dan keluasan ruang pentas persembahan
- jarak di antara pentas dengan penonton
- ruang pencahayaan dengan pelakon
- kedudukan tangga pentas
- kedudukan laluan masuk dan keluar pentas
- saiz keluasan kiri dan kanan pentas

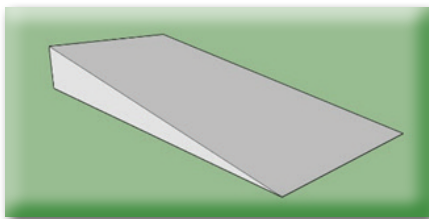
Secara dasarnya, set persembahan memerlukan empat binaan yang utama, iaitu:



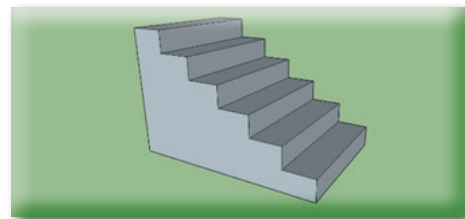
Rajah 3.4 Platform.



Rajah 3.5 Flats.



Rajah 3.6 Tanjakan (*ramps*).



Rajah 3.7 Tangga.

Anda juga perlu sentiasa berkomunikasi dengan ahli dalam pasukan produksi bagi menghasilkan rekaan set yang berkesan. Selain itu, komunikasi dengan pengarah juga amat perlu untuk membincangkan kandungan skrip drama pentas serta visi pengarah bagi menjayakan sesuatu persembahan. Hal ini amat penting kerana pengarah mungkin akan menunjukkan bahan visual yang boleh membantu dalam membangunkan nilai estetika sesuatu persembahan. Sebagai pereka set, anda perlu:

- Menganalisis skrip drama pentas
- Mengumpul bahan visual
- Melakar rekaan set
- Membuat lukisan teknikal
- Menghasilkan diorama

a. Menganalisis Skrip Drama Pentas

Anda perlu menganalisis skrip drama pentas untuk mengetahui kehendak penulis skrip dari aspek:

- latar tempat
- latar masa
- arahan pencahayaan
- keterangan watak
- keterangan situasi

RUJUK DVD



PRAKTIK SINOGRAFI #3

Lakukan analisis terhadap skrip drama pentas “Mesyuarat” pada Unit 2.



CERAH MINDA

Bahan Visual

Sesuatu yang dapat dilihat secara nyata.

b. Mengumpul Bahan Visual

Setelah selesai membuat analisis terhadap skrip, proses seterusnya ialah mencari dan mengumpul bahan visual. Anda perlu mengumpulkan gambar-gambar foto berkaitan dengan set yang hendak dibina. Gambar Foto 3.18 menunjukkan contoh bahan visual yang boleh digunakan berdasarkan skrip drama pentas “Mesyuarat” pada Unit 2. Oleh sebab latar yang terdapat dalam skrip drama pentas “Mesyuarat” ialah kedai kopi, maka bahan visual yang digunakan ialah gambar foto yang menunjukkan kedai kopi sebenar.



Gambar Foto 3.18 Contoh bahan visual kedai kopi sebenar.



PRAKTIK SINOGRAFI #4

Berdasarkan skrip drama pentas “Mesyuarat” pada Unit 2, rancang satu lawatan ke kedai kopi sebenar. Lakukan pemerhatian dan rakam gambar foto struktur binaan kedai kopi tersebut.

c. Melakar Rekaan Set

Berdasarkan bahan visual yang diperoleh, pereka set akan melakar secara bebas beberapa idea rekaan set dengan memberikan perhatian terhadap perkara yang berikut:

- melakar idea berdasarkan sumber
- menyusun reka letak set
- menentukan jenis atau stail set
- menentukan jenis *props*
- mengkaji warna set

Hasil lakaran idea rekaan set akan dibincangkan bersama-sama pengarah.

OBJEKTIF

Mereka cipta set untuk sebuah skrip drama pentas di samping menggunakan kemahiran berkomunikasi untuk berinteraksi dalam pelbagai situasi.



Gambar Foto 3.19 Melakar set berdasarkan bahan visual yang dikumpul.



Rajah 3.8 Lakaran yang telah diwarnakan.



PRAKTIK SINOGRAFI #5

Buat lakaran set pentas berdasarkan bahan visual yang diperoleh dalam Praktik Sinografi #4. Warnakan lakaran anda itu. Paparkan lakaran di papan putih dan bincangkan.

d. Membuat Lukisan Teknikal

Pereka set akan membuat lukisan teknikal tiga dimensi (3D) mengikut skala menggunakan pensel atau perisian komputer yang sesuai agar visualisasi set lebih jelas. Lukisan teknikal yang telah siap akan dibincangkan bersama-sama pengarah.



Gambar Foto 3.20 Membuat lukisan teknikal 3D menggunakan perisian komputer.



Gambar Foto 3.21 Lukisan teknikal 3D dari pandangan sisi.



Gambar Foto 3.22 Lukisan teknikal 3D dari pandangan atas.



Gambar Foto 3.23 Lukisan teknikal 3D di atas pentas prosenium.

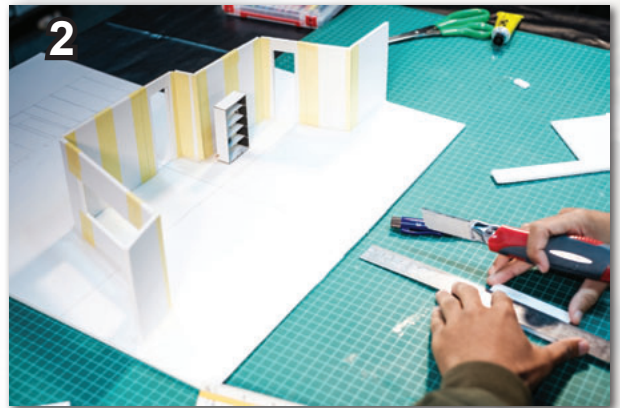


PRAKTIK SINOGRAFI #6

Berdasarkan lakaran yang telah kamu sediakan dalam Praktik Sinografi #5, bina lukisan teknikal 3D menggunakan pensel atau aplikasi komputer yang sesuai.

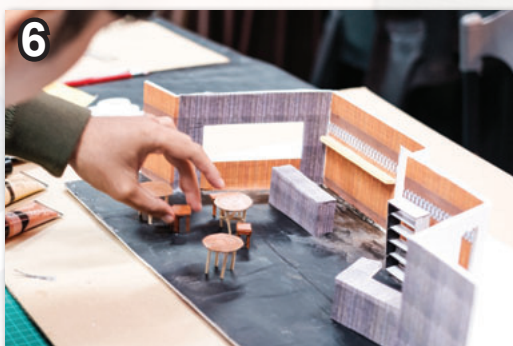
e. Menghasilkan Diorama

Diorama ialah model skala atau binaan kecil dalam bentuk tiga dimensi. Binaan ini direka untuk menguji keberkesanan set sebelum membuat set yang sebenar. Gambar Foto 3.24 menunjukkan proses menghasilkan diorama set kedai kopi berdasarkan skrip drama pentas “Mesyuarat” mengikut turutan. Gambar Foto 3.25 menunjukkan diorama set kedai kopi berdasarkan skrip drama pentas “Mesyuarat”.



Gambar Foto 3.24 Turutan proses menghasilkan diorama.





Rujuk DVD



Gambar Foto 3.25 Diorama yang dihasilkan untuk set kedai kopi bagi skrip drama pentas “Mesyuarat”.



PRAKTIK SINOGRAFI #7

Berdasarkan skrip drama pentas “Mesyuarat” pada Unit 2, hasilkan diorama mengikut turutan proses seperti dalam Gambar Foto 3.24.

OBJEKTIF

Merancang dan merangka *props* untuk sebuah skrip drama pentas di samping menggunakan kemahiran berkomunikasi untuk berinteraksi dalam pelbagai situasi.

Proses merancang dan merangka *props* bermula seiring dengan perancangan membina set. Melalui komunikasi antara pereka *props* dan pengarah, jenis *props* yang diperlukan dapat ditentukan, sama ada *props* hiasan, *props* tangan dan *props* set. Pereka *props* boleh merujuk pelbagai sumber seperti Internet, pemerhatian visual, majalah atau gambar foto untuk mendapatkan idea penggunaan *props* yang sesuai. Gambar Foto 3.26 memaparkan pelbagai *props* yang boleh digunakan di set kedai kopi berdasarkan skrip drama pentas “Mesyuarat” dalam Unit 2.



Props tangan



Props hiasan



Props set

Gambar Foto 3.26 Pelbagai *props* yang digunakan di set kedai kopi.



Hasilkan portfolio set dan *props* berdasarkan skrip drama pentas “Mesyuarat” dengan merujuk Jadual 3.1 sebagai panduan.

Jadual 3.1 Panduan penghasilan portfolio.

BIL.	TAJUK/ PERKARA	KANDUNGAN
1.	Pengenalan	<ul style="list-style-type: none">Membuat kajian tentang:<ul style="list-style-type: none">- set- <i>props</i>- pentas
2.	Struktur	<ul style="list-style-type: none">Memilih sebuah skrip drama pentas satu adegan.
3.	Bahan Visual	<p>Set</p> <ul style="list-style-type: none">Mengumpulkan bahan visual yang sesuai dengan skrip yang dipilih.Menampal bahan visual secara kolaj. <p><i>Props</i></p> <ul style="list-style-type: none">Menyenaraikan <i>props</i> yang mungkin akan digunakan.Mencari bahan visual, <i>props</i> yang sesuai dengan skrip drama pentas.Mempelbagaikan <i>props</i> dan menyesuaikan dengan skrip drama pentas.
4.	Lakaran Bebas	<ul style="list-style-type: none">Membuat beberapa lakaran bebas
5.	Lukisan Teknikal	<ul style="list-style-type: none">Melukis set yang telah dipilih dalam bentuk lukisan teknikal dari pelbagai perspektif, iaitu pandangan depan, pandangan atas dan pandangan sisi.
6.	Model Diorama	<ul style="list-style-type: none">Menghasilkan model diorama.
7.	Kesimpulan	<ul style="list-style-type: none">Memberikan penegasan terhadap keberkesanan kesemua aspek yang dibincangkan di atas terhadap persembahan. Menyatakan refleksi, cadangan dan harapan terhadap kajian yang telah dibuat.
8.	Rujukan	<ul style="list-style-type: none">Menyenaraikan sumber rujukan yang telah digunakan dalam penghasilan portfolio.



Rumusan

Sinografi memainkan peranan yang utama untuk memberikan interpretasi penonton terhadap teater yang akan dipentaskan. Sehubungan itu, kajian dan penelitian yang terperinci perlu dijalankan dengan sebaik mungkin sebelum membuat keputusan dalam rekaan set dan *props*. Pereka set, pengarah serta krew produksi perlu sentiasa berkomunikasi sepanjang proses menghasilkan set dan *props* agar set dan *props* yang terhasil memberi impak kekaguman kepada penonton teater.



Uji Minda

Bahagian A: Pilih jawapan yang tepat.

1. Apakah fungsi utama set?
 - A. Mencantikkan pentas
 - B. Membolehkan pereka set berkreaitif
 - C. Menarik penonton menonton teater yang dipersembahkan
 - D. Membantu penonton memahami jalan cerita yang dipersembahkan
2. Apakah ciri-ciri set yang baik?
 - A. Mengikut idea pereka set
 - B. Bersifat inovatif dan fantasi
 - C. Selari dengan kehendak skrip
 - D. Penggunaan kos yang minimum
3. Berikut ialah ciri-ciri set abstrak, kecuali
 - A. Bersifat fantasi
 - B. Visual bermakna
 - C. Sama seperti set sebenar
 - D. Bahan rekaan yang fleksibel
4. Pilih pernyataan yang tepat tentang *props*.
 - I. *Props* set menggunakan objek-objek besar.
 - II. *Props* bertujuan untuk mencantikkan pentas.
 - III. *Props* digunakan untuk meningkatkan perwatakan.
 - IV. *Props* hanya merujuk kepada hiasan di atas pentas.
 - A. I dan III
 - B. II dan III
 - C. I, II dan IV
 - D. Semua di atas

Bahagian B: Isi tempat kosong dengan jawapan yang betul.

1. Nyatakan maksud sinografi.

..... 

2. Nyatakan jenis visual set.

i. 

ii. 


3. Pentas terbahagi kepada:

i. 


ii. 

iii. 




4. *Props* diklasifikasikan kepada:






i. 

ii. 


iii. 


5. Nyatakan perbezaan antara jenis set yang berikut:


Abstrak	Pegun	Mudah Alih
		

6. Proses merancang dan mereka set dimulai dengan , ,
..... , , dan .


7. Nyatakan kedudukan penonton pada pentas:

i. arena: 

ii. prosenium: 

iii. *thrust*: 

8. Nyatakan sumber untuk mendapatkan bahan visual.

i. 

ii. 

iii. 



Imbas Saya

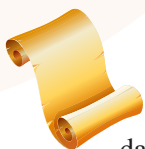
UNIT 4

APRESIASI TEATER



Pada akhir pembelajaran bidang ini, murid dapat:

1. Menghuraikan ciri-ciri teater tradisional makyung.
2. Membentangkan hasil analisis persembahan teater realisme.
3. Menyenaraikan perbezaan antara teater makyung dan teater realisme.
4. Menghasilkan portfolio mengenai teater makyung dengan memperincikan ciri-ciri persembahan makyung.
5. Menghasilkan portfolio mengenai teater realisme dengan memfokuskan struktur asas persembahan dan lakonan.



Bidang apresiasi teater merupakan hasil yang didapati daripada penilaian secara kritis terhadap persembahan teater. Pendekatan yang dilakukan adalah dengan mengidentifikasi dari sudut bentuk persembahan teater dan membandingkannya dengan bentuk persembahan teater yang lain. Untuk membuat penilaian, pengkaji harus memahami elemen-elemen yang membentuk sesuatu karya sehingga menjadi sebuah pementasan teater.

Sejarah apresiasi teater bermula dengan kajian yang dilakukan oleh Aristotle (384 – 322 SM) dari Yunani dalam bukunya *The Poetic* (330 SM). Beliau melakukan analisis terhadap drama berunsur tragedi yang terbina melalui enam elemen, iaitu plot, watak, pemikiran, bahasa, muzik dan kekaguman. Elemen ini telah digunakan sehingga hari ini sebagai asas utama untuk membuat penilaian dan kajian persembahan teater.



KATA KUNCI

- Menghadap rebab
- Ritual
- Mimos
- Peran
- Muzikal
- Realiti



Teater moden lebih diminati berbanding teater tradisional.

Berdasarkan pernyataan tersebut, nyatakan pendapat anda.

4.1

PENGHAYATAN NILAI ESTETIKA DALAM SENI TEATER

KHATIJAH AWANG

Khatijah Awang atau lebih dikenali dengan panggilan mesra Mak Jah, merupakan primadona makyung yang dilahirkan pada tahun 1941 di Lubuk Kawah, Pasir Mas, Kelantan. Penglibatan beliau dalam kesenian bermula sebagai penari istana pada tahun 1965. Dengan sokongan suaminya, beliau telah menubuhkan Kumpulan Sri Temenggung pada tahun 1969. Kumpulan ini bergiat aktif dalam persembahan makyung sama ada di dalam atau di luar negara. Antara persembahan tersebut ialah “Makyung Ramayana” di Indonesia (1971), “Anak Raja Setangkai Hati” di Singapura (1977) dan “Makyung Indera Dewa-Dewa Indera” di Bonn, German (1980-an). Khatijah Awang diangkat sebagai Seniman Negara (1999) bagi mengenang jasa beliau terhadap seni makyung. Khatijah Awang telah menghembuskan nafas terakhirnya pada tahun 2000.



Makyung dikatakan berasal daripada sebuah keluarga yang tinggal di sebuah tempat yang terletak di Pantai Timur Tanah Melayu. Keluarga tersebut terdiri daripada si ayah, Pakyung, si isteri, Makyung, dan si anak, Anak Yung telah mencipta permainan ini untuk menghiburkan hati mereka. Apabila permainan ini sampai ke pengetahuan raja, mereka diperintahkan untuk membuat persembahan di istana. Oleh sebab raja terhibur dengan persembahan itu, maka raja menamakan persembahan itu sebagai “Permainan Makyung”.

Sumber: *Makyung The Mystical of Malaysia*, ITBM (2011)

OBJEKTIF

Menghuraikan ciri-ciri teater tradisional makyung.



Gambar Foto 4.1 Makyung telah diiktiraf sebagai Karya Agung oleh United Nations Educational, Scientific and Cultural Organisation (UNESCO) pada tahun 2005.



Gambar Foto 4.2 Persembahan makyung kini semakin popular dalam kalangan masyarakat.

Elemen dalam Persembahan Makyung



Cerah Minda

Lelucon

Perkataan Jawa yang bermaksud kelakar, jenaka atau lawak.

Makyung merupakan teater tradisional Melayu yang menggabungkan elemen muzik, tarian, lakonan dan nyanyian seperti yang ditunjukkan dalam Rajah 4.1. Dalam persembahan makyung, aspek lakonan, tarian, nyanyian, ritual, mimos (*mime*) dan lelucon diterapkan secara bersepadu sepanjang aliran penceritaannya. Jika dilihat dari sudut keseluruhan persembahan, makyung juga boleh dianggap sebagai satu persembahan teater berbentuk muzikal dan jika dilihat dari sudut tariannya, makyung boleh dianggap sebagai teater tari tradisional Melayu. Makyung ialah watak utama dalam persembahan makyung.



Rajah 4.1 Elemen dalam persembahan makyung.

Struktur Asas Persembahan Makyung

Persembahan makyung dibangunkan menggunakan satu struktur penceritaan yang tetap walaupun jenis-jenis cerita adalah berbeza. Rajah 4.2 menunjukkan struktur asas persembahan makyung. Dalam struktur asas ini, setiap peringkat persembahan mengandungi upacara dan kriteria tertentu yang perlu dilaksanakan bagi melengkapkan persembahan.



Rajah 4.2 Struktur asas persembahan makyung.

i. Buka Panggung

Upacara buka panggung dimulakan dengan Peran Tua melakukan beberapa aksi ritual di empat penjuru panggung. Upacara ini biasanya dilakukan secara tertutup.



Cerah Minda

Ritual

Berkaitan tatacara dalam acara keagamaan, adat dan sebagainya.

ii. Menghadap Rebab

Menghadap rebab dimulakan dengan bertabuh, iaitu persembahan muzik oleh pemain muzik makyung. Antara contoh lagu yang dimainkan ketika bertabuh ialah “Lagu Sindong”, “Lagu Kijang Mas” dan “Lagu Sedayung”. Lagu ini hanya dimainkan secara instrumental. Pada waktu yang sama, barisan pelakon makyung akan masuk ke pentas atau tempat persembahan yang disediakan.

Selesai bertabuh, alat muzik rebab akan dimainkan oleh pemain rebab diikuti dengan pemuzik lain. Pakyung akan menyanyikan “Lagu Mengadap Rebab” secara solo, kemudian diiringi oleh Jong Dondang pada bahagian pertama “Lagu Mengadap Rebab”. Penari lain akan menyambut “Lagu Mengadap Rebab” pada bahagian korus sambil membuat gerakan bahu dan tangan. Sebaik sahaja “Lagu Mengadap Rebab” selesai dimainkan, semua penari akan bangun secara perlahan-lahan dan seterusnya melakukan tarian dalam bulatan menandakan upacara menghadap rebab akan berakhir.

Ketika tarian dalam bulatan, lagu “Lagu Sedayung” atau “Lagu Saudara” akan dinyanyikan sambil dayang-dayang menari dalam bentuk bulatan. Pada penghujung lagu, Pakyung akan mengarahkan dayang-dayang kembali ke istana sebelum aksi raja memanggil peran bermula.

Sumber: Jabatan Kebudayaan dan Kesenian Negara (2015)



Gambar Foto 4.3 Upacara menghadap rebab dalam persembahan “Makyung Dewa Indera-Indera Dewa” di MaTiC, Kuala Lumpur pada tahun 2016.



PRAKTIK MAKYUNG #1

Cari lirik “Lagu Mengadap Rebab” dan cuba nyanyikan lagu tersebut.

iii. Raja Memanggil Peran

Ketika adegan raja memanggil peran, Peran Tua akan muncul dan berdialog dengan raja. Raja akan menitahkan Peran Tua memanggil Peran Muda untuk membantu dalam melaksanakan titah raja. Ketika babak ini, aksi komedi diselitkan secara spontan melalui lakonan berbentuk improvisasi watak peran dan raja.



Gambar Foto 4.4 Aksi raja memanggil peran dalam persembahan teater “Makyung Dewa Indera-Indera Dewa” di Pusat Pelancongan Kuala Lumpur (MaTiC), pada tahun 2016.

iv. Pecah Cerita

Pada waktu ini, jalan penceritaan sebenar akan bermula. Pakyung atau makyung serta peran akan beraksi menghiburkan penonton dan menyampaikan plot penceritaan. Pakyung atau makyung akan memerintahkan Peran Tua dan Peran Muda melaksanakan sesuatu misi. Ketika ini, Peran Tua dan Peran Muda akan cuba menimbulkan aksi-aksi yang melucukan untuk menghiburkan penonton. Pada waktu ini juga, watak-watak lain seperti puteri dan dayang akan keluar untuk melancarkan plot penceritaan yang hendak disampaikan.



Gambar Foto 4.5 Aksi penceritaan bermula dalam persembahan teater “Makyung Dewa Indera-Indera Dewa” di Pusat Pelancongan Kuala Lumpur (MaTiC), pada tahun 2016.

v. Tutup Panggung

Setelah cerita selesai, upacara tutup panggung dilaksanakan sebagai pelengkap kepada keseluruhan persembahan makyung. Ketika tutup panggung, Peran Tua biasanya akan membacakan doa, jampi, dan mantera untuk membebaskan pelakon-pelakon daripada sebarang gangguan makhluk halus. Ketika ritual ini, rotan berai digunakan untuk memukul bahu atau belakang pelakon-pelakon sebagai simbolik mengusir anasir jahat.



Gambar Foto 4.6 Persembahan makyung biasanya diakhiri dengan tarian dan salam sembah semua watak yang terlibat dalam pementasan tersebut.

RUJUK DVD



Pada pendapat anda, adakah unsur-unsur ritual perlu dikekalkan dalam persembahan makyung? Berikan justifikasi terhadap jawapan anda.

Watak-watak dalam Persembahan Makyung

Watak dalam persembahan makyung terbahagi kepada watak protagonis dan watak antagonis. Watak protagonis merupakan watak-watak penting dalam persembahan makyung. Watak antagonis pula terdiri daripada watak jin atau raksasa yang merupakan watak jahat dan menjadi lawan kepada watak baik.

Jadual 4.1 Watak dan peranannya dalam persembahan makyung.

Bil.	Watak	Peranan
1.	Pakyung	Raja atau pemerintah
2.	Pakyung Muda	Putera raja atau hero yang mengalami pelbagai peristiwa seperti pengembaraan atau penceritaan
3.	Makyung	Permaisuri atau puteri
4.	Peran Tua	Orang suruhan raja atau pelawak
5.	Peran Muda	Orang suruhan raja atau pelawak
6.	Dayang	Penari atau pengiring
7.	Jin/raksasa	Penjahat atau pengacau
8.	Inang	Pengasuh puteri
9.	Orang Darat	Rakyat jelata
10.	Dewa-dewa	Makhluk kayangan



Gambar Foto 4.7 Raja dan puteri merupakan watak protagonis.



Gambar Foto 4.8 Peran Tua dan Peran Muda merupakan watak pembantu.



Gambar Foto 4.9 Dayang, inang, dan orang darat merupakan watak sampingan.



Gambar Foto 4.10 Jin atau raksasa merupakan watak antagonis.

Elemen Muzik dan Lagu dalam Persembahan Makyung

Muzik menjadi elemen penting dalam persembahan makyung. Dalam setiap peringkat persembahan makyung, muzik akan mengiringi semua perjalanan upacara dan cerita. Selain menjadi interlud, muzik juga digunakan sebagai kiu (*cue*) terhadap adegan-adegan tertentu. Sepanjang persembahan makyung, pelbagai lagu dimainkan, termasuk lagu khas yang dinyanyikan oleh watak-watak tertentu, seperti “Lagu Mengadap Rebab”, “Lagu Sedayung”, “Yo Peran”, “Lagu Pakyung Muda” dan “Lagu Mengulek”.

Sumber: Jabatan Kebudayaan dan Kesenian Negara (2015)



CERAH MINDA

Kiu (*cue*)

Isyarat atau petunjuk untuk memulakan sesuatu.



Gambar Foto 4.11 Alat muzik dalam persembahan makyung.



PRAKTIK MAKYUNG #2

Bina satu kumpulan yang terdiri daripada sekurang-kurangnya tiga orang. Seterusnya, bersama dengan kumpulan anda, kenal pasti contoh-contoh lagu lain yang terdapat dalam persembahan makyung. Anda boleh mendapatkan maklumat sama ada melalui carian Internet, rujukan buku, atau menggunakan sumber lain.

Tatarias bagi watak-watak dalam persembahan makyung perlu disesuaikan mengikut perwatakan setiap watak. Berikut ialah ciri umum tatarias watak-watak dalam makyung:

- Pakyung - menggambarkan rupa paras yang elok bagi seorang raja.
- Puteri - menggambarkan rupa paras yang cantik dan menawan.
- Peran - menggambarkan rupa paras rakyat biasa yang lucu.
- Jin - menggambarkan rupa paras yang menakutkan, bengis serta hodoh.
- Raksasa - menggambarkan rupa paras yang ganas dan jahat.

i. Kostum Watak Pakyung dan Makyung

Pakyung memakai kostum yang menampakkan kemewahan dan darjat sebagai raja atau putera raja. Makyung juga memakai pakaian mewah yang melambangkan permaisuri atau puteri raja. Gambar Foto 4.12 menunjukkan kostum lengkap watak Pakyung dan Makyung.



Gambar Foto 4.12 Kostum watak Pakyung dan Makyung.

ii. Kostum Watak Peran

Pada zaman sebelum makyung berkembang, peran hanya memakai baju berkolar bulat yang berlengan pendek, seluar panjang dan bersemutar. Kini, kostum peran ditingkatkan dengan pemakaian sampung, kopiah atau songkok, kain lepas dan baju layang. Peran juga membawa golok belah sebagai *props* tangan.

Baju lengan pendek atau panjang

Kain lepas

Seluar panjang

Kopiah, songkok, atau semutar

Baju layang

Golok belah

Sampung

Gambar Foto 4.13 Kostum watak Peran Tua.

iii. Kostum Watak Inang dan Dayang

Inang dan dayang dalam makyung berpakaian seperti pakyung akan tetapi tidak memakai mahkota di kepala dan tidak menggunakan rotan berai. Dalam persembahan konvensional, watak inang dan dayang memakai kebaya. Kepala mereka dihiasi dengan bunga melur.

Berselendang dan berkain songket

Pemeles dan bunga melur sebagai hiasan kepala



PRAKTIK MAKYUNG #3

Bina satu kumpulan yang terdiri daripada empat hingga lima orang. Seterusnya, dengan menggunakan barangan terpakai di sekitar anda, hasilkan setanjak pakyung, keris dan rotan berai.



Gambar Foto 4.14 Kostum watak inang atau dayang.



Tonton video persembahan makyung. Seterusnya, tulis ulasan tentang persembahan tersebut. Ulasan mestilah berfokus kepada:

- sinopsis cerita
- struktur persembahan
- ciri-ciri makyung

Panjang ulasan mestilah tidak kurang daripada 180 patah perkataan. Sila rujuk panduan menulis ulasan yang diberi.

Panduan Menulis Ulasan Persembahan Makyung

1. Perenggan Pendahuluan

- Menyatakan tarikh, masa, tempat berlangsungnya persembahan.
- Menyatakan tajuk dan nama produksi yang terlibat.

2. Perenggan Isi 1

- Menulis sinopsis cerita yang ditonton dengan menyatakan bahagian awal, bahagian tengah dan bahagian akhir cerita.

3. Perenggan Isi 2

- Menyatakan struktur persembahan makyung.
- Menyatakan perkara yang berlaku pada setiap struktur persembahan.

4. Perenggan Isi 3

- Menyenaraikan ciri-ciri persembahan makyung yang merangkumi beberapa aspek seperti lakonan, kostum, set, *props* serta watak dan perwatakan.

5. Perenggan Penutup atau Kesimpulan

- Menjelaskan mesej yang terdapat dalam cerita.
- Menyatakan pandangan, persepsi atau pendirian anda tentang persembahan yang ditonton.



Nyatakan pendapat anda tentang sambutan masyarakat terhadap persembahan makyung.



Hasilkan satu portfolio individu yang menjelaskan ciri-ciri teater makyung dengan merujuk panduan dalam Jadual 4.2.

Jadual 4.2 Isi kandungan penulisan portfolio.

Bil.	Tajuk	Perkara/Kandungan Isi
1.0	Pengenalan	<ul style="list-style-type: none">• Menulis sejarah ringkas makyung.• Menulis definisi makyung.
2.0	Struktur Persembahan	<ul style="list-style-type: none">• Menjelaskan struktur persembahan makyung sama ada berbentuk huraian, peta minda ataupun gambar rajah.
3.0	Ciri-ciri Watak	<ul style="list-style-type: none">• Menyenaraikan secara umum watak-watak yang terlibat dalam persembahan makyung.• Menjelaskan contoh watak protagonis dan antagonis.• Menghuraikan fungsi dan peranan watak dalam cerita.• Melampirkan gambar foto watak yang berkaitan.
4.0	Ciri-ciri Kostum	<ul style="list-style-type: none">• Menghuraikan ciri-ciri kostum yang dipakai oleh watak dalam persembahan makyung (sekurang-kurangnya tiga watak).• Melukis atau melampirkan gambar foto kostum yang dipakai oleh watak.
5.0	Ciri-ciri <i>Props</i>	<ul style="list-style-type: none">• Menyenaraikan contoh <i>props</i> dan fungsinya dalam persembahan makyung.• Melukis atau melampirkan gambar foto <i>props</i> yang digunakan oleh watak.
6.0	Ciri-ciri Tatarias	<ul style="list-style-type: none">• Menjelaskan jenis tatarias yang sesuai untuk watak-watak dalam cerita.• Melampirkan gambar foto watak yang telah melalui proses tatarias.
7.0	Kesimpulan	<ul style="list-style-type: none">• Memberikan penegasan terhadap keberkesanan kesemua aspek yang dibincangkan di atas terhadap persembahan.• Menyatakan refleksi, cadangan dan harapan terhadap kajian yang telah dibuat.
8.0	Rujukan	<ul style="list-style-type: none">• Menyenaraikan sumber rujukan yang telah digunakan dalam penghasilan portfolio.

4.1.2 PENGENALAN TEATER REALISME



Objektif

Membentangkan hasil analisis persembahan teater realisme.

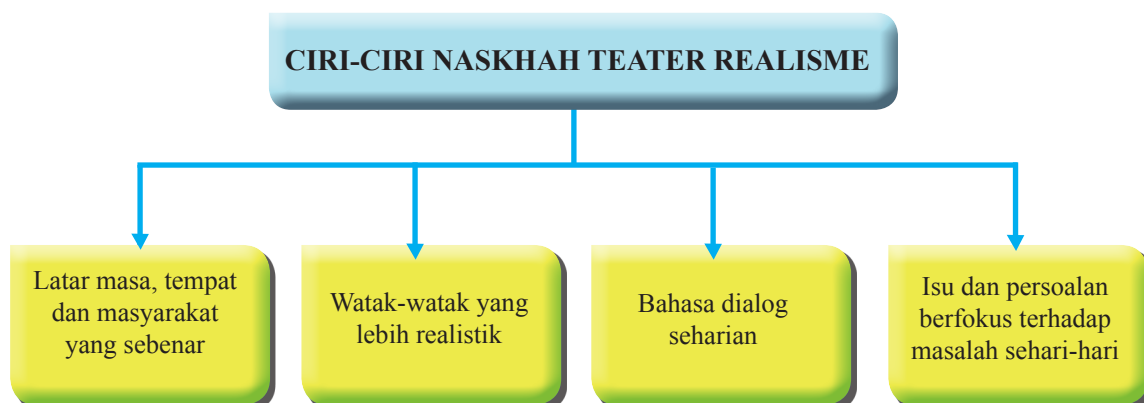
Teater realisme merupakan satu aliran teater yang berlatarkan kejadian sebenar. Bentuk teater aliran realisme memberikan fokus terhadap isu sehari-hari yang sering berlaku dalam kehidupan sesebuah masyarakat. Perkembangan teater aliran realisme di Malaysia dikatakan bermula sekitar tahun 1960-an. Kemunculan teater ini sesuai dengan keperluan masyarakat semasa yang mahu menjadikan teater realisme sebagai salah satu medium persembahan kreatif yang memberikan fokus terhadap isu sehari-hari. Kebanyakan persembahan teater realisme bertujuan untuk mendidik, mengkritik, memupuk semangat nasionalisme dan merakam kisah yang berlaku dalam masyarakat.

Ciri-ciri Teater Realisme

Teater realisme mempunyai ciri-ciri yang tersendiri. Sesuai dengan konsepnya yang mengutamakan alam realiti, teater realisme boleh dianalisis bentuknya dengan merujuk beberapa ciri persembahan, antaranya ialah ciri naskhah, lakonan, set dan *props* serta kesan bunyi.

i. Ciri-ciri Naskhah

Naskhah atau skrip teater realisme memaparkan isu-isu semasa yang berlaku dalam sesebuah masyarakat. Naskhah tersebut digarap berteraskan watak-watak manusia biasa. Bahasa yang digunakan dalam skrip ialah bahasa percakapan sehari-hari. Latar masa, tempat, dan masyarakat lebih bertumpu kepada zaman moden yang selari dengan zaman cerita tersebut ditulis. Contoh skrip drama pentas beraliran realisme yang terdapat di Malaysia ialah “Atap Genting Atap Rumbia” (1972) oleh Kala Dewata, dan “Anak Kerbau Mati Emak” (1974) oleh Bidin Subari. Rajah 4.3 menunjukkan ciri-ciri naskhah realisme.



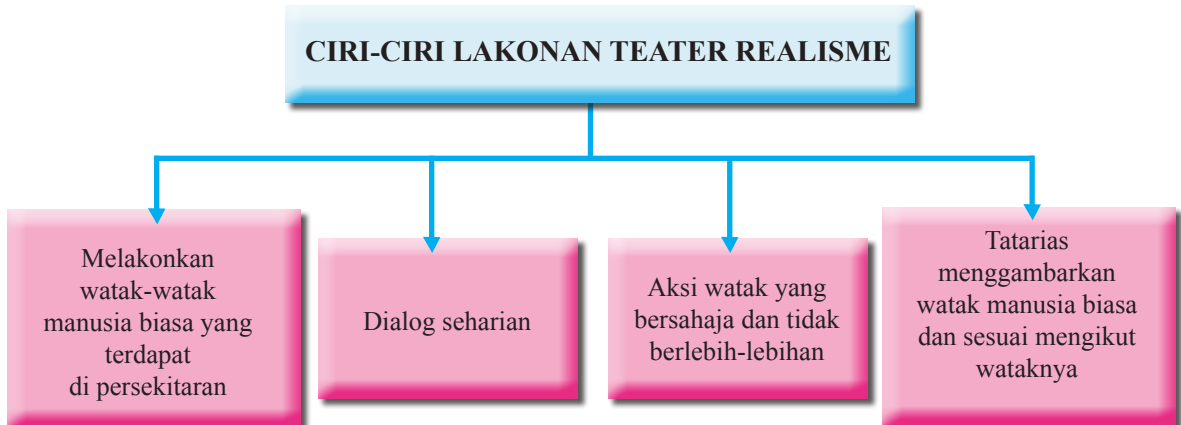
Rajah 4.3 Ciri-ciri naskhah teater realisme.

RUJUK DVD



ii. Ciri-ciri Lakonan

Pelakon yang terlibat dengan pementasan teater realisme perlu menekankan aspek lakonan yang realistik. Watak yang diwujudkan dalam teater realisme adalah diinspirasi daripada manusia sekeliling. Oleh itu, pelakon teater realisme perlu memberikan perhatian dan kajian yang sesuai dengan watak yang digambarkan itu. Rajah 4.4 menunjukkan ciri-ciri lakonan yang terdapat dalam teater realisme.



Rajah 4.4 Ciri-ciri lakonan teater realisme.



Gambar Foto 4.15 Salah satu contoh teater realisme ialah teater “Sandera” arahan Abdul Wahab Hamzah, yang dipentaskan di Auditorium Dewan Bahasa dan Pustaka pada tahun 2014.



PRAKTIK REALISME # I

Pilih seorang pasangan lakon anda. Seterusnya, dengan menggunakan tema alam sekitar, lakonkan satu situasi spontan. Lakonan anda mestilah berdasarkan watak dan bahasa seharian.

iii. Ciri-ciri Set dan Props

Set dan *props* yang digunakan dalam teater realisme mestilah mampu menggambarkan suasana sebenar sesuatu latar. Jika naskhah menyatakan terdapatnya set rumah, maka set rumah yang kelihatan seperti rumah sebenar harus diwujudkan di atas pentas. *Props* yang digunakan oleh pelakon dalam teater realisme juga mestilah kelihatan asli dan realistik. Contohnya, jika terdapat situasi di kedai kopi, *props* seperti makanan ringan, pinggan, cawan, dan seumpamanya mesti diwujudkan di pentas untuk menampakkan kesan realiti di atas pentas. Gambar Foto 4.16 menunjukkan penggunaan set dan *props* yang realistik dan sesuai dengan pementasan teater realisme.



Gambar Foto 4.16 Set dan *props* dalam pementasan teater “Patah Sayap Terbang Jua” arahan Othman Haji Zainuddin, di Auditorium Dewan Bandaraya Kuala Lumpur pada tahun 2005.



PRAKTIK REALISME #2

Cari beberapa gambar foto pementasan teater yang memenuhi ciri-ciri set dan *props* teater realisme. Anda bebas mendapatkannya dari mana-mana sumber seperti akhbar, majalah, Internet, dan sebagainya. Fotokopi atau muat turun gambar-gambar foto tersebut dan lakukan analisis berkaitan set dan *props* pada teater tersebut. Bentangkan dapatan anda kepada rakan sekelas.

iv. Kesan Bunyi

Pementasan teater realisme juga memerlukan kesan bunyi untuk membantu meningkatkan mutu persembahan dan *mood* cerita. Bagi menghasilkan kesan bunyi yang realistik, maka rakaman audio sesuatu bunyi, misalnya bunyi guruh dan angin menderu akan disediakan.

Antara contoh kesan bunyi yang boleh digunakan dalam teater realisme ialah:

- bunyi kicauan burung – menggambarkan suasana di kampung dan waktu pagi
- bunyi cengkerik dan burung pungguk – menggambarkan suasana waktu malam
- bunyi deruman enjin kenderaan – menggambarkan wujudnya kenderaan
- bunyi suasana alam – petir, hujan, guruh dan ribut untuk menggambarkan situasi cuaca
- bunyi tembakan dan besi berlaga – menggambarkan suasana peperangan



Imbas Saya



PRAKTIK REALISME #3

Berdasarkan Gambar Foto 4.17, senaraikan kesan bunyi yang diperlukan untuk menghidupkan adegan yang sedang dilakukan.



Gambar Foto 4.17 Pementasan teater “Laba Si Bijaksana” arahan Noor Hashimi Hassan, di Auditorium Dewan Bahasa dan Pustaka Kuala Lumpur pada tahun 2014.



PRAKTIK REALISME #4

Anda ditugaskan untuk menonton mana-mana persembahan teater realisme sama ada dalam bentuk video rakaman mahupun pementasan secara langsung bersama-sama rakan sekelas anda. Seterusnya, adakan satu sesi bual bicara yang membincangkan ciri-ciri persembahan teater itu. Sesi bual bicara anda mestilah memberikan fokus terhadap aspek lakonan, gaya bahasa serta set dan *props* yang digunakan dalam pementasan tersebut.



PRAKTIK REALISME #5

Hasilkan satu portfolio individu yang menjelaskan struktur asas persembahan dan lakonan dalam teater realisme.



Nota Guru

Beritahu murid bahawa format penghasilan portfolio adalah sama seperti yang telah dipelajari oleh mereka semasa di tingkatan 1.



Objektif

Menyenaraikan perbezaan antara teater tradisional makyung dan teater realisme.

4.1.3

PERBEZAAN ANTARA TEATER MAKYUNG DAN TEATER REALISME

Jadual 4.3 dan Jadual 4.4 menunjukkan elemen teater makyung dan elemen teater realisme.

Jadual 4.3 Elemen teater makyung.

ELEMEN	MAKYUNG	UNSUR
Perkembangan di Malaysia	Sebelum abad ke-20.	SEJARAH
Tema	Terhad kepada cerita-cerita dewa kayangan, raja, puteri dan cerita pengembaraan.	LAKON
Watak	Bilangan watak biasanya telah ditetapkan dan kebiasaannya watak yang sama dalam setiap cerita.	
Persembahan	Corak dan struktur persembahan telah diatur dan kebiasaannya sama.	
Set	Tiada latar pentas yang khusus. Latar bergantung pada penceritaan yang dipentaskan.	
<i>Props</i>	Terdapat <i>props</i> yang khusus seperti rotan berai.	MUZIK
Lagu	Mempunyai lagu khusus.	
Alat muzik	Ada alat muzik yang khusus seperti rebab, gendang dan serunai.	
Tarian	Watak biasanya akan menari ketika menyampaikan sesuatu cerita.	
Pakaian watak	Setiap watak mempunyai kostum khusus untuk menunjukkan pangkat atau kedudukan.	KOSTUM



Jelaskan cara-cara yang boleh dilakukan untuk menarik minat masyarakat terhadap persembahan teater realisme dan teater makyung.

Jadual 4.4 Elemen teater realisme.

ELEMEN	REALISME	UNSUR
Perkembangan di Malaysia	Sekitar tahun 1960-an.	SEJARAH
Tema	Pelbagai isu semasa boleh diketengahkan sebagai tema.	LAKON
Watak	Bilangan watak tidak terhad dan bergantung pada kehendak skrip.	
Persembahan	Boleh dipersembahkan secara bebas dan pelbagai plot.	
Set	Latar set yang realistik.	
<i>Props</i>	Tiada <i>props</i> yang tetap. <i>Props</i> bergantung pada kehendak skrip.	
Lagu	Tiada lagu khusus dan bergantung pada kehendak skrip.	MUZIK
Alat muzik	Tiada alat muzik yang khusus.	
Tarian	Bergantung pada kehendak skrip.	
Pakaian watak	Kostum yang digunakan ialah pakaian harian bergantung pada kesesuaian watak.	KOSTUM



PRAKTIK REALISME #5

Berdasarkan Jadual 4.3 dan Jadual 4.4, bina peta *i-Think* yang menunjukkan perbezaan antara teater makyung dan teater realisme.



Rumusan

Teater tradisional makyung dan teater realisme mendapat sambutan yang semakin baik dalam kalangan penonton teater. Walaupun kedua-dua aliran teater ini berbeza, namun kedua-duanya ada tarikan yang tersendiri. Makyung yang bersifat tradisional dari aspek ritual, bahasa serta bentuk ceritanya patut diteruskan bagi mengekalkan aspek budaya kesenian Melayu. Teater realisme mengajak masyarakat untuk mengenali seni persembahan pentas yang memberikan fokus terhadap isu dan permasalahan yang berlaku dalam masyarakat sehari-hari. Kewujudan kedua-dua aliran teater ini di Malaysia haruslah diraikan oleh pelbagai lapisan masyarakat sesuai dengan keperluannya dalam memenuhi kepelbagaian bentuk persembahan yang bertujuan untuk mendidik anak bangsa.











Uji Minda

Bahagian A: Pilih jawapan yang tepat.

1. Pernyataan yang berikut merupakan benar tentang teater realisme, kecuali
 - A. Set dan *props* yang digunakan mestilah kelihatan realistik
 - B. Watak yang dilakonkan mestilah berdasarkan watak fantasi
 - C. Menggunakan dialog sehari-hari sebagai aspek gaya bahasanya
 - D. Menggunakan efek yang sesuai dan mampu menggambarkan situasi yang realistik
2. Antara yang berikut, yang manakah ciri-ciri naskhah teater realisme?
 - A. Bahasa puitis dan berlagu
 - B. Latar masa pada zaman dahulu
 - C. Penceritaan tentang watak raja-raja
 - D. Isu dan persoalan berfokus terhadap masalah sehari-hari
3. Antara yang berikut, yang manakah watak antagonis dalam persembahan makyung?
 - A. Jin
 - B. Inang
 - C. Anak raja
 - D. Permaisuri
4. Pernyataan yang berikut benar tentang watak peran dalam makyung, kecuali
 - A. Merupakan golongan masyarakat biasa
 - B. Menggambarkan masyarakat bangsawan
 - C. Mempunyai unsur komedi dalam lakonan
 - D. Mempunyai watak Peran Tua dan Peran Muda

Bahagian B: Isi tempat kosong dengan jawapan yang betul.

1. Nyatakan ciri-ciri teater makyung dan teater realisme.

Teater Makyung	Teater Realisme
	
	
	
	

2. Nyatakan dua contoh lagu yang sering dimainkan dalam persembahan makyung.

- i. 
- ii. 








3. Nyatakan ciri-ciri lakonan teater realisme.

- i. 
- ii. 
- iii. 
- iv. 

4. Apakah ciri-ciri kostum watak Pakyung dalam persembahan makyung?



5. Senaraikan alat-alat muzik yang digunakan dalam persembahan makyung.

- i. 
- ii. 
- iii. 
- iv. 
- v. 
- vi. 
- vii. 



Imbas Saya

GLOSARI



- A** abstrak
antropologi
antagonis
aplikasi
aras (*level*)
artikulasi
artistik
- B** bentuk naratif
bentuk statik
- D** dekoratif
deskripsi
dialog
diorama
dramatik
- E** eceran
efektif
empati
estetika
etika
evolusi
- F** fleksibel
fokus
format
gaya
- G** gerak kreatif
genre
gesture
idea
impak
inovatif
- tidak berupa atau bersifat kebendaan (tidak dapat dilihat atau dirasa dengan pancaindera)
pengajian saintifik tentang asal usul manusia (perkembangan fizikal dan budaya, ciri-ciri ras dan adat resam serta kepercayaan)
watak jahat dalam cerita
proses mempraktikkan sesuatu teori kepada hasil kerja praktikal
kedudukan tinggi atau rendah
cara atau proses menyebut bunyi atau kata dengan jelas
berkaitan dengan nilai-nilai seni
bentuk penceritaan
tidak berubah, tetap
berkaitan sesuatu yang digunakan sebagai hiasan
keterangan yang bertujuan untuk menyampaikan gambaran mental tentang sesuatu yang dialami
kata-kata yang dituturkan oleh watak-watak dalam drama atau fiksiyen;
karya sastera dalam bentuk perbualan
model skala atau binaan kecil sesuatu set
mempunyai lagak atau gaya yang sesuai untuk drama (berkaitan percakapan)
sedikit-sedikit atau satu-satu
berkesan
daya menyelami atau memahami emosi atau perasaan orang lain
nilai keindahan dan kehalusan yang ada pada karya seni
ilmu berkaitan prinsip-prinsip akhlak atau moral
perubahan atau perkembangan secara beransur-ansur terutamanya pada bentuk yang lebih kompleks
boleh diubah atau disesuaikan (dengan mudah)
tumpuan
bentuk dan rupa serta ukuran tertentu sesebuah naskhah yang dicetak
ciri-ciri eksklusif yang ada pada sesuatu karya seni yang boleh dibezakan berdasarkan teknik, rupa, bentuk, dan cara ia dihasilkan
pergerakan yang dicipta atau dihasilkan dengan idea baharu atau asli
kategori atau jenis karya sastera atau seni yang dicirikan dengan sesuatu gaya, bentuk atau kandungan tertentu
gerak isyarat
buah fikiran; gagasan
kesan yang ketara
kecenderungan seseorang untuk mencari idea, konsep atau strategi baharu yang boleh mempertingkatkan sesuatu perkara

	intensif	dengan giat atau bersungguh-sungguh
	interaksi	tindakan atau perhubungan aktif antara satu sama lain; tindak balas antara dua atau beberapa pihak
	interlud	selingan; waktu selang yang singkat; episod; masa atau waktu rehat
	interpretasi	memberi kefahaman kepada sesuatu perkara
	intonasi	turun naik atau tinggi rendah nada suara
K	kesan khas	unsur-unsur tambahan bagi membangkitkan kesan ketakjuban, keterpesonaan dan kehairanan. Contoh, bunyi letupan di atas pentas, wajah tua, lembing terbang, lautan dan lain-lain
	komunikasi	perhubungan secara langsung atau dengan perantaraan surat, telefon, radio dan sebagainya
	kondisi	keadaan dan kedudukan
	kostum	pakaian yang digunakan oleh pelakon teater dalam menyatakan perwatakan
	kreativiti	kualiti kerja kreatif
	kronologi	susunan peristiwa menurut masa berlakunya peristiwa
L	lisan	sesuatu yang diucapkan
M	media elektronik	alat atau perantara komunikasi secara elektronik
	<i>memory recall</i>	kaedah pelakon mencari situasi yang sesuai untuk dipadankan dengan aksi watak melalui pengalaman masa lampau
	memek muka	kerut pada wajah kerana sesuatu perasaan seperti sedih, marah, suka, geli dan sebagainya
	miring	kedudukan condong; tidak tegak
	muzikal	berkaitan sesuatu yang merdu; harmoni
P	pegun	tidak bergerak; kaku
	pengarang	orang yang mengarang cerita
	peniruan aksi	proses mengajuk dan meniru perbuatan dari segi aksi fizikal, vokal dan ekspresi
	peranti pintar	alat atau perkakasan yang berteknologi tinggi
	peristiwa	sesuatu (hal) yang berlaku (menarik perhatian); kejadian
	plot	susunan kejadian terpilih
	pola lantai	pelan pembahagian ruang atas pentas
	posisi	susun atur dan kedudukan sesuatu objek atau orang
	postur tubuh	posisi atau sikap tubuh seseorang, terutamanya semasa duduk, berdiri atau sebagainya
	produksi	barang-barang yang dibuat atau dihasilkan
	projeksi	teknik lontaran suara dalam lakonan teater
	<i>props</i>	perkakas atau peralatan yang digunakan bagi membantu aksi sesuatu lakonan sama ada yang dibawa atau yang diletak statik
	protagonis	watak utama dalam sesuatu cerita
	rangka cerita	draf kasar sesebuah cerita
R	realistik	bersifat atau menunjukkan keadaan yang sebenarnya
S	simulasi	perbuatan yang berasaskan atau menggunakan sesuatu yang direka atau dibuat-buat tetapi yang mirip kepada atau hampir dengan yang sebenar
	sinopsis	ringkasan yang memberikan gambaran umum tentang sesuatu perkara
	status	taraf atau kedudukan
	tatarias	menghias rupa pada wajah dan anggota tubuh pelakon bertujuan untuk memberi kesan pada ciri-ciri perwatakan
T	tiga dimensi (3D)	benda atau barangan yang bentuknya mempunyai ketinggian, kelebaran dan ketebalan
V	vokal	huruf hidup atau huruf saksi (a, e, i, o, u)
W	watak	pelaku dalam sesuatu karya
Z	zaman kuno	zaman dahulu kala

SENARAI RUJUKAN

- Caird, J. (2010). *Theatre Craft*. London: Faber & Faber Ltd.
- Cohen, R. (2013). *Theatre. 10th Edition*. Columbia: McGraw Hill Education.
- Gaya Dewan. (1995). Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Hischak, T. S. (2016). *Theatre as Human Action; An Introduction to Theatre Arts. 2nd Edition*. Maryland, USA: The Rowman & Littlefield Publishing Groups Inc.
- Howard, P. (2009). *What is Scenography?* New York: Routledge Taylor & Francis Group.
- Ismail, M. A. (1975). *Perkembangan Makyung Sebagai Satu Seni Teater Tradisional*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Ismail, M.A. (2015). *Modul Pengajaran dan Pembelajaran Makyung*. Kuala Lumpur: Jabatan Kebudayaan dan Kesenian Negara.
- Istilah Kesusasteraan*. (1998). Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Jim Patterson, J., Hunter, J., Gillespie, P. P., & Cameron, K. M. (2009). *The Enjoyment of Theatre*. Singapore: Allyn and Bacon.
- Kamus Dewan Edisi Ke-4*. (2010). Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Kassel, P. (2007). *Acting An Introduction To The Art and Craft of Playing*. Boston: Pearson Education.
- Makyung The Mystical of Malaysia*. (2011). Kuala Lumpur: Institut Terjemahan Buku Malaysia.
- Margoelis, E. (2016). *Props: Reading in Theatre Practise*. USA: Palgrave Macmillan.
- Mobley, J. (1998). *NTC's Dictionary of Theatre and Drama Terms*. California: NTC Publishing Group.
- O'Neil, R. H. (2013). *The Actor's Checklist. 4th Edition*. California: Wadsworth Publishing Belmont.
- Stilson, K. L., Clark, L. D., & McGaw, C. (2009). *Acting Is Believing. 12th Edition*. USA: Cengage Learning, Stanford.
- Yusuf, G. S. (2004). *Panggung Inu: Essays on Traditional Malay Theatre. The Centre of Arts: National University of Singapore*.



INDEKS

A

abstrak 89
adean 41, 49, 72, 73, 74
aksi 3, 31, 44, 53
alat muzik 117
antagonis 73, 116, 121
antropologi 1
arahan pentas 4, 10, 40, 41, 60, 61
aras 39, 44, 48, 57, 58
artikulasi 13
artistik 83

B

babak 72, 73
bacaan luas 69
bahan visual 97, 98, 99
baju layang 119
bengkung 118
bentuk statik 27
bercerita 68, 70
bertabuh 113
blocking 38, 39
buka panggung 113
bunyi 19, 20, 21
bunyi dan muzik 26, 31

C

cakap ajuk 71
cakap pindah 71
canang 117
cerita rakyat 28
closed 53, 54
cover 53, 56

D

dayang 113, 119
dekoratif 96
deskripsi fizikal 4, 5, 6
dialog 9, 14, 18, 50, 68

diorama 97, 102, 103
dramatik 31

E

ekspresi 13, 19
emosi 33
empati 15
ensembel 35
estetika 97, 110
etika 22
garis panduan 22
evolusi 1

F

fizikal 4, 12
flats 97
format 68

G

gambar foto 28
geduk 117
gendang anak 117
gendang ibu 117
gerak dan isyarat 19
gerak tubuh 43, 53
gerakan fizikal 19
gibberish 32
give and take 53, 55
golok belah 119

I

idea 68
idea cerita 73
imajinasi 26
improvisasi 23, 24
inang 119
inovatif 89
instrumental 32

interlude 117
intonasi 13

J

jarak 48
jin 116
Jong Dondang 113

K

kain kembangan 118
kain lepas 119
kain sibar 118
kawasan lakon 52
keratan rentas 86, 87, 88
keris 118
kesan bunyi 125
kesi 117
kiu 117
komunikasi 18, 68
bukan lisan 18, 19
lisan 18
kondisi 39, 44, 47, 48
kostum 84, 118

L

la 118
lakaran 99
latar 31
latar masa 68
latar pentas 74, 95
latar tempat 68, 72
letak tubuh 51
lisan 70
lukisan teknikal 97, 100, 101, 102

M

mahkota raja 118
makyung 109

elemen 126
 sejarah 111
 ulasan 120
 matlamat 24
 aksi 4, 9, 10
 utama 4
 watak 6, 7, 8
 media elektronik 2, 30
 memek muka 19
memory recall 16, 17
 mengenali watak 5, 12
 menghadap rebab 113
 mental dan emosi 12, 13, 15, 19, 31
 mesej 50
 mimos 32

N

naratif 30
 notasi *blocking* 60, 61, 62

O

objek 33, 34
open 53

P

pakyung 111
 pancaindera 13
 pecah cerita 114
 pembinaan watak 8, 12
 pemeles 118
 pencahayaan 74, 83
 pending 118
 peniruan 19, 20
 pentas 86, 87, 97
 pentas arena 86, 87
 pentas prosenium 40, 49, 51, 62, 86
 pentas *thrust* 86, 88
 peran 112, 119
 peran muda 114
 peran tua 113, 115, 116, 119
 peranan 6
 pereka set 8, 977
 pergerakan kreatif 19
 peristiwa 2, 3, 31, 44
 perlakuan 24
 perspektif 41
 platform 97
 plot 114
 pola 38
 portfolio 121
 posisi 39, 44, 49, 50, 51

profil 51
 projeksi 8, 13
props 84, 85, 93
props hiasan 93, 95, 104
props set 93, 96, 104
props tangan 93, 94, 104
 protagonis 73, 116, 121

R

raksasa 116
 rangka cerita 23, 26, 27, 28, 30
 reaksi 14, 24, 34
 realisme 122
 elemen 126
 realistik 89
 rebab 117
 refleksi 22
rehearsal 38
 ritual 113
 rotan berai 115, 118, 119
 ruang 39
 ruang fizikal 40
 ruang lakon 3, 40, 60
 personal 42
 umum 42, 43
 ruang teater 40, 44

S

samping 118, 119
 seluar patelung 118
 semutar 119
 set 40, 84, 89
 mudah alih 92
stail non-representational 90
stail representational 90
 setanjak 118
share 53, 54
 sifat watak 5, 6
 simpati 15
 sinografi 82
 situasi 68
 skala 102
skene 83
skenographia 83
 sketsa 28
 skrip 5, 4, 60, 68
 format 74
 status 5, 48
 sumber cerita 4, 8, 23
 sumber idea 69

T

tamadun 1
 tanjakan 97
 tarian dalam bulatan 113
 tetawak 117
 Thespis 1
 tutup panggung 115

U

unsur lakon 23, 26, 35, 36
upstage 53, 55

V

visual 84, 94
 vokal 4, 12

W

watak 2, 3, 4
 perhubungan 46

Y

Yunani 1, 83

Z

zaman kuno 1
 zaman kalsik 83
 zaman moden 122

Dengan ini, **SAYA BERJANJI** akan menjaga buku ini dengan baik dan bertanggungjawab atas kehilangannya, serta mengembalikannya kepada pihak sekolah pada tarikh yang ditetapkan.

Skim Pinjaman Buku Teks			
Sekolah _____			
Tahun	Tingkatan	Nama Penerima	Tarikh Terima

Nombor Perolehan: _____

Tarikh Penerimaan: _____

BUKU INI TIDAK BOLEH DIJUAL