

KURIKULUM STANDARD SEKOLAH MENENGAH

PENGGHUSUSAN
SENI TEATER
SEKOLAH SENI MALAYSIA

TINGKATAN 5

Penulis Halimi bin Mohamed Noh
Dr. Azrul Azizi bin Amirrul
Milyana binti Arshad
Ku Mohd Yusri bin Ku Abd Rahman

Editor Farah Sheiakha binti Abd. Wahid

Pereka Bentuk Mohd Nazri bin Murtaaza
Ahmad Kamal Firdaus bin Amer Hussin
Wan Amirul Hafizie bin Wan Sabri



Multi Educational Book Enterprise

2020



KEMENTERIAN PENDIDIKAN MALAYSIA

NO. SIRI BUKU: 0128

KPM 2020 ISBN 978-967-2046-52-3

Cetakan Pertama 2020

© Kementerian Pendidikan Malaysia

Hak Cipta Terpelihara. Mana-mana bahan dalam buku ini tidak dibenarkan diterbitkan semula, disimpan dalam cara yang boleh dipergunakan lagi, ataupun dipindahkan dalam sebarang bentuk atau cara, baik dengan cara bahan 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:

Multi Educational Book Enterprise

No. 22A-2, Jalan PJS 8/4,

Dataran Mentari, Bandar Sunway,

46150 Petaling Jaya,

Selangor Darul Ehsan.

Tel: 03-5636 2568

Faks: 03-5636 0825

Laman Web: <http://www.multiedu.com.my>

Reka Letak dan Atur Huruf:

Multi Educational Book Enterprise

Muka Taip Teks: Ubuntu

Saiz Muka Taip Teks: 11 poin

Dicetak oleh:

World Line Marketing Sdn. Bhd. (1115599-K)

Lot 12, Jalan CJ 1/6,

Kawasan Perindustrian Cheras Jaya,

43200 Cheras, Selangor Darul Ehsan.

Tel: 03-9076 6791

Faks: 03-9075 6791

PENGHARGAAN

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

- Jawatankuasa Penambahbaikan Prof Muka Surat, Bahagian Sumber dan Teknologi Pendidikan, Kementerian Pendidikan Malaysia
- Jawatankuasa Penyemakan Naskhah Sedia Kamera, Bahagian Sumber dan Teknologi Pendidikan, Kementerian Pendidikan Malaysia
- Pegawai-pegawai Bahagian Sumber dan Teknologi Pendidikan dan Bahagian Pembangunan Kurikulum, Kementerian Pendidikan Malaysia
- Dewan Bahasa dan Pustaka
- Semua pihak yang terlibat secara langsung atau tidak langsung dalam usaha menjayakan penerbitan buku teks ini.

KANDUNGAN

LAKONAN

1 PENGENALAN TEATER	2
1.1 Pengenalan Teater Realisme	4
2 GAYA LAKONAN	16
2.1 Gaya Lakonan Realisme	18
3 PERSEBAHAN TEATER REALISME	46

PENULISAN SKRIP

1 MENULIS CERITA	66
1.1 Kajian Cerita Panjang	69
2 MENULIS SKRIP DRAMA	86
2.1 Kajian Skrip Drama Panjang Realisme	90
2.2 Sinopsis Skrip dan Rangka Cerita bagi Skrip Drama	100
2.3 Watak dan Perwatakan	117
2.4 Adegan, Latar Masa dan Latar Tempat	129
2.5 Struktur Dramatik	148
2.6 Format Skrip	157

SINOGRAFI

1 PENGKARYAAN SINOGRAFI	172
1.1 Rekaan Set dan Prop	177
1.2 Rekaan Kostum	211
1.3 Rekaan Solekan	234
1.4 Rekaan Pencahayaan	254
1.5 Rekaan Bunyi	275
2 DOKUMENTASI KARYA	282
2.1 Pendokumentasian Sinografi	284

SENARAI RUJUKAN	304
GLOSARI	307
INDEKS	312

PENDAHULUAN

Buku teks *Pengkhurusan Seni Teater Tingkatan 5* ini dihasilkan dengan berpandukan Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran (DSKP) Kementerian Pendidikan Malaysia bagi memenuhi keperluan Kurikulum Standard Sekolah Menengah (KSSM) Lakonan, Penulisan Skrip dan Sinografi serta menepati hasrat Falsafah Pendidikan Kebangsaan.

Buku ini dirangka agar dapat mencapai matlamat untuk melengkapkan murid dengan ilmu dan kemahiran berlakon bagi melahirkan insan yang boleh berkomunikasi, kreatif, berketerampilan dan mempunyai jati diri. Selain itu, murid turut didedahkan dengan kemahiran menulis skrip drama yang sistematik, berkualiti dan berkesan yang mampu membentuk keperibadian murid agar mempunyai jati diri dalam berkarya. Di samping itu, buku ini dapat menerapkan pengetahuan tentang penghasilan elemen sinografi seperti set dan prop, kostum, solekan, pencahayaan dan bunyi.

Dalam buku ini, terdapat penyendal atau ikon seperti Sekilas Fakta, Zon Aktiviti, Kosa Kata, KBAT dan Sila Imbas yang bertujuan untuk membangkitkan rasa ingin tahu murid di samping meningkatkan cara berfikir murid agar kritis dan kreatif. Dalam kandungan mahupun penyendal, pernyataan atau soalan ditimbulkan untuk menggalakkan dan membangunkan kemahiran berfikir aras tinggi murid.

Akhir sekali, penulis berharap agar buku teks *Pengkhurusan Seni Teater Tingkatan 5* ini berupaya memberikan sumbangan kepada negara kita melalui bidang kesenian dan kebudayaan. Semoga bidang kesenian dan kebudayaan di tanah air tercinta ini akan terus menongkah arus kemajuan setanding negara lain.

PENERANGAN IKON



Kemahiran yang harus dicapai oleh murid selepas pembelajaran setiap bab.



Terminologi dalam bidang seni teater (tanpa keterangan maksud).



Informasi tambahan, sejarah, penyelidikan dan kajian tentang seni teater untuk meningkatkan pengetahuan murid.



Soalan Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT) yang dapat menguji dan mengukuhkan pemahaman murid terhadap kandungan yang dipelajari.



Aktiviti cadangan yang merangkumi elemen pembelajaran abad ke-21 seperti kolaboratif, komunikasi dan kreativiti dan boleh dilakukan oleh murid sama ada secara individu, berpasangan atau berkumpulan.



Kandungan penting pada akhir setiap bab yang dipersembahkan dalam bentuk infografik agar murid dapat mengimbas kembali isi pembelajaran.



Pentaksiran atau penilaian berbentuk formatif atau sumatif yang merangkumi pengukuhan, pemulihan dan pengayaan.



AR (*Augmented Reality*) ialah imbasan teknologi dalam bentuk 2D atau 3D. Untuk imbas kod AR ini, murid perlu memuat turun aplikasi *Zappar* di *App Store* atau *Google Play*.



Maklumat yang terdiri daripada laman web, video dan bacaan tambahan yang berkaitan dengan kandungan pembelajaran. Maklumat tersebut dapat diimbas melalui alatan elektronik semasa yang mempunyai aplikasi *QR Reader*.



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

LAKONAN

TEATER REALISME

- 1 Pengenalan Teater

- 2 Gaya Lakonan

- 3 Persembahan Teater Realisme



OBJEKTIF PEMBELAJARAN

- Menerangkan teater realisme dan tokohnya.
- Menerangkan latar belakang tokoh teater realisme.
- Menghuraikan ciri-ciri dan struktur teater realisme.
- Mengenal pasti watak dan menghuraikan perwatakan dalam skrip realisme.
- Mengaplikasikan teknik lakonan Stanislavski dalam gaya lakonan realisme.
- Melakonkan watak berdasarkan skrip.
- Merancang, membuat latihan dan mempersembahkan teater realisme.
- Mengamalkan etika dan nilai murni dalam persembahan teater.



1 | PENGENALAN TEATER

Lakonan pentas memberikan ruang terbuka kepada seseorang pelakon agar menjadi diri orang lain. Bagi mencapai kualiti ini, pelakon seharusnya mampu untuk menampilkan kualiti dari sudut fizikal, vokal, mental dan emosi yang dapat memenuhi potensi watak dan perwatakan yang dilakonkan. Pelakon perlu sentiasa bersiap sedia untuk memainkan peranan bagi menampilkan watak yang meyakinkan penonton. Adakah pelakon yang baik memiliki ilmu seni lakon yang dipelajari secara formal?

Kosa Kata

Bahasa
Dialog
Moscow Art Theatre
Perwatakan
Realisme
Tema
Watak



1.1 PENGENALAN TEATER REALISME

Pengaruh teater realisme Barat bermula pada akhir abad ke-19 di Eropah dan di Amerika Syarikat. Teater ini muncul di Malaysia pada awal tahun 1960-an selepas pembentukan Malaysia pada tahun 1963. Realisme merupakan persembahan teater yang berbentuk kritikan sosial kesan daripada pengaruh pemodenan.



Gambar Foto 1.1

Adegan dalam teater realisme *Perempuan Itu Bernama Barabah* karya Montiggo Busye yang diarahkan oleh Dr. Lena Farida Chin di Panggung Pelengkap Cahaya, Universiti Sains Malaysia pada tahun 2012.

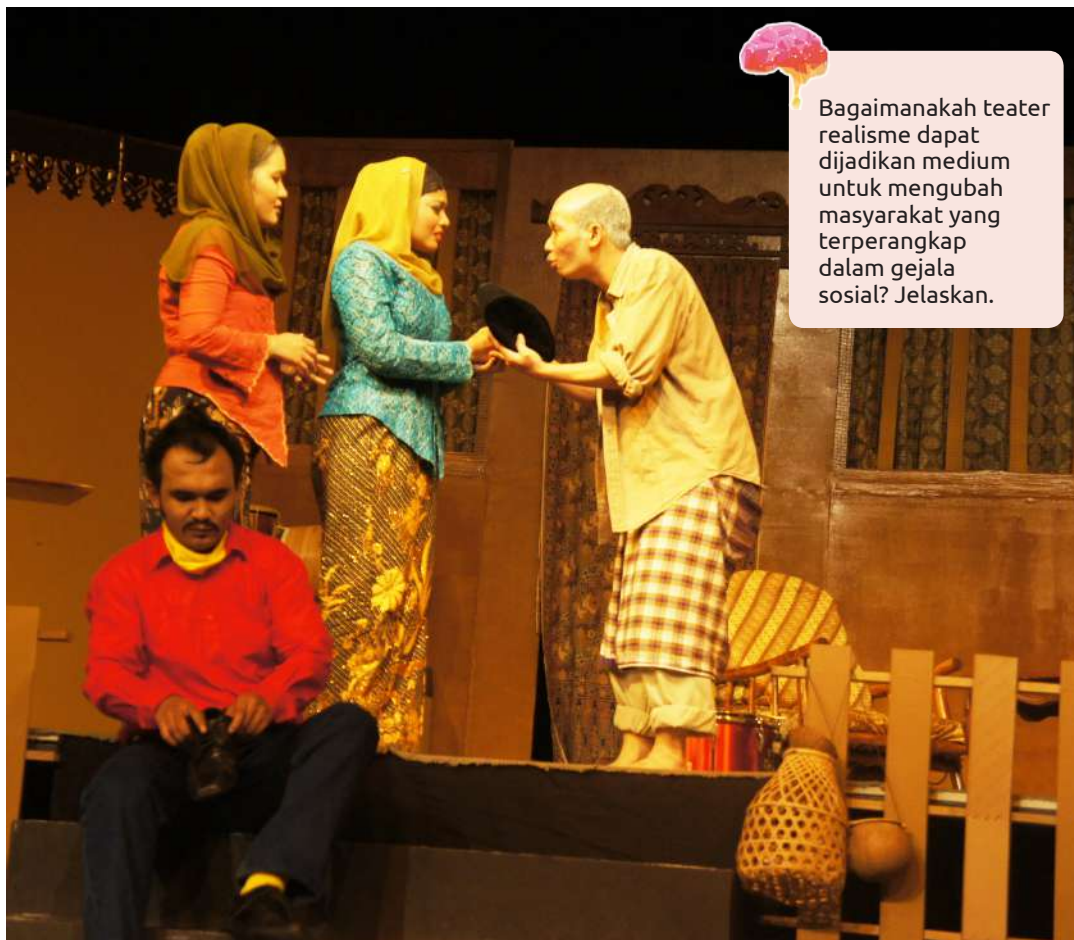
DEFINISI, SEJARAH DAN LATAR BELAKANG

DEFINISI

Teater realisme merupakan aliran atau ajaran yang berpegang pada kenyataan dan mengungkapkan persoalan realiti kehidupan sebenar di atas pentas. Aliran teater realisme di Malaysia muncul sebagai suatu reaksi penolakan terhadap bentuk sandiwara.

SEJARAH DAN LATAR BELAKANG

Sejarah gerakan realisme di Eropah bermula sejak munculnya pengaruh revolusi industri pada abad ke-19. Kesan tersebut telah menyebabkan kemunculan kelompok baharu masyarakat Eropah, iaitu golongan pekerja industri. Bertitik tolak daripada itu, bentuk teater realisme muncul dan berkembang. Para penulis realisme gemar menggambarkan kehidupan sebenar secara objektif dengan melakukan pemerhatian terhadap masyarakat. Dari aspek pementasan realisme, gambaran realiti kehidupan sebenar dipaparkan di atas pentas yang dikenali sebagai *well made play*.



Bagaimanakah teater realisme dapat dijadikan medium untuk mengubah masyarakat yang terperangkap dalam gejala sosial? Jelaskan.

Gambar Foto 1.2 Teater *Perempuan Itu Bernama Barabah* arahan Dr. Lena Farida Chin.



Secara berkumpulan, dapatkan maklumat lanjut tentang tokoh realisme, Stanislavski melalui Internet, bahan bacaan dan sebagainya. Kumpulkan maklumat tersebut dan catatkannya dalam buku nota. Persembahkannya menggunakan kaedah *Round Robin*.



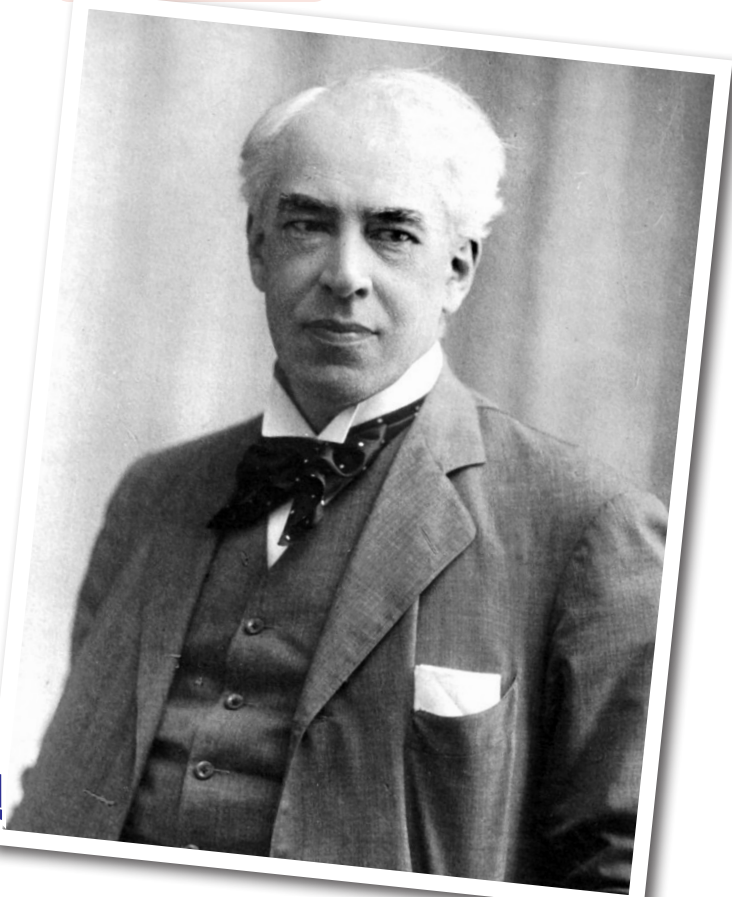
Dalam teater realisme, terdapat pernyataan yang berbunyi "kebenaran dapat ditentukan melalui gambaran keadaan sebenar". Huraikan.

LATAR BELAKANG TOKOH TEATER REALISME DAN SUMBANGANNYA

Tokoh teater realisme tersohor ialah Konstantin Sergeievich Alexeiev atau lebih dikenali sebagai Stanislavski. Beliau dilahirkan pada 5 Januari 1863 di Moscow, Rusia dan berasal daripada keluarga yang kaya.

Stanislavski merupakan seorang pengarah dan pelakon teater. Beliau terkenal dalam karya seni pentas berkonsepkan naturalisme dan realisme. Pada tahun 1897, beliau menubuhkan *Moscow Art Theatre (MAT)* bersama-sama dengan Vladimir Nemirovich-Dachenko. Menerusi penubuhan kumpulan ini, beliau memperkenalkan karya drama Rusia yang baharu. Antara pementasan yang menaikkan namanya termasuklah *The Seagull* karya Anton Chekhov (1898) dan *Hamlet* karya Shakespeare (1911-1912). Selain di Rusia, Stanislavski dan kumpulannya membuat pementasan di Eropah dan di Amerika Syarikat. Beliau telah memberikan sumbangan yang besar kepada seluruh penggiat teater realisme di Eropah mahupun di Amerika Syarikat. Beliau berkesempatan menulis autobiografinya yang dikenali sebagai *My Life in Art*.

Beliau meninggal dunia di rumahnya pada 7 Ogos 1938 ketika berusia 75 tahun kerana serangan jantung. Beliau meninggal dunia beberapa minggu sebelum bukunya *An Actor's Work* diterbitkan. Stanislavski dikebumikan di Novodevichy, Moscow.



Gambar Foto 1.3

Konstantin Sergeievich Alexeiev atau lebih dikenali sebagai Stanislavski merupakan tokoh teater realisme.



Latar belakang
Hendrik Ibsen

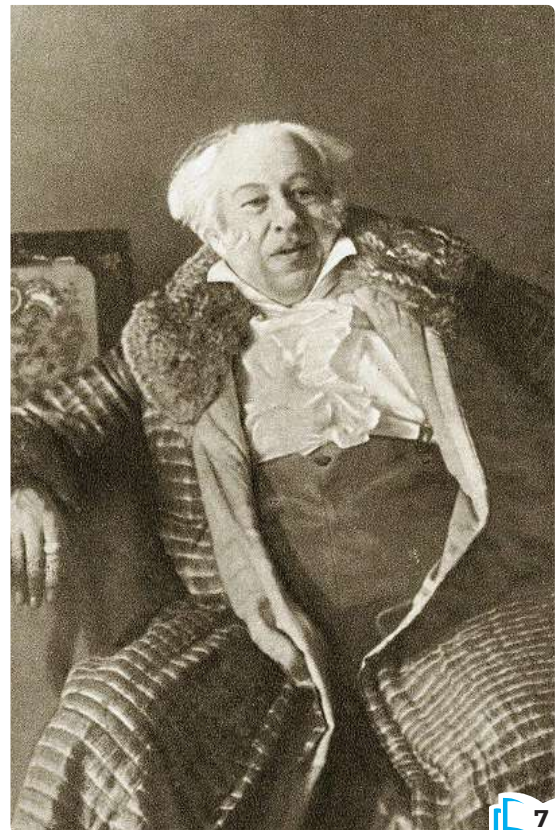
SEKILAS TENTANG STANISLAVSKI

- Stanislavski ialah seorang pengarah dan pelakon teater serta dikenali sebagai seorang tokoh teoritikal seni pentas. Beliau lebih terkenal dalam jurusan seni pentas berkonsepkan naturalisme dan realisme.
- Beliau menubuhkan *Moscow Art Theatre* pada tahun 1897 dan juga menghasilkan buku mengenai teori seni pentas, antaranya *An Actor's Work* dan *My Life in Art*. Teknik yang dicipta oleh beliau telah membawa perubahan besar kepada seluruh penggiat teater realisme di Eropah dan di Amerika Syarikat hingga kini. Teater realisme turut dikenali sebagai teater moden.
- Stanislavski dan kumpulannya, *Moscow Art Theatre* pernah melakukan penjelajahan ke Amerika Syarikat dan Eropah dengan membuat pementasan teater dan bengkel lakonan. Penjelajahan tersebut berjaya melahirkan beberapa tokoh teater terkemuka, antaranya termasuklah Lee Strasberg, Stella Adler, Uta Hagen dan Sanford Meisner.
- Satu daripada bengkel lakonan yang diselenggarakan oleh *Moscow Art Theatre* telah menghasilkan buku berjudul *Acting: The First Six Lessons*.
- Stanislavski pernah berkolaborasi dengan Edward Gordon Craig, seorang pengarah pada ketika itu. Hasil kolaborasi tersebut melahirkan beberapa pelakon teater yang cukup terkenal seperti Vsevolod Meyerhold, Michael Chekhov dan Yevgeny Vakhtangov.
- Stanislavski pernah belajar tentang vokal (bunyi suara) pada tahun 1884. Secara tidak langsung, beliau turut belajar membuat eksplorasi koordinasi tubuh dan suara.



Latar belakang
Mustapha Kamal
Yassin

Gambar Foto 1.4
Stanislavski sebagai
Famusov di dalam teater
Woe from Wisdom, 1914.



CIRI-CIRI TEATER REALISME

Teater realisme mencerminkan gambaran kehidupan di pentas yang menyerupai keadaan hidup sebenar. Teater ini perlu merangkumi logik yang boleh diramalkan dalam kehidupan sebenar manusia, contohnya cara seseorang berpakaian. Ciri-ciri teater realisme adalah seperti yang berikut:

SEKILAS FAKTA

Golongan atasan biasanya terdiri daripada para pemimpin atau bangsawan yang mempunyai kuasa, pengaruh, gelaran serta darjat yang tinggi dalam sesuatu hierarki. Golongan bawahan pula ialah para pengikut, penyokong, rakyat atau pekerja kepada golongan atasan ini.

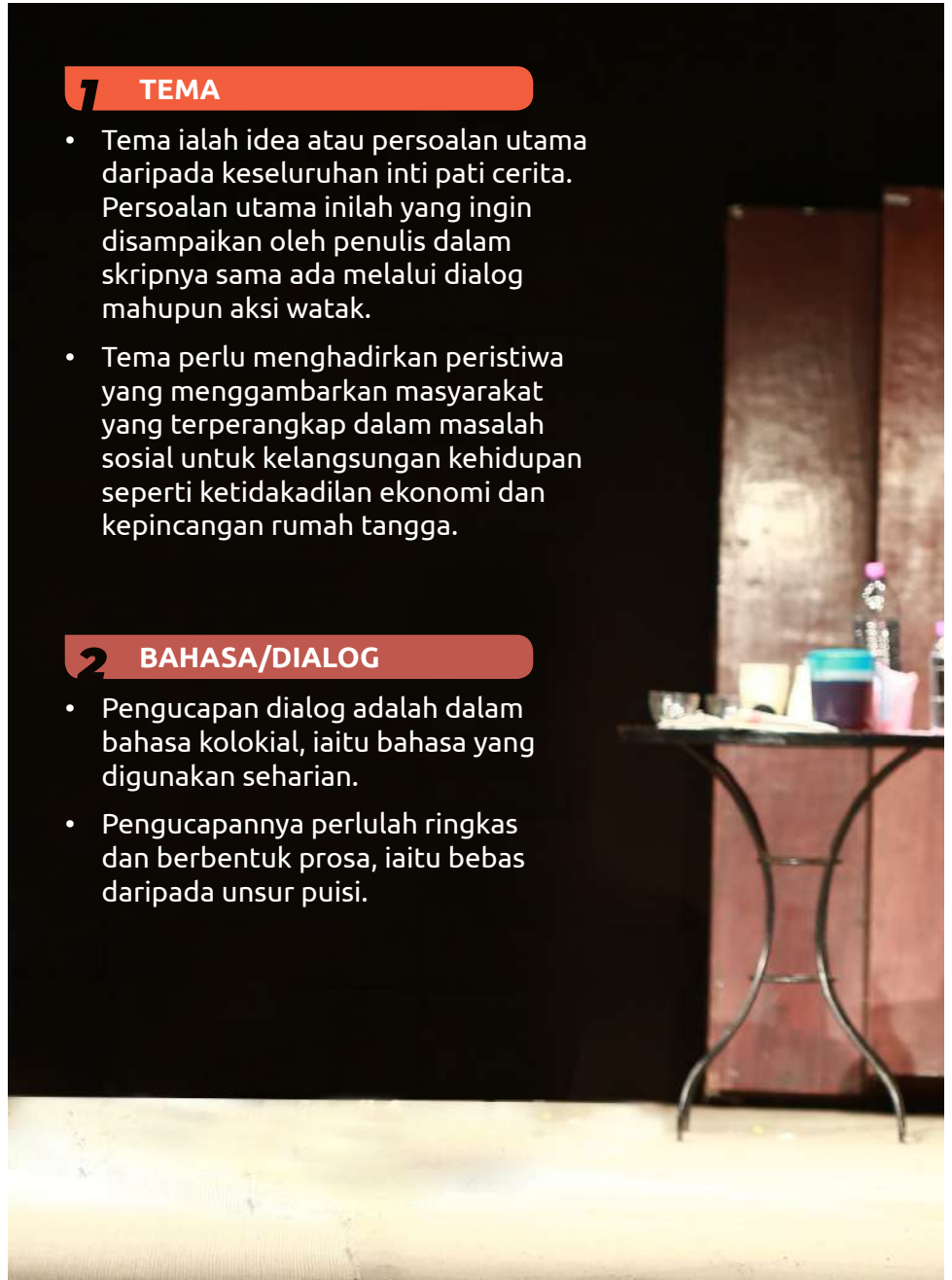
1 TEMA

- Tema ialah idea atau persoalan utama daripada keseluruhan inti pati cerita. Persoalan utama inilah yang ingin disampaikan oleh penulis dalam skripnya sama ada melalui dialog mahupun aksi watak.
- Tema perlu menghadirkan peristiwa yang menggambarkan masyarakat yang terperangkap dalam masalah sosial untuk kelangsungan kehidupan seperti ketidakadilan ekonomi dan kepincangan rumah tangga.

2 BAHASA/DIALOG

- Pengucapan dialog adalah dalam bahasa kolokial, iaitu bahasa yang digunakan seharian.
- Pengucapannya perlulah ringkas dan berbentuk prosa, iaitu bebas daripada unsur puisi.

Gambar Foto 1.5
Antara contoh watak dalam teater realisme.



3 WATAK DAN PERWATAKAN

- Watak biasanya terdiri daripada golongan atasan dan golongan bawahan.
- Perlakuan watak perlulah menyerupai kehidupan seharian.
- Bagi menjelaskan peribadi watak, bahasa daerah dan loghat kadangkala digunakan.



4 SINOGRAFI

i. Pentas

- Pentas berbentuk prosenium biasanya dijadikan tempat pementasan teater realisme.
- Prosenium menggunakan bingkai dan dipasangkan tirai untuk memisahkan ruang lakonan daripada penonton. Kedudukan tersebut membuatkan persembahan menjadi lebih jelas.

ii. Set dan Prop

- Set ialah bahan atau material yang bersifat tetap untuk sesuatu adegan lakonan. Kewujudan set akan memberikan maklumat kepada penonton terhadap konsep sesuatu persembahan. Contohnya, dalam persembahan teater realisme, terdapat set ruang tamu dalam satu adegan seperti kerusi, meja kopi, bunga hiasan dan gambar hiasan.
- Prop bermaksud bahan atau material yang digunakan oleh pelakon di atas pentas. Biasanya, prop bersifat bergerak dan boleh digerakkan. Contohnya, kipas tangan yang digunakan oleh seorang pelakon yang sedang beraksi di atas pentas semasa adegan di ruang tamu.

iii. Kostum

- Fungsi kostum dalam persembahan teater adalah sebagai lambang sesuatu watak berdasarkan jantina, usia, status sosial dan psikologi watak.
- Kostum juga berperanan untuk memudahkan penonton mengenal pasti bentuk atau genre teater, latar masa dan latar tempat cerita yang dipentaskan.

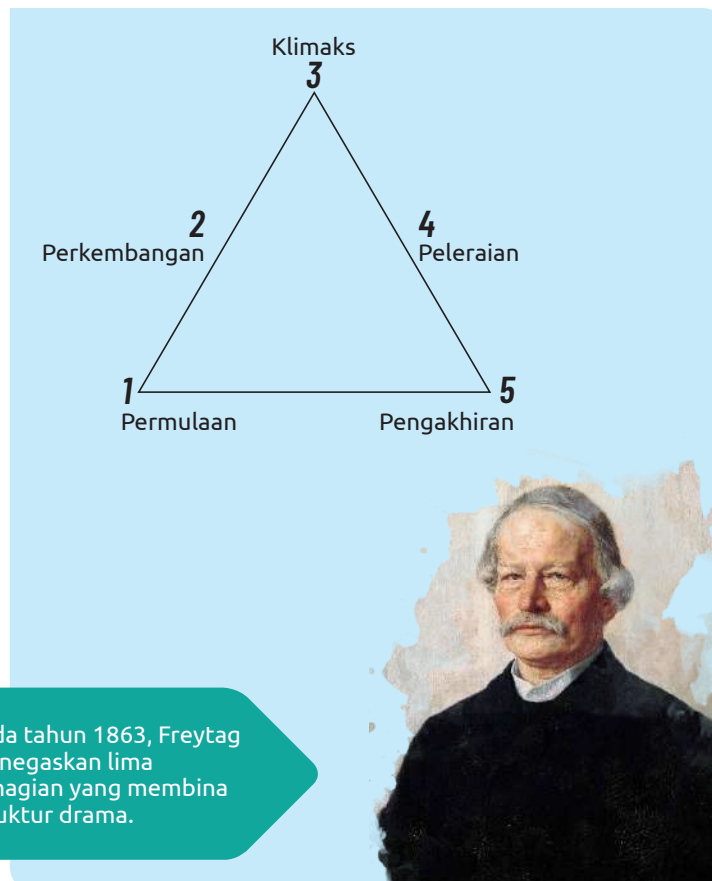
iv. Solekan dan Dandanan

- Solekan dalam lakonan melibatkan penggunaan bahan kosmetik seperti bedak asas, lipstik, pemerah pipi, pembayang mata dan sebagainya serta bahan lain seperti lateks dengan tujuan mengubah wajah atau figura seseorang pelakon bagi memenuhi tuntutan watak yang dibawanya.
- Bagi solekan yang normal, tujuannya adalah untuk mencantikkan wajah pelakon. Solekan kesan khas pula biasanya digunakan dalam teater, drama mahupun filem yang bertemakan seram, fantasi, adegan tembak-menembak dan kemalangan. Antara contoh solekan kesan khas ini termasuklah untuk wajah yang tercedera akibat kemalangan dan wajah yang menggerunkan. Bagi solekan kesan khas, jurusolek perlu menata rias wajah pelakon secara berlebihan sehingga mampu menenggelamkan wajah asal pelakon supaya penonton lebih mempercayai karakter yang dibawa.

STRUKTUR DRAMA REALISME

Drama realisme lebih mengutamakan penyampaian cerita dan cara menyelesaikan cerita. Yang berikut merupakan struktur drama realisme:

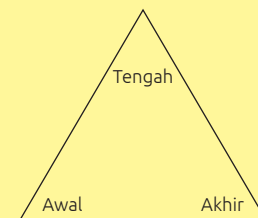
- Cerita realisme menyampaikan peristiwa dalam bentuk kronologi atau linear bagi memudahkan penonton mengikuti perkembangan cerita hingga ke akhir.
- Beberapa aksi dalam jalan cerita berkembang dengan mengelilingi sesuatu rahsia yang dikenali oleh penonton tetapi tidak diketahui oleh watak.
- Teknik drama mempunyai eksposisi dan pengenalan watak, iaitu situasi permulaan drama hanya memberi bayang-bayang drama terhadap aksi berkait. Tiap-tiap adegan digunakan sebagai tangga untuk mendekati kemuncak.
- *Obligatory scene*, iaitu semua watak yang terlibat dalam konflik bertemu dalam suasana konfrontasi.
- Cerita realisme ditamatkan dengan teliti, iaitu semua watak dapat mengatasi konflik mereka dan bersemuka dengan konflik mereka.
- Semua drama ada kesatuan masa, tempat dan aksi.



Pada tahun 1863, Freytag menegaskan lima bahagian yang membina struktur drama.

SEKILAS FAKTA

Pada 350 SM, Aristotle mengemukakan plot asas berbentuk linear kepada tiga bahagian.



Gambar Foto 1.6
Gustav Freytag.

Secara umumnya, dalam struktur drama realisme, terdapat lima bahagian utama, iaitu permulaan, perkembangan, klimaks, peleraian dan pengakhiran. Sebagai contoh, naskhah *Atap Genting Atap Rumbia* dapat dipecahkan kepada lima bahagian berdasarkan teori Freytag.



Rajah 1.1 Struktur drama *Atap Genting Atap Rumbia* yang dipecahkan kepada lima bahagian berdasarkan teori Freytag.

WATAK DAN PERWATAKAN

Watak ialah pelaku yang diberikan fungsi untuk mendukung idea utama dan mengembangkan idea tersebut hingga berjaya mencapai matlamatnya. Watak akan menghidupkan cerita dan menggerakkan plot cerita melalui aksi, tindakan, dialog dan konflik. Oleh sebab itu, watak merupakan elemen terpenting dalam teater realisme.

Biasanya, dalam teater realisme, terdapat watak utama dan watak pembantu. Watak utama dikenali sebagai watak protagonis dan watak antagonis. Watak pembantu pula ialah watak lain yang menyokong protagonis atau antagonis atau watak yang melengkapkan cerita.

Perwatakan pula ialah cara penulis skrip mencipta, menyusun dan memperlakukan apa-apa sahaja ke atas watak ciptaannya. Perwatakan sesuatu watak merupakan sifat peribadi sama ada luaran atau dalaman. Perwatakan melibatkan ciri-ciri yang ditonjolkan melalui perlakuan watak seperti rupa paras, bentuk fizikal, tingkah laku positif dan negatif, sikap dan pemikiran. Perwatakan menjadi penggerak yang akan melancarkan dan menghidupkan perjalanan cerita. Yang berikut ialah perincian watak protagonis, watak antagonis dan watak pembantu:



Rajah 1.2 Jenis watak dan perwatakan.

i. Watak Protagonis

- Watak utama yang menyokong idea penceritaan.
- Watak yang menjadi fokus dan mendapat tumpuan yang lebih berbanding dengan watak yang lain.

ii. Watak Antagonis

- Watak utama yang menentang idea protagonis.
- Watak yang akan menghalang matlamat protagonis hingga menimbulkan konflik. Pertentangan konflik akan membentuk struktur konflik dramatik yang menarik.



Berdasarkan pembacaan skrip *Atap Genting Atap Rumbia* melalui kod QR, lakukan aktiviti dalam tiga kumpulan. Setiap kumpulan dikehendaki memilih dan mencari maklumat tentang jenis watak berikut:

- Watak protagonis
- Watak antagonis
- Watak pembantu

Bincangkan hasil dapatan tersebut. Sediakan satu portfolio untuk menjelaskan fungsi dan peranan jenis watak. Buat lakonan yang melibatkan watak yang dipilih menggunakan kaedah *Round Robin*.

iii. Watak Pembantu

- Watak pembantu mempunyai peranan yang lebih kecil daripada watak utama.
- Watak ini kadangkala bergerak seiring dengan watak utama dan menyokong tindak-tanduk watak utama sama ada protagonis ataupun antagonis.

SILA IMBAS



Skrip *Atap Genting Atap Rumbia*



Gambar Foto 1.7
Watak pembantu dapat menyokong protagonis atau antagonis dalam melengkapkan cerita.



Jawab semua soalan di bawah.

1. Secara ringkas, terangkan ciri-ciri teater realisme.
2. Gustav Freytag dalam bukunya, *The Technique of Drama* telah menjadikan struktur drama dipecahkan kepada lima bahagian. Lukiskan kelima-lima bahagian tersebut.
3. Pada pendapat anda, mengapakah watak antagonis perlu diwujudkan dalam sesebuah skrip drama?
4. Struktur teater realisme Malaysia menggunakan teori Aristotle. Nyatakan struktur teater realisme secara ringkas.
5. Stanislavski merupakan tokoh teater realisme yang terkenal. Huraikan tokoh teater realisme di Malaysia yang anda kenali.
6. Terangkan definisi teater realisme mengikut kefahaman anda.
7. Perincian perkembangan teater realisme mengikut peredaran masa sehingga kini.
8. Teater realisme merangkumi permasalahan masyarakat dan budaya sekeliling. Jelaskan.

2 | GAYA LAKONAN

Bagaimanakah teknik lakonan yang diperkenalkan oleh Konstantin Stanislavski dapat berkembang dan dipraktikkan dalam dunia teater realisme di Malaysia?

Kosa Kata

*Emotional Through
Given Circumstances
Imagination
Magic If
Make Believe
Memory Recall
Objective
Observation
Tempo and Rhythm
The Stanislavski's System*



TEKNIK LAKONAN STANISLAVSKI

The Stanislavski's System merupakan suatu sistem latihan lakonan yang dikemukakan oleh Stanislavski. Beliau menekankan pengisian dalaman dan luaran watak. Sistem latihan ini bertujuan untuk memperoleh rasa kebenaran terhadap tingkah laku kepada pelakon semasa beraksi di pentas. Beliau amat menitikberatkan persembahan lakonan yang bersifat realistik untuk menampilkan gambaran kehidupan yang jujur kepada penonton. Beliau menentang lakonan yang melampau. Rajah 2.1 menunjukkan teknik lakonan yang terkandung dalam *The Stanislavski's System*.



Rajah 2.1 Teknik lakonan yang diperkenalkan oleh Stanislavski.

PELBAGAI TEKNIK LAKONAN STANISLAVSKI



Adakah anda telah memahami *Magic if*? Bagi memantapkan teknik kefahaman anda, lakukan aksi tersebut.

Peristiwa berlaku di Mesin Teler Automatik (ATM) pada waktu malam. Semasa anda mengeluarkan wang, dua orang perompak masuk dan mengacukan pistol kepada anda.

Lakonkan.

1 *Magic If*

Magic If ialah teknik yang dicadangkan oleh Stanislavski kepada pelakon agar dapat membayangkan dan memasukkan diri dalam jiwa watak yang dipegang. Pelakon harus mendalami watak secara terperinci dengan memahami emosi watak. Pelakon juga perlu mengenal pasti karakter watak yang akan dilakonkannya dengan menimbulkan persoalan berkenaan dengan watak.

Perkataan *if* bermaksud jika watak berhadapan dengan sesuatu situasi, watak tersebut perlu menyoal diri; apakah yang perlu dilakukan untuk menjadikan aksi tersebut menjadi realistik? Contohnya, anda menaiki sebuah bas untuk menuju ke utara dan di pertengahan jalan didapati bas tersebut menuju ke selatan. Dalam situasi ini, mungkin anda menjadi gelisah, anda bangun untuk meminta pemandu memberhentikan bas atau anda meminta bantuan penumpang lain bertanyakan tindakan yang perlu dilakukan.

Melalui teknik ini, individu tersebut sebenarnya mempunyai karakter tertentu terpaksa mengubah perwatakan dan penampilan dirinya untuk tujuan melakonkan watak yang dipegang. Secara tidak langsung, anda sebenarnya telah mengkaji perlakuan dan perwatakan manusia.

2 *Observation*

Observation merupakan teknik yang disarankan oleh Stanislavski agar pelakon mempunyai pengamatan dan pemerhatian yang tajam. Berdasarkan pengamatan, pelakon dapat memahami pengalaman yang pernah dilalui atau belum pernah dialami. Berdasarkan pemerhatian pula, pelakon hendaklah melihat keadaan manusia dengan telitinya dari aspek perlakuan, percakapan, pemikiran dan pergaulan dengan orang lain agar dapat disesuaikan dengan watak yang akan dipegang. Contohnya, pelakon dikehendaki untuk melakonkan watak sebagai ahli bomba. Pelakon perlu mendapatkan maklumat tentang kerjaya sebagai ahli bomba melalui pembacaan, menonton filem atau drama, menonton video di media sosial dan melihat cara ahli bomba melakukan tugas.



Gambar Foto 2.2 Teater *Menantu-wo* yang telah dipentaskan pada tahun 2020 di Sekolah Seni Malaysia Johor Bahru.

3 *Memory Recall*

Dalam teknik *Memory Recall*, pengalaman pelakon perlu dimasukkan dalam perwatakan yang dipegang. Pengalaman ini akan membantu pelakon untuk bertindak dengan jujur dalam melakonkan watak agar menyamai gambaran imej manusia seperti di alam realiti. Contohnya, pelakon membuat *memory recall* ketika melakonkan watak sedang terjatuh lalu terluka. Pelakon mengingat kembali pengalamannya yang pernah terjatuh dan terluka semasa kanak-kanak dahulu. Kaedah *memory recall* ini akan membantu pelakon membawa watak berkenaan dengan baiknya sehingga mampu meyakinkan penonton bahawa watak benar-benar sedang terjatuh dan mengalami kesakitan.

Melalui teknik ini, pelakon dilatih menggunakan lima deria, iaitu sentuh, lihat, rasa, dengar dan hidu. Pelakon juga dapat menyedari dan membezakan pengalaman di atas pentas dengan kehidupan nyata agar pelakon tidak terperangkap dalam lakonannya. Jika pelakon menghayati dan memahami perwatakan, pelakon berupaya membawa watak tersebut dengan jayanya.

SEKILAS FAKTA

Shahrul Mizad Ashari ialah pelakon teater Malaysia yang menggunakan teknik Stanislavski dalam lakonan.

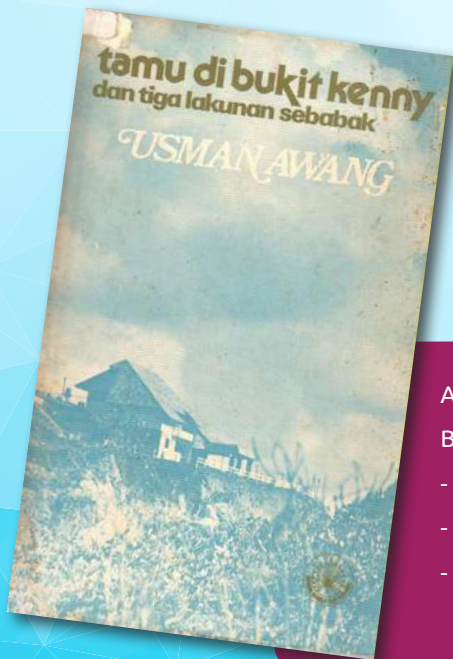


4 *Given Circumstances*

Given Circumstances bermaksud situasi sedia ada yang merangkumi apa-apa sahaja yang digunakan oleh pelakon ketika menghasilkan peranan watak yang dibawa, termasuklah plot drama, latar tempat, latar masa, kehidupan masyarakat, prop, tatacahaya, kesan bunyi dan interpretasi pelakon. Stanislavski mencadangkan pelakon agar sentiasa memberikan perhatian dan sentiasa selesa berada dalam persekitaran drama yang dilakonan. Berdasarkan Rajah 2.2, teknik *Given Circumstances* dapat dilihat menerusi skrip *Tamu di Bukit Kenny* karya Sasterawan Negara Usman Awang dengan merujuk watak pegawai.

Set dan prop adalah seperti lukisan Picasso, televisyen, sofa, telefon, bunga hidup, lampu berkaki, lukisan batik, almari buku.

(Keterangan secara terperinci untuk menunjukkan status sosial dan kerjaya watak utama).



Gambar Tun Razak menunjukkan latar masa peristiwa tersebut berlaku (tahun 1970).

(Keterangan untuk menunjukkan lokasi tempat watak berada).

Aksi watak bersama-sama dengan pembantu rumah (Asmah).

Beberapa persoalan timbul, antaranya termasuklah:

- Apakah hubungan antara watak dengan lokasi tersebut?
- Apakah mental dan emosi watak dalam situasi tersebut?
- Bagaimanakah aksi dan reaksi watak ketika berhadapan dengan situasi berkenaan?

KEDUDUKAN PENTAS

Suatu ruang tamu yang agak mewah dengan segala macam perabot. Di kiri berhampiran dengan pintu bilik pegawai almari buku dan sebelahnyanya meja kecil tempat telefon. Di penjuru kiri lampu berkaki warna hijau. Pada bawah tingkap yang lebar diletakkan sofa. Di kanan tergantung sebuah lukisan moden art Picasso dan di bawahnya peti TV yang di atasnya sejambang kecil bunga hidup. Di sebelah pintu besar tersangkut pula sebuah lukisan batik. Di sebelahnyanya gambar Tun Razak dalam bingkai yang terukir.

Tirai dibuka diikuti dengan bunyi dering telefon. Seorang gadis hitam manis berusia kira-kira 18 tahun – orang gaji rumah itu berlari-lari keluar mendapatkan telefon. Bahagian bawah bajunya diikat paras pinggang dan tangannya memegang pinggan. Ia agak kelam-kabut, memburu ke tempat telefon. Berputar balik lalu meletakkan pinggan di atas meja, lalu mengangkat gagang telefon.

ASMAH: Hello! Ya, 54257 Bukit Kenny...eh, siapa tu? Ooo, ingat siapa tadi, lain bunyi suaranya, ya (ketawa sambil memandang arah tingkap dan pintu) lain kali kalau nak telefon siang-siang sikit ...dah pukul berapa ni... ha,...eh, tak boleh...apa? Bukan tak sudi... suka...tak mahu wayang orang putihlah, tak faham...ya, kalau cerita hindustan...tapi tak boleh malam ni...lain kalilah, (ketawa) jangan cakap merapik...

(PEGAWAI berjalan di luar melintasi tingkap).

ASMAH: Malam itu awak bukan main nakal...(ketawa). Jangan buat macam itu lagi, saya tak suka (ketawa).

(PEGAWAI masuk dan berdiri sebentar di pintu. Matanya bertemu pandang dengan Asmah. Melangkah menuju kerusi).

ASMAH (gugup): Eh, dahlah, encik dah balik, lain kalilah cakap (meletakkan telefon dan tertunduk-tunduk malu berjalan mengambil pinggan di atas meja lalu menyelinap ke dapur).

(Pegawai mengendurkan tali lehernya dan menyandarkan kepalanya ke letak sandar kerusi).

Rajah 2.2 *Given Circumstances* berpandukan skrip *Tamu di Bukit Kenny*.

5 *Make Believe*

Make Believe melibatkan kepercayaan di atas pentas yang berbeza daripada kehidupan sebenar. Perkara ini merupakan elemen penting dalam lakonan realisme, iaitu seseorang pelakon perlu mencipta gambaran sebenar sesuatu watak ketika di atas pentas. Stanislavski berpendapat seseorang pelakon perlu berupaya membuat penonton mempercayai gerak lakon yang dilakukannya di atas pentas.



1. Dapatkan satu skrip teater realisme.
2. Pilih dan kaji satu watak berserta perwatakannya.
3. Bayangkan (imajinasi) perwatakan watak yang dipilih.
4. Lakonkan watak tersebut di hadapan kelas.



Gambar Foto 2.3
Emotional through
diaplikasikan oleh
pelakon agar penonton
dapat merasai emosi
yang ditampilkan.

6 Objective

Objective ialah perkara atau bentuk yang jelas dari segi logik dan sekali gus aksi yang dilakukan oleh seseorang pelakon agar teratur seperti yang dirancang. Perkara ini penting dalam penciptaan keseluruhan watak seseorang pelakon. Teknik ini menentukan kejayaan sesuatu watak dengan menyokong watak yang lain dalam memenuhi kehendak persembahan secara keseluruhan.

7 Emotional Through

Emotional through ialah sumber perasaan yang lahir daripada daya ingatan, pengalaman dan pemerhatian. Stanislavski memberikan cadangan agar seseorang pelakon menyerap segala memori untuk watak yang dilakonkannya. Teknik ini boleh digunakan dalam aksi fizikal yang turut dibantu oleh pencahayaan serta bunyi yang berkesan. Teknik ini boleh dikongsi oleh seorang pelakon kepada penonton yang lain agar penonton dapat merasai perasaan yang sama melalui penampilan yang ditunjukkan di atas pentas.



8 *Imagination*

Seseorang pelakon perlu mempunyai kepelbagaian imaginasi dan idea. Walaupun penulis skrip memberikan gambaran perwatakan, teknik *imagination* mampu membantu pelakon mengkaji dan melengkapkan biografi watak tersebut. Melalui latihan teknik *imagination*, pelakon dapat menggunakan imaginasi kreatif untuk menterjemahkan wataknya berdasarkan skrip dengan lebih berkesan dan dramatik.

9 *Tempo and Rhythm*

Tempo and rhythm ialah penghubung yang kuat kepada perasaan dalaman dan ekspresi fizikal. *Tempo* ialah kelajuan aksi atau emosi sesuatu watak, manakala *rhythm* pula ialah sifat dalaman terhadap pengalaman emosi seseorang yang sekali gus ditunjukkan di atas pentas.

Setiap perkataan, fakta atau peristiwa yang berlaku adalah mengikut tempo dan ritma yang bersesuaian. Hal ini bermakna setiap aksi di atas pentas seharusnya mempunyai kesatuan tempo dan ritma seperti dalam kehidupan realiti. Setiap pelakon perlu mencari dan merasakan kebenaran ritma tersebut bagi tujuan menangani watak yang dibawa seperti dalam kehidupan sebenar.



APLIKASI PENGETAHUAN DAN KEFAHAMAN TEKNIK LAKONAN STANISLAVSKI

Teknik lakonan Stanislavski yang seharusnya diaplikasikan oleh seseorang pelakon akan menjadi lebih mantap apabila dapat menguasai aspek letak tubuh, lenggok suara (kolokial) dan emosi. Watak yang dilakonkan pastinya akan memberikan kesan yang mendalam kepada penonton yang menjiwainya.

1 Letak Tubuh

Dalam teknik lakonan yang diperkenalkan oleh Stanislavski, letak tubuh merupakan satu daripada aspek yang paling penting dalam dunia lakonan pentas. Seorang pelakon yang baik hendaklah menguasai teori ini supaya setiap watak yang dilakonkan akan memberikan impak kepada penonton.

Pelbagai cara boleh dilakukan oleh seseorang yang ingin mengamalkan teknik lakonan Stanislavski dengan membuat pemerhatian terhadap pelbagai kategori watak manusia tidak kira tua atau muda. Setiap aspek perlu dilihat untuk mengenali watak tersebut.

A. Fizikal

Bagi menjiwai watak, perkara utama yang perlu anda fokuskan adalah dengan meneliti dan memerhati setiap sudut fizikal seseorang. Secara tidak langsung, penelitian ini dapat membantu dan memudahkan urusan anda dalam pembentukan watak yang anda ingini. Contohnya, untuk memegang watak seorang tua, anda haruslah tahu cara peletakan tubuh yang sesuai dengan meneliti sudut fizikal yang anda lihat, seperti membongkok, berjalan perlahan dan ada juga orang tua yang bertongkat. Bagaimanakah anda ingin mengetahui bentuk fizikal yang sesuai dengan watak yang anda ingini? Perhatikan Gambar Foto 2.4 dengan telitinya.

Orang tua dalam Gambar Foto 2.5 menunjukkan letak tubuh yang hampir serupa dengan orang tua dalam Gambar Foto 2.4. Cara berdirinya yang sedikit membongkok dan kaki yang tidak terlalu tegak sewaktu berdiri jelas menunjukkan watak dalam Gambar Foto 2.5 telah membuat peniruan dengan menjalankan proses imitasi sedekat yang mungkin.

Gambar Foto 2.4
Letak tubuh
seorang tua.





Gambar Foto 2.5

Watak seorang tua yang dilakukan dengan penuh penghayatan.



Lakukan aktiviti secara berpasangan.

Tiru gaya seseorang yang berada di kelas anda. Tunjukkannya kepada pasangan anda untuk diteka.

Walau bagaimanapun, untuk meniru peletakan tubuh seseorang itu bukanlah sesuatu yang mudah. Kesabaran yang tinggi diperlukan untuk anda mengenali sebaik mungkin watak tersebut. Setelah selesai meniru aspek fizikal seseorang, barulah penambahan dari aspek kostum dan juga tatarias yang sesuai dilakukan untuk menyamai lagi watak tersebut. Jika anda mahir dalam aspek peletakan tubuh, anda bukan sahaja menjadi seorang pelakon yang hebat malah anda dikenali sebagai pelakon yang berilmu.

B. Psikologi

Setelah anda membuat pemerhatian dari aspek fizikal, anda hendaklah membuat pemerhatian dari aspek psikologi. Elemen psikologi melibatkan perasaan, emosi, jiwa dan mental seseorang. Secara kasarnya, psikologi membabitkan perasaan dalaman seseorang yang anda kaji.

Bagi meniru watak dari aspek ini, ada beberapa cara yang mudah untuk anda lakukannya. Semasa anda membuat kajian watak, anda harus mengenali sedalam mungkin watak tersebut seperti umur, tahun kelahiran, susur-galur keluarga dan seumpamanya untuk mengetahui kehidupan watak tersebut. Secara tidak langsung, anda boleh mencipta aspek psikologi yang sesuai dengan watak dan perwatakan yang terlibat.



Gambar Foto 2.6 Persembahan teater realisme *Uda dan Dara* arahan Nazrin Ahmad Nazri.

Gambar Foto 2.6 menunjukkan aksi beberapa watak pesilat yang sedang menunjukkan ketangkasan masing-masing. Melalui gambar foto berkenaan, anda dapat melihat emosi yang diterjemahkan oleh pelakon melalui mimik muka. Jadual 2.1 menunjukkan aspek psikologi bagi empat watak yang ditandakan dengan A, B, C dan D.

Jadual 2.1 Aspek psikologi watak dalam Gambar Foto 2.6.

WATAK	PSIKOLOGI
A	<p>Seorang yang berasa bangga.</p> <p>Posisi tubuh dan ekspresi wajah menampakkan wataknya agak berusia. Dia berasa bangga terhadap generasi muda yang masih memelihara ilmu seni persilatan Melayu.</p>
B	<p>Seorang yang bersiap siaga.</p> <p>Posisi tubuh dan ekspresi wajah yang sentiasa fokus dengan kemungkinan yang akan berlaku.</p>
C	<p>Seorang yang licik.</p> <p>Posisi tubuh dan ekspresi wajah yang memberikan provokasi untuk memperdayakan pihak lawan sebelum menyerang.</p>
D	<p>Seorang yang tenang.</p> <p>Posisi tubuh dan ekspresi wajah yang sentiasa fokus terhadap Watak C dan B supaya keputusan pemenang pertandingan dapat ditentukan dengan adilnya.</p>

Selain mendekati watak yang ingin anda kaji, anda perlu mengenali personaliti individu berkenaan secara lebih dekat. Contohnya, anda hendaklah berbual-bual dengan individu tersebut. Anda boleh merakamkan gambar untuk melihat perasaannya. Anda juga boleh membuat temu bual dengannya untuk bertanyakan perihal kehidupan peribadi individu tersebut. Apabila anda memainkan watak tersebut semasa persembahan, anda boleh menggunakan kaedah *memory recall*.



Bayangkan anda memegang satu watak.

Dalam sekeping kertas, tulis tentang perasaan, jiwa, mental dan emosi watak tersebut.

Bentangkan hasil kerja anda di hadapan guru dan rakan-rakan.

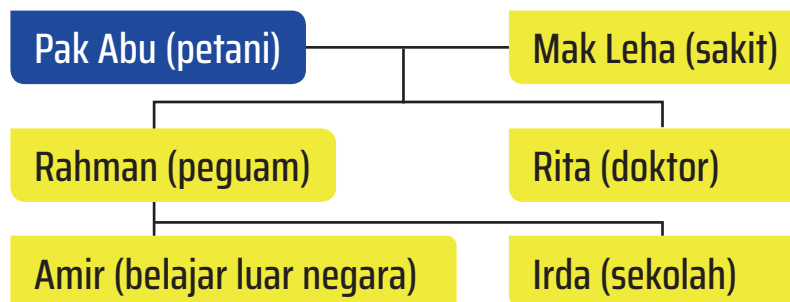


Gambar Foto 2.7 Aspek sosiologi perlu dikaji untuk mendalami watak dalam lakonan realisme.

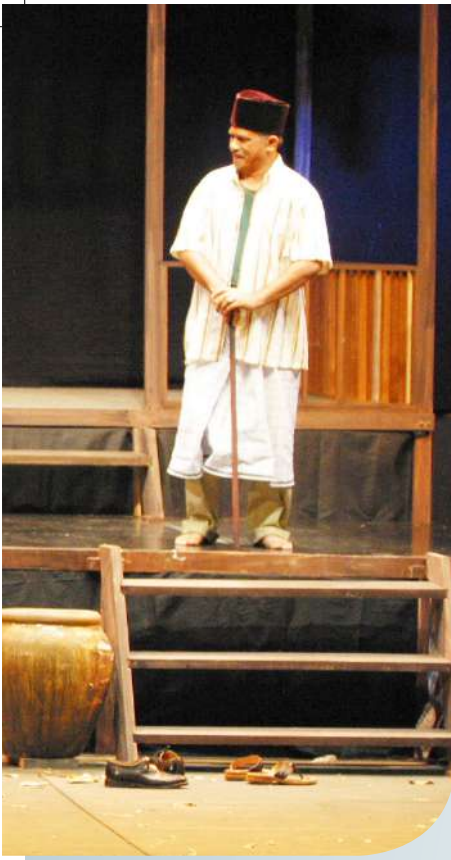
C. Sosiologi

Sosiologi ialah latar masyarakat sesuatu watak. Anda perlu memahami latar belakang watak yang anda kaji agar anda selesa untuk memainkan peranan watak tersebut. Anda harus mengkaji latar belakang dengan mengenali susur-galur atau salasilah keturunannya, cara kehidupannya sama ada miskin atau kaya, berpangkat atau tidak dan sebagainya.

Sebagai contoh, anda diarahkan untuk mengkaji tentang latar belakang seorang warga tua yang sedang berjalan di tengah-tengah kota sambil memegang beberapa bungkusan kuih untuk dijual. Anda seharusnya mengetahui sebab utama warga tua itu berada di situ sambil membawa kuih seorang diri. Terdapat beberapa contoh yang boleh anda jadikan sebagai rujukan dalam membuat kajian bagi aspek sosiologi ini. Lihat carta keluarga dalam Rajah 2.3.



Rajah 2.3 Carta ringkas keluarga Pak Abu.



Kotak yang berwarna biru merupakan watak utama dalam kajian anda. Anda perlu mengetahui sejarah kehidupan watak tersebut. Carta keluarga tersebut menunjukkan Pak Abu merupakan seorang ketua keluarga yang mempunyai dua orang anak yang telah bekerja dan memiliki dua orang cucu. Dalam masa yang sama, Pak Abu juga perlu menjaga isterinya yang sedang sakit.

Setelah selesai mengetahui segala maklumat tentang watak, anda bolehlah membuat kajian berkenaan dengan perwatakan. Tidak semua maklumat yang anda ambil perlu ditiru. Sebahagian maklumat divedok dan ditambahkan dengan gaya yang tersendiri agar watak yang dipegang lebih menonjol.

LETAK TUBUH

FIZIKAL

- Melibatkan jasmani dan tubuh badan.
Contoh: gemuk, kurus, bongkok, mendada, tempang.

PSIKOLOGI

- Melibatkan perasaan, jiwa, mental dan emosi watak yang dikaji.
Contoh: marah, sedih, gembira, merana.

SOSIOLOGI

- Melibatkan hubungan keluarga terhadap watak.
- Menimbulkan persoalan untuk mengenali watak dengan lebih mendalam.
Contoh: Apakah pekerjaan watak sebelum ini?
Di manakah ahli keluarga yang lain?
Bagaimanakah kehidupan watak sebelum ini?

Rajah 2.4 Perkara penting dalam aspek letak tubuh.



2 Lenggok Suara (Kolokial)

Lenggok suara atau lebih dikenali sebagai kolokial atau intonasi adalah sangat penting dalam lakonan. Seorang pelakon teater yang baik haruslah mempunyai intonasi suara yang baik. Hal ini disebabkan oleh suara pelakon teater merupakan instrumen yang paling dominan.

Dalam meningkatkan kemahiran lenggok suara yang baik, anda perlu bijak mengawal intonasi sewaktu melontarkan dialog agar maksud atau mesej yang ada dalam skrip sampai kepada penonton. Yang berikut merupakan cara yang boleh anda lakukan untuk meningkatkan kemahiran dalam aspek lenggok suara ini.

Gambar Foto 2.8
Pelakon perlu bijak mengawal intonasi sewaktu melontarkan dialog.

i. Membuat Jeda Ayat

Anda hendaklah membuat jeda dalam setiap dialog untuk memastikan anda mengetahui nada dialog dan waktu memberhentikan setiap ayat atau frasa.

Sebelum membuat jeda, anda sukar untuk mengetahui waktu anda perlu berhenti.

Aliya: Tolong lepaskan saya, saya tidak bersalah dalam hal ni. Sebelum saya panggil polis, tolong lepaskan saya.

Setelah membuat jeda (palang merah), anda akan mudah melihat ayat yang sesuai untuk berhenti.

Aliya: Tolong lepaskan saya, / saya tidak bersalah dalam hal ni. / sebelum saya panggil polis, / tolong lepaskan saya.

ii. Melakukan Pembacaan Pantas

Anda hendaklah melakukan pembacaan pantas untuk mengetahui jalan cerita dan mesej yang ingin disampaikan oleh pengarah. Seseorang pelakon harus menyampaikan mesej yang terkandung dalam cerita mahupun dalam dialog kerana setiap perkataan yang dilontarkan memberikan impak kepada penonton untuk mengamalkan dan melakukannya dalam kehidupan harian.



Rajah 2.5 Perbincangan antara tenaga kerja produksi.

Semasa sesi perbincangan awal diadakan, semua tenaga kerja produksi hendaklah menghadirkan diri (Rajah 2.5). Tujuannya adalah untuk memastikan tenaga kerja produksi dapat mengetahui konsep dan mesej persembahan, seterusnya dapat menjalankan tanggungjawab masing-masing mengikut skop tugas. Selain itu, perbincangan awal penting agar pengarah dapat membuat pemilihan pelakon dengan tepatnya.

iii.

Memahami Subteks

Anda harus mengenal pasti isi tersirat dalam skrip kerana tidak semua skrip mempunyai mesej secara langsung. Terdapat skrip yang menggunakan konsep kiasan, sindiran, pantun mahupun peribahasa. Oleh itu, anda harus mengetahui maksud setiap patah perkataan supaya mesej yang ingin disampaikan tepat dan berkesan kepada penonton.

*Teruna: Penggal puan penggal cendana,
Sayang senduduk kait berkait;
Tinggallah tuan tinggallah nyawa,
Tinggallah duduk sebaik-baik.*

*Dara: Meredah paya mencari kiambang,
Kiambang terapung di celah duri;
Adinda di sini usahlah bimbang,
Kakanda di rantau jagalah diri.*

Pantun ini merupakan satu daripada contoh skrip yang menggunakan konsep pantun.

LENGGOK SUARA (KOLOKIAL)

Membuat Jeda Ayat

Memudahkan anda mengetahui waktu yang tepat untuk berhenti.

Melakukan Pembacaan Pantas

- Membantu anda memahami jalan cerita yang cuba disampaikan oleh pengarah.
- Mengetahui cara intonasi yang tepat.

Memahami Subteks

Membantu anda menyampaikan dialog dengan tepatnya agar penonton terkesan.

Rajah 2.6 Perkara penting dalam aspek lenggok suara (kolokial).

3 Emosi

Antara perkara penting dalam proses untuk menjadi seorang pelakon teater yang baik ialah emosi. Semua skrip mengandungi emosi yang berbeza, malah terdapat skrip yang pada setiap dialog mempunyai intonasi serta emosi yang berubah-ubah mengikut watak yang dimainkan. Emosi memainkan peranan dalam menyampaikan perasaan watak pada ketika itu.

Bagi persembahan teater, anda hendaklah memberi ekspresi dan emosi dengan sedikit berlebihan berbanding dengan filem atau drama (Gambar Foto 2.9). Hal ini disebabkan oleh pementasan teater biasanya diadakan di kawasan yang luas seperti panggung. Jika anda memberikan emosi yang sedikit, penonton yang berada di belakang tidak akan dapat menghayati perasaan watak tersebut. Oleh itu, anda sebagai pelakon teater sewajarnya mengekspresikan reaksi wajah yang bersungguh-sungguh agar penonton pada setiap sudut panggung dapat merasai emosi watak anda.

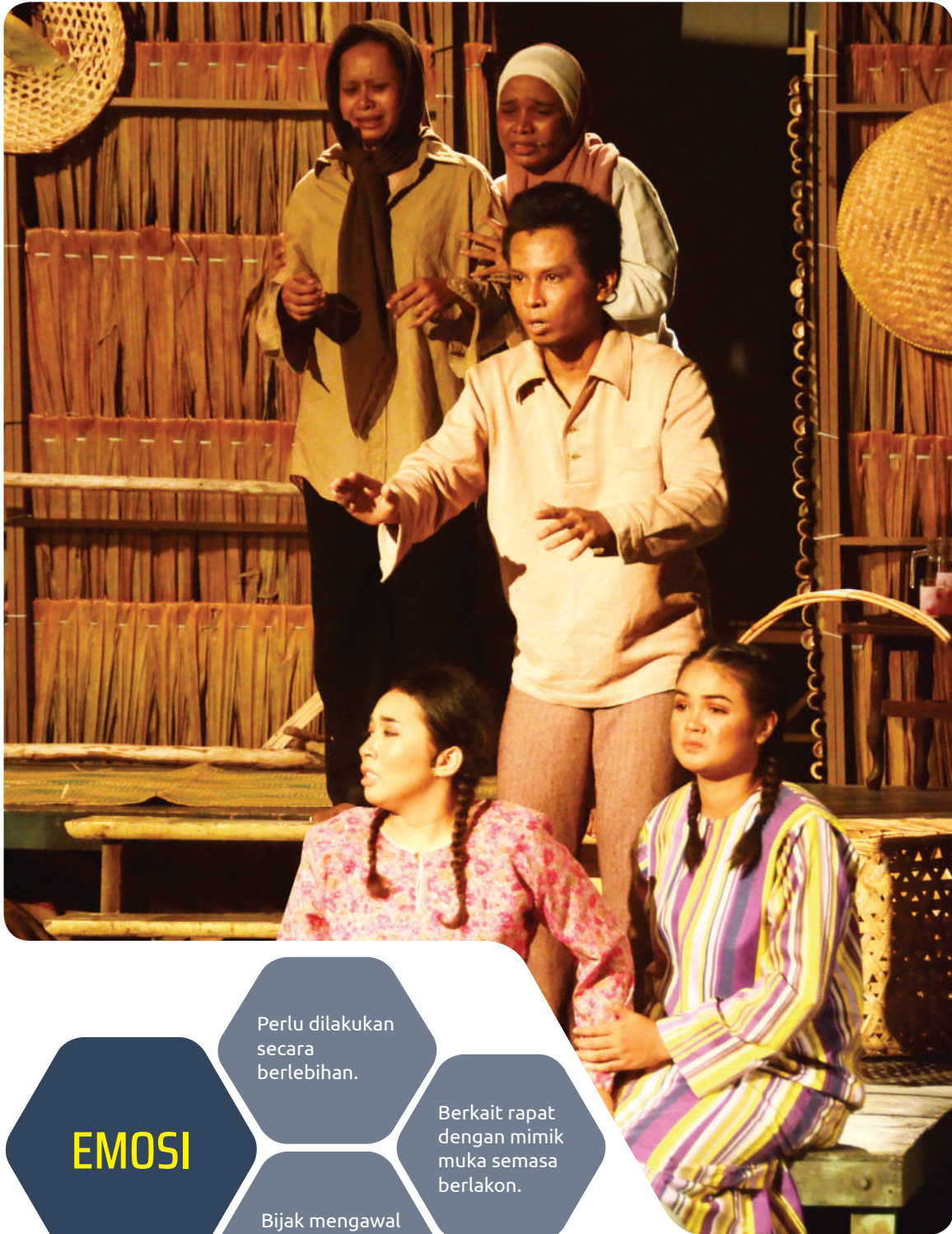


Lakukan aktiviti dalam kumpulan menggunakan kaedah *Round Robin*.

Buat improvisasi berdasarkan watak, aksi, gerak dan dialog. Persembahkannya kepada rakan dalam kumpulan.



Gambar Foto 2.9
Emosi pelakon yang digambarkan dengan penuh penghayatan.



EMOSI

Perlu dilakukan secara berlebihan.

Berkait rapat dengan mimik muka semasa berlakon.

Bijak mengawal emosi daripada gangguan penonton.

Rajah 2.7
Perkara penting dalam aspek emosi.

Gambar Foto 2.10
Reaksi wajah pelakon yang mampu menarik penonton agar meneruskan tontonan.

LAKONAN WATAK BERDASARKAN ADEGAN

Dalam teater mahupun drama, adegan bermaksud bahagian kecil dalam satu babak yang menunjukkan perubahan peristiwa. Adegan pastinya akan melibatkan watak dan perwatakan, gaya lakonan dan elemen *blocking*.

1 Watak dan Perwatakan

Watak dan perwatakan merupakan perkara yang sangat penting dalam menganalisis watak. Hal ini penting kerana jika anda tidak mengenali watak anda dengan betul, maka cerita yang dilakonkan akan menjadi bosan dan tidak menarik. Cara yang boleh dilakukan untuk memastikan perwatakan yang berkesan adalah dengan membuat biografi watak. Yang berikut merupakan contoh biografi perwatakan:

A

NAMA PENUH: FIRAS ARASH BIN RAZAK

Terdapat beberapa cara untuk mengetahui nama penuh watak. Anda boleh bertanyakan pengarah atau anda boleh mencipta sendiri nama watak tersebut tetapi tidak boleh terlalu berbeza dengan nama yang diberikan dalam skrip.

**NAMA DALAM
SKRIP**
FIRAS

**NAMA PENUH DALAM
BIOGRAFI WATAK**
IQBAL RAHMAN
BIN ADIB

Contoh:

Anda hendaklah memastikan nama yang boleh disebut dan logik untuk digunakan kerana nama ini menggambarkan hampir separuh daripada perwatakan anda. Oleh itu, ciptalah nama yang bersesuaian untuk watak anda.

Gambar Foto 2.11
Watak dan perwatakan yang berkesan dapat dilakukan dengan membuat biografi watak.



B**NAMA SAMARAN: FIRAS**

Bagi nama samaran, anda boleh menggunakan nama yang telah tertulis dalam skrip.

Firas: Mana makanan aku, Sabri? (memandang sekeliling) Sabri! (Dengan perasaan yang marah terus menghempas barang yang berada di atas meja).

Sabri: Saya minta maaf, tuan. Saya terlupa (sambil menundukkan kepala). Saya janji saya tidak akan melakukannya lagi. Percayalah, tuan.

C**UMUR: 20 TAHUN**

Umur sangat penting bagi mengenali watak anda kerana setiap peringkat umur menunjukkan cara peletakan tubuh yang berbeza. Buat kajian sedalam-dalamnya untuk mengenali watak anda. Jika anda tidak yakin untuk meletakkan umur dengan tepat, anda hanya perlu menulis lingkaran umur sahaja.

D**STATUS: BUJANG/BERKAHWIN**

Status melambangkan diri anda dalam masyarakat sama ada anda telah mendirikan rumah tangga atau belum. Status berkait rapat dengan cara anda mengaplikasikan perwatakan.

E**TEMPAT ASAL: KEDAH**

Pastikan anda mengetahui tempat asal watak anda kerana bahasa setiap negeri berbeza mengikut loghat masing-masing. Cara untuk mengetahui tempat asal watak anda adalah melalui pembacaan skrip. Dalam skrip, terdapat kata arahan pentas yang menggambarkan latar dan tahun. Jika anda telah mengetahui tempat asal watak anda, anda perlu belajar loghat dan cara percakapan watak tersebut.

F

SIFAT DALAMAN

Melalui pembacaan skrip, anda dapat memahami cara watak anda bercakap, dengan siapa watak anda bercakap, dan mesej yang terkandung dalam setiap dialog watak anda. Namun begitu, ada ketikanya, penulis skrip tidak memberikan perwatakan tersebut secara langsung. Jika anda menghadapi situasi begini, anda perlu mencipta perwatakan watak anda.

Tonjolkan perkara yang orang lain tidak mengetahuinya tentang peribadi anda, antaranya termasuklah warna kegemaran, makanan kegemaran, minuman kegemaran dan sebagainya. Apabila penonton menyaksikan persembahan anda, penonton akan mengetahui bahawa anda menyukai sesuatu barang dan tidak akan menukarnya dan sekali gus akan menjadi *trademark* anda.

G

SIFAT FIZIKAL

Sifat fizikal merujuk bentuk badan watak sama ada gemuk, kurus, tinggi, pendek, membongkok atau mendada dan sebagainya. Jika anda memasukkan sifat fizikal ini dalam biografi watak anda, watak anda akan menjadi lebih menarik dan berbeza daripada watak yang lain.



Pilih satu naskhah yang anda gemari. Cari watak yang sesuai dengan diri anda. Buat analisis watak tersebut dan lakonkannya di hadapan kelas.



Gambar Foto 2.12
Watak dan perwatakan merupakan perkara penting dalam persembahan teater realisme.



Gunakan enjin carian untuk mendapatkan maklumat lanjut tentang *blocking* dalam seni teater.

2 Gaya Lakonan

Kebanyakan pementasan teater di Malaysia menjadikan teater realisme sebagai satu motif utama dalam pembikinan naskhah dan persembahan teater. Keadaan ini disebabkan oleh konsep gaya lakonan realisme ini lebih dekat dengan kehidupan harian manusia.

Gaya lakonan realisme biasanya lebih bersahaja berbanding dengan jenis teater yang lain di samping tidak memerlukan kostum dan tatarias yang sukar untuk diperolehi kerana watak harus hampir sama dengan kehidupan sebenar. Gaya lakonan realisme haruslah dapat meyakinkan penonton bahawa watak yang dibawa semula jadi. Dalam masa yang sama, set dan kostum juga hampir realistik dan tidak terlalu berlebihan.

3 Blocking

Blocking merupakan kedudukan pelakon sewaktu beraksi di atas pentas lakon. *Blocking* yang baik melibatkan semua pelakon yang dapat dilihat oleh penonton. *Blocking* bukan sahaja terlibat semasa pelakon beraksi, tetapi juga boleh disusun secara bervariasi. Sebelum anda membuat *blocking* bersama-sama dengan pelakon lain, anda perlu mengetahui istilah yang sering digunakan oleh pelakon.



Gambar Foto 2.13 Persembahan teater realisme *Uda dan Dara* arahan Nazrin Ahmad Nazri.



Gambar Foto 2.14 Istilah yang digunakan melibatkan kedudukan pentas.

Gambar Foto 2.14 menunjukkan istilah yang sering digunakan oleh pengarah untuk menentukan *blocking* pelakon. Yang berada di hadapan penonton dikenali sebagai *down* dan yang semakin jauh daripada penonton dikenali sebagai *up*. Dengan kewujudan pelan *blocking* ini, pengarah serta pelakon mudah mengetahui kedudukan yang sesuai dan tepat kerana *blocking* akan berubah-ubah mengikut babak.

Walau bagaimanapun, anda sebagai pengarah hendaklah bijak menguasai keseluruhan pentas. Anda perlu menyusun *blocking* pelakon dengan seimbang agar pentas tidak kelihatan seperti berat sebelah. Anda juga boleh memanfaatkan penggunaan pentas secara sepenuhnya.

Gambar Foto 2.15 menunjukkan contoh *blocking* yang bervariasi. Pengarah dapat menyusun kedudukan pelakon mengikut kepentingan watak pada babak tersebut dan penonton mampu melihat semua pelakon yang berada di atas pentas.



Lakukan aktiviti dalam kumpulan. Buat simulasi *blocking* dan keseimbangan ruang pentas bersama-sama dengan rakan dalam kumpulan.



Gambar Foto 2.15 Contoh *blocking* yang bervariasi.

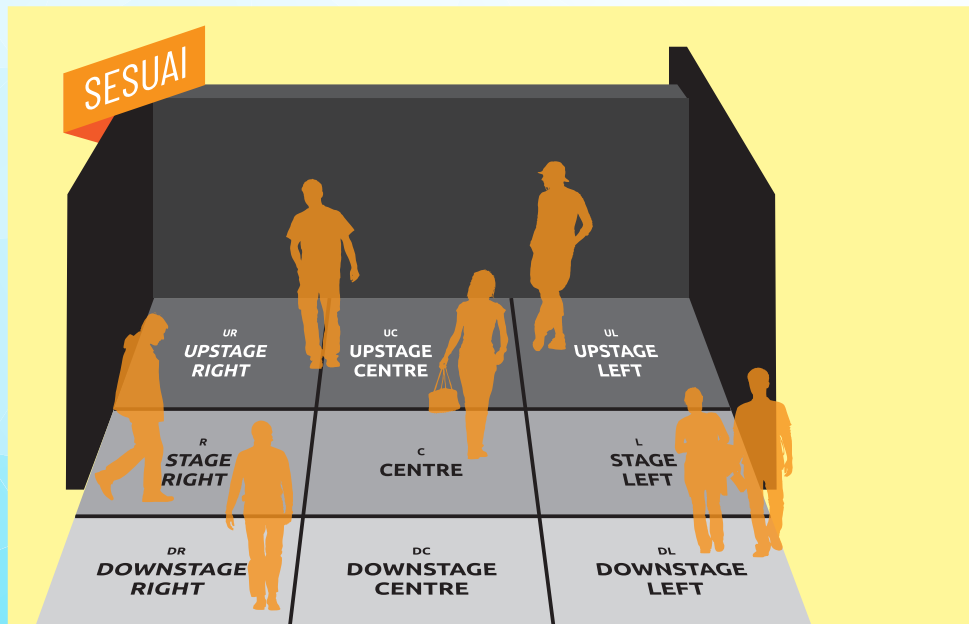
Terdapat dua contoh susunan *blocking* di atas pentas seperti yang ditunjukkan dalam Rajah 2.8.



Pementasan teater realisme akan berjalan lancar jika *blocking* ditentukan dengan betulnya dalam ruang lakon. Mengapa?



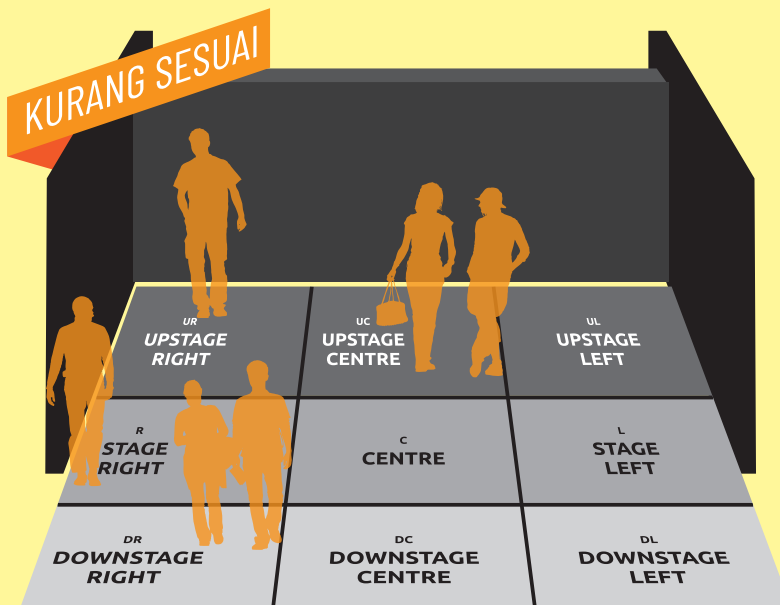
Video contoh *Blocking*



- Pengarah mahir dalam penggunaan pentas.
- Pengarah menyusun pelakon mengikut kepentingan watak pada babak tersebut.
- Penonton boleh melihat semua pelakon di atas pentas kerana tidak ada pelakon yang bertindih.



Gambar Foto 2.16
Teater *Perempuan Itu Bernama Barabah* arahan Dr. Lena Farida Chin.



- Pengarah dan pelakon masih belum mahir dalam penguasaan pentas.
- Pentas kelihatan seperti berat sebelah, banyak pelakon berada di kanan pentas.
- Terdapat beberapa pelakon yang bertindih menyebabkan penonton tidak dapat melihatnya.

Rajah 2.8 Contoh susunan *blocking* dan keterangannya.

Lakonan Watak Berdasarkan Adegan

- Watak dan Perwatakan
- Gaya Lakonan
- *Blocking*

Teknik Lakonan Stanislavski

- *Magic If*
- *Objective*
- *Observation*
- *Emotional Through*
- *Memory Recall*
- *Imagination*
- *Given Circumstances*
- *Tempo & Rhythm*
- *Make Believe*

GAYA LAKONAN REALISME

Aplikasi Pengetahuan dan Kefahaman Teknik Lakonan Stanislavski

- Letak Tubuh
- Lenggok Suara (Kolokial)
- Emosi



Jawab semua soalan di bawah.

1. Tandakan ✓ untuk fakta yang betul dan ✗ untuk fakta yang salah.
 - i. Semasa proses mengenali watak, anda harus pergi ke tempat tinggal watak untuk mengetahui cara kehidupan watak tersebut.
 - ii. Bahagian psikologi melibatkan emosi, mental, hati dan perasaan watak.
 - iii. Gemuk, kurus, tinggi dan mendada tergolong dalam aspek fizikal.
 - iv. "Anak saya telah tinggalkan saya selama dua tahun tanpa khabar berita". Berdasarkan petikan dialog ini, anda telah bertanyakan soalan berkaitan dengan sosiologi watak tersebut.

2. Teknik yang dikatakan oleh Stanislavski tentang keupayaan pelakon membayangkan diri sebagai watak yang berada dalam satu situasi.

A. <i>Magic If</i>	B. <i>Memory Recall</i>
C. <i>Tempo & Rhythm</i>	D. <i>Imagination</i>

3. Teknik yang digunakan untuk membawa kembali sensasi fizikal di sekitar peristiwa emosi yang dialami melalui pengalaman sebenar.

A. <i>Observation</i>	B. <i>Memory Recall</i>
C. <i>Given Circumstances</i>	D. <i>Tempo and Rhythm</i>

4. Perincian tentang watak yang terdapat dalam skrip fakta dan tidak boleh dinafikan. Perincian tersebut yang tidak boleh diubah serta berfokus secara geografi, sosial dan mengandungi ciri-ciri sejarah melibatkan teknik ...

A. <i>Magic If</i>	B. <i>Imagination</i>
C. <i>Objective</i>	D. <i>Given Circumstances</i>

5. Terangkan perkara yang perlu dianalisis oleh pelakon untuk mengenali watak.

6. Jelaskan pengaruh *Moscow Art Theatre* dalam mengembangkan teknik lakonan Stanislavski di seluruh dunia.

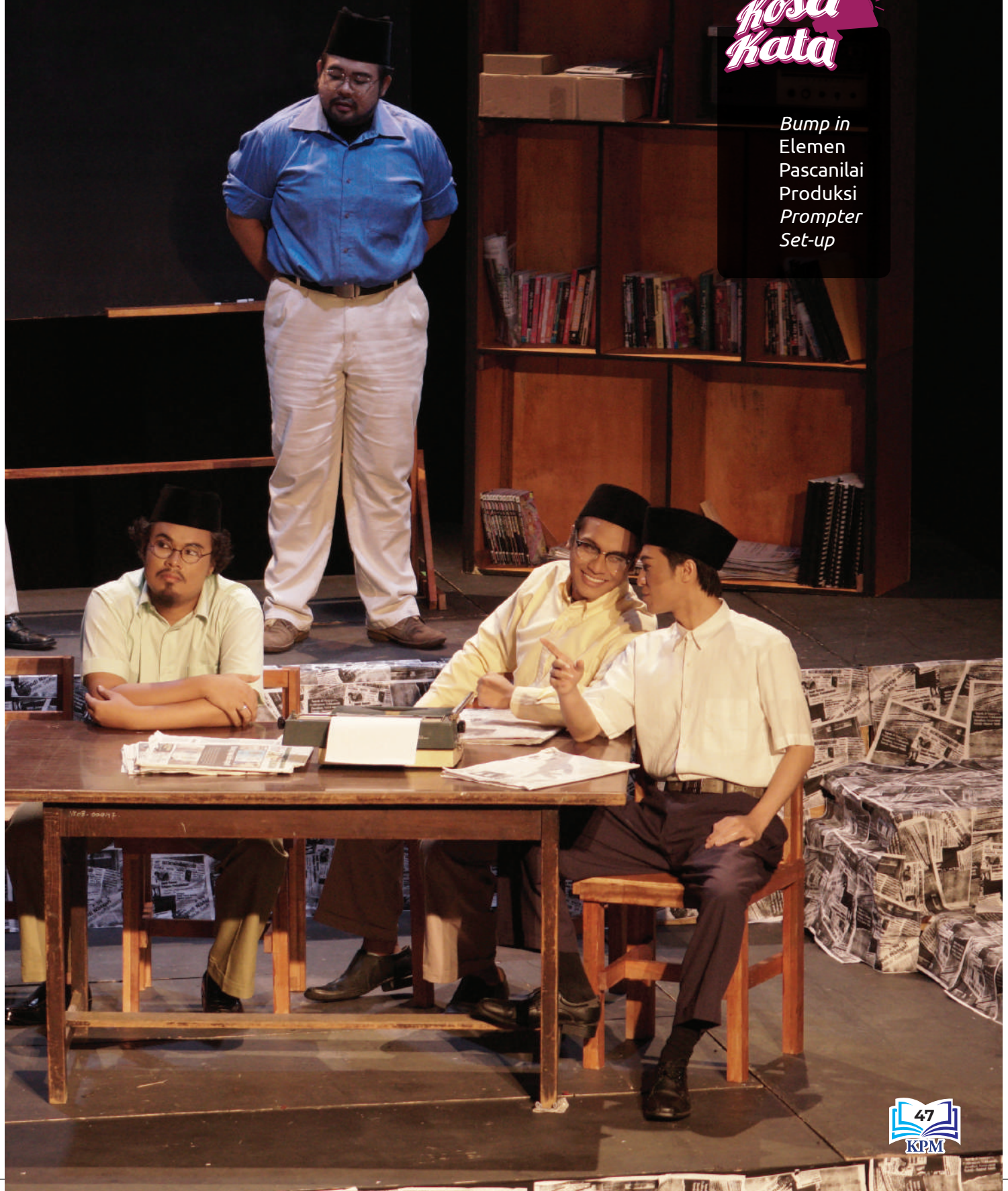
7. Bagaimanakah seseorang pelakon boleh mempraktikkan teknik lakonan Stanislavski untuk memberikan impak kepada penonton? Berikan jawapan anda dengan menghubungkaitkannya dengan tiga aspek yang telah dipelajari.

3 | PERSEMBAHAN TEATER REALISME

Pada pendapat anda, bagaimanakah persembahan teater realisme di negara kita dapat diketengahkan hingga ke tahap antarabangsa?

Kosa Kata

*Bump in
Elemen
Pascanilai
Produksi
Prompter
Set-up*



3.1 PERSEMBAHAN TEATER REALISME

Teater realisme secara khususnya berkonsepkan *verisimilitude*, iaitu mempunyai realiti peristiwa dan watak seperti kehidupan seharian. Biasanya, teater realisme dipersembahkan di pentas berbentuk prosenium berlatarkan peristiwa yang berlaku di dalam rumah. Latar hiasnya menunjukkan lokasi, manakala watak pula diperagakan oleh busana serta tatarias agar penonton dapat merasakan diri berhadapan dengan peristiwa sebenar di hadapan mata. Pelakon merupakan unsur utama menyediakan persembahan bertepatan dengan *verisimilitude*. Oleh itu, tugas pelakon yang memegang watak memerlukan perancangan waktu yang teratur agar dapat membawa watak yang bertepatan dengan realiti kehidupan yang sebenar.



Gambar Foto 3.1 Adegan dalam persembahan teater realisme, *Kena Main* yang diadakan di Panggung Sasaran, Universiti Sains Malaysia.

ETIKA PERSEMBAHAN DAN NILAI MURNI DALAM TEATER REALISME

Proses latihan bagi pelakon menemukan watak memerlukan suatu jangka masa yang panjang. Tempoh latihan yang paling minimum sebelum persembahan berlangsung ialah tiga bulan. Peruntukan waktu secara optimum digunakan untuk merancang persembahan dan memerlukan setiap individu yang terlibat bersikap profesional. Sikap ini dapat direalisasikan dengan mengamalkan etika dan nilai murni supaya segala perancangan yang dijadualkan berjalan lancar sehinggalah ke hari terakhir persembahan.

A. Etika sebelum, semasa dan selepas latihan

Masa yang diperuntukkan dapat dilihat melalui kekerapan jumlah latihan yang diadakan pada setiap minggu dan jumlah yang digunakan dalam setiap latihan. Rajah 3.1, Rajah 3.2 dan Rajah 3.3 menunjukkan etika pelakon sebelum, semasa dan selepas latihan persembahan.

ETIKA PELAKON SEBELUM LATIHAN

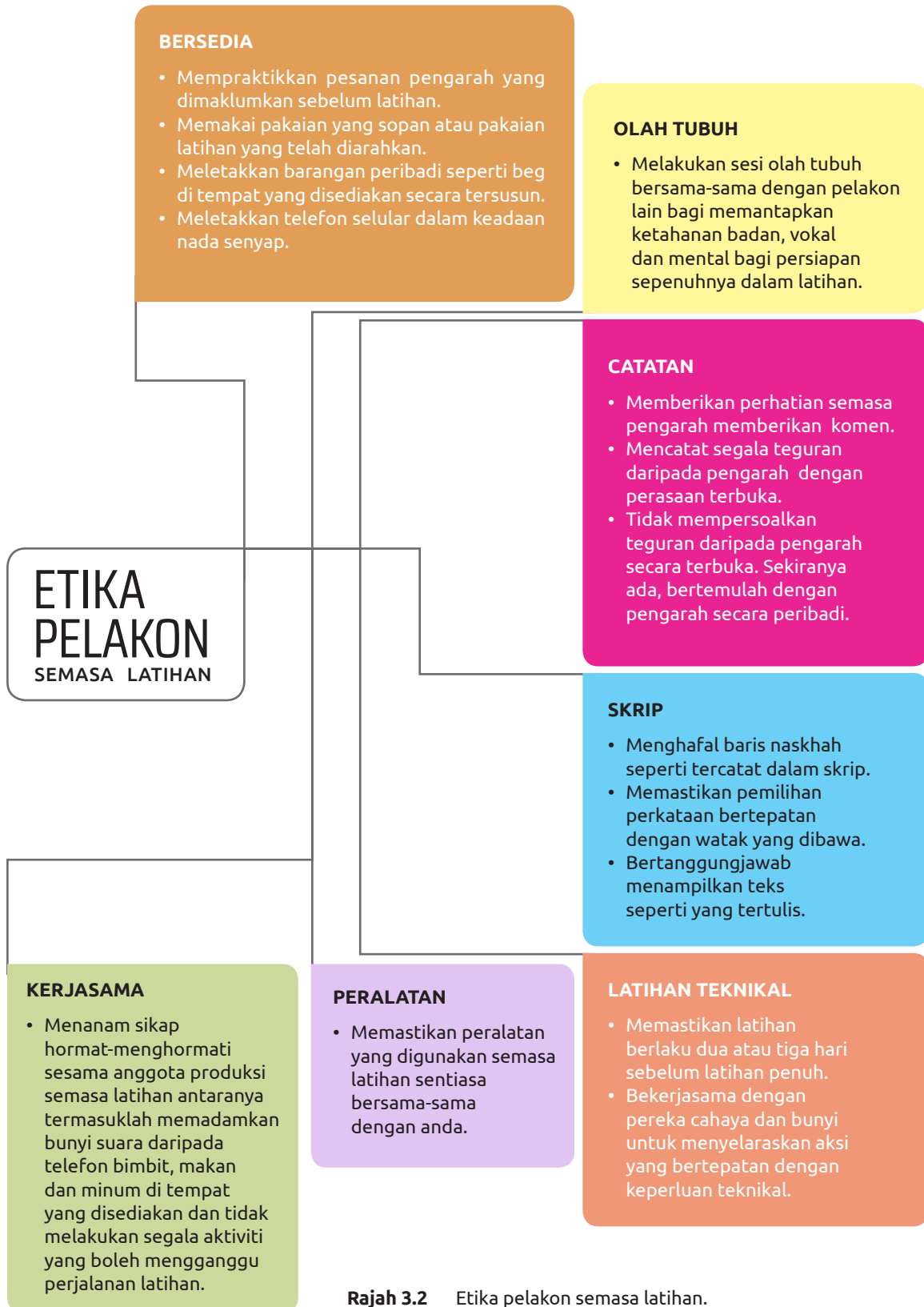
KERJA RUMAH

- Meneliti dan meneroka skrip dengan mengumpulkan maklumat tentang sejarah, budaya dan sosial untuk mengembangkan peranan yang telah diberikan.
- Melihat catatan daripada pengarah berhubung dengan perkara yang berkaitan untuk menambah baik watak yang dilakonkan.
- Sentiasa bersedia dengan skrip, buku catatan dan alat tulis sebelum datang ke lokasi latihan.

MENEPATI WAKTU

- Tidak menyatakan alasan sekiranya datang lambat.
- Menanamkan matlamat agar dapat hadir 15 minit sebelum latihan dimulakan.
- Menghubungi pengurus pentas sekiranya menghadapi situasi yang tidak boleh dielakkan.

Rajah 3.1 Etika pelakon sebelum latihan.



Rajah 3.2 Etika pelakon semasa latihan.

ETIKA PELAKON SELEPAS LATIHAN

Rajah 3.3
Etika pelakon
selepas latihan.

Kemas dan Simpan

- Bekerjasama membersihkan tempat latihan bersama-sama dengan tenaga produksi yang lain.
- Meletakkan semula peralatan dan busana yang digunakan semasa latihan ke tempat simpanan.

Taklimat

- Bersedia bersama-sama dengan ahli produksi yang lain mendengar dan mencatat rumusan pengarah berhubung dengan pemantapan aksi yang perlu dilakukan oleh pelakon dari semasa ke semasa.
- Mendengar taklimat pengurus pentas berhubung dengan perubahan jadual latihan.
- Menyuarakan pandangan ikhlas kepada pengarah bagi memastikan aspek lakonan dapat ditambah baik.



Gambar Foto 3.2
Taklimat daripada pengarah perlu didengar dengan telitinya untuk memastikan semua aspek lakonan dapat dilakukan.



Lakukan aktiviti secara giliran dalam mengendalikan sesi olah tubuh dan vokal dengan berpandukan etika dan nilai murni yang perlu anda amalkan.

SEKILAS FAKTA

Catatan pengarah diberikan oleh pengarah setelah bermula latihan sehinggalah pada hari persembahan kepada pelakon. Catatan ini diberikan mengikut keadaan yang diperlukan oleh pengarah untuk memaklumkan pelakon. Terdapat tiga keadaan, sebelum memulakan latihan, sedang menjalankan latihan dan selepas latihan.

Gambar Foto 3.3
Teater Rusuh Nadra, 2017

B. Etika sebelum, semasa dan selepas persembahan

Pelakon akan mengalami proses ini bermula daripada sesi latihan penuh, iaitu simulasi latihan seperti persembahan sebenar. Rajah 3.4, Rajah 3.5 dan Rajah 3.6 menunjukkan etika sebelum, semasa dan selepas persembahan.



ETIKA PELAKON SEBELUM PERSEMBAHAN

MENEPATI WAKTU

- Datang tepat pada waktunya mengikut *calling time* daripada pengurus pentas tiga jam sebelum waktu persembahan untuk persiapan tatarias.
- Menghubungi pengurus pentas segera sekiranya menghadapi situasi yang tidak boleh dielakkan.

PERSIAPAN TATARIAS, BUSANA DAN PERALATAN

- Meminta izin daripada rakan pelakon yang lain terlebih dahulu sekiranya anda ingin meminjam peralatan atau busana.
- Sentiasa menunjukkan kerjasama dengan jurusolek mengikut jadual yang telah ditetapkan.
- Memastikan segala peralatan dan busana telah disiapkan.

OLAH TUBUH

- Melakukan sesi olah tubuh bersama-sama dengan pelakon lain bagi memantapkan ketahanan badan, vokal dan mental bagi persiapan sepenuhnya dalam persembahan.

TAKLIMAT DAN MOTIVASI

- Mendengar taklimat pengurus pentas berhubung dengan gerak kerja untuk setiap persembahan.
- Mendengar kata-kata motivasi daripada pengarah serta memberikan ucapan yang positif kepada rakan pelakon yang lain sebelum menanti persembahan diumumkan.

Rajah 3.4 Etika pelakon sebelum persembahan.

ETIKA PELAKON SEMASA PERSEMBAHAN

Belakang Pentas

- Berada dalam keadaan siap siaga, duduk diam mendengar setiap yang berlaku dalam persembahan berlangsung.
- Menanti giliran anda dengan sabarnya.
- Setelah selesai adegan, bersiap siaga dengan sabarnya dalam keadaan diam untuk giliran seterusnya.

Persembahan

- Menepati dialog, pergerakan dan aksi yang telah ditetapkan.
- Beraksi seperti situasi sebenar dan tidak memerhatikan penonton ketika sedang beraksi.
- Menepati aspek teknikal seperti yang telah ditetapkan.

Rajah 3.5

Etika pelakon semasa persembahan.



Gambar Foto 3.4

Pelakon perlu menghayati watak dengan beraksi seperti situasi sebenar.

UCAPAN PENGHARGAAN

- Setelah selesai persembahan, berjumpa dengan setiap anggota produksi dan mengucapkan terima kasih serta memberikan kata-kata berbentuk motivasi.

PERALATAN, SOLEKAN DAN BUSANA

- Memastikan peralatan yang digunakan diletakkan kembali di tempat yang telah disediakan.
- Memastikan busana yang digunakan telah dirapikan dan digantung di tempat yang disediakan.
- Membersihkan solekan sebelum pulang.

KOMEN PENGARAH

- Menunggu bersama-sama dengan anggota produksi untuk menantikan komen pengarah tentang persembahan dan perkara lain bagi menambah baik persembahan selepas itu.

ETIKA PELAKON SELEPAS PERSEMBAHAN

Rajah 3.6
Etika pelakon selepas persembahan.

LERAI KEMAS

- Bekerjasama dengan anggota produksi yang lain untuk menurunkan set dan membersihkan panggung selepas persembahan berakhir.



Gambar Foto 3.5
Kerjasama dan saling membantu perlu diamalkan ketika membersihkan set selepas persembahan.

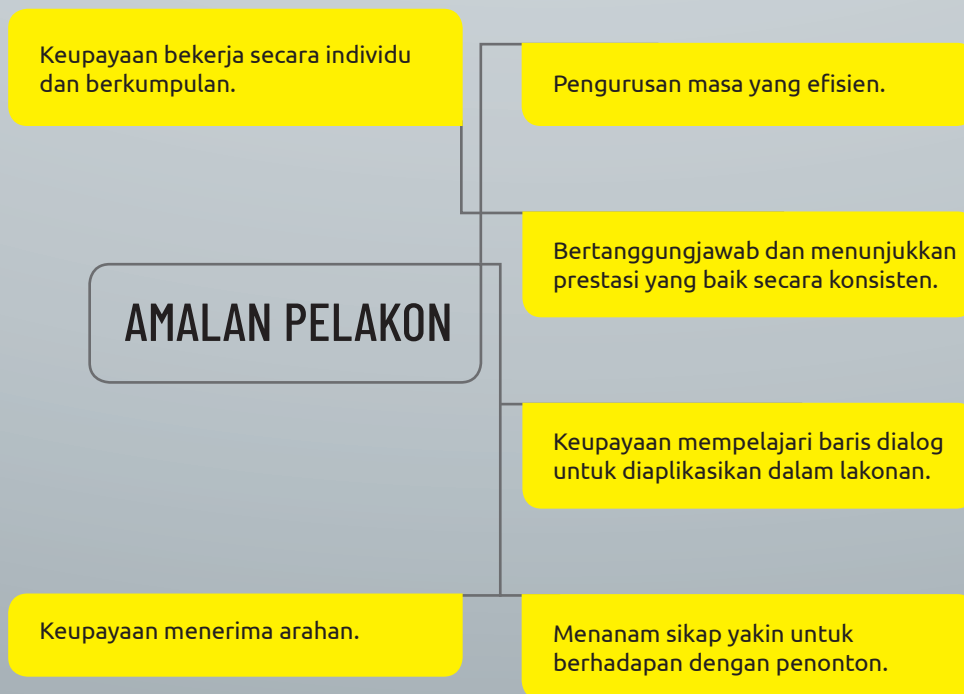


Berdasarkan etika dan nilai murni, sejauh manakah sikap yakin untuk berhadapan dengan penonton dapat ditanam dan dipraktikkan?

Gambar Foto 3.6

Pelakon perlu menanam sikap yakin untuk berhadapan dengan penonton.

Amalan positif bagi seorang pelakon perlu dilakukan ke arah membentuk sikap profesional dan bertanggungjawab. Gambaran ini ditunjukkan dalam Rajah 3.7.



Rajah 3.7 Amalan pelakon yang perlu dipraktikkan untuk latihan dan persembahan.

PERANCANGAN PERSEMBAHAN TEATER REALISME

Setelah mendapat peranan satu watak dalam persembahan teater realisme, tugas utama yang dilakukan adalah untuk meneliti dan memahami skrip terutama melibatkan watak yang ditentukan. Hal ini memerlukan perancangan yang teliti dalam mempersiapkan diri bagi menyediakan pesona watak yang berbeza dengan diri sendiri apabila muncul di pentas. Cabaran utama adalah untuk menyediakan ciri-ciri umum watak dari sudut latar fizikal dan sikap watak untuk diterapkan dalam aksi. Langkah awal untuk mengenali watak adalah dengan menggunakan teknik Stanislavski, iaitu *Magic If* manakala untuk mendapatkan pengalaman watak pula, anda boleh menggunakan teknik *Memory Recall* seperti yang ditunjukkan dalam Rajah 3.8.

MAGIC IF

Mengandaikan diri sendiri mengikut latar belakang watak dan perwatakan seperti yang dinyatakan dalam skrip. Antaranya termasuklah nama, umur, jawatan, bentuk tubuh badan, sikap dan emosi.

MEMORY RECALL

Menyenaraikan aksi yang berkaitan dengan pengalaman diri sendiri untuk dipadankan dengan situasi yang dihadapi oleh watak dalam skrip seperti peristiwa yang pernah dialami melalui pembacaan, menonton filem dan aksi manusia dalam kalangan mereka yang dikenali untuk membangkitkan emosi.

Rajah 3.8
Teknik *Magic If* dan
Memory Recall dalam
merancang persembahan.

DRAMA-DRAMA KALA DEWATA

apa khabar, sayang! (*Bangun dan tunduk hormat*) Mahu kopi, encik, mahu teh?

PAK ABU: Akulah. Laki engkau!

TEMAH: (*Menghulurkan tangannya*) Apa khabar, laki Eh, (*sedar*) Ah, awak ni betullah. Dah tua bangsa pun nak mengejut-ngejutkan orang lagi. Nak bergurau-gurau pulak. Heeeeeeiii! (*Duduk bersila semula di atas kerusi*).

PAK ABU: Apa yang kaubuat termenung saja, atas kerusi pulak, bukan main lagi macam mem besar!

TEMAH: Apa? Aku ... mem besar?

PAK ABU: Yalah. Salahnya, kau duduk di atas kerusi .. bersila!

TEMAH: (*Bangun mendapatkan Pak Abu*) Ah, sudahlah. Awak tak tahu apa yang dah jadi di dalam rumah ini.

PAK ABU: Ha, apa pulak?

TEMAH: (*Berya-ya*) Shamsiah nak keluar petang ini, dibawa dik mak bapaknya.

PAK ABU: Jadi? Itu kan perkara biasa saja tu?

TEMAH: Yalah. Tapi kali ini perginya nak mencangkuk orang.

PAK ABU: Mencangkuk orang ... eh, dengan apa?

TEMAH: Dengan Shamsiah.

PAK ABU: Eh, Temah. Kau ni latahkah lagi?

TEMAH: Bukanlah, Si Shamsiah ... hendak dicarikannya orang lain.

PAK ABU: Orang lain? Bukan Shamsuddin?

TEMAH: Tidak. Bukan Shamsuddin. Sekarang apa nak jadi pada Shamsiah. Apa nak kita buat?

324

Berdasarkan petikan skrip dalam Rajah 3.9 yang merujuk skrip *Atap Genting Atap Rumbia*, anda diberikan peranan watak Mak Temah, iaitu seorang tukang masak berusia pertengahan umur yang telah berkahwin. Jadual 3.1 menunjukkan contoh perancangan pelakon yang merujuk watak Mak Temah.

ATAP GENTING ATAP RUMBIA

PAK ABU: (*Terdiam sebentar*) Apa nak kita buat. Kita bukan emak bapaknya. Aku cuma tukang kebun saja di sini. Kau tukang masak.

TEMAH: Yalah. Tapi takkanlah tak dapat berikhtiar menolong. Takkanlah tak terfikir dik awak satu jalan yang baik.

PAK ABU: Jalan ... entahlah. Orang Shamsuddin dah datangkah bertanya?

TEMAH: Belum. Tapi tak lama lagi datanglah dia orang. Dan kalau datang tentu tak mahu diterima oleh dik mak Shamsiah.

PAK ABU: Apa fasal?

TEMAH: Eh, awak dah lupa? Dia takkan mahu menerima orang datang dari kampung. Orang dari hulu.

PAK ABU: Jadi apa nak kita buat lagi? Orang tuanya sendiri tak mahu menerima.

TEMAH: Itulah nak dicari akal. Allah, orang tua ini bangangnya!

PAK ABU: Ah tu, macam mana? Emak bapanya sendiri tak mahu menerima. Apa nak dibuat lagi ... Kau nak menerimanya?

TEMAH: Wah, aku pulak nak jadi mem besar dalam rumah ini ya, menerima orang datang?

PAK ABU: Ha...tu?

TEMAH: Merepet (*Terdiam sebentar kemudian mukanya berseri-seri*) Ya, betul. Betul! Biar aku sendiri menyambut dan menerima pembawaan orang-orang tu. Ya, ya. Itulah jalannya. Pandai betul awak ni, Pak Abu.

PAK ABU: (*Hairan dan risau*) Eh, kenapa pulak awak ni?

325

TEMAH: Betullah kata awak tu. Cuba dengar. Bila datang puak-puak Shamsuddin dengan tepak sirih tanyanya esok, kita sambut dia orang dengan baik. Aku jadi mak Shamsiah dan awak, jadi bapanya, tuan rumah.

PAK ABU: Eh, jangan! Aku jadi tuan kebun cukup.

TEMAH: Awak dengarlah dulu! Shamsuddin tentu mengatakan dulu pada Shamsiah bila orang-orang dia nak datang. Jadi kita suruh saja dia orang datang pada hari encik dan emak Shamsiah tak ada di rumah.

PAK ABU: Eh, macam mana?

TEMAH: Kita suruh Si Shamsiah menulis surat mengatakan hari yang kita tetapkan itu. Jadi bila orang-orang Shamsuddin datang tentulah bapa dan emak Shamsiah tak ada di rumah. Kitalah, aku dan awak, jadi emak dan bapa, mem dan tuan rumah ini.

PAK ABU: Oi, aku tidak!

TEMAH: Jadi awak lebih suka saudara-mara Shamsuddin dihalau dengan kasar dari rumah ini? Apa kata Shamsuddin, apa kata Shamsiah? Tentu perkara yang tak baik juga yang berlaku.

PAK ABU: Ya, ya.

TEMAH: Jadi untuk nak dapatkan yang baik, apalah salahnya kita berlagak sekejap menjadi tuan dan mem? Kita terima orang-orang datang itu dengan baik dan dia orang pulang dengan baik. Hati orang sini pun tak kita usik, hati dia orang datang pun tak rosak.

PAK ABU: Tapi kalau orang sini tahu?

TEMAH: Hai janganlah beri dia tahu!

PAK ABU: Jadi awak nak terimalah pembawaan orang-orang

Rajah 3.9
Watak Mak Temah dalam situasi merancang bersama-sama dengan suaminya untuk membantu Shamsiah.

Shamsuddin itu esok?

TEMAH: Eh, takkanlah boleh. Kita tangguhkan saja dulu dengan baik dan halus. Sementara itu berubah pulaklah hati orang-orang di sini, dan bila datang pulak orang-orang itu sekali lagi tentulah Shamsuddin kena terima.

PAK ABU: (*Bimbang dan ragu*) Eh, eh. Ada juga betulnya cakap awak ni.

TEMAH: Eh, memang betul. Apa pulak! (*Memandang keliling*) Baik. Sekarang cuba awak jadi tuan rumah dan aku jadi orang datang, ya?

PAK ABU: Eh, eh, eh, nanti dulu!

TEMAH: Apa lagi! Awak mesti praktis dari sekarang jadi tuan besar. Kalau tak betul nanti orang datang tu tak percaya. Nah, awak duduk atas kerusi itu.

(*Temah berlagak masuk sebagai tetamu tetapi Pak Abu tidak bangun dari kerusinya. Dia cuma memandang dengan angkuh pada orang yang datang. Bila Temah sudah dekat baru dia bersuara*).

PAK ABU: (*Lagu Eropah*) Apa boleh saya buat untuk awak?

TEMAH: (*Merentak-rentak marah*) Bukan begitu... bukan begitulah! Adakah macam tu menerima orang datang dari jauh?

PAK ABU: (*Bangun dan beransur jauh*) Tapi kata awak tadi, mahu saya berlagak macam orang rumah ni. Kalau orang rumah ni, macam tulah dia buat.

TEMAH: (*Masih marah*) Alaah! Bengapnya orang tua ni! Terimalah orang datang tu dengan baik. Jangan sombong. Muka manis, senyum, (*Mengorak senyum*) Ajak dia duduk. Kemudian tanya bila dia bertolak dari rumah

Jadual 3.1 Perancangan pelakon dalam persembahan teater realisme merujuk watak Mak Temah dalam situasi merancang bersama-sama dengan suaminya untuk membantu Shamsiah.

MAGIC IF	ANDA	MEMORY RECALL
<p>Latar belakang watak:</p> <p>Watak: Mak Temah</p> <p>Jantina: Wanita</p> <p>Umur: 55 tahun</p> <p>Pekerjaan: Tukang masak</p> <p>Status: Berkahwin</p> <p>Bilangan anak: Tiada</p> <p>Tinggal: Di bandar bersama-sama dengan tuan rumah, seorang pegawai tinggi kerajaan.</p> <p>Sifat watak: Suka membantu, penyayang, melatah, berkeyakinan tinggi, perwatakan lucu, berkemahiran menyamar, berpura-pura mengikut situasi dan senang bergaul dengan kebanyakan orang.</p>	<p>Latar belakang pelakon:</p> <p>Nama: Farah</p> <p>Jantina : Perempuan</p> <p>Umur: 17 Tahun</p> <p>Pekerjaan: Murid sekolah, menjawat jawatan Pengawas Perpustakaan</p> <p>Status: Bujang</p> <p>Tinggal: Di asrama sekolah</p> <p>Sifat: Hobi membaca buku, menonton filem, menyayangi kucing, tegas dalam menjalankan tugas dan pendiam</p>	<p>Padanan diri berdasarkan ingatan dan pengalaman:</p> <p>Rujukan watak berdasarkan kenalan baik dengan seorang pekerja kafeteria sekolah pertengahan usia yang suka membantu, peramah dan melatah.</p>
<p>Matlamat watak:</p> <p>Membantu Shamsiah supaya dapat berkahwin dengan pilihan hatinya.</p>	<p>Tidak berkaitan</p>	<p>Pernah membantu kawan yang lemah dalam mata pelajaran Matematik semasa dalam tingkatan 3 dan mengharapkan supaya dia berjaya dalam peperiksaan tersebut dan tidak berasa kecewa.</p>
<p>Perancangan watak mencapai matlamat mendapat halangan, mengakibatkan perasaan kecewa.</p>	<p>Tidak berkaitan</p>	<p>Pernah merancang bersama-sama dengan keluarga untuk bercuti keluar negara tetapi terhalang disebabkan oleh pandemik sehingga menimbulkan perasaan kecewa.</p>
<p>Pencapaian matlamat:</p> <p>Mak Temah berasa terharu dan gembira kerana hasratnya membantu Shamsiah menjadi kenyataan.</p>	<p>Tidak berkaitan</p>	<p>Rasa terharu dan gembira apabila kawan yang dibantu dalam subjek Matematik turut sama mendapat keputusan cemerlang dalam PT3.</p>

CATATAN

Pekerja kafeteria sekolah boleh dijadikan sebagai sumber. Terdapat persamaan dengan watak Mak Temah.

Sikap anda yang suka menyayangi kucing boleh diterapkan dengan ciri-ciri penyayang Mak Temah.

Berdasarkan Jadual 3.1, anda perlu melakukan siri latihan yang kerap untuk membiatkan diri dengan sifat fizikal dan emosi yang dihadapi oleh watak sehingga dapat membentuk watak seperti beraksi menyerupai keadaan sebenar.



Pilih satu watak dalam satu adegan skrip panjang realisme. Bina jadual perancangan pelakon dalam persembahan yang dapat menunjukkan kajian anda tentang watak yang akan dilakonkan dalam persembahan.

PERSEMBAHAN TEATER REALISME BERDASARKAN BABAK PILIHAN

Semasa hari persembahan, pelakon hendaklah bersiap siaga dari aspek fizikal, mental dan emosi. Perwatakan dan keperibadian watak yang dibawa seharusnya telah sehati dalam diri pelakon. Rajah 3.10 menunjukkan cara menerapkan peribadi watak dalam diri seorang pelakon.

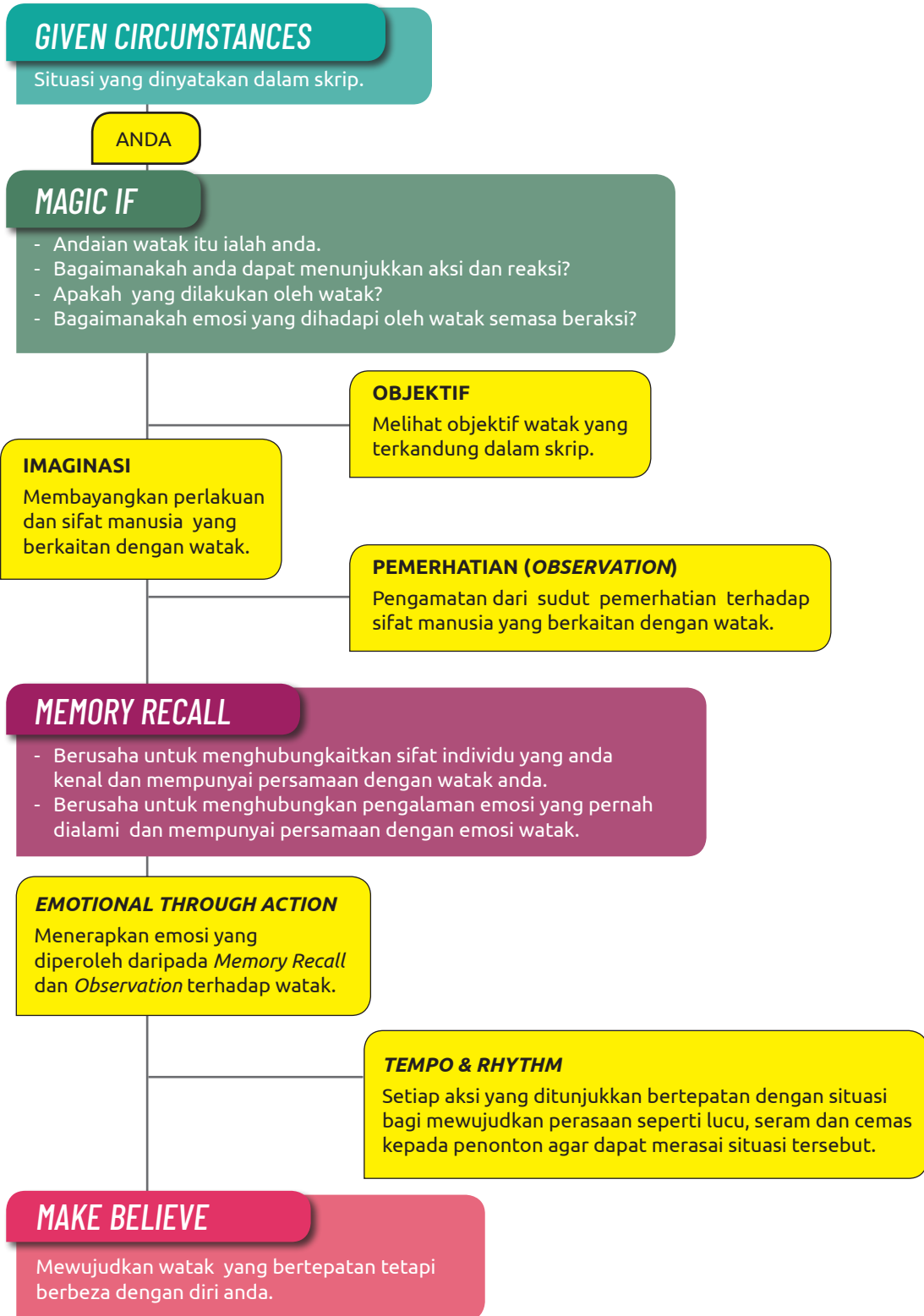
Sikap bersungguh-sungguh dan ikhlas membantu kawan-kawan akan dapat memberikan input emosi watak rasa bersungguh-sungguh membantu supaya kawan tidak kecewa. Begitulah yang ditunjukkan oleh Mak Temah supaya Shamsiah tidak kecewa.

Memberikan input perasaan kecewa secara langsung bertepatan dengan perasaan kecewa Mak Temah apabila rahsia terbongkar.

Perasaan yang dihadapi selaras dengan perasaan Mak Temah.



Gambar Foto 3.7 Persembahan teater *Darah Yang Mengalir* adaptasi biografi Mustapha Hussain.



Rajah 3.10 Cara menerapkan peribadi watak dalam diri seorang pelakon.



Jawab semua soalan di bawah.

1. Apakah yang dimaksudkan dengan *verisimilitude*?
2. Bagaimanakah catatan pengarah sebelum latihan dapat dijadikan asas untuk menambah baik watak yang dilakonkan?
3. Mengapakah sesi olah tubuh penting dilakukan oleh pelakon semasa latihan persembahan?
4. Terangkan amalan positif yang perlu dilakukan oleh pelakon dalam latihan dan persembahan.
5. Teknik lakonan Stanislavski wajar diamalkan oleh pelakon bagi menghidupkan watak dan perwatakan. Hubung kaitkan teknik lakonan Stanislavski dalam merancang persembahan teater realisme.

PENULISAN SKRIP

- 1 Menulis Cerita**

- 2 Menulis Skrip Drama**



OBJEKTIF PEMBELAJARAN

- Menjelaskan struktur yang terdapat dalam sumber yang dikaji.
- Menghuraikan skrip drama realisme.
- Menghuraikan pecahan adegan dan babak.
- Menghuraikan format penulisan skrip.
- Menghuraikan dan menjanakan idea untuk membina watak dan perwatakan berdasarkan latar fisiologi, sosiologi dan psikologi.
- Menghuraikan, menulis dan membina struktur dramatik.
- Menentukan tema dan isu.
- Menulis sinopsis cerita dan rangka cerita drama realisme.
- Mengenal pasti, merangka dan merancang adegan, latar masa dan latar tempat bagi skrip drama realisme.
- Menganalisis komponen yang terdapat dalam skrip drama.
- Menghasilkan cerita dan skrip drama realisme.
- Mengamalkan nilai murni dalam berkarya.

1 | MENULIS CERITA

II
DI BAWAH ATAP GENT

PAK ABU: Di dalam bilik tetamu. Segala dengan dahulu. Kelihatan dua orang menung, Mak Temah dan Pak Abu.

Waktu Siang.

MAK TEMAH: Kata suratnya nak sampai?

PAK ABU: Hari Selasa.

MAK TEMAH: Hari ini hari Isn

PAK ABU: Yalah. Tapi kan surat minta datang orang tak ada di rumah orang datang.

MAK TEMAH: Kalau dia

PAK ABU: Itulah yang tak menerima s

Apa? Esol

dialah? habislah. D

MAK TEMAH: AP

PAK ABU: Dia d

Cerita ialah inti pati dalam persembahan teater. Apabila membaca dan memahami cerita, kita dapat memperkukuh imaginasi serta pemikiran untuk meneroka rencaman kehidupan manusia. Tentu anda mempunyai bentuk cerita yang disukai. Bagaimanakah cerita anda itu dapat dijadikan sebagai inspirasi untuk menghasilkan cerita yang baharu?

NTING

ala alat perkakas serupa
ang sedang bermenung -

a dulu, hari apa dia orang

snin.

n kita dah suruh Shamsiah tulis
ng hari ini. Kerana hari ini semua
umah. Bolehlah saja menunggu dia

ia orang tak datang?

g aku takutkan. Kalau-kalau dia
a surat kita itu jadi dia datang ju

ok mak encik tetap ada di

nenerima orang-orang
nya tegak-tegak saja

pa kata
ah?

dah lis surat itu.

*Kosa
Kata*

*Bump in
Elemen
Pascanilai
Produksi
Prompter
Set-up*

Selang antara sebuah kerusi
lagi dari perawan itu duduk pula
seorang pemuda yang kakak
rupanya tetapi berpakaian
sederhana sahaja, Shamsuddin.
Dia juga kelihatan resah duduk
di atas kerusi itu. Sebarang
sementara dia memandangi
mandang kepada memandangi
yang berdiri dan la
merenung per

1.0 PENGENALAN

Kajian cerita merupakan proses mengenal pasti cara cerita dihasilkan. Pada peringkat awal, penulis cerita melakukan kajian melalui pembacaan dan memahami keseluruhan cerita berdasarkan peristiwa yang dialami oleh setiap watak terlibat. Kajian cerita panjang mengambil waktu yang lebih lama berbanding dengan kajian cerita pendek. Dalam bentuk penulisan, kajian cerita panjang memperuntukkan antara 20 hingga 60 muka surat. Dalam bentuk persembahan pula, kajian cerita panjang memperuntukkan masa melebihi 45 minit dengan melibatkan watak melebihi 10 orang dan pelbagai latar tempat serta latar masa yang berbeza.

Selain dapat meningkatkan kosa kata, anda juga dapat memperoleh pengetahuan tentang pelbagai aspek kehidupan seperti sejarah, tempat dan budaya untuk dimanfaatkan sebagai idea baharu dalam penulisan kelak. Pembacaan dan menonton cerita daripada pelbagai sumber banyak memberikan manfaat untuk persediaan penulisan cerita. Anda dapat mengetahui cara sesebuah cerita dihasilkan sehingga selesai. Melalui dialog watak, anda dapat meningkatkan kosa kata dengan mengenal sejarah, tempat dan budaya yang boleh dimanfaatkan sebagai idea baharu dalam penulisan nanti. Melalui pengalaman pembacaan dan menonton cerita yang pelbagai, anda akan dapat membezakan penampilan cerita yang pelbagai bagi membantu dalam menghasilkan cerita berdasarkan skrip drama panjang realisme pada akhir pembelajaran ini.

STRUKTUR CERITA PANJANG

Cerita panjang boleh diperoleh daripada pelbagai sumber, antaranya termasuklah dalam bentuk bercetak dan juga secara dalam talian yang menggunakan peranti berasaskan jaringan Internet. Rajah 1.1 menunjukkan proses awal kajian cerita.



Rajah 1.1 Proses awal kajian cerita.

Berdasarkan Rajah 1.1, anda telah memahami proses awal kajian cerita yang kemudiannya dapat diterapkan apabila menulis cerita kelak. Cerita berdasarkan skrip drama berjudul *Syyy!..* karya Hatta Azad Khan berkisarkan masyarakat setingan Kampung Seri Wangi yang berhadapan dengan tindakan pihak berkuasa yang ingin merobohkan penempatan mereka. Hal ini berikutan kawasan tersebut akan dibina sebuah loji najis. Masyarakat di situ telah bermesyuarat dan merayu kepada pihak berkuasa agar tidak meneruskan projek tersebut. Merujuk cerita ini, anda akan menemukan peristiwa penting yang menentukan peringkat setiap bahagian.

Permulaan

Penulis menarik perhatian pembaca dengan mengemukakan perkara seperti yang berikut :

- a. Watak-watak
- b. Latar tempat
- c. Masalah atau konflik yang dihadapi

PENJELASAN PERISTIWA

Mereka berkhemah di suatu kawasan bersebelahan Warung Kampung Seri Wangi dan di situ terdapat papan tanda yang menyatakan cadangan membina loji penyimpan dan penapis najis.

(Adegan 1)

Rujuk muka surat 2:

Pak Busu memandang sekitar, tiba-tiba terpancang papan tanda Majlis Kota Raya, lalu bangun mendekatinya dan membaca perlahan-lahan.

CATATAN

- Watak-watak terdiri daripada penduduk Kampung Seri Wangi, Pak Busu, Pak Uda, Budin, Mak Usu dan Maideen.
 - Latar tempat sebuah warung di petempatan setingan Kampung Seri Wangi.
- Masalah : Rumah mereka akan dirobohkan.

Pertengahan

Bahagian ini mengandungi sebahagian besar peristiwa dalam cerita. Bahagian ini menerangkan perkara yang berikut:

- a. Penjelasan konflik
- b. Kerumitan mengatasi konflik
- c. Klimaks titik perubahan kepada konflik

PENJELASAN PERISTIWA

Mesyuarat dalam kalangan penduduk kampung membincangkan masalah yang dihadapi. Secara kebetulan, mesyuarat turut dihadiri oleh pegawai penguasa.

Rujuk muka surat 30:

Tiba-tiba masuk dua orang berpakaian kemas, seorang berkemeja dan bertali leher dan seorang lagi memakai "Bush Jacket"....

Rujuk muka surat 39:

PEGAWAI 1: Kedua mengikut laporan dari jawatankuasa kemajuan ekonomi, kawasan ini termasuk dalam kawasan tidak maju, iaitu kawasan yang tidak mempunyai economic returns.

Keputusan ramai untuk bermesyuarat

Rujuk muka surat 82 dan muka surat 83:

PAK UDA : Kami mahu bertemu Datuk sebelum kerja ini bermula

PEGAWAI 1 : Besok saya akan beritahu tarikhnya.

Menanti kedatangan Pegawai 1.

Rujuk muka surat 95:

PEGAWAI : ... mulai dari hari ini semua penjualan tanah kosong dalam kota raya ini akan dibekukan ... semua permohonan membina bangunan akan ditolak ... oleh itu cadangan membina loji penapis air

PAK UDA : Dibatalkan !!

(Adegan 2,3,4 dan 5)

CATATAN

- a. Penjelasan konflik: Ketua kampung, Pak Busu meminta penjelasan daripada pihak penguasa tentang sebab kawasan mereka dijadikan sebagai pilihan. Mereka pastinya akan kehilangan tempat tinggal.
- b. Kerumitan mengatasi konflik kerana pihak penguasa masih tetap dengan pendirian bahawa kawasan tersebut tidak membantu untuk memajukan ekonomi.
- c. Titik perubahan kepada konflik adalah dengan kedatangan Pegawai 1 yang bermesyuarat dengan Datuk Bandar. Pegawai 1 menyatakan projek tersebut dibekukan dahulu dan hal ini memberikan satu titik perubahan kepada konflik.

SEKILAS FAKTA

Drama *Syyy!..* merupakan pemenang Hadiah Sastera tahun 1982/83. Pada tahun 1985, drama pentas ini kemudiannya dijadikan sebagai siri televisyen yang popular di Malaysia dan bertahan sehingga tahun 2004.



Lakukan aktiviti secara berpasangan dengan menggunakan kaedah *Rally Robin*. Pilih satu daripada cerita panjang kegemaran anda yang pernah dibaca. Sampaikan ringkasan cerita tersebut secara lisan kepada pasangan anda.



Skrip *Syyy!..*

Akhiran

Bahagian cerita diselesaikan, kerumitan konflik dapat dirungkaikan.

PENJELASAN PERISTIWA

Kenyataan keputusan daripada Datuk Bandar melalui Pegawai Penguasa.

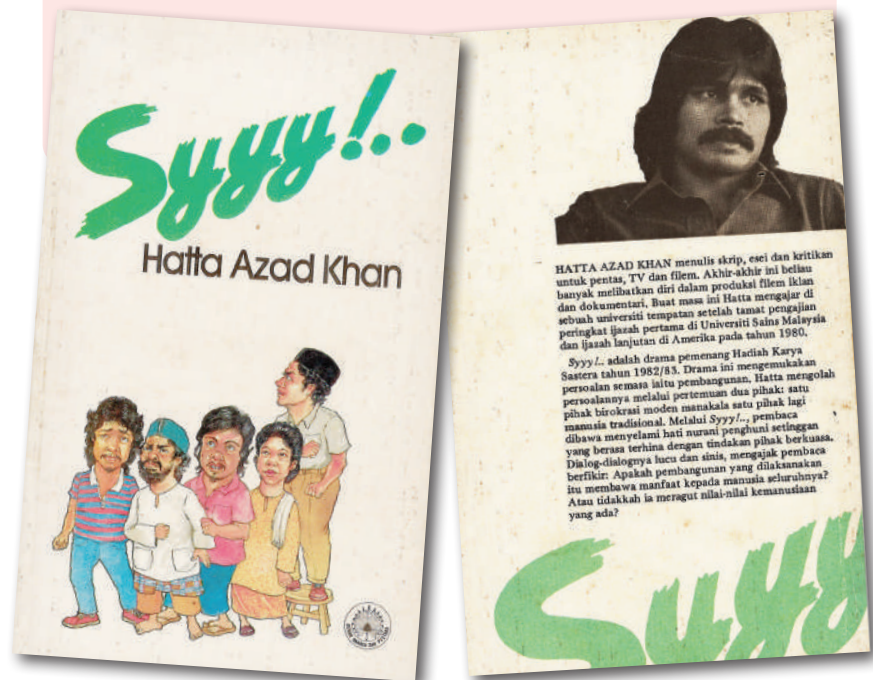
(Adegan 1)

Rujuk muka surat 2:

Pak Busu memandang sekitar, tiba-tiba terpendang papan tanda Majlis Kota Raya, lalu bangun mendekatinya dan membaca perlahan-lahan.

CATATAN

Penduduk Kampung Seri Wangi akan dapat melangsungkan kehidupan seperti biasa kerana ancaman projek tersebut telah dibekukan.



HATTA AZAD KHAN menulis skrip, esei dan kritikan untuk pentas, TV dan filem. Akhir-akhir ini beliau banyak melibatkan diri dalam produksi filem iklan dan dokumentari. Buat masa ini Hatta mengajar di sebuah universiti tempatan setelah tamat pengajian peringkat ijazah pertama di Universiti Sains Malaysia dan ijazah lanjutan di Amerika pada tahun 1980.

Syyy!.. adalah drama pemenang Hadiah Karya Sastera tahun 1982/83. Drama ini mengemukakan persoalan semasa iaitu pembangunan, Hatta mengolah persoalannya melalui pertemuan dua pihak: satu pihak birokrasi moden manakala satu pihak lagi manusia tradisional. Melalui *Syyy!..*, pembaca dibawa menyelami hati nurani pengahuni setinggan yang berana terbina dengan tindakan pihak berkuasa. Dialog-dialognya lucu dan sinis, mengajak pembaca berfikir: Apakah pembangunan yang dilaksanakan itu membawa manfaat kepada manusia seluruhnya? Atau tidakkah ia meragut nilai-nilai kemanusiaan yang ada?

PENJANAAN IDEA DAN CERITA BERDASARKAN DERIA

Deria merupakan organ dalam tubuh bagi membolehkan manusia untuk melihat sesuatu yang berlaku, mendengar bunyi walaupun tidak kelihatan, merasakan sesuatu yang menyentuh kulit, merasa sesuatu benda yang menyentuh lidah serta mulut, dan menghidu sesuatu yang menyenangkan ataupun tidak. Semuanya ini diterapkan dalam cerita bagi membangkitkan imaginasi penonton untuk menggambarkan peristiwa yang berlaku melalui tindak balas deria.



TINDAK BALAS FIZIKAL DAN EMOSI

Tindak balas deria akan menyalurkan rangsangan dalam bentuk fizikal dan emosi. Rangsangan dalam bentuk fizikal bersifat semula jadi. Contohnya, jika anda tersentuh benda tajam, anda akan berasa sakit atau jika anda terhidu sesuatu yang busuk, anda akan menutup hidung. Bayangkan pula jika anda pergi ke pasar. Anda pasti akan mendapatkan informasi secara fizikal seperti yang ditunjukkan dalam Rajah 1.2.

SEKILAS FAKTA



Don't tell me the moon is shining; show me the glint of light on broken glass.
-Anton Chekhov-

Pandangan ini berkaitan dengan kepentingan deria dalam cerita. Maksud beliau ialah kita tidak memberitahu pembaca tentang apa-apa yang kita fikirkan atau bagaimana kita melihat sesuatu, sebaliknya segalanya perlu dipindahkan kepada watak yang beraksi dalam cerita tersebut.



Gambar Foto 1.1
Suasana di sebuah pasar.

Tindak balas fizikal

Anda akan dapat melihat bagaimana fungsi deria dapat memberikan tindak balas secara fizikal dan emosi.

Menulis Cerita



Rajah 1.2 Tindak balas deria memberikan informasi secara fizikal.

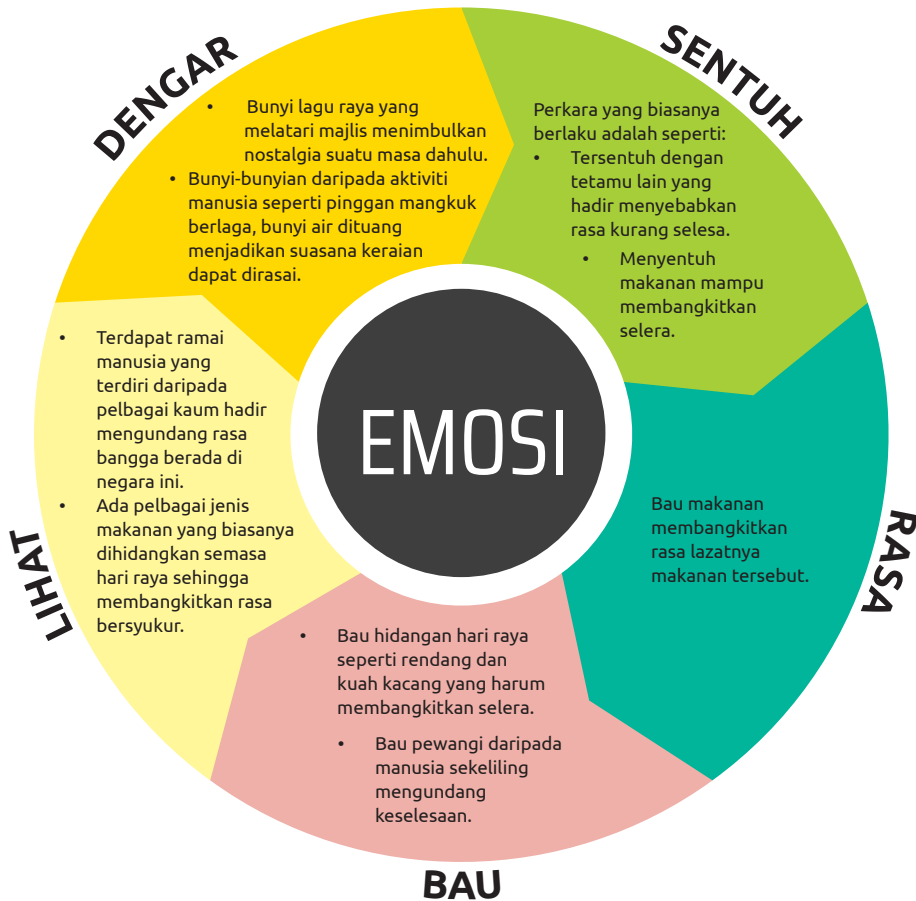


Gambar Foto 1.2
Suasana majlis rumah terbuka hari raya.

Tindak balas emosi

Informasi emosi ialah reaksi daripada fizikal bagi membangkitkan perasaan seperti sedih, seram, gusar, marah dan lucu. Andaikan anda sedang menghadiri majlis rumah terbuka hari raya, tentu anda akan mengalami reaksi deria yang berkaitan dengan emosi seperti yang ditunjukkan dalam Gambar Foto 1.2 dan Rajah 1.3.

Menulis Cerita



Rajah 1.3 Tindak balas deria memberikan informasi secara emosi.

Jadual 1.1 menunjukkan kepentingan fungsi deria dalam menjanakan idea untuk menghasilkan aksi dalam cerita berdasarkan logik. Setiap satunya mempunyai perkaitan antara satu sama lain bagi menghasilkan aksi yang wajar.



Lakukan aktiviti dalam kumpulan kecil menggunakan kaedah Jalan Galeri (*Gallery Walk*).

Berasaskan lima deria, melalui imaginasi ahli kumpulan anda, tulis:

- Peristiwa tentang seorang Orang Kurang Upaya (OKU) pendengaran sesat di tengah-tengah bandar raya yang sesak dengan orang ramai.
- Peristiwa tentang seorang OKU penglihatan sedang mencari restoran di sebuah pusat beli-belah yang sesak.

Bentangkan hasil kerja kumpulan anda kepada kumpulan lain.

Jadual 1.1 Kepentingan fungsi deria dalam menjanakan idea.

DERIA	TINDAK BALAS FIZIKAL
Lihat	Mata dapat menentukan dan memberikan interpretasi, antaranya termasuklah mengenali jenis warna, menentukan jarak sesuatu, menentukan rupa bentuk sesuatu objek.
Dengar	Telinga yang mendengar akan dapat menentukan nada, intensiti, kecepatan bunyi dan jarak.
Sentuh	Organ yang paling dominan di tubuh ialah kulit. Tindak balas fizikal melalui sentuhan sesuatu boleh mendatangkan kesakitan, merasakan tekanan dan menentukan suhu. Sentuhan ini melibatkan sesuatu yang tidak kelihatan seperti angin, bahang kepanasan dan kedinginan.
Rasa	Rasa berkaitan dengan makanan atau sesuatu objek yang dimasukkan ke dalam mulut yang disentuh oleh organ lidah. Terdapat empat kawasan di lidah yang peka terhadap rasa yang berbeza, iaitu masam, pahit, manis dan masin.
Bau	Hirupan pernafasan di hidung akan dapat mengenal pasti jenis benda yang dimakan dan digunakan setiap hari seperti sabun dan pewangi tubuh. Begitu juga bau manusia, binatang dan jentera.

Tindak balas fizikal telah memberikan satu gambaran peristiwa berdasarkan aksi yang lengkap dengan latar masa dan latar tempat. Tindak balas emosi memberikan reaksi secara psikologi kepada watak dalam enam kategori asas ; gembira, kejutan, marah, sedih, takut dan jijik. Kedua-dua bentuk tindak balas ini berperanan penting dalam penulisan cerita sebagai penjana idea. Jadual 1.1 menunjukkan kepentingan fungsi deria dalam menjanakan idea.

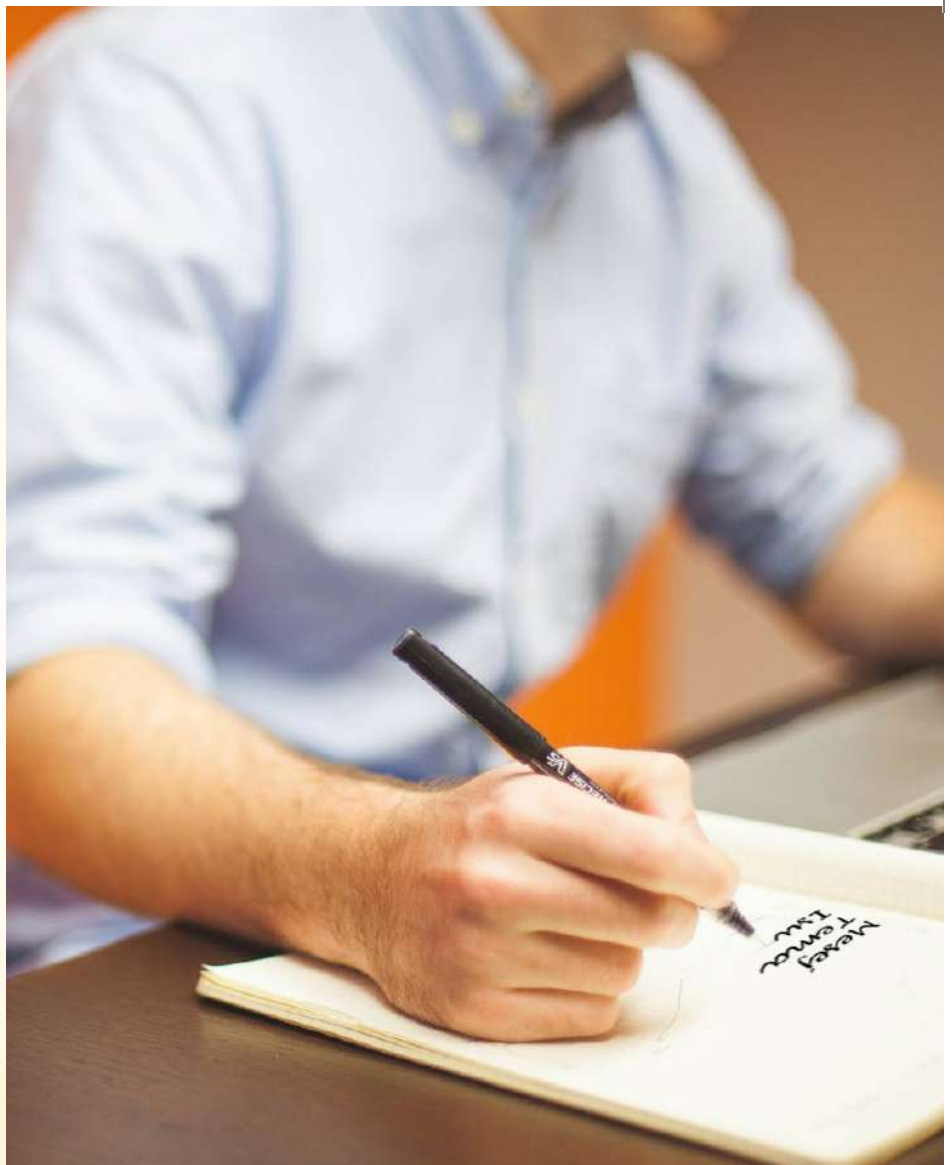
	TINDAK BALAS EMOSI	CONTOH DALAM DIALOG
	Emosi boleh bertindak balas berdasarkan perkara yang boleh dilihat dan dipegang sahaja. Mata mempunyai kelebihan tertentu berbanding dengan organ deria lain. Tindak balas emosi boleh ditentukan secara langsung sekiranya air mata dikeluarkan. Biasanya, emosi sedih dan gembira serta lucu juga boleh mengalirkan air mata.	<ul style="list-style-type: none"> • Wah, indahnyanya pemandangan sawah padi yang sedang menguning pada pagi ini! • Aduh, banyaknya burung memakan padi itu!
	Seperti juga bau, bunyi memberikan tindak balas emosi yang dapat diterjemahkan secara imajinasi.	<ul style="list-style-type: none"> • Tolonglah perlahankan bunyi radio itu. Aku sedang buat kerja sekolah. • Guruh berdentum sudah beberapa kali. Ayuh, kita pulang cepat!
	Tindak balas emosi terhadap organ yang dominan tentu dapat ditunjukkan kepada seluruh anggota tubuh. Contohnya, menggunakan suara, mimik muka dan pergerakan anggota tubuh.	<ul style="list-style-type: none"> • Saya tidak boleh tidurlah. Rumah awak ini banyak nyamuk. Tengok, habis kulit saya! • Kamu ada rasa seperti angin sejuk lalu belakang kita? Meremang tengkuk saya!
	Rasa hanya melibatkan sesuatu yang telah dimasukkan ke dalam mulut. Tindak balas emosi dapat ditunjukkan melalui ekspresi muka dalam menentukan jenis rasa. Namun begitu, sekiranya rasa yang tidak enak berkemungkinan juga reaksi memuntahkan makanan dari mulut juga akan berlaku.	<ul style="list-style-type: none"> • Ambilkan saya air panas. Teh tarik ini sangat manis. • Apakah rahsia kari ayam ini? Lazat sungguh rasanya!
	Bau memberikan tindak balas emosi yang dapat diterjemahkan secara imajinasi. Tindak balas emosi boleh ditunjukkan dengan cara menutup hidung apabila berhadapan dengan bau yang tidak menyenangkan.	<ul style="list-style-type: none"> • Baju yang kamu pakai ini tidak pernah basuh? • Rumah siapalah yang masak kari ayam yang sedap ini!

Menulis Cerita

SEKILAS FAKTA

Pemenang Hadiah Nobel, Ernest Hemingway merupakan seorang novelis Amerika Syarikat abad ke-20 yang terkenal dengan karya seperti *A Farewell to Arms* dan *The Old Man and the Sea*.

Gambar Foto 1.3 Penulis perlu memaparkan mesej, tema dan isu dalam penulisan skrip.



MESEJ, TEMA DAN ISU

Mesej merupakan suatu amanat penulis berupa nilai dan pengajaran dalam cerita. Contoh nilai murni adalah seperti simpati terhadap orang lain dan berkorban untuk kepentingan orang lain. Pengajaran pula berkaitan dengan perkara berbentuk peringatan atau larangan.

Tema pula merupakan idea utama untuk disampaikan dalam cerita dan bersifat sejagat seperti kekeluargaan, persahabatan, kemanusiaan, budaya, alam sekitar dan patriotisme.

Isu merujuk persoalan atau masalah yang dibincangkan dalam cerita seperti kepincangan masyarakat, tidak menghormati undang-undang dan tanggungjawab sesama masyarakat. Isu ini boleh juga merangkumi faktor lain seperti politik, ekonomi dan pembangunan.

Cerita dapat difahami dalam dua bahagian seperti gambaran aisberg yang terapung di lautan. Bahagian permukaan dapat ditunjukkan melalui peristiwa yang dihadapi oleh watak dan telah ditentukan waktu dan tempatnya. Tema, mesej dan isu berada secara tersirat pada bahagian dalaman yang lebih besar dan merupakan amanat penulis yang diletakkan secara tersembunyi untuk menyokong pembinaan keseluruhan cerita.

SEKILAS FAKTA

Teori Aisberg ialah teknik penulisan yang diperkenalkan oleh pemenang Hadiah Nobel, Ernest Hemingway.



Rajah 1.4 Inspirasi Ernest Hemingway tentang kedudukan tema, isu dan mesej dalam cerita.

PENGHASILAN CERITA PANJANG

Peristiwa yang dibina dapat dipisahkan kepada tiga bahagian utama; iaitu permulaan, pertengahan dan akhiran. Seterusnya, anda akan mendekati fungsi deria untuk menjanakan idea bagi menghidupkan watak dalam cerita. Anda akan mendalami maksud cerita yang tersirat melalui tema, isu dan mesej. Jadual 1.2 dapat dijadikan sebagai panduan untuk menulis cerita panjang.

Jadual 1.2 Panduan menulis cerita panjang bagi judul *Sepetang di Sebuah Warung*.

ELEMEN ASAS	1. WATAK (PERMULAAN)
KETERANGAN	Watak yang terlibat: <ul style="list-style-type: none">• Ali (utama) dan Ahmad (kawan) murid sekolah menengah tingkatan 5.• Sepasang suami isteri bersama-sama dengan seorang anak berumur 5 tahun.• Dua orang inspektor kesihatan.
ELEMEN ASAS	2. HALANGAN (PERMULAAN)
KETERANGAN	Halangan watak utama: Halangan watak utama (Ali) mencapai tujuan. <ul style="list-style-type: none">• Semasa Ali dan Ahmad sedang makan, mereka berasa kurang selesa kerana terhidu bau asap rokok.• Selera makan terhenti.

ELEMEN ASAS	3. MOTIVASI (PERTENGAHAN)
KETERANGAN	<p>Watak utama ingin mengatasi halangan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ali mendengar suara seorang perempuan menyatakan tidak senang dengan bau rokok. Ali menoleh mendapati seorang suami sedang merokok sementara isteri dan anaknya sedang makan. • Ali menyatakan kepada Ahmad yang dia ingin berkata sesuatu terhadap lelaki tersebut. • Ahmad melarang dan memegang tangan Ali.
ISU	<ul style="list-style-type: none"> • Merokok di tempat awam • Kesedaran dan tanggungjawab sosial • Penderaan kanak-kanak
ELEMEN ASAS	4. TINDAKAN (PERTENGAHAN)
KETERANGAN	<p>Perlakuan watak utama mengatasi halangan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ali melepaskan pegangan Ahmad lalu bergerak ke arah mereka dan menyapa secara memberikan salam. • Ali bersalam dan memohon maaf lalu meminta orang itu tidak merokok kerana asap rokok itu berbau terlalu busuk.
ISU	<ul style="list-style-type: none"> • Merokok di tempat awam • Kesedaran dan tanggungjawab sosial • Penderaan kanak-kanak
ELEMEN ASAS	5. KEPUTUSAN (PERTENGAHAN)
KETERANGAN	<p>Apakah yang berlaku kepada watak utama?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lelaki itu terus memarahi Ali dan menyatakan dia tiada hak untuk berbuat demikian. • Lelaki tersebut ingin memukul Ali, namun dihalang oleh isterinya. • Ali berasa takut. • Ahmad melindungi Ali supaya tidak dcederakan. • Dua orang inspektor kesihatan berpakaian seragam masuk ke warung dan menuju ke arah orang itu.
ISU	<ul style="list-style-type: none"> • Merokok di tempat awam • Kesedaran dan tanggungjawab sosial • Penderaan kanak-kanak

ELEMEN ASAS	6. PERUBAHAN (AKHIRAN)
KETERANGAN	<p>Perubahan aksi watak utama setelah cuba mengatasi halangan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dua orang inspektor kesihatan memegang orang tersebut yang terus meronta dan terkena kepada Ali yang berhampiran. • Bibir Ali berdarah, Ahmad menutup bibir Ali dengan sapu tangan. • Inspektor kesihatan 1 mengeluarkan kad kuasa untuk menyaman orang itu. Orang itu meminta maaf dan memohon agar tidak disaman. • Inspektor kesihatan 2 melihat bibir Ali dan mendapati bibirnya parah lalu terus menghubungi ambulans. • Orang itu memohon maaf kerana mencederakan Ali. Ali memaafkan. • Orang itu masih merayu untuk tidak diambil tindakan, namun inspektor kesihatan 1 tetap dengan keputusan untuk menyamannya kerana perlu mengikut undang-undang. • Kedengaran bunyi ambulans yang datang untuk membawa Ali ke hospital.
MESEJ	<ul style="list-style-type: none"> • Tindakan undang-undang kepada yang melanggar undang-undang. • Nilai persahabatan. • Tanggungjawab individu dan masyarakat untuk mengekalkan keharmonian. • Peranan agensi kerajaan untuk menyediakan kemudahan kesihatan. • Menyedari kesilapan diri sendiri dan segera meminta maaf. • Tidak mempunyai perasaan dendam. • Mudah memaafkan seseorang yang telah meminta maaf. • Segera mencari jalan penyelesaian atas sesuatu masalah yang dihadapi.

Jadual 1.2 menunjukkan gambaran peristiwa tentang tema kesihatan dan tanggungjawab masyarakat sebagai idea utama cerita. Peranan isu dan mesej pula digambarkan melalui watak yang sedang beraksi dalam setiap peristiwa yang disusun mengikut bahagian permulaan, pertengahan dan akhiran bagi memberikan kesan dramatik terhadap cerita tersebut.

Tema kesihatan dan tanggungjawab masyarakat merupakan idea utama cerita *Sepetang di Sebuah Warung*. Rajah 1.5 menunjukkan proses penghasilan cerita bagi kisah *Sepetang di Sebuah Warung*.



Lakukan aktiviti dalam kumpulan menggunakan kaedah Meja Bulat (*Round Table*).

Cari maklumat tentang pembinaan cerita panjang yang dapat menyatakan aspek isu dan mesej secara jelas berdasarkan tema yang dipilih. Buat aktiviti sumbang saran bersama-sama dengan ahli kumpulan anda untuk membincangkan perkara tersebut.



Menulis Cerita

Rajah 1.5 Proses penghasilan cerita.

Berdasarkan pembelajaran pada bab ini, anda akan mendapati bahawa pembacaan cerita melalui pelbagai sumber amatlah penting sebagai langkah persediaan menghasilkan cerita panjang yang lengkap. Rajah 1.6 menunjukkan langkah-langkah menghasilkan cerita panjang.



Rajah 1.6
Langkah-langkah menghasilkan cerita.

1

Mengenal pasti struktur dalam cerita panjang, iaitu permulaan, pertengahan dan akhiran.

2

Menjanakan idea dan cerita berdasarkan deria, iaitu lihat, dengar, sentuh, rasa dan hidu.

KAJIAN CERITA PANJANG

4

Menghasilkan cerita panjang.

3

Menentukan mesej, tema dan isu berdasarkan idea dan cerita.

Jawab semua soalan di bawah.

1. Jelaskan enam langkah untuk menghasilkan cerita berstruktur.
2. Berdasarkan satu cerita panjang yang anda baca, tulis tema, mesej dan isu yang hendak disampaikan dalam cerita tersebut.
3. Berdasarkan satu cerita yang anda baca, huraikan tindak balas deria secara fizikal dan emosi yang mempengaruhi watak dalam cerita tersebut.
4. Bina sebuah rangka cerita yang lengkap berdasarkan penjana idea dan unsur deria.
5. Hasilkan cerita panjang yang dapat menunjukkan tema yang dipilih bertepatan dengan cerita dan isu serta mesej yang telah ditetapkan.



2 | MENULIS SKRIP DRAMA

Penulisan skrip drama adalah untuk memberikan gambaran kehidupan agar dapat diwujudkan di atas pentas. Kekuatan gaya penulisan skrip drama terletak melalui pengucapan dialog yang disampaikan oleh watak serta kata arahan pentas oleh pengarang untuk menjelaskan tempat kejadian, situasi dan emosi aksi. Fungsi dialog dan kata arahan pentas bertujuan untuk memberikan gambaran keseluruhan peristiwa yang berlaku untuk menyokong penghayatan watak dan elemen sinografi apabila drama tersebut dipentaskan kelak.

Kosa Kata

Akhiran
Antagonis
Isu
Mesej
Nilai
Pengajaran
Penjanaan idea
Permulaan
Pertengahan
Protagonis
Provokasi
Resolusi
Skrip drama
realisme
Tema

Skrip drama realisme memaparkan kejadian yang berlaku dalam dunia nyata. Watak dan perwatakan yang ditimbulkan merupakan perlakuan sifat manusia yang sebenar. Watak tersebut akan menghadapi konflik sesama watak untuk mencapai matlamat tertentu dalam kehidupan seperti kebahagiaan dan kasih sayang.

Skrip drama ditulis melalui penyampaian dialog oleh watak untuk menerangkan peristiwa yang berlaku. Hanya sedikit keterangan aksi digambarkan oleh penulis dalam bentuk kata arahan pentas.



Skrip dikaji melalui pembacaan. Jika anda membaca skrip drama panjang, anda akan menemukan peristiwa yang dibahagikan sekurang-kurangnya kepada tiga adegan. Setiap satu adegan ditentukan berdasarkan latar masa dan tempat yang berbeza. Melalui adegan juga anda dapat menentukan perkembangan plot drama pada bahagian permulaan, pertengahan dan akhiran. Skrip drama panjang biasanya ditulis sekitar 30 muka surat. Jika skrip tersebut dipentaskan, biasanya persembahan mengambil masa 45 minit dan ke atas.



Gambar Foto 2.1 Contoh karya yang pernah dipentaskan untuk persembahan teater realisme.

2.1

KAJIAN SKRIP DRAMA PANJANG REALISME



Baca sebuah skrip panjang realisme dalam bentuk *dramatic reading* bersama-sama dengan kumpulan anda.

Selepas membaca, bentangkan komponen yang terdapat dalam skrip tersebut secara lisan untuk menunjukkan anda memahami jalan ceritanya.

ANALISIS KOMPONEN DALAM SKRIP DRAMA PANJANG REALISME

Anda akan memperoleh idea untuk menulis skrip sendiri jika sering membaca dan mengkaji pelbagai bentuk skrip realisme. Kajian bermula melalui pembacaan dan kemudian memahami cerita. Jika anda berupaya menceritakan kembali skrip drama yang dibaca sama ada secara lisan, tulisan mahupun lukisan, anda sebenarnya telah berjaya memahami cerita tersebut.

Rajah 2.1 boleh dijadikan panduan untuk anda menemukan komponen yang terkandung dalam skrip yang dibaca.



Rajah 2.1 Aspek utama dalam komponen skrip drama realisme.



Skrip *Atap Genting Atap Rumbia*

Menulis Skrip Drama

Berdasarkan judul drama realisme *Atap Genting Atap Rumbia* karya Kala Dewata, komponen dalam skrip drama panjang realisme dihuraikan seperti yang berikut:

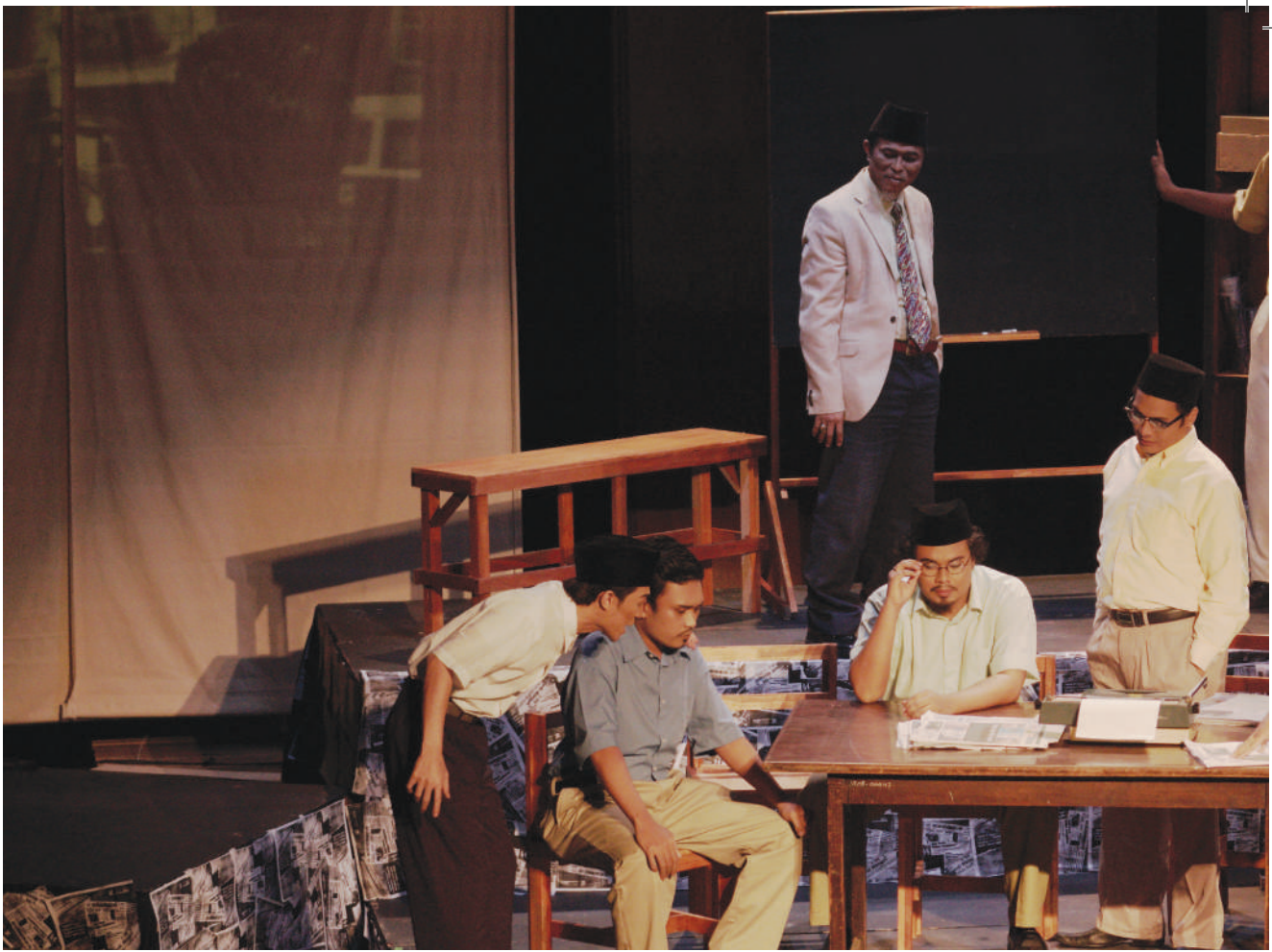
1. Cerita

Cerita memaparkan perbalahan antara dua keluarga. Keluarga yang tinggal di bandar memandang rendah terhadap keluarga yang tinggal di kampung disebabkan oleh perbezaan taraf dan tempat tinggal. Perbalahan berpunca daripada ibu gadis yang tinggal di bandar yang tidak merestui anaknya untuk berkahwin dengan pemuda yang tinggal di kampung. Namun, berdasarkan permuafakatan antara kedua-dua keluarga, akhirnya mereka berdamai dan bersetuju untuk mengizinkan anak mereka berkahwin.



Gambar Foto 2.2

Sebuah persembahan teater realisme, *Perempuan Itu Bernama Barabah*, arahan. Dr. Lena Farida Chin yang dipentaskan di panggung Pelinggam Cahaya, Universiti Sains Malaysia pada tahun 2012.



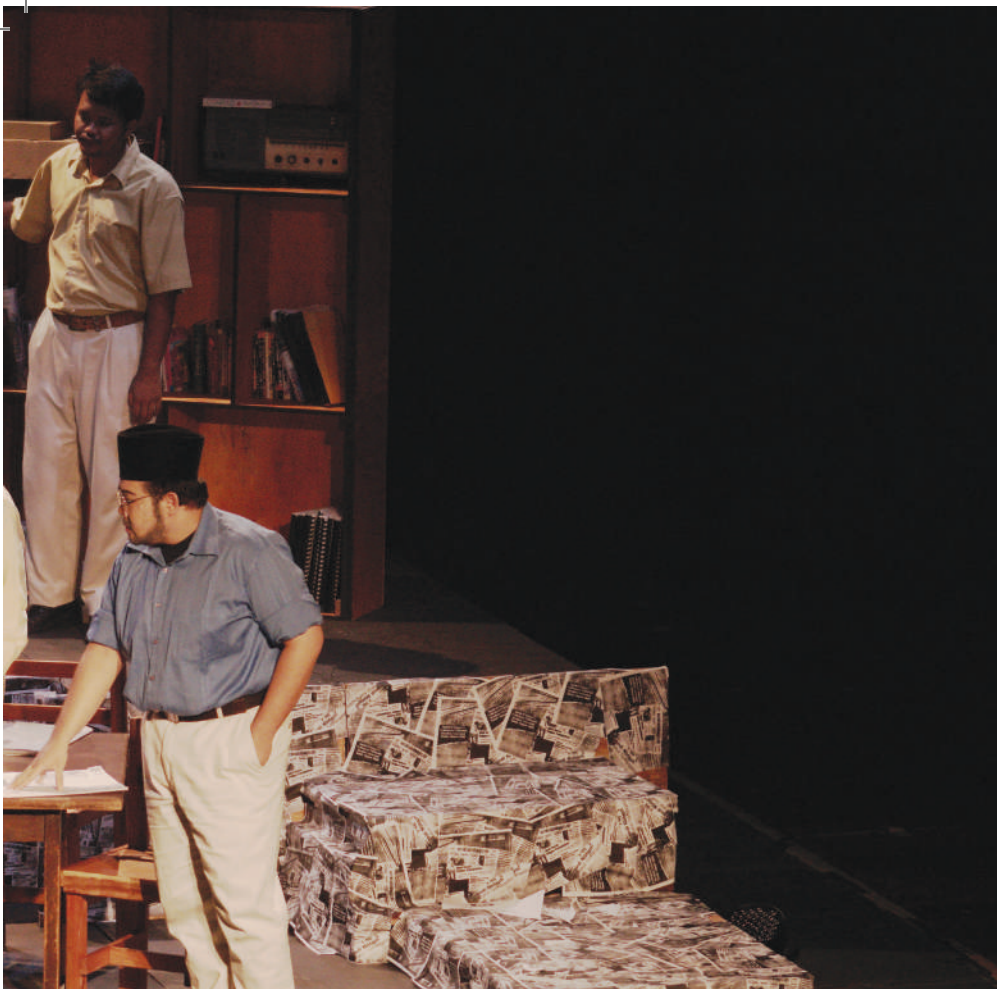
2. Watak dan Perwatakan

Terdapat 10 watak terlibat dalam drama ini. Watak dan perwatakan yang dijelmakan adalah berdasarkan realiti masyarakat yang berada di bandar yang hipokrit dan masyarakat di kampung yang kekal berbudi bahasa dan jujur. Watak yang dipaparkan terdiri daripada golongan pekerja seperti pegawai kerajaan yang berpangkat, guru, ustazah, pembantu rumah tangga, petani dan suri rumah.

Perkara ini jelas dalam drama realisme yang memaparkan masalah yang dihadapi dalam kalangan kelas pekerja dan masyarakat biasa.

3. Bahasa

Dialog yang disampaikan oleh watak dan bertepatan dengan latar sosial watak. Penggunaan bahasa percakapan disampaikan dengan ringkas bertujuan untuk menyamai kehidupan sebenar.



Gambar Foto 2.3
Adegan dalam skrip teater realisme.

4. Latar

a. Masa

- Menunjukkan masa sebenar peristiwa berlaku pada waktu siang sekitar tahun 1960-an.

b. Tempat

- Merujuk lokasi peristiwa berlaku, iaitu di rumah bandar (atap genting) dan di rumah kampung (atap rumbia).
- Menepati ciri-ciri tempat dalam teater realisme yang melibatkan peristiwa yang berlaku di dalam rumah.

c. Masyarakat

- Merujuk latar belakang watak yang terlibat dalam drama.
- Menunjukkan masyarakat yang tinggal di bandar dan masyarakat yang tinggal di kampung secara khusus.

SEKILAS FAKTA

Kala Dewata melalui dramanya *Atap Genting* *Atap Rumbia* menjadi orang yang pertama memelopori kegiatan drama moden beraliran realisme di Malaysia.

- Mana Sikana, 1989 -



Huraikan komponen yang terdapat dalam skrip yang anda baca dengan merujuk maksud dialog yang disampaikan oleh watak yang berkaitan.

5. Tema /Pemikiran

Masalah yang dihadapi adalah dalam isu sosial dan persoalan yang berlaku adalah disebabkan oleh perbezaan taraf. Oleh itu, secara umumnya drama ini bertemakan kritikal sosial.

6. Mesej dan Nilai Pengajaran

Mesej dan pengajaran yang ditunjukkan oleh watak antaranya termasuklah:

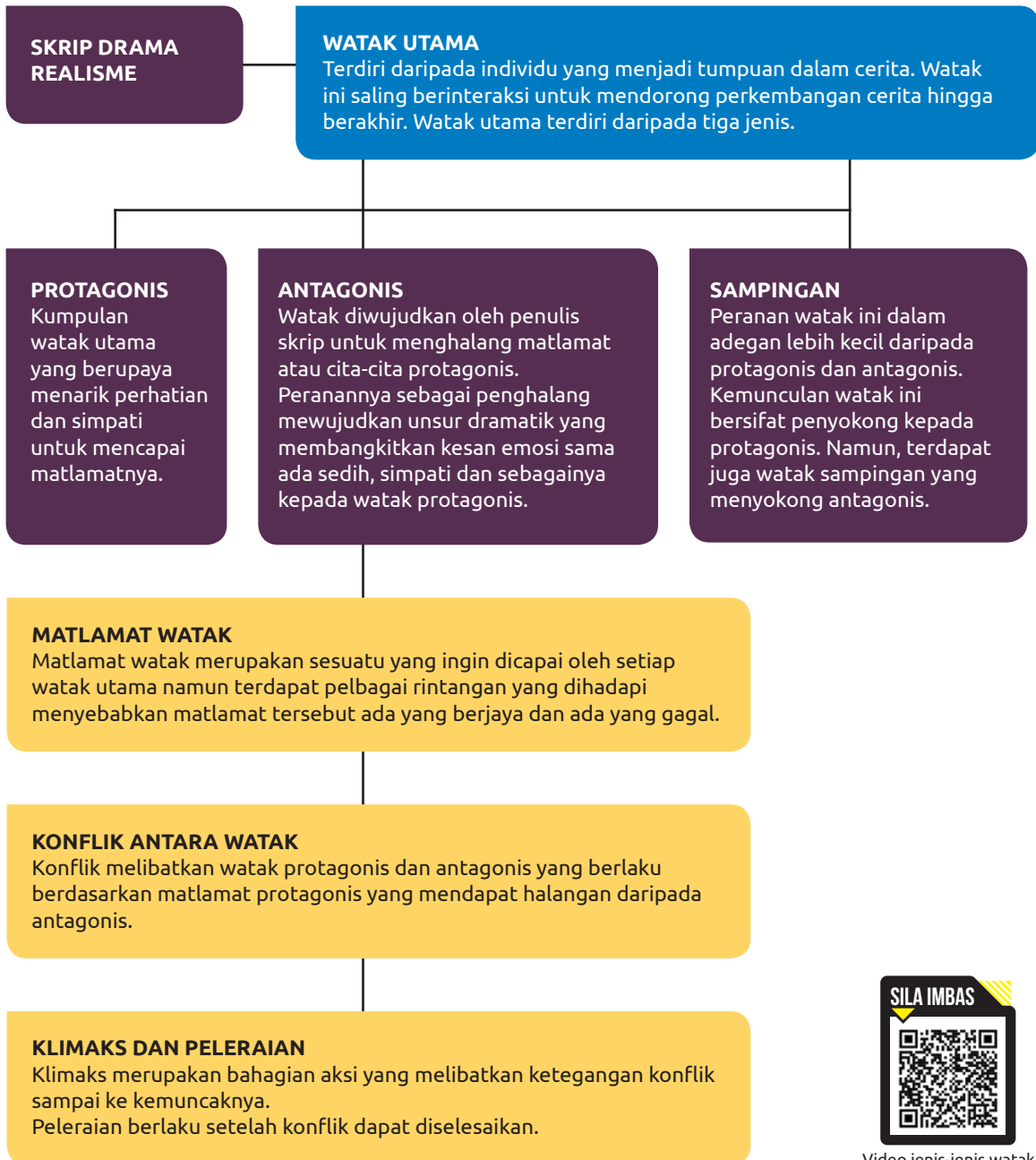
- Puan Hindon - Menghormati sesama manusia tidak mengira pangkat dan darjat.
- Encik Jamal - Setiap masalah melibatkan dua pihak dapat diselesaikan melalui perundingan.
- Mak Temah dan Pak Abu - Sikap tolong-menolong sesama manusia.



Gambar Foto 2.4 Watak Mak Lang menyatakan kepada Pak Salleh dan Mak Piah, akan membantu pihak Shamsudin sebagai wakil meminang Shamsiah di rumah atap Genting.

PENGHURAIAN SKRIP DRAMA PANJANG REALISME

Aspek watak begitu dominan untuk membina sesebuah cerita. Aspek watak yang dikaji boleh menghuraikan peristiwa yang berlaku dalam setiap adegan daripada bahagian permulaan, pertengahan dan akhiran yang akan membentuk cerita lengkap. Penghuraian skrip berdasarkan aspek watak dapat dirujuk dalam Rajah 2.2.



Menulis Skrip Drama

Rajah 2.2 Huraian skrip berdasarkan aspek watak.

Proses kajian skrip berdasarkan aspek watak dapat dihuraikan di bawah.

WATAK UTAMA

Terdapat 10 watak yang terlibat dalam skrip ini, iaitu:

- Shamsuddin
- Shamsiah
- Puan Hindon
- Encik Jamal
- Mak Temah
- Pak Salleh
- Mak Piah
- Pak Abu
- Minah
- Kassim

WATAK PROTAGONIS

Watak protagonis menjadi fokus utama dalam skrip. Terdapat dua watak, iaitu Shamsuddin dan Shamsiah. Keseluruhan penceritaan berkisarkan peristiwa yang melibatkan watak antagonis sebagai penghalang matlamat mereka untuk berkahwin. Antara peristiwa tersebut termasuklah:

- a. Bertemu dengan Puan Hindon yang tidak merestui hubungan mereka.
- b. Penyamaran Pak Abu dan Mak Temah telah diketahui oleh Puan Hindon hingga menjadikan masalah bertambah rumit.
- c. Sikap dingin Puan Hindon terhadap keluarga Shamsuddin di kampung.

Gambar Foto 2.5
Adegan dalam skrip teater realisme.



WATAK ANTAGONIS

Puan Hindon merupakan watak antagonis yang diwujudkan untuk menghalang matlamat watak protagonis. Setiap peristiwa yang menemukan watak ini dengan watak protagonis akan membangkitkan kesan emosi bagi memberikan kesan dramatik terhadap skrip.

WATAK SAMPINGAN

Watak ini muncul untuk membantu watak protagonis mencapai matlamatnya. Terdapat seorang watak yang terlibat dalam skrip ini, iaitu Encik Jamal yang bertindak sebagai pengimbang menyelesaikan konflik melalui perbincangan. Keputusan perundingan yang disampaikan oleh Encik Jamal berpihak kepada watak protagonis.



SEKILAS FAKTA

A Doll's House karya Hendrik Ibsen merupakan skrip realisme terawal yang ditulis pada tahun 1879 dan dipersembahkan pada tahun yang sama di *Royal Theatre* di Copenhagen, Denmark. Drama tiga babak ini berkisarkan nasib wanita yang tidak mempunyai peluang yang wajar untuk menentukan jalan hidup selepas berkahwin kerana dunia dikuasai oleh lelaki. Pada tahun 2006, bersempena dengan hari mengenangi kematian 100 tahun Ibsen, drama ini mendapat tempat kerana sering dipersembahkan di seluruh dunia. Pada tahun 2001, Pertubuhan Pendidikan, Sains dan Kebudayaan Pertubuhan Bangsa-Bangsa Bersatu (UNESCO) mengiktiraf dan mendaftarkan drama ini dalam *Memory of World Register* sebagai drama yang mempunyai nilai sejarah yang tinggi di dunia.

Dipetik dan diubah suai daripada laman sesawang <http://www.unesco.org/new/en/henrik-ibsen-a-dolls-house/>



MATLAMAT WATAK

Matlamat watak merupakan sesuatu perkara atau usaha yang ingin dicapai, terutama melibatkan watak utama dalam skrip. Skrip ini memperlihatkan persamaan matlamat bagi setiap watak utama seperti yang berikut:

- Matlamat utama watak protagonis, iaitu Shamsuddin dan Shamsiah untuk berkahwin.
- Matlamat watak antagonis yang ingin menghalang watak protagonis disebabkan oleh status dan kedudukan.
- Matlamat watak sampingan pula membantu protagonis mencapai matlamat mereka.
- Matlamat watak lain adalah untuk menyokong watak protagonis namun tidak memberikan perubahan mengatasi konflik.



Baca sebuah skrip yang disarankan oleh guru. Kelompokkan mengikut jenis watak dan nyatakan ciri-ciri yang menjadikan watak tersebut sebagai protagonis, antagonis dan sampingan. Pembentangan perlu dibuat dalam bentuk forum atau perdebatan.

Gambar Foto 2.6

Konflik berlaku antara Nora dengan Krogstad dalam salah satu persembahan teater realisme, *The Doll's House*.

Menulis Skrip Drama

KLIMAKS DAN PELERAIAN

Tahap klimaks ditemukan melibatkan tindakan watak utama untuk mengatasi konflik sama ada berjaya atau gagal.

Dalam skrip ini, peranan watak sampingan, iaitu Encik Jamal ialah fokus utama untuk menentukan titik perubahan dalam cerita (klimaks). Keputusan yang disampaikan dengan menerima Shamsuddin telah mengakhiri konflik. Peleraian pula ditunjukkan melalui peranan beliau mendamaikan perbalahan dua keluarga dengan cara bermaaf-maafan.



Skrip *Perhiasan Kaca (The Glass Menagerie)*

KONFLIK ANTARA WATAK

Konflik sering diwujudkan melibatkan watak protagonis yang sentiasa mendapat halangan daripada watak antagonis.

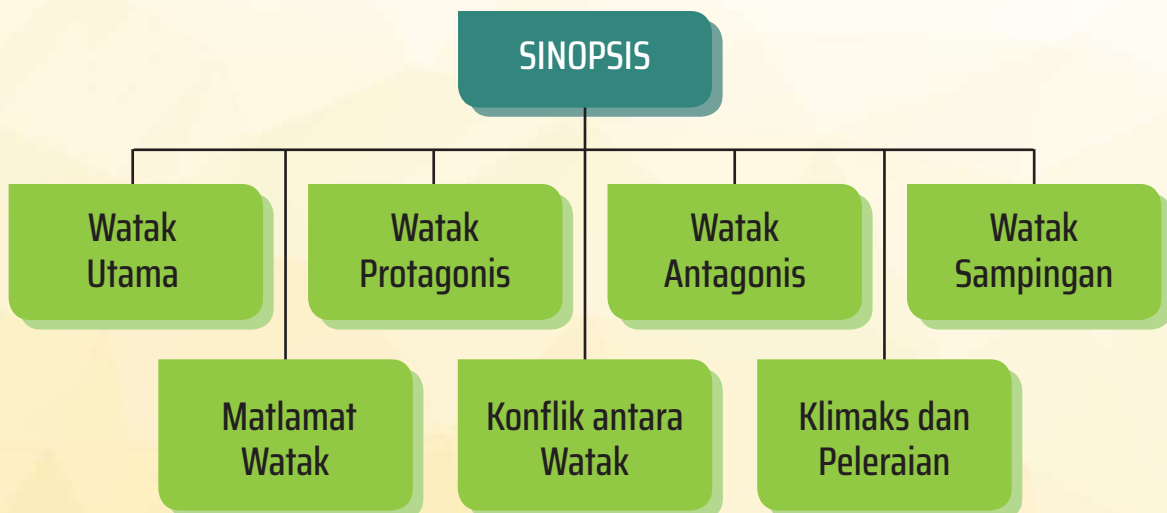
ASPEK UTAMA DALAM SINOPSIS SKRIP DRAMA PANJANG REALISME

SEKILAS FAKTA

Genre berasal dari bahasa Perancis yang merujuk kategori bagi memudahkan penentuan bentuk teater yang dihasilkan seperti teater tragedi, komedi, realisme dan sebagainya.

Sinopsis merupakan bentuk penulisan secara ringkas yang boleh didapati pada halaman awal sesebuah skrip atau di bahagian belakang skrip yang telah diterbitkan. Bentuk penulisan ini bertujuan untuk memberikan gambaran awal keseluruhan cerita secara lengkap serta genre drama itu sendiri. Bagi penulis skrip pula, penulisan sinopsis akan dapat membantunya untuk fokus terhadap jalan cerita yang hendak disampaikan.

Sinopsis merupakan perkara utama dalam proses penulisan skrip. Penulisan sinopsis memerlukan kemahiran untuk membina ayat ringkas yang panjangnya sekitar 100 hingga 150 patah perkataan. Setiap ayat yang dibina merangkumi aspek seperti yang ditunjukkan dalam Rajah 2.3.



Rajah 2.3 Aspek utama dalam penulisan sinopsis.

Berdasarkan aspek utama berkenaan, anda boleh melihat contoh penulisan sinopsis berpandukan karya *Atap Genting Atap Rumbia* oleh Kala Dewata dalam Rajah 2.4.

Shamsuddin seorang guru lepasan maktab berkunjung ke rumah **Shamsiah** di bandar. Tujuannya adalah untuk bertemu **Encik Jamal**, ayah **Shamsiah** untuk membincangkan **perancangan perkahwinannya**. Petang itu, dia bertemu **Puan Hindon** yang menunjukkan **reaksi kurang senang**, menyatakan supaya **Shamsuddin** pulang dahulu berbincang dengan keluarga secara mengikut adat.

Puan Hindon menyatakan ingin menjodohkan **Shamsiah** dengan Jaafar yang lebih setaraf. **Shamsiah** mengadu kepada **Pak Abu** dan **Mak Temah**, orang gaji yang mengasuhnya. Dia meminta mereka menyamar sebagai ayah dan ibunya sewaktu kunjungan wakil daripada pihak **Shamsuddin** nanti.

Mak Piah ingin menjodohkan anaknya, **Shamsuddin** dengan Ustazah Zainab. **Minah**, ibu saudaranya dan **Kassim**, suaminya berpihak kepada **Shamsuddin**, bersetuju sebagai wakil meminang **Shamsiah**.

Apabila pinangan diterima, rahsia terbongkar. **Puan Hindon** memarahi **Pak Abu** dan **Mak Temah**, dan berlakulah perselisihan. **Encik Jamal menyelesaikannya secara berunding**. Dia bersetuju menerima **Shamsuddin** dijodohkan dengan **Shamsiah** dengan alasan yang tertentu. Kedua-dua pihak akhirnya berdamai.

(145 patah perkataan)

Rajah 2.4 Sinopsis *Atap Genting Atap Rumbia*.

SEKILAS FAKTA

Sinopsis membantu ejen dan penerbit untuk memahami gambaran keseluruhan cerita. Pihak industri dapat melihat jenis genre secara khusus atas tujuan permintaan pelanggan.



Baca sekurang-kurangnya tiga sinopsis yang boleh diperoleh daripada skrip drama panjang realisme yang telah diterbitkan. Tandakan dan huraikan perkara seperti yang berikut:

- Menentukan watak utama
- Mengenal pasti matlamat watak
- Menentukan watak antagonis
- Menentukan konflik antara watak
- Menentukan klimaks dan peleraian

WATAK UTAMA

Terdiri daripada nama yang tertera dalam sinopsis kecuali watak Jaafar dan Zainab yang merupakan watak tidak beraksi hanya dinyatakan sahaja melalui dialog.

WATAK PROTAGONIS

Shamsuddin dan Shamsiah

WATAK ANTAGONIS

Puan Hindon

WATAK SAMPINGAN

Watak-watak yang menyokong secara jelas matlamat protagonis - Pak Abu, Mak Temah, Kassim, Minah.

Encik Jamal, Salleh dan Mak Piah menyokong pada bahagian akhiran.

MATLAMAT

Protagonis merancang untuk berkahwin.

KONFLIK

Reaksi Puan Hindon terhadap Shamsuddin.

KLIMAKS

Peranan Encik Jamal menyelesaikan kekusutan.

PELERAIAN

Keluarga berdamai.

PENULISAN SINOPSIS BERDASARKAN SKRIP DRAMA PANJANG REALISME

Apabila memulakan penulisan sinopsis berdasarkan skrip drama panjang realisme, anda hendaklah menulis semua perkara menarik yang difikirkan secara kasar. Perkara menarik tersebut berkaitan dengan aspek yang terdapat dalam penulisan sinopsis.

Selepas anda memahami setiap aspek, anda boleh menghuraikan pernyataan untuk dikaitkan dalam sinopsis yang telah dibaca. Terdapat tiga langkah sebagai panduan berstruktur bagi penulisan sinopsis berdasarkan drama panjang realisme yang telah dibaca.

PANDUAN BERSTRUKTUR BAGI PENULISAN SINOPSIS

LANGKAH 1

- Mengenal watak utama yang terdiri daripada protagonis, antagonis dan watak sampingan.
- Memahami matlamat dan konflik.



- Maklumat ini terdapat dalam perenggan pertama yang menyatakan pertemuan Shamsuddin dan Puan Hindon.
- Latar tempatnya adalah di dalam rumah Shamsiah pada waktu petang.
- Konflik ditunjukkan dengan jelas berdasarkan reaksi Puan Hindon.

LANGKAH 2

- Pergolakan besar dalam konflik.
- Setiap watak terlibat harus dinyatakan.



- Pada bahagian ini, watak sampingan turut terlibat dalam menyokong protagonis menghadapi konflik. Bahagian ini dapat dikesan pada perenggan kedua dan ketiga serta sebahagian perenggan keempat.
- Komplikasi berlaku dalam konflik semasa penyamaran Pak Abu dan Mak Temah yang akhirnya diketahui oleh Puan Hindon.



Baca sekurang-kurangnya satu skrip drama panjang realisme yang telah diterbitkan. Tulis satu sinopsis tidak melebihi 150 patah perkataan berpandukan langkah menulis sinopsis.

Gambar Foto 2.7
Salah satu adegan dalam persembahan teater realisme, *The Doll's House*.

LANGKAH 3

- Menyatakan cara konflik tersebut dapat diselesaikan pada peringkat klimaks.
- Setiap watak terlibat dinyatakan.



- Ke arah penyelesaian konflik apabila keluarga Encik Jamal serta orang gaji mereka datang ke kampung untuk menemui keluarga Shamsuddin.
- Penyelesaian konflik ditunjukkan secara perundingan dan berakhir dengan perdamaian.

Perkara paling utama sebagai persediaan untuk menulis sinopsis adalah dengan menentukan setiap aspek dapat dikaitkan dalam bentuk ayat yang dapat menerangkan maksud dengan jelas. Setiap ayat yang dibina hendaklah bertepatan mengikut bahagian dalam struktur penceritaan, iaitu permulaan, pertengahan dan akhiran.

PENULISAN SINOPSIS CERITA UNTUK MENGHASILKAN SKRIP DRAMA PANJANG REALISME

Penulisan sinopsis berdasarkan pembacaan skrip adalah berbeza dengan penulisan sinopsis untuk cerita sendiri. Berpandukan pembacaan skrip, anda meringkaskan cerita yang lengkap, manakala penulisan sinopsis untuk cerita sendiri pula melibatkan ringkasan yang disampaikan daripada cerita yang masih belum lengkap.

- Mengenal watak utama yang terdiri daripada protagonis, antagonis dan watak sampingan.
- Memahami matlamat dan konflik.

- Pergolakan besar dalam konflik.
- Setiap watak terlibat harus dinyatakan.

- Menyatakan cara konflik tersebut dapat diselesaikan pada peringkat klimaks.
- Setiap watak terlibat dinyatakan.

Walau bagaimanapun, pada peringkat ini, anda pasti telah memahami tujuan menulis sinopsis bagi menghasilkan skrip. Penulisan sinopsis berdasarkan pembacaan skrip telah memberi anda satu panduan berstruktur untuk menulis sinopsis sendiri.

Berdasarkan tiga langkah menulis skrip yang telah anda pelajari, anda boleh menghasilkan satu sinopsis karya anda sendiri. Rajah 2.5 menunjukkan maklumat yang diperlukan bagi menghasilkan contoh sinopsis bagi karya *Aku Ingin Menang*.

Siapakah protagonis dan antagonis?

Protagonis: Helen, murid tingkatan 5 SMK Kubang Pasu yang cemerlang dalam lukisan.

Antagonis: Hardy dan Awang, murid tingkatan 5 SMK Kubang Pasu yang sering gagal dalam pertandingan lukisan.

Konflik: Cemburu atas kejayaan orang lain.

Bagaimanakah mereka berhadapan dengan masalah? Apakah peristiwa yang mengancam protagonis?

Antagonis memberikan tekanan mental dan emosi terhadap protagonis.

Adakah masalah baharu akan timbul selepas peristiwa sebelum ini?

Tindakan agresif menjadikan keadaan cemas terhadap protagonis.

Apakah klimaks dalam cerita ini?

Setelah lukisan dirosakkan, protagonis menyatakan sebab menyertai pertandingan. Antagonis kesal dengan tindakan mereka.

Bagaimanakah perkara ini berakhir?

Watak sampingan, Cikgu Rose muncul untuk mengambil tindakan terhadap antagonis.

Adakah terdapat perubahan aksi kepada protagonis dan antagonis?

Protagonis memaafkan antagonis dan memohon Cikgu Rose tidak mengambil tindakan.

Rajah 2.5 Panduan menulis sinopsis *Aku Ingin Menang*.

Sebagai persediaan untuk merangka penulisan sinopsis, anda perlu memikirkan setiap aspek yang dapat menyampaikan maklumat tentang cerita. Setiap aspek tersebut ditunjukkan dalam susunan ayat yang bertepatan dengan maksud penceritaan.

Berdasarkan panduan menulis sinopsis, contoh sinopsis bagi karya *Aku Ingin Menang* ditunjukkan dalam Rajah 2.6.



Rancang satu cerita karya sendiri. Bina rajah menulis sinopsis dalam bentuk peta minda yang menerangkan rangka sinopsis cerita anda. Pastikan setiap keterangan merujuk aspek dalam sinopsis. Seterusnya, pindahkan peta minda tersebut dalam bentuk penulisan sinopsis yang ditulis antara 100 hingga 150 patah perkataan.

AKU INGIN MENANG

Helen, murid tingkatan 5 SMK Kubang Pasu merupakan murid cemerlang dalam lukisan cat air. Dia berjaya hingga ke peringkat kebangsaan dengan mengharumkan nama sekolah dan negeri. Hardy dan Awang, rakan sekolahnya berasa cemburu. Mereka sering gagal dalam pertandingan yang disertai bersama.

Balai Seni Visual Negara menganjurkan pertandingan Pelukis Remaja dan menawarkan hadiah RM10,000.00. Mereka menyertainya. Hardy dan Awang merancang supaya Helen gagal agar mereka menang.

Mereka merancang untuk merosakkan lukisan Helen. Pada pagi Sabtu, di bilik lukisan, Helen tekun melukis, Hardy dan Awang masuk dan berpura-pura untuk melukis. Mereka menyindir Helen, menyatakan lukisannya plagiat dan menggunakan kecantikannya untuk mempengaruhi juri. Helen tidak mengendulkannya. Mereka menjadi lebih agresif lalu menjatuhkan peralatan lukisan Helen ke lantai dan mengotorkannya.

Helen tergamam dan menangis. Dia menyatakan jika berjaya wang itu akan digunakan untuk menampung kos perawatan ayahnya yang menghidap kanser. Hardy dan Awang kesal dan meminta maaf. Cikgu Rose masuk dan ingin mengambil tindakan namun dihalang oleh Helen (145 patah perkataan).

Rajah 2.6 Sinopsis *Aku Ingin Menang*.

RANGKA CERITA SKRIP DRAMA PANJANG REALISME

Pembacaan skrip memberikan panduan kepada anda untuk menulis sinopsis berdasarkan karya sendiri. Kaedah yang sama juga digunakan bagi membina rangka cerita sebagai persiapan asas untuk menghasilkan sebuah skrip yang lengkap. Rangka cerita merupakan cara menyusun idea yang diterjemahkan dalam bentuk peristiwa.

Setiap peristiwa perlulah lengkap dengan watak, masa dan tempat peristiwa berlaku. Peristiwa yang disusun hendaklah mengikut struktur dramatik skrip panjang realisme, iaitu mengandungi bahagian permulaan, pertengahan dan akhiran. Oleh itu, skrip tersebut perlulah dirungkaikan bagi menemukan peristiwa.

PERMULAAN

Rumah Atap Genting/Siang

Watak

- Shamsuddin
- Puan Hindon
- Shamsiah

Peristiwa

- Shamsuddin ingin bertemu Encik Jamal untuk memberitahunya yang dia ingin berkahwin dengan Shamsiah, anak Encik Jamal. Namun, dia hanya dapat bertemu dengan Puan Hindon, ibu Shamsiah yang menunjukkan rasa tidak senang dengan niat Shamsuddin.

Watak

- Puan Hindon
- Encik Jamal
- Shamsiah

Peristiwa

- Selepas Shamsuddin pulang, Encik Jamal sampai di rumah. Puan Hindon memberitahu hasrat kedatangan Shamsuddin.
- Puan Hindon mencadangkan Shamsiah berkahwin dengan Jaafar. Shamsiah kecewa.

PERMULAAN

Rumah Atap Genting/Siang

Watak

- Mak Temah
- Shamsiah

Peristiwa

- Shamsiah mula bimbang terhadap ura-ura ibunya untuk menjodohkannya dengan seorang pemuda bernama Jaafar, kenalan keluarga mereka yang tinggal di bandar.
- Shamsiah mengadakan hal tersebut kepada Mak Temah. Dia menyatakan hasratnya untuk lari dari rumah. Namun, Mak Temah memujuknya untuk tidak berbuat demikian.
- Mak Temah memberikan harapan kepada Shamsiah untuk mengusahakan sesuatu supaya Shamsuddin tidak kecewa nanti.

Watak

- Mak Temah
- Pak Abu

Peristiwa

- Mak Temah menyatakan hal tersebut kepada suaminya, Pak Abu. Mereka merancang sesuatu untuk membantu. Walau bagaimanapun, Pak Abu tidak dapat memikirkannya.
- Mak Temah mencadangkan idea supaya mereka menyamar menjadi orang tua Shamsiah. Pak Abu tidak bersetuju.
- Mak Temah memujuk serta meyakinkan Pak Abu bahawa tindakan tersebut dilakukan supaya Shamsiah yang dianggap sebagai anak tidak berasa kecewa. Akhirnya, Pak Abu bersetuju.

PERTENGAHAN

Rumah Atap Genting/Siang

Watak

- Shamsuddin
- Pak Salleh
- Mak Piah
- Minah
- Kassim

Peristiwa

- Perbualan Pak Salleh dan isterinya, Mak Piah tentang anak mereka, Shamsuddin yang tidak kerap lagi pergi ke bandar. Mereka bersyukur kerana Shamsuddin dapat berkhidmat sebagai guru di kampung itu.
- Perbualan tentang hubungan Shamsuddin dengan Shamsiah, anak orang kaya yang tinggal di bandar.
- Shamsuddin pulang untuk mengesahkan hubungannya dengan Shamsiah.
- Mak Piah bercadang untuk menjodohkan Shamsuddin dengan seorang ustazah bernama Zainab tetapi tidak dipersetujui oleh Shamsuddin.
- Ibu dan bapa saudara Shamsuddin yang kebetulan sampai pada waktu itu menyokong Shamsuddin dan bersetuju menjadi wakilnya untuk meminang Shamsiah di bandar.

Watak

- Mak Temah
- Pak Abu
- Kassim
- Minah

Peristiwa

- Mak Temah dan Pak Abu yang sedang menyamar berdebar menanti kedatangan wakil Shamsuddin dari kampung.
- Pak Abu dan Mak Temah menerima kunjungan wakil Shamsuddin, iaitu Kassim dan Minah dan terus menyatakan persetujuan dengan pinangan tersebut.

Rumah Atap Genting

Watak

- Pak Abu
- Mak Temah
- Encik Jamal
- Shamsiah

Peristiwa

- Setelah ibu dan bapa saudara Shamsuddin pulang, Encik Jamal, Puan Hindon dan Shamsiah tiba di rumah mereka.
- Puan Hindon mengesan ada orang datang ke rumah dan melihat Mak Temah memakai bajunya sementara Pak Abu memakai baju Encik Jamal. Akhirnya, rahsia terbongkar.
- Puan Hindon begitu marah dan memaksa Encik Jamal ke kampung memulangkan cincin tanda.



Gambar Foto 2.8 Dialog yang diucapkan oleh pelakon berdasarkan skrip dapat menemukan peristiwa.

AKHIRAN

Rumah Atap Genting/Siang

Watak

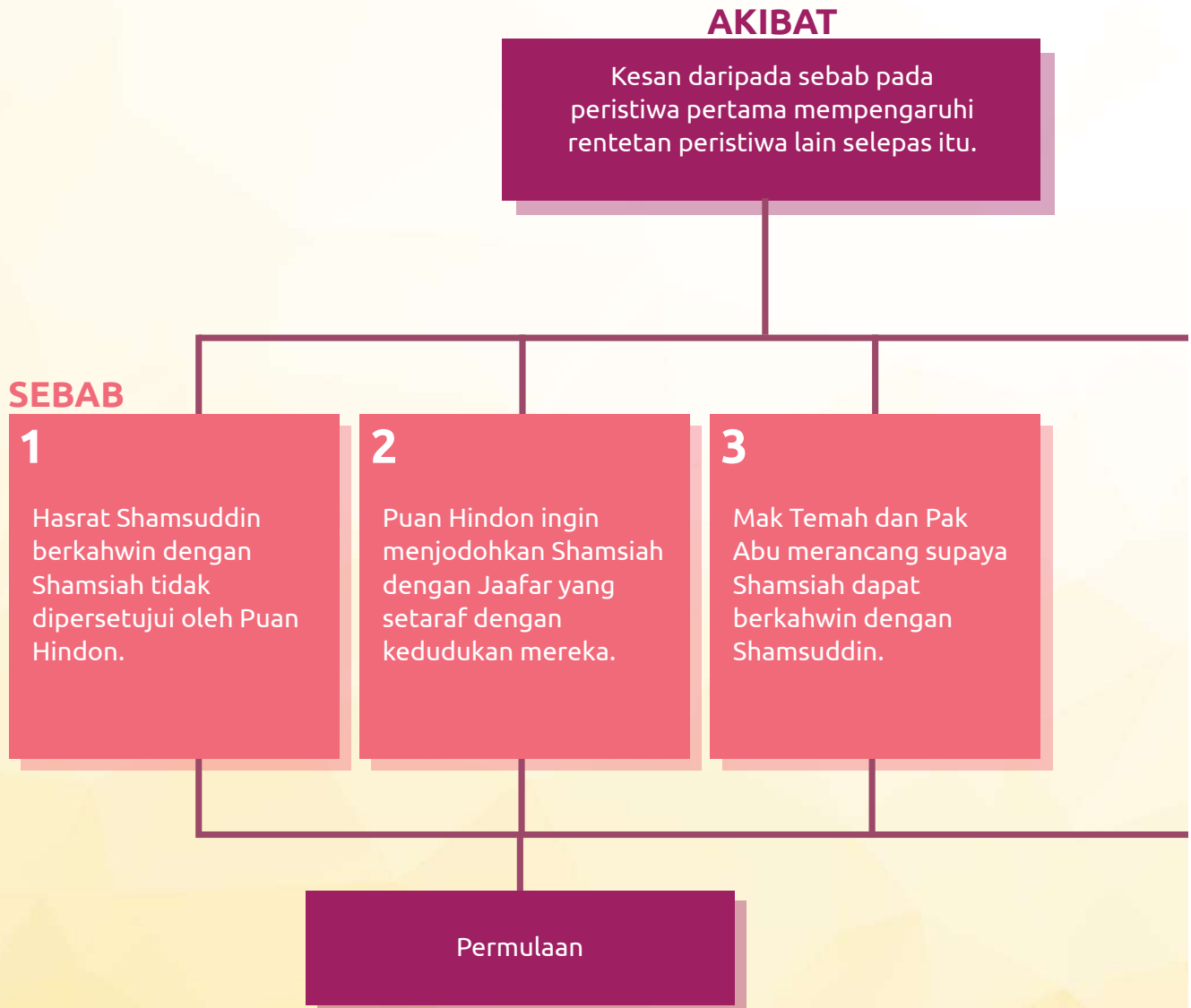
Semua watak terlibat berkumpul.

Peristiwa

- Rahsia penyamaran Pak Abu dan Mak Temah diketahui oleh Shamsuddin dan orang tuanya. Mak Piah berasa terhina dengan kejadian tersebut.
- Shamsuddin memberitahu ibunya yang ibu dan bapa Shamsiah akan datang ke kampung pada hari tersebut untuk memulangkan cincin tanda.
- Kedatangan keluarga Shamsiah ke rumah tersebut menjadikan keadaan tegang dan berlaku perselisihan faham antara Mak Piah dengan Puan Hindon.
- Puan Hindon menyindir keluarga Shamsuddin hingga menimbulkan pertengkaran dengan ibu Shamsuddin.
- Keadaan menjadi semakin tegang apabila Puan Hindon memaksa suaminya memulangkan cincin untuk memutuskan pertunangan. Encik Jamal enggan berbuat demikian dengan alasan perlu berbincang secara baik dengan bapa Shamsuddin.
- Melalui perbincangan, Encik Jamal bersetuju untuk menerima peminangan Shamsuddin.
- Perselisihan faham antara Puan Hindon dengan Mak Piah selesai apabila kedua-duanya meminta maaf. Mereka sedar dengan ego masing-masing.
- Shamsuddin diberikan syarat agar mengumpulkan wang secukupnya terlebih dahulu sebelum berkahwin dan tidak dibenarkan meminjam wang dari koperasi.

SKRIP DRAMA PANJANG REALISME

Setiap peristiwa disusun berdasarkan unsur sebab dan akibat. Sesuatu peristiwa yang berlaku sebagai penyebab akan memberikan kesan kepada peristiwa selepas itu sehinggalah pada bahagian akhir cerita.



Oleh itu, peristiwa pada peringkat permulaan boleh dijadikan sebagai faktor penyebab untuk dikaitkan dengan peristiwa lain selepas itu bagi membentuk struktur dramatik skrip. Seperti dalam bahagian permulaan skrip *Atap Genting Atap Rumbia*, matlamat Shamsuddin yang ingin berkahwin dengan Shamsiah tidak dipersetujui oleh Puan Hindon telah dijadikan peristiwa penyebab yang mengakibatkan rentetan peristiwa lain selepas itu sehinggalah matlamat Shamsuddin dan Shamsiah tercapai. Rajah 2.7 menunjukkan contoh untuk merangka cerita berdasarkan skrip *Atap Genting Atap Rumbia*.



Menulis Skrip Drama

Rajah 2.7 Langkah memerihalkan rangka cerita untuk membentuk peristiwa berunsurkan sebab dan akibat.

PENULISAN RANGKA CERITA UNTUK MENGHASILKAN SKRIP SENDIRI

Berdasarkan sinopsis yang telah ditulis, bagaimanakah untuk menghasilkan rangka cerita sendiri yang lengkap untuk sebuah skrip drama panjang realisme?

Sinopsis yang dihasilkan boleh bertemakan kekeluargaan, persahabatan, kemanusiaan, patriotisme, budaya dan alam sekitar. Selepas anda menghasilkan sinopsis tersebut, anda perlu melalui proses seperti yang ditunjukkan dalam Rajah 2.8.

SINOPSIS

Menulis tentang watak utama, matlamat watak, halangan untuk mencapai matlamat (konflik yang dihadapi) dan cara konflik tersebut dapat diselesaikan.



SENARIO

- Membina senario kepada setiap peristiwa yang berlaku.
- Menulis dengan lengkap tentang watak yang terlibat, latar tempat dan latar masa setiap peristiwa berlaku.



MENYUSUN RANGKA CERITA

Menyusun setiap peristiwa yang dibentuk dalam senario secara berstruktur berpandukan unsur sebab dan akibat yang bertepatan untuk diletakkan pada bahagian permulaan, pertengahan dan akhiran.

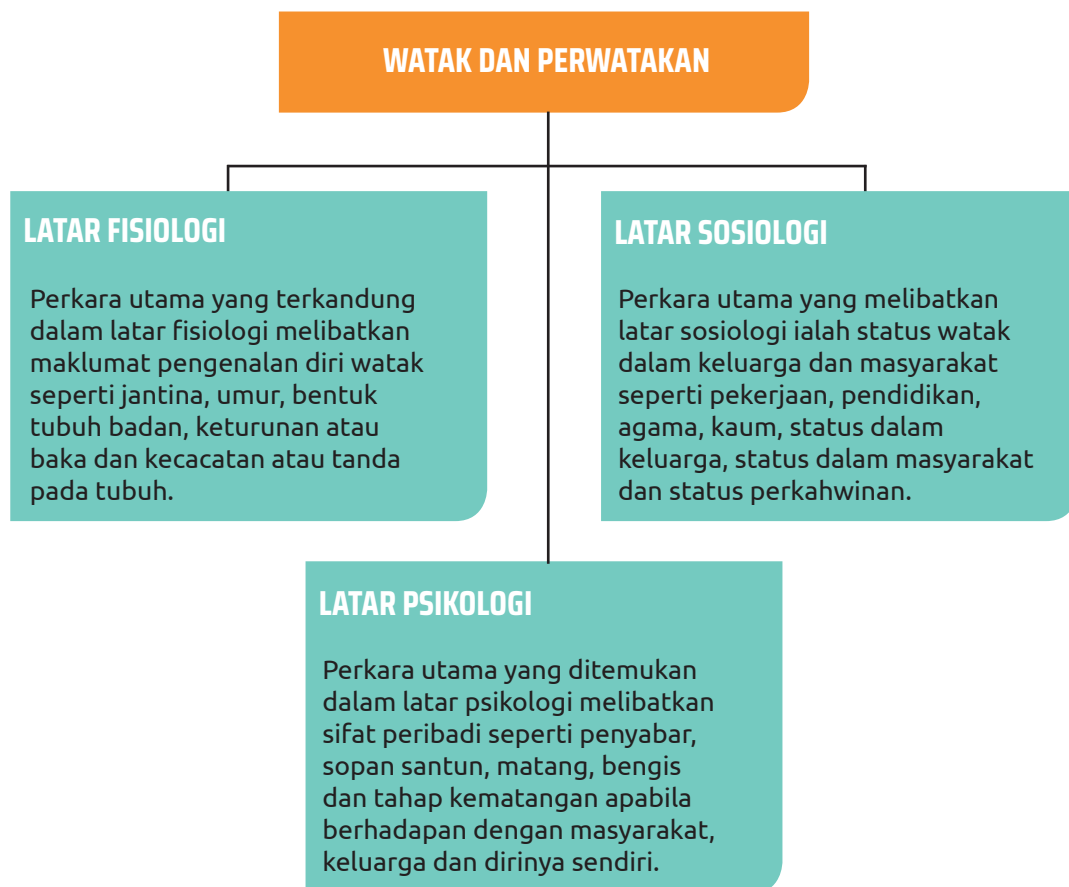
Rajah 2.8 Proses yang perlu dilalui untuk menulis rangka cerita.

PENGHURAIAN WATAK DAN PERWATAKAN DARIPADA SKRIP DRAMA PANJANG REALISME

Watak dalam skrip drama panjang realisme diciptakan oleh penulis skrip berdasarkan masyarakat yang berlatarkan situasi yang berlaku dalam kehidupan harian. Watak utama dan watak lain akan berhadapan dengan satu situasi yang kompleks, iaitu masalah dan konflik untuk diselesaikan.

Dalam skrip drama panjang realisme, watak utama terbahagi kepada watak protagonis, watak antagonis dan watak sampingan. Ketiga-tiga watak tersebut memainkan peranan penting dalam setiap peristiwa sehinggalah ke akhir cerita.

Watak dan perwatakan dalam skrip drama panjang realisme berbentuk tiga dimensi, iaitu watak digambarkan seperti manusia sebenar. Bagi menampilkan bentuk ini, penulis skrip perlu menyediakan latar belakang watak yang lengkap seperti yang ditunjukkan dalam Rajah 2.9.



Rajah 2.9 Watak dan perwatakan dalam skrip drama panjang realisme.

Rajah 2.10 menunjukkan proses menemukan latar fisiologi, latar sosiologi dan latar psikologi setiap watak dalam skrip drama panjang realisme.



Rajah 2.10 Proses menemukan latar fisiologi, sosiologi dan psikologi dalam skrip drama panjang realisme.

Kajian mendapatkan maklumat latar fisiologi, sosiologi dan psikologi watak dan perwatakan

Dalam skrip *Atap Genting Atap Rumbia*, terdapat maklumat yang menyokong latar fisiologi, sosiologi dan psikologi. Maklumat tersebut diperolehi berdasarkan kata arahan pentas dan dialog yang berhubung kait dengan watak.

Bagi menguruskan maklumat, anda perlu menyediakan satu borang untuk setiap watak yang mengandungi ciri-ciri umum latar fisiologi, sosiologi dan psikologi. Selepas itu, pembacaan skrip dilakukan dengan memerhatikan setiap ayat berbentuk maklumat tentang watak.

SEKILAS FAKTA

Fisiologi ialah kajian mengenai proses kehidupan, iaitu:

- Sistem hidup yang bertindak balas terhadap aktiviti fizikal.
- Sistem hidup yang bertindak balas terhadap keadaan persekitaran
- Cara genom (keseluruhan maklumat keturunan yang dikod dalam DNA) diterjemahkan.

A. LATAR FISILOGI

SHAMSUDDIN BIN SALLEH (Protagonis)

Jantina:	Lelaki
Umur:	24 Tahun
Bentuk Badan:	Sederhana, berwajah kakak
Kecacatan:	Tiada
Baka:	Tidak dinyatakan

PUAN HINDON (Antagonis)

Jantina:	Perempuan
Umur:	50 Tahun
Bentuk Badan:	Tidak dinyatakan
Kecacatan:	Tiada
Baka:	Tidak dinyatakan

B. LATAR SOSIOLOGI

SHAMSUDDIN BIN SALLEH (Protagonis)

Keturunan:	Melayu
Kedudukan dalam Komuniti:	Tidak dinyatakan
Pendirian Sosial:	Berprinsip
Status dalam Keluarga:	Anak tunggal
Kerjaya:	Guru
Agama:	Islam
Pendidikan:	Kolej Perguruan
Hobi:	Membaca

PUAN HINDON (Antagonis)

Keturunan:	Melayu (berasal dari kampung, tinggal di bandar)
Kedudukan dalam Komuniti:	Bergaul mesra dengan komuniti kelas menengah
Pendirian Sosial:	Tegas, pentingkan darjat
Status dalam Keluarga:	Ibu
Kerjaya:	Guru
Agama:	Islam
Pendidikan:	Tidak dinyatakan
Hobi:	Membaca



C. LATAR PSIKOLOGI

SHAMSUDDIN BIN SALLEH (Protagonis)

Peribadi:	Penyabar, penyayang dan prihatin
Tahap Moral:	Berbudi bahasa
Emosi:	Sentiasa dapat dikawal
Sikap terhadap Kehidupan:	Tidak mementingkan diri
Hubungan dengan Keluarga:	Mesra
Hubungan dengan Orang Lain:	Peramah

PUAN HINDON (Antagonis)

Peribadi:	Sombong dan dominan
Tahap Moral:	Pentingkan diri dan pangkat
Emosi:	Sentiasa tegang
Sikap terhadap Kehidupan:	Mementingkan diri
Hubungan dengan Keluarga:	Tegas, semua orang perlu mengikut kehendaknya
Hubungan dengan Orang Lain:	Memilih darjat

Rajah 2.11 Maklumat tentang watak berdasarkan latar fisiologi, sosiologi dan psikologi.

Berdasarkan Rajah 2.11, maklumat yang diperoleh menyokong latar setiap watak yang terkandung dalam petikan skrip *Atap Genting Atap Rumbia* dengan merujuk watak Shamsuddin dan Puan Hindon.



Gambar Foto 2.9
Adegan dalam skrip
teater realisme.

Selang antara sebuah kerusi lagi dari perawan itu duduk pula seorang pemuda yang kacok rupanya tetapi berpakaian sederhana sahaja, Shamsuddin.

Dia juga kelihatan resah duduk di atas kerusi itu. Sebentar-sebentar dia memandang-mandang kepada perempuan tua yang berdiri dan lama-lama dia merenung perawan muda.

Keterangan penulis skrip dalam kata arahan pentas tentang latar fisiologi watak protagonis Shamsuddin, dari sudut jantina dan paras rupa.

Sudut latar psikologi watak protagonis memperlihatkan keadaan emosi yang keresahan.

SHAMSUDDIN: Baik dan buruknya. Dari segi kerja, tempat diam, masa ini, masa depan. Kami sekarang bukan pelajar-pelajar lagi. Kami sudah sama-sama bekerja. Dan umur kami pun sudah ... sudah ... saya sudah 24 tahun dan Shamsiah sudah 20

Keterangan melalui dialog watak utama dari sudut latar fisiologi Shamsuddin dari aspek umur - 24 tahun.

Rajah 2.12

Maklumat yang diperoleh dalam skrip berhubung dengan latar fisiologi, sosiologi dan psikologi Shamsuddin dalam skrip *Atap Genting Atap Rumbia*.

HINDON: Shamsuddin! Kau nak balik terus ke kampung tempat kau nak mengajar tu kah?

SHAMSUDDIN: Ya, mak cik.

HINDON: Apa nama kampung tu rasanya?

SHAMSUDDIN: Kampung Telur Seluang.

HINDON: Kampung Telur... telur apa? Er, Telur Seluang! Bagus kampung tu, tu. Berapa batu jauhnya dari sini?

Keterangan melalui dialog watak utama dari sudut latar sosiologi Shamsuddin, iaitu pekerjaannya sebagai guru. Dia berada dalam masyarakat kampung. Melalui nama juga dapat dikaitkan dengan seorang Melayu yang beragama Islam.

SHAMSUDDIN: *(Menegur)* Oh, mak lang. Ada mak lang sini. Bila mak lang sampai?

MINAH: Baru kejut tadi. Kau dari mana Din?

SHAMSUDDIN: Saya ke rumah Osman tadi, mak lang.

Shamsuddin pergi ke meja yang ada buku-buku di atasnya. Sampai di situ dia membalik-balik buku dan menarik kerusi terus duduk, Minah berpandang-pandangan dengan Mak Piah.

MINAH: Din, marilah duduk di sini sama mak lang dan mak kau ni sekejap.

Shamsuddin memandang mereka berdua, lepas seorang, seorang, kemudian bangun perlahan-lahan dari kerusinya, menutup bukunya dan berjalan pergi duduk di meja mereka.

Keterangan penulis skrip dalam kata arahan pentas latar psikologi watak protagonis, Shamsuddin yang memperlihatkan sifat peribadinya yang menghormati orang tua, boleh mengawal emosi dan suka menyendiri.

dalam ruang bilik itu. Seorang perempuan separuh umur, berpakaian kemas dan jenis mahal. Puan Hindon, tuan rumah itu. Dia sedang berdiri resah sambil cuba mengamati dan membaiki letak alat-alat perhiasan yang di atas almari buku.

Keterangan penulis skrip dalam kata arahan pentas tentang latar fisiologi watak antagonis dari sudut umur, dan latar psikologi, iaitu penampilan diri dengan cara berpakaian yang menunjukkan status.

Keterangan melalui dialog kata arahan pentas tentang latar psikologi watak seorang dominan dalam keluarga dan orang lain.

SHAMSUDDIN: Kebenaran mahu, er, mengambil ... er, meminta ... er saya mahu meminta kebenaran mahu ber... berumahtangga dengan Shamsiah. (*Duduk*).

HINDON: Sudah. Tak payahlah. Jumpa dengan aku dah cukup.

SHAMSIAH: Mak!

HINDON: Kau diam!

SHAMSUDDIN: Tapi bagaimana ... bagaimana bapa Shamsiah?

Keterangan melalui dialog kata arahan pentas tentang latar sosiologi seorang isteri dan sebagai ibu kepada seorang anak.



Pada pendapat anda, mengapakah proses menganalisis amat penting untuk menemukan latar belakang watak?

Rajah 2.13 Maklumat yang diperoleh dalam skrip berhubung dengan latar fisiologi, sosiologi dan psikologi Puan Hindon dalam skrip *Atap Genting Atap Rumbia*.

HINDON: Petang ini kan kita pergi ke rumah Encik Hizam?

JAMAL: Rumah Encik Hizam? Eh, aku tak ingat ada nak pergi ke sini.

HINDON: Awak tu apa yang awak ingat. Lekaslah pergi masuk ke dalam, mandi, semua.

JAMAL: Eh, rumah Encik Hizam? Apa pulak nak dibuat ke rumah dia petang ini? Jemputannya kan hujung minggu ini?

HINDON: Yalah. Kita saja pergi ke rumahnya dulu.

Keterangan melalui dialog kata arahan pentas tentang latar sosiologi seorang yang rapat dengan masyarakat sekeliling.

Keterangan melalui dialog kata arahan pentas tentang latar psikologi watak seorang yang dominan dengan suaminya.

PAK SALLEH: Benarlah kata encik tu. Kalau tidak pun anak kita bersatu apa pulalah salahnya kita saja bersaudara. Ada juga untungnya kita.

HINDON: Awak balikkan saja cincin tu sudah! Apa yang nak berkasih-kasih lagi.

Keterangan melalui dialog kata arahan pentas tentang latar psikologi watak seorang dominan, angkuh dan sombong dengan mereka yang tidak sama status.

Anda pastinya dapat merungkaikan watak dalam skrip bagi menemukan petunjuk dalam menghuraikan perihal latar watak dan perwatakan. Oleh itu, setiap pembacaan perlulah dibuat dengan teliti berpandukan kemahiran mencerakinkan latar fisiologi, sosiologi dan psikologi watak.

PENJANAAN IDEA UNTUK MEMBINA WATAK DAN PERWATAKAN

Semasa anda mencari idea untuk mewujudkan watak yang bertepatan dengan ciri-ciri teater realisme, anda perlu memastikan watak tersebut berbentuk tiga dimensi, menyamai kehidupan yang sebenar atau *verisimilitude*. Bagi menggambarkan kembali watak secara lebih tepat, anda hendaklah melakukan beberapa siri latihan berdasarkan model watak yang rapat dengan anda.

Jadual 2.1 Latihan idea membina watak berdasarkan diri sendiri.

Soalan	Jawapan secara dialog / lisan atau tulisan
Siapakah kamu dan berapakah umur kamu?	Nama saya Farik, umur 17 tahun.
Kamu berasal dari mana?	Dari Sarawak.
Adakah kamu mempunyai keluarga?	Ya, saya anak yang kedua daripada lima orang adik-beradik.
Mengapakah kamu berada di sini?	Tentulah hajat saya ke sekolah seni ini untuk mengembangkan bakat dalam bidang teater.
Apakah cabaran kamu?	Saya mempunyai perasaan malu yang tinggi apabila berada di atas pentas.
Apakah hobi kamu?	Membaca skrip drama.

Model yang paling dekat adalah dengan menyoal diri kita sendiri. Anda boleh memulakan latihan idea membina watak berdasarkan diri sendiri dengan menjawab soalan dalam bentuk dialog berdasarkan Jadual 2.1.

	Aspek latar watak yang berkaitan
	Fisiologi (jantina dan umur)
	Sosiologi (asal)
	Sosiologi (status sosial dalam keluarga)
	Sosiologi: Pendidikan Fisiologi: Penampilan diri (yakin) Psikologi (teruja)
	Psikologi.
	Sosiologi.

Jawapan yang ditunjukkan memperlihatkan ketiga-tiga aspek watak lengkap serta menyatakan juga matlamat watak (datang ke sekolah seni untuk mengembangkan bakat dalam bidang teater) dan halangannya untuk mencapai matlamat adalah dengan mengatasi perasaan malu yang tinggi.



Bina satu sinopsis yang mempunyai unsur dramatik berdasarkan kaedah soalan model diri sendiri. Panjang sinopsis adalah antara 100 hingga 150 patah perkataan.

Model orang yang paling rapat dengan anda

Setelah anda melakukan penyelidikan secara menyoal diri, anda perlu menjadikan rakan sebaya pula sebagai model. Anda hendaklah memilih sekurang-kurangnya tiga orang rakan sebaya yang berbeza dari segi jantina, keturunan dan berlainan negeri. Temu ramah dijalankan bagi setiap orang daripada mereka dalam waktu yang berbeza berpandukan soalan seperti yang berikut:

- **Siapakah nama kamu dan berapakah umur kamu?**
- **Kamu berasal dari mana?**
- **Adakah kamu mempunyai keluarga?**
- **Apakah kedudukan kamu dalam keluarga?**
- **Mengapakah kamu berada di sini?**
- **Apakah hobi kamu?**
- **Apakah kelebihan kamu?**
- **Apakah kelemahan kamu?**
- **Apakah matlamat kamu di sini?**
- **Apakah cabaran kamu di sini?**
- **Bagaimanakah kamu mengatasi cabaran tersebut?**

Melalui kaedah ini, anda sebagai penyelidik akan menemukan jawapan yang berbeza pada setiap responden disebabkan oleh latar belakang yang berbeza, cita rasa yang berbeza dan perspektif yang berbeza. Anda perlu meneliti setiap jawapan daripada responden kerana terdapat data untuk dikumpulkan bagi memperoleh ciri-ciri tiga dimensi berasaskan aspek fisiologi, sosiologi dan psikologi.

Langkah seterusnya melibatkan pemerhatian kepada seseorang yang rapat dengan anda. Anda boleh memilih sesiapa sahaja sama ada kawan baik, jiran-tetangga, adik-beradik mahupun ibu bapa anda. Pada kali ini, anda harus menggunakan imaginasi bagi menggambarkan tokoh tersebut dengan merujuk arahan seperti yang berikut:

- **Fikirkan perihal individu yang anda kenali dan sukai. Secara bertulis, terangkan aspek fisiologinya dari aspek fizikal berhubung dengan individu tersebut. Gunakan lima deria bagi menggambarkan bentuk tubuh badan, suara, baju yang dipakai dan cara berjalan. Contohnya: Tangan yang kasar, berbadan gempal, bersuara halus, berjalan laju, gemar makan durian dan bau badan yang kurang menyenangkan.**
- **Sediakan borang yang mengandungi ciri-ciri latar fisiologi, sosiologi dan psikologi seperti yang telah anda gunakan dalam pembacaan skrip bagi mencari maklumat latar watak sebelum ini. Catatkannya dengan menyatakan seberapa banyak maklumat yang anda ketahui berhubung dengan profil watak yang dipilih.**

BABAK, ADEGAN, LATAR MASA DAN LATAR TEMPAT

A. Babak

Penceritaan dalam skrip drama panjang realisme ditentukan mengikut babak. Babak ialah bahagian utama yang menentukan peringkat perkembangan cerita. Secara asasnya, skrip mengandungi tiga babak. Setiap satu babak mengandungi pecahan peristiwa yang dikenali sebagai adegan. Pecahan adegan akan menentukan kedudukan bilangan babak mengikut struktur pembinaan cerita. Babak pertama ialah bahagian permulaan, babak kedua ialah bahagian pertengahan dan babak ketiga ialah bahagian akhiran.

B. Adegan

Adegan ialah bahagian kecil dalam babak yang boleh ditakrifkan sebagai peristiwa dramatik yang berlaku berlatarkan masa dan tempat yang sama dengan aksi watak. Sekiranya berlaku perubahan aksi, tempat dan masa, adegan lain akan terbentuk. Pada asasnya, jumlah minimum dalam satu babak ialah sekurang-kurangnya mempunyai satu adegan.

C. Latar Masa dan Latar Tempat

Latar masa dan latar tempat dalam skrip merujuk tempat berlakunya aksi sesuatu peristiwa dalam adegan. Kepentingannya adalah untuk menetapkan persekitaran yang akan mempengaruhi perlakuan watak dalam sesuatu peristiwa. Kedua-dua latar ini berlangsung secara bergandingan dengan aksi bagi menunjukkan kejadian yang sedang berlaku. Namun begitu, kedua-duanya mempunyai fungsi yang berbeza.

Fungsi latar masa dalam skrip adalah untuk menunjukkan masa sebenar aksi berlaku. Contohnya, waktu yang ditunjukkan oleh jam atau peredaran hari seperti siang dan malam, manakala zaman pula merujuk tarikh dan tahun peristiwa berlaku (Rajah 2.13).



Rajah 2.14 Fungsi latar masa dalam skrip.

Latar tempat pula menunjukkan lokasi peristiwa berlaku. Pada peringkat awal perkembangan drama realisme, latar tempat yang digambarkan adalah secara tertutup, iaitu melibatkan peristiwa yang berlaku di dalam rumah seperti di ruang tamu, di bahagian dapur dan di bilik tidur. Kemudian, drama realisme mula menampilkan latar tempat yang lebih terbuka seperti di restoran, di dalam bangunan, di pinggir jalan atau di bahagian hadapan kedai. Lokasi secara umum pula melibatkan tempat seperti nama negeri, nama bandar dan nama kampung. Berdasarkan skrip karya Kala Dewata, *Atap Genting Atap Rumbia*, peristiwa berlaku berlatarkan bandar dan di Kampung Sungai Seluang. Rajah 2.14 menunjukkan latar umum dan latar khusus dalam skrip drama panjang realisme.



Rajah 2.15 Latar tempat umum dan khusus dalam skrip drama panjang realisme.



Gambar Foto 2.10 Contoh latar tempat (khusus) dalam persembahan teater realisme.

PECAHAN ADEGAN DARIPADA SKRIP DRAMA PANJANG REALISME

Skrrip merangkumi tiga kesatuan, iaitu aksi yang menjelaskan peristiwa berlaku, berlangsung pada waktu sebenar dan di tempat yang sebenar.

Contohnya, dalam skrip *Atap Genting Atap Rumbia*.

Babak 2 Adegan 1

- Lokasi umum: Kampung Sungai Seluang
- Lokasi khusus: Ruang tamu rumah beratap rumbia
- Latar masa: 12:00 tengah hari hingga 2:00 petang pada tahun 1960-an.

SEKILAS FAKTA

Teori klasik daripada Aristotle, iaitu *Three Unities* melibatkan penentuan peraturan peristiwa dalam sesebuah drama.

Kesatuan aksi melibatkan aksi untuk menjelaskan peristiwa berlaku.

MASA

Masa peredaran hari : Tengah hari

Masa peristiwa berlaku : Tahun 1965



LATAR TEMPAT

- Lokasi umum: Kampung Sungai Seluang.
- Lokasi khusus: Ruang tamu rumah papan beratap rumbia.

AKSI

- Peristiwa berlaku di rumah atap rumbia di Kampung Sungai Seluang.
- Berlaku pada waktu tengah hari.

Rajah 2.16 Adegan, latar masa dan latar tempat dalam skrip *Atap Genting, Atap Rumbia*.



Pilih satu daripada persembahan teater realisme. Lakarkan jadual yang menunjukkan latar masa dan latar tempat dalam setiap adegan teater tersebut.

Setelah selesai, buat pembentangan dengan menerangkan cara anda memperoleh maklumat dalam teater yang ditonton beserta bukti untuk menyokong hujah anda.

Terdapat dua keadaan untuk menentukan latar masa dan latar tempat dalam sesuatu adegan.

- Ditentukan melalui kata arahan pentas oleh penulis skrip.
- Ditentukan melalui ucapan dialog.

Anda boleh meneliti secara lebih dekat berhubung dengan perkara tersebut dengan merujuk Rajah 2.16.

Latar tempat yang dinyatakan melalui kata arahan pentas.

II

DI BAWAH ATAP GENTING

LATAR: Di dalam blik tetamu. Segala alat perkakas serupa dengan dahulu. Kelihatan dua orang sedang bermenung-menung, Mak Temah dan Pak Abu.

Waktu Siang.

MAK TEMAH: Kata suratnya dulu, hari apa dia orang nak sampai?

PAK ABU: Hari Selasa.

MAK TEMAH: Hari ini hari Isnin.

PAK ABU: Yalah. Tapi kan kita dah suruh Shamsiah tulis surat minta datang hari ini. Kerana hari ini semua orang tak ada di rumah. Bolehlah saja menunggu dia orang datang.

MAK TEMAH: Kalau dia orang tak datang?

PAK ABU: Itulah yang aku takutkan. Kalau-kalau dia orang tak menerima surat kita itu jadi dia datang juga besok. Apa jadi? Esok mak encik tetap ada di rumah. Kalau dialah yang menerima orang-orang yang datang tu, habislah. Dihalaunya tegak-tegak saja agaknya.

Latar masa yang dinyatakan melalui kata arahan pentas.

Latar masa yang dinyatakan melalui ucapan dialog.

Rajah 2.17 Latar masa dan latar tempat dalam skrip drama panjang realisme.

PECAHAN BABAK DARIPADA SKRIP DRAMA PANJANG REALISME

Drama *Atap Genting Atap Rumbia* dikenali sebagai drama tiga babak. Perkara ini bermaksud babak pertama mengandungi satu adegan, babak kedua mengandungi dua adegan dan babak ketiga mengandungi satu adegan.

BABAK PERTAMA DI BAWAH ATAP GENTING

LATAR: Dalam bilik tetamu sebuah rumah batu. Perkakas di dalam bilik itu kelihatan lengkap sesuai dengan taraf rumahnya. Kerusi mejanya jenis baharu, moden, berkusyen tebal, beralas kain corak mahal. Warna kain kusyen itu berpasang pula dengan kain langsir jendela cermin yang terbuka luas; juga dengan warna tikar permaidani yang terbentang di lantai. Di satu sudut nampak sebuah radiogram tersergam indah. Di sudut lain pula sebuah almari cermin yang dipenuhi oleh buku-buku. Di atas almari itu ada patung-patung daripada kayu yang dipahat halus dan juga alat-alat daripada kaca yang menarik. Dekat almari itu juga, berhampiran dengan sebuah kerusi, ada sebuah lampu tinggi bertiang kayu yang panjang bulat dan berukir.

Di dinding hanya kelihatan dua buah gambar besar berbingkai, lukisan tangan. Gambar-gambar lain tidak ada.

Waktu, tengah hari.

BABAK KEDUA

I

DI BAWAH ATAP RUMBIA

LATAR: Di ruang tengah sebuah rumah papan sederhana yang beratapkan rumbia. Alat perkakas rumah terdiri daripada beberapa buah kerusi rotan tinggi dengan sebuah meja rotannya sekali. Di tepi dinding ada sebuah meja yang ada juga beberapa buah buku di atasnya, juga sebuah radio kecil. Pada dindingnya banyak bersangkutan gambar-gambar foto orang beramai-ramai ataupun berseorangan, berbingkai dan bercermin. Ada sebuah lampu besar tergantung dari atas, lampu gas.

Pada sebuah kerusi rotan itu duduk seorang lelaki, Pak Salleh, yang sudah agak baya umurnya, sedang menggosok-gosok cermin matanya dan kemudian meletakkannya lalu cuba membaca sebuah kitab. Dia ialah bapa Shamsuddin.

Di sebelah hujung bilik itu nampak pula seorang perempuan separuh umur, Mak Piah, ibu Shamsuddin. Dia duduk di atas tikar sahaja, sedang menjahit menampal kain. Tidak berapa lama antaranya dia mengambil kain jahitan dan segala alat-alatnya dan berdiri lalu pergi pada Pak Salleh. Dia duduk di kerusi rotan dekat Pak Salleh.

Masa, tengah hari.

MAK PIAH: Untung benarlah Din dapat mengajar dekat kampung kita ini.

PAK SALLEH: Ya, syukur. *(Meletakkan kitabnya)* Ini sekarang ini, mana dia agaknya?

II

DI BAWAH ATAP GENTING

LATAR: Di dalam bilik tetamu. Segala alat perkakas serupa dengan dahulu. Kelihatan dua orang sedang bermenung - menung, Mak Temah dan Pak Abu.

Waktu Siang.

MAK TEMAH: Kata suratnya dulu, hari apa dia orang nak sampai?

PAK ABU: Hari Selasa.

MAK TEMAH: Hari ini hari Isnin.

PAK ABU: Yalah. Tapi kan kita dah suruh Shamsiah tulis surat minta datang hari ini. Kerana hari ini semua orang tak ada di rumah. Bolehlah saja menunggu dia orang datang.

MAK TEMAH: Kalau dia orang tak datang?

PAK ABU: Itulah yang aku takutkan. Kalau-kalau dia orang tak menerima surat kita itu jadi dia datang juga besok. Apa jadi? Esok mak encik tetap ada di rumah. Kalau dialah yang menerima orang-orang yang datang tu, habislah. Dihalaunya tegak-tegak saja agaknya.

MAK TEMAH: Apa kata Shamsiah?

PAK ABU: Dia dah tulis surat itu, katanya.

BABAK KETIGA

DI BAWAH ATAP RUMBIA

LATAR: Sebagai yang dilihat pada rumah atap rumbia yang dahulu juga.

Waktu tengah hari.

Kelihatan Shamsuddin sedang duduk termenung di meja yang terdapat buku-buku. Di tangannya ada sehelai surat. Dia kemudian meramas surat itu lalu menangkupkan mukanya pada meja. Masuk ibunya Mak Piah. Ibu itu memandang kehairanan pada laku anaknya.

MAK PIAH: Eh, kenapa pula kau ni Din? Kau risau? Apa lagi yang kau risaukan. Hendakkan orang, orang dah ditanya dan dah pun diterima!

SHAMSUDDIN: Mak, Din baru saja menerima surat Shamsiah.

MAK PIAH: Oh,apa halnya pulak? Sakitkah emak bapanya? Baik-baik betul orang tu, kata mak lang kau.

SHAMSUDDIN: Dia dia orang tak sakit, mak.

MAK PIAH: Itu, apa pulak yang kaurisaukan?

SHAMSUDDIN: Er, mak. Yang menerima pak lang dan mak lang hari tu bukannya emak dan bapa Shamsiah tapi cuma orang gajinya, Mak Temah dan Pak Abu.

Pecahan babak dalam drama berbentuk urutan seiringan dengan perkembangan plot seperti yang ditunjukkan di bawah.

Babak 1

Huraian

- Bahagian ini sebagai eksposisi untuk mengenalkan watak protagonis, Shamsuddin yang berhadapan dengan watak antogonis, Puan Hindon. Matlamat utama watak protagonis adalah untuk berkahwin dengan anak watak antagonis. Watak antagonis tidak menyenangi watak protagonis yang tidak setaraf dengan darjatnya.
- Pada bahagian akhir babak ini menimbulkan persoalan. Adakah watak protagonis berjaya mencapai matlamatnya?



Gambar Foto 2.11

Adegan pada bahagian eksposisi apabila watak Shamsuddin bertemu dengan Puan Hindon untuk menyatakan hasratnya memilih Shamsiah sebagai pasangan hidup.

Babak 2

Huraian

- Bahagian ini dikenali sebagai aksi menaik yang menggambarkan watak protagonis berusaha mencapai matlamatnya.
- Watak protagonis dibantu oleh watak sampingan dalam usaha mencapai matlamatnya. Shamsiah terpaksa menggunakan perkhidmatan pembantu rumah serta bapa dan ibu saudaranya untuk mencapai matlamatnya.
- Bahagian ini juga akan menyebabkan komplikasi terhadap watak protagonis yang menunjukkan tanda gagal dalam mencapai matlamat. Babak ini ditunjukkan apabila watak antagonis berhasrat memulangkan cincin pertunangannya semula yang telah diserahkan kepada anaknya.



Gambar Foto 2.12

Aksi Shamsuddin yang merasakan hasratnya tidak tercapai kerana keluarga Shamsiah akan datang untuk mengembalikan cincin.

Babak 3

Huraian

- Bahagian ini membawa urutan peristiwa daripada konflik kepada satu titik paling tegang (klimaks) dan menantikan persoalan dramatik terjawab. Persoalannya, adakah watak protagonis berjaya mencapai matlamatnya?
- Titik ketegangan berlaku semasa watak sampingan, Encik Jamal menghalang tindakan watak antagonis, iaitu isterinya memulangkan cincin pertunangan tersebut dengan bersetuju pada peminangan watak protagonis, Shamsuddin.
- Kesan daripada ketegangan ini ialah kedua-dua pihak berdamai di samping memberikan nasihat kepada watak protagonis untuk menyediakan segala bentuk persiapan sebelum berumah tangga.



Gambar Foto 2.13

Surat Shamsiah yang menyatakan, kedatangan Mak Lang dan Pak Lang disambut oleh Pak Abu dan Mak Temah telah menimbulkan ketegangan dipihak keluarga Shamsudin.

RANGKA BABAK, ADEGAN, LATAR MASA DAN LATAR TEMPAT SKRIP DRAMA PANJANG REALISME

Adegan ialah bahagian dalam skrip yang dibina dalam satu situasi atau melalui susunan unit kecil dalam dialog setiap watak. Unit ini dikenali sebagai pecahan adegan.

Pecahan adegan merupakan unit aksi kecil dalam adegan. Untuk menemukan pecahan adegan, pengkaji harus melakarkan pemetaan bagi memerihalkan sesuatu pecahan adegan dalam sesuatu adegan. Terdapat dua jenis pecahan adegan yang setiap satunya terkandung dalam sesuatu adegan. Rajah 2.17 menunjukkan jenis pecahan adegan dalam adegan.



Rajah 2.18 Jenis pecahan adegan dalam adegan.

Jenis Pecahan Adegan

A. Peralihan Situasi dan Tajuk Perbualan

Pecahan adegan jenis ini didapati mendominasi keseluruhan pecahan adegan dalam setiap adegan. Setiap pecahan adegan biasanya mempunyai lima hingga enam baris pengucapan dialog watak dan kata arahan pentas oleh penulis skrip. Pecahan adegan dapat dikenal pasti berdasarkan perubahan isu yang berlaku semasa perbualan watak. Kesan daripada aksi ini akan turut mengubah matlamat utama watak ketika itu atau berlaku perubahan emosi sebagai motivasi perkembangan jalan cerita.



Gambar Foto 2.14
Adegan dalam skrip
teater realisme.

DIALOG / KATA ARAHAN PENTAS

Masa, tengah hari.

MAK PIAH: Untung benarlah Din dapat mengajar dekat kampung kita ini.

PAK SALLEH: Ya, syukur. (*Meletakkan kitabnya*) Ini sekarang ini, mana dia agaknya?

MAK PIAH: Entahlah. Kalau tak pergi ke rumah Ismail, ke rumah Osman. Ke mana lagi, berbual-bual. Situlah dia tu.

PAK SALLEH: Cutinya berapa lama lagi agaknya?

MAK PIAH: Entahlah. Adalah dua minggu lagi kalau tak salah.

PAK SALLEH: Nampak aku, ni jam tak ada pulak dia pergi-pergi lagi ke bandar. Dulu kalau cuti aje, tak ada lain berulang ke bandarlah kerjanya. Sekarang pulak, dah habis mengaji, dah cuti panjang, aku tengok dia duduk aje di rumah. Risau pulak aku.

MAK PIAH: Mula-mula dia balik dulu, kan ke bandar juga kerjanya? Inilah baru, seminggu ni saja yang tidak.

PAK SALLEH: Apa terkenanya agaknya?

MAK PIAH: Entahlah. Tak tahu aku. (*Dia membelek-belek kain yang ditampalnya*) Hari ini tadi, ada Si Nah, mak langnya bercakap.

PAK SALLEH: (*Meletakkan kitabnya*) Hah, apa pulak kata mak langnya?

MAK PIAH: Hai, itulah, fasal Si Din selalu berulang-alik saja ke pekan tu.

PAK SALLEH: Yalah. Apa halnya?

MAK PIAH: Apa lagi. Adalah yang diulangkannya di situ!

KETERANGAN PERISTIWA

Perbualan ayah dan ibu Shamsuddin yang bersyukur anak mereka bertugas sebagai guru di kampung tersebut.

Ibu bapa Shamsuddin bertanyakan keberadaan anak mereka.

Ibu bapa Shamsuddin hairan dengan sikap anak mereka yang tidak lagi kerap ke bandar seperti sebelum ini.

Ibu bapa Shamsuddin merasakan perubahan berlaku kepada anak mereka.

Rajah 2.19 Pecahan adegan berpandukan perubahan tajuk perbualan.

B. Watak Masuk dan Watak Keluar

Pecahan adegan jenis ini berfungsi untuk mengubah *mood* semasa sesuatu isu sedang dibincangkan ataupun aktiviti sedang berlangsung. Contohnya, guru sedang berbincang dengan muridnya tentang sesuatu perkara di dalam kelas apabila secara tiba-tiba pengetua sekolah muncul. Ketika ini *mood* akan berubah, mungkin daripada aktif bertukar menjadi pasif.

Dalam drama *Atap Genting Atap Rumbia*, situasi ini ditunjukkan semasa watak protagonis termenung dan kecewa apabila menerima surat daripada tunangnya. Ibunya yang tiba-tiba menghampirinya menyebabkan *mood* kesedihan bertukar kepada ketegangan. Rajah 2.19 menunjukkan contoh pecahan adegan jenis ini pada adegan yang terakhir, iaitu babak ketiga.

DIALOG / KATA ARAHAN PENTAS

KETERANGAN PERISTIWA

LATAR: Sebagai yang dilihat pada rumah atap rumbia yang dahulu juga.

Waktu tengah hari.

Kelihatan Shamsuddin sedang duduk termenung di meja yang terdapat buku-buku. Di tangannya ada sehelai surat. Dia kemudian meramas surat itu lalu menangkupkan mukanya pada meja. Masuk ibunya Mak Pia. Ibu itu memandang kehairanan pada laku anaknya.

Arahan pentas -
mood kecewa

-Shamsuddin membaca surat dan merenyukkannya.

MAK PIAH: Eh, kenapa pula kau ni Din? Kau risau? Apa lagi yang kau risaukan. Hendakkan orang, orang dah ditanya dan dah pun diterima!

SHAMSUDDIN: Mak, Din baru saja menerima surat Shamsiah.

MAK PIAH: Oh, apa halnya pulak? Sakitkah emak bapanya? Baik-baik betul orang tu, kata mak lang kau.

SHAMSUDDIN: Dia ... dia orang tak sakit, mak.

MAK PIAH: Itu, apa pulak yang kaurisaukan?

Watak ibu Shamsuddin masuk ke bilik anaknya untuk bertanya tentang surat.

SHAMSUDDIN: Er, mak. Yang menerima pak lang dan mak lang hari tu bukannya emak dan bapa Shamsiah tapi cuma orang gajinya, Mak Temah dan Pak Abu.

MAK PIAH: Eh ... wah! Jadi orang gajinya sajalah yang menerima hantaran kita dan yang menyambut pak lang dan mak lang kau dulu, begitu?

Mood bertukar daripada sedih menjadi tegang apabila Shamsuddin menceritakan isi surat tersebut.

Rajah 2.20 Contoh pecahan adegan jenis ini pada adegan yang terakhir, iaitu babak ketiga *Atap Genting Atap Rumbia*.

Berpandukan contoh di atas, anda telah dapat mengenali fungsi pecahan adegan yang digunakan untuk menjadikan adegan tidak mendatar. Setiap pecahan adegan yang disusun sentiasa akan mengubah keputusan watak protagonis mencapai matlamatnya bagi menghasilkan pembentukan peristiwa dramatik.

Penulis skrip drama boleh diumpamakan seperti seorang arkitek. Penulis memerlukan perancangan untuk merangka suatu gambaran yang menyerupai keadaan sebenar. Di samping itu, setiap susunan babak dan adegan perlu berbentuk dramatik seiring dengan peristiwa yang berlatarkan masa dan tempat yang telah ditentukan.

Bagi merangka setiap aspek ini, penulis hendaklah bersedia dengan sinopsis yang telah dibuat sebelum ini. Melalui sinopsis tersebut, penulis menggunakan imaginasi untuk melakarkan perkembangan cerita berdasarkan peristiwa yang telah dicadangkan. Setiap peristiwa akan membentuk adegan untuk dipadankan dengan babak mengikut struktur dramatik.

BABAK 1 /ADEGAN 1

Latar Masa: Tengah hari

Latar Tempat: Rumah beratapkan genting di bandar.

Keterangan Peristiwa:

- Shamsuddin ingin bertemu Encik Jamal untuk menyatakan keinginannya untuk berkahwin dengan Shamsiah, anak Encik Jamal.
- Puan Hindon, ibu Shamsiah tidak merestui dan mahu menjodohkan Shamsiah dengan orang yang setaraf dengan mereka.
- Shamsiah meminta bantuan daripada pembantu rumah yang membesarkannya dan mencari jalan supaya tidak menghampakan Shamsuddin.

BABAK 2 /ADEGAN 1

Latar Masa: Tengah hari

Latar Tempat: Rumah beratapkan rumbia di Kampung Sungai Seluang.

Keterangan Peristiwa:

- Perbincangan keluarga tentang perhubungan Shamsuddin dengan Shamsiah.
- Mak Piah kurang bersetuju dengan pilihan Shamsuddin dan mahu menjodohkannya dengan Zainab, seorang ustazah.
- Ibu dan bapa saudara Shamsuddin secara sukarelanya ingin membantu Shamsuddin untuk menjadi wakil meminang Shamsiah di bandar.

BABAK 2 / ADEGAN 2

Latar Masa: Siang

Latar Tempat: Rumah beratapkan genting di bandar.

Keterangan Peristiwa:

- Orang gaji yang menyamar menjadi ibu dan bapa Shamsiah menerima pinangan daripada ibu dan bapa saudara Shamsuddin.
- Rahsia terbongkar apabila Encik Jamal dan Puan Hindon pulang.
- Puan Hindon mahu menghantar kembali cincin pertunangan.

BABAK 3 / ADEGAN 1

Latar Masa: Tengah hari

Latar Tempat: Rumah beratapkan rumbia di Kampung Sungai Seluang.

Keterangan Peristiwa:

- Kedua-dua pihak bersemuka dan keadaan menjadi tegang.
- Ketua keluarga membuat perundingan dan bersetuju supaya Shamsuddin berkahwin dengan Shamsiah.
- Pesanan mereka kepada Shamsuddin agar dia membuat persediaan terlebih dahulu sebelum melangsungkan perkahwinan.



Gambar Foto 2.15 Adegan dalam skrip teater realisme.

Anda boleh merangka adegan latar masa dan latar tempat mengikut babak seperti yang ditunjukkan dalam Rajah 2.20.

CARA MERANGKA BABAK

1. Tentukan setiap bahagian babak yang disusun mengikut struktur dramatik - Permulaan, Pertengahan dan Akhiran.
2. Babak pertama sebagai eksposisi untuk mengenalkan watak protagonis berhadapan dengan konflik.
3. Dalam babak kedua, watak protagonis berhadapan dengan konflik dan berusaha mengatasinya serta dibantu oleh watak lain.
4. Dalam babak ketiga, berlaku ketegangan dan konflik secara bersemuka sehingga menemukan satu titik (klimaks). Konflik berakhir bersama-sama dengan jalan penyelesaian yang menggembirakan.

CARA MERANGKA ADEGAN, LATAR MASA DAN LATAR TEMPAT

1. Tetapkan latar masa dan latar tempat mengikut susunan adegan dalam babak.
2. Rangka peristiwa dalam bentuk pecahan adegan bagi menjadikan perjalanan cerita tidak mendatar.
3. Pastikan setiap pecahan adegan dalam adegan menunjukkan keselarasan dengan watak protagonis yang ingin mencapai matlamat tetapi dihalang oleh konflik.
4. Letakkan setiap adegan yang dirangka pada bahagian babak yang bertepatan mengikut susunan struktur dramatik.

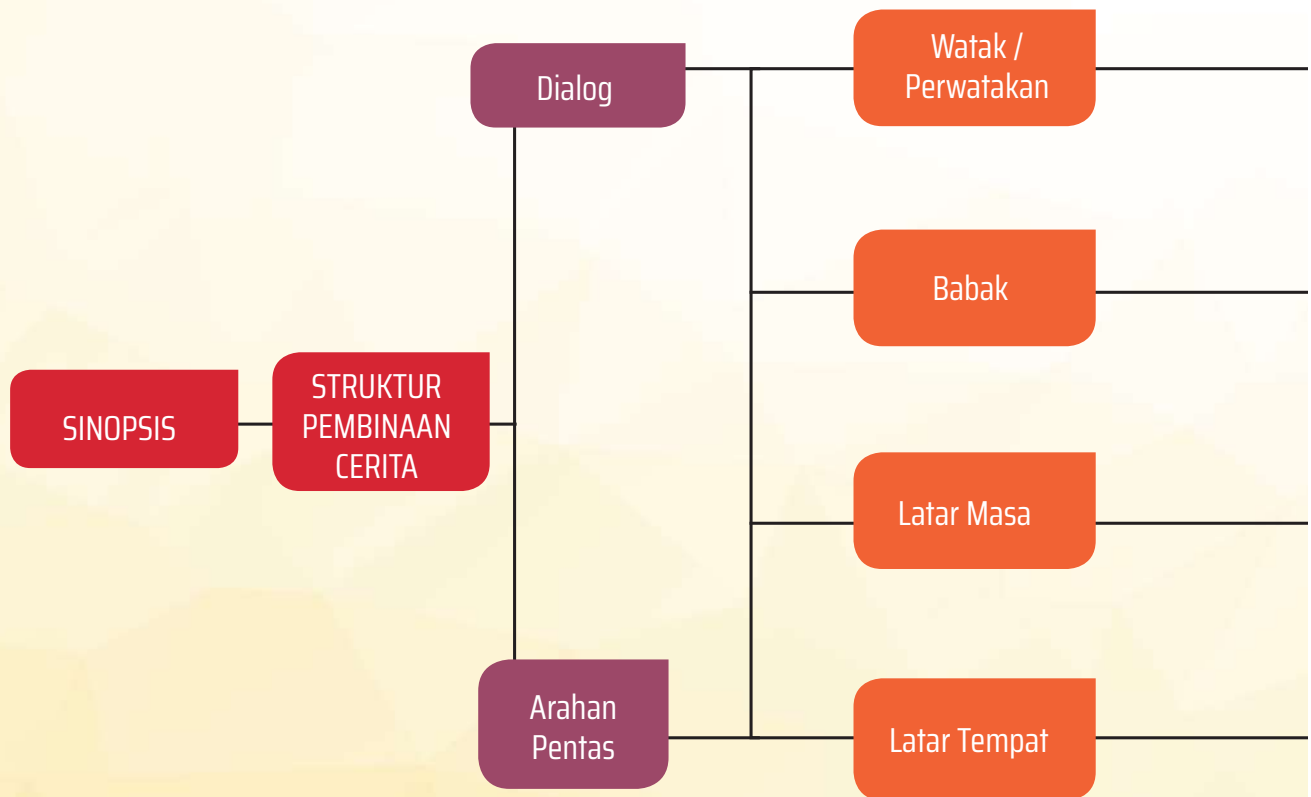
Rajah 2.21 Cara merangka babak, adegan, latar masa dan latar tempat.



Gunakan sinopsis skrip sedia ada. Bina jadual yang menunjukkan babak dalam adegan pertama yang memberikan gambaran awal tentang watak utama dan konflik yang akan menyebabkan perkembangan cerita pada adegan lain.

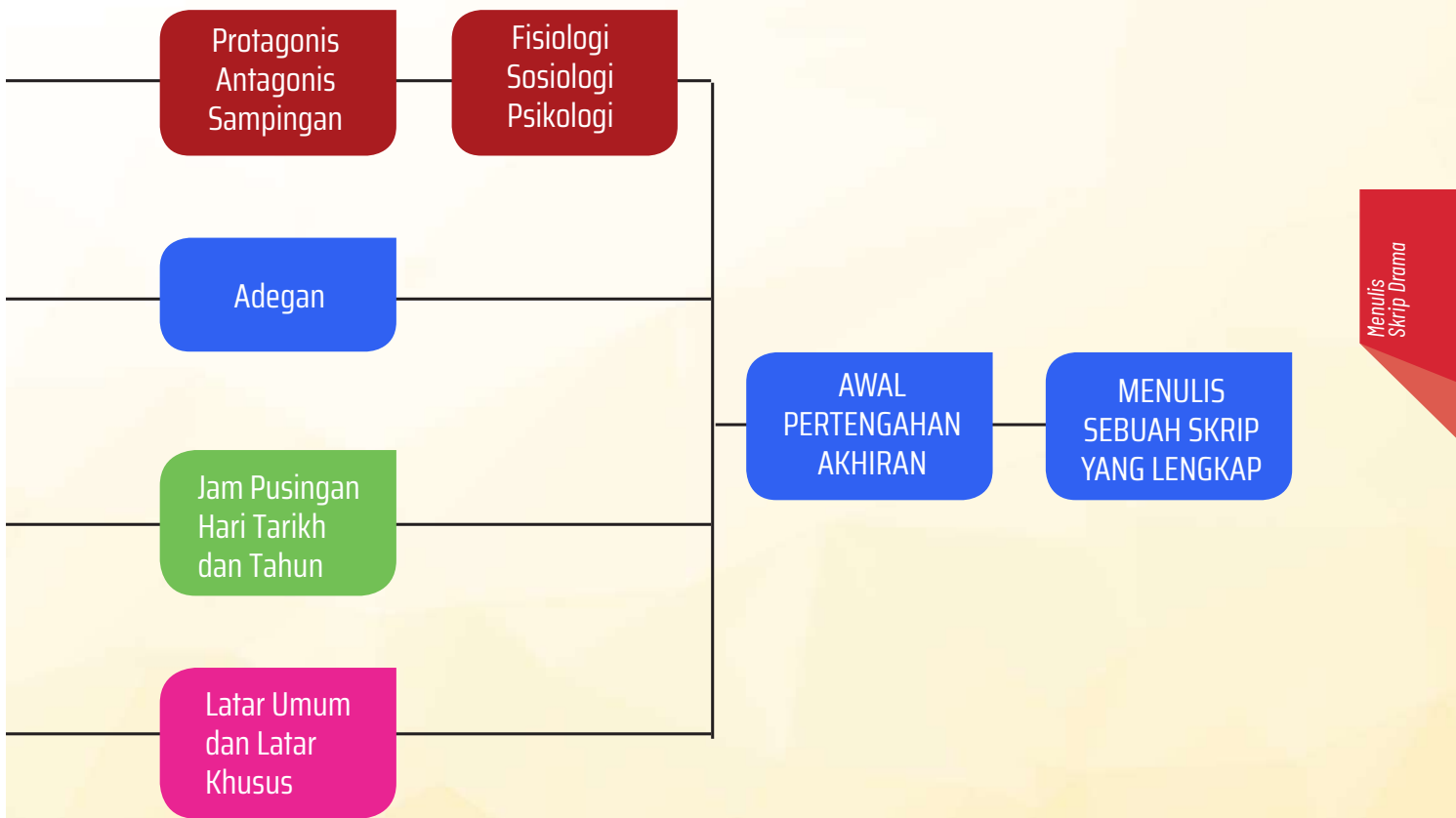
PENULISAN BABAK, ADEGAN, LATAR MASA DAN LATAR TEMPAT SKRIP DRAMA PANJANG REALISME

Skrip sedia ada yang mengandungi babak, susunan adegan, latar masa dan latar tempat tentu sekali mempunyai perbezaan jika dibandingkan dengan penulisan skrip sendiri. Melalui skrip sedia ada, anda dapat mengkaji dan meneliti cerita yang lengkap, manakala melalui penulisan cerita sendiri, anda masih berada dalam peringkat proses. Namun begitu, pada peringkat ini, anda telah pun memahami komponen sebuah skrip lengkap yang dapat memberi anda satu panduan berstruktur untuk menghasilkan karya sendiri.



Dialog hendaklah dalam bahasa kolokial, manakala kata arahan yang berada dalam kurungan digunakan untuk membantu bagi menjelaskan aksi, emosi serta pergerakan watak serta latar masa dan latar tempat.

Anda kini telah dapat mengenal pasti aspek penting yang membina sebuah skrip seperti babak, adegan yang memberikan keterangan peristiwa, latar masa dan latar tempat. Anda juga berjaya mengkaji serta menghuraikan setiap satu hal yang telah membina aspek tersebut. Kaedah mengenal dan menghuraikan skrip yang dibaca dapat digunakan untuk merancang idea sedia ada untuk dipindahkan dalam bentuk dialog serta kata arahan pentas bagi menghasilkan sebuah skrip yang lengkap. Rajah 2.21 menerangkan proses untuk menghasilkan sebuah skrip yang lengkap.



Rajah 2.22 Proses menghasilkan sebuah skrip yang lengkap.

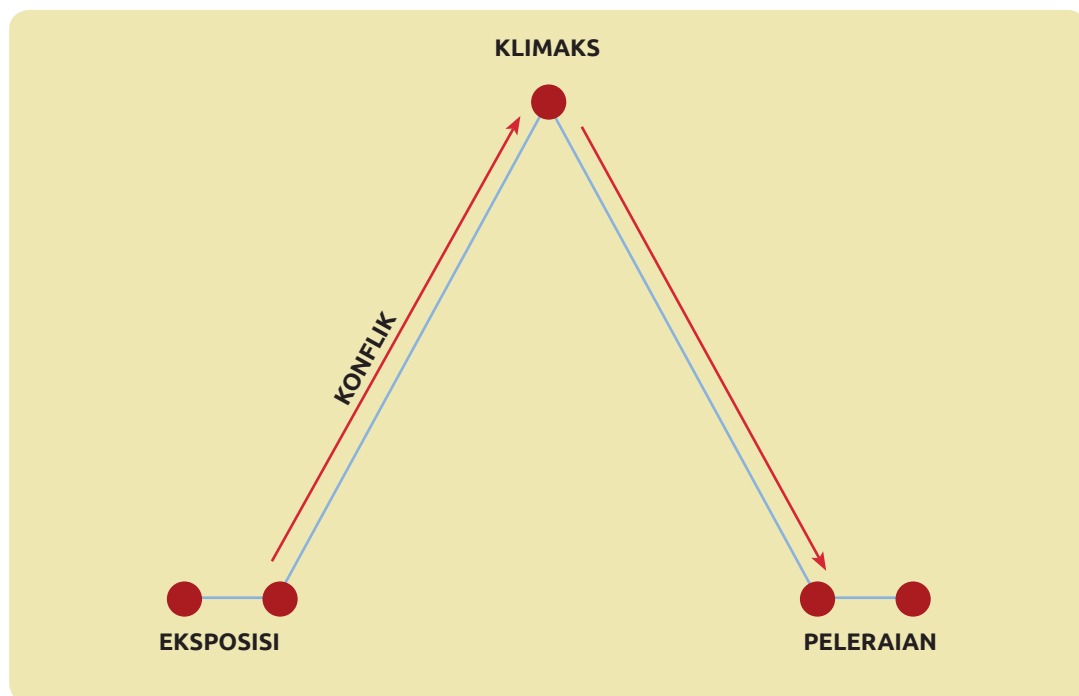
2.5 STRUKTUR DRAMATIK

STRUKTUR DRAMATIK DARIPADA SKRIP DRAMA PANJANG REALISME

Skrif drama mempunyai rangkaian atau jalinan peristiwa terpilih yang membentuk sebuah struktur cerita. Struktur ini dikenali sebagai struktur dramatik. Rangkaian peristiwa dalam struktur dramatik mempunyai perkaitan dan sokongan antara satu sama lain. Struktur dramatik dibentuk oleh konflik yang berlaku atas sebab tertentu dan telah mengakibatkan sesuatu peristiwa berlaku selepas itu yang dikatakan sebagai 'sebab dan akibat'.

PENULISAN STRUKTUR DRAMATIK DALAM PENULISAN SKRIP

Struktur dramatik merupakan elemen penting dalam proses penghasilan skrip drama. Dengan kehadiran struktur dramatik yang mengandungi tahap eksposisi, konflik atau komplikasi, klimaks dan peleraian, drama panjang realisme akan menjadi lebih menarik. Selain itu, mesej penulis dalam mengetengahkan sesuatu persoalan atau isu lebih mudah untuk disampaikan. Struktur dramatik yang diperkenalkan oleh Gustav Freytag sesuai digunakan dalam membentuk skrip drama realisme. Struktur yang dikenali sebagai Piramid Freytag ini mempunyai beberapa tahap atau fasa penting seperti yang berikut:



Rajah 2.23 Struktur dramatik oleh Gustav Freytag.

A. Eksposisi

Eksposisi dalam naskah drama realisme ialah tahap bermulanya cerita. Pada tahap ini, penulis perlu memperkenalkan watak dan latar drama. Tahap permulaan adalah penting untuk memberikan gambaran langsung tentang peranan setiap watak dan perkara yang melatari persoalan utama drama tersebut. Rajah 2.23 menunjukkan petikan daripada tahap eksposisi dalam permulaan drama *Atap Genting Atap Rumbia* oleh Kala Dewata.

dalam ruang bilik itu. Seorang perempuan separuh umur, berpakaian kemas dan jenis mahal, Puan Hindon, tuan rumah itu. Dia sedang berdiri resah sambil cuba mengamati dan membaiki letak alat-alat perhiasan yang di atas almari buku.

Seorang lagi ialah wanita remaja yang manis, sedang duduk di sebuah kerusi. Tetapi mukanya muram dan tunduk sahaja, tidak diangkat-angkatnya. Dia ialah anak gadis Puan Hindon, Shamsiah.

Selang antara sebuah kerusi lagi dari perawan itu duduk pula seorang pemuda yang kakak rupanya tetapi berpakaian sederhana sahaja, Shamsuddin.

Dia juga kelihatan resah duduk di atas kerusi itu. Sebentar-sebentar dia memandang-mandang kepada perempuan Tua yang berdiri dan lama-lama dia merenung perawan muda.

Suasana hening, diam dan tegang seketika.

HINDON: *(Berpaling dan menghadap Shamsuddin)*
Pergilah engkau balik.

SHAMSUDDIN: *(Cemas)* Tapi

HINDON: *(Tegas)* Sudah tak ada lagi yang hendak dicakapkan.

SHAMSUDDIN: *(Berdiri)* Saya ... saya nak berjumpa ... bapa Shamsiah. *(Duduk balik).*

HINDON: Buat apa?

Ruang bilik merupakan latar tempat bagi aksi yang dipaparkan.

Puan Hindon diperkenalkan sebagai wanita separuh umur dan berpakaian mahal yang secara tidak langsung memaparkan latar ekonominya daripada keluarga kaya (atap genting).

Perhubungan antara watak Shamsiah dengan watak Puan Hindon. Watak Shamsiah diperkenalkan sebagai seorang remaja yang berwajah manis.

Pakaian sederhana memaparkan latar ekonomi watak Shamsuddin daripada keluarga yang sederhana (atap rumbia).

Keresahan yang ditunjukkan oleh watak Shamsuddin merupakan gambaran persoalan yang bakal dikupas dalam drama ini.

Dialog Puan Hindon menghalau Shamsuddin menunjukkan bermulanya penentangan watak tersebut untuk mencapai matlamat.

Rajah 2.24

Petikan daripada babak pertama drama *Atap Genting Atap Rumbia* oleh Kala Dewata.

Tahap eksposisi ini memperlihatkan pertalian serta sifat watak. Selain itu, tahap eksposisi menunjukkan bibit permulaan sesuatu isu yang bakal diberikan tumpuan, gambaran sosiologi dan ekonomi yang melatari drama tersebut.

B. Konflik

Konflik merupakan tahap bermulanya kupasan persoalan atau tema drama. Beberapa konflik boleh ditimbulkan dalam sebuah drama. Biasanya, konflik dalam drama realisme meningkat dari tahap rendah ke tahap yang lebih tinggi sepanjang perjalanan cerita. Rajah 2.24 menunjukkan contoh aksi yang memulakan titik konflik berdasarkan drama *Atap Genting Atap Rumbia* oleh Kala Dewata.

SHAMSUDDIN: Mak.. mak cik. Saya rela dibuat apa saja asalkan saya dapat berjumpa dan minta kebenaran.

HINDON: (*Berjalan ke arah kerusi yang kosong antara Shamsuddin dan Shamsiah dan apabila sampai, duduk di situ*) Beginilah. Kau fikirilah betul-betul dulu, Shamsuddin. Fikirlah lama-lama. Sudah itu kau tentu dapat keputusan. Sekarang baliklah dulu, ya?

SHAMSUDDIN: Saya dah lama berfikir, mak ... mak cik. Mak cik pun tahu, kami dah dua tahun lamanya belajar di kolej guru. Sekarang kami dah sama-sama tamat dan sudah sama-sama pula dapat mengajar.

HINDON: Bukan sama. Kau mengajar di mana dan Shamsiah di mana?

SHAMSUDDIN: Ah, itu bolehlah diuruskan, mak ... mak cik.

HINDON: Eh. Semua boleh.

SHAMSAH: Ya, mak.

HINDON: Wah, kau diam! (*Memandang tepat pada Shamsiah dan kemudian dengan tajam pula menentang Shamsuddin*) Heh. Apa yang kau tahu dengan kahwin?

Puan Hindon memarahi anak gadisnya sendiri. Shamsiah dimarahi kerana cuba menyebelahi cadangan Shamsuddin untuk mengatur dan merancang perkahwinan mereka. Dialog ini merupakan permulaan titik konflik dalam drama ini.

Rajah 2.25 Permulaan titik konflik dalam drama *Atap Genting Atap Rumbia* oleh Kala Dewata.

Berdasarkan drama *Atap Genting Atap Rumbia*, konflik mulai timbul apabila hasrat Shamsuddin untuk berkahwin dengan Shamsiah mendapat kecaman daripada Puan Hindon. Konflik tersebut bermula apabila Puan Hindon berasa tidak berpuas hati dan mempersoalkan keinginan dan keupayaan Shamsuddin untuk berkahwin dengan Shamsiah. Kedua-dua anak muda ini baru sahaja memulakan kerjaya mereka dan masih belum matang untuk melalui fasa perkahwinan. Puan Hindon merasakan kedua-dua anak muda itu belum mempunyai ilmu yang mencukupi untuk menempuh fasa perkahwinan.

Konflik dalam drama ini semakin meningkat apabila watak suami Puan Hindon, iaitu Encik Jamal memberi sokongan terhadap perancangan perkahwinan antara anaknya, Shamsiah dengan Shamsuddin. Puan Hindon menjadi tertekan dan mula meninggikan suara pada Encik Jamal. Rajah 2.25 menunjukkan petikan dialog antara Puan Hindon dengan Encik Jamal yang memperkatakan hal perkahwinan anak mereka.

HINDON: Memang ya!! Anak seorang itulah. Itulah dia jantan betinanya, Shamsiah. Tapi adakah awak fikirkan apa nak jadi pada dia? Adakah awak fikirkan yang baik baginya?

Puan Hindon cuba memberikan penjelasan tentang jodoh yang terbaik untuk anak tunggal mereka kepada suaminya.

JAMAL: (*Jangan tidak menjawab*) Aku hantarkan dia sekolah.

HINDON: Sekolah? Semua orang hantarkan anaknya sekolah. Orang tukang angkat sampah itu pun hantarkan anaknya sekolah.

JAMAL: Ha tu?

HINDON: Hai, anak awak tu dah montel, dan besar ... dah tua. Orang lain macam dia tu dah beranak dua dah!

JAMAL: (*Bangun macam terkejut*) Ha, dia dah nak beranak pulakah?

Encik Jamal tidak mengambil serius isu yang dibincangkan oleh Puan Hindon.

HINDON: Astaghfirullah! Orang tua mencarut! Anak awak tu dah patut dikahwinkan dah ... kahwin!

JAMAL: (*Duduk semula*) Yalah, kahwinlah. Kan dulu dah aku katakan lagi, apa nak ditunggu. Aku pun fikir budak Shamsuddin tu ...

Encik Jamal memikirkan Shamsuddin yang sesuai untuk dijodohkan dengan Shamsiah.

HINDON: (*Suara tinggi*) Balik-balik Shamsuddin! Balik-balik Shamsuddin!

Puan Hindon melenting dan memarahi Encik Jamal. Konflik menjadi semakin kompleks.

JAMAL: Habis tu siapa lagi?

Rajah 2.26 Contoh titik konflik yang seterusnya dalam drama *Atap Genting Atap Rumbia* karya Kala Dewata.

Satu lagi contoh titik konflik adalah semasa Encik Jamal, Puan Hindon dan Shamsiah pulang dengan tiba-tiba. Ketika itu, Pak Abu dan Mak Temah masih belum sempat menukar pakaian penyamaran mereka sebagai ibu dan bapa Shamsiah seperti yang ditunjukkan dalam Rajah 2.26.

terima permintaan Shamsuddin. Awak takkan boleh menerimanya.

MAK TEMAH: Kenapa pulak aku tak boleh menerimanya? (*Mak Temah memandang dengan marahnya pada Pak Abu*).

Tiba-tiba terdengar pintu diketuk beberapa kali dan dengan tiba-tiba sahaja pintu itu sudah dibuka dari luar. Hindon dan Shamsiah masuk diikuti oleh Jamal. Mereka semua terkejut melihat pakaian Pak Abu dan Mak Temah. Pak Abu dan Mak Temah menjadi gugup. Perlahan-lahan dengan tidak mengalih pandangannya daripada Pak Abu, Jamal berjalan ke kerusi lalu duduk. Pak Abu dengan sajaknya pula berjalan bersama Jamal dan turut duduk di kerusi sebelahnya. Mak Temah mengikut Puan Hindon dan apabila mereka sampai pada kerusi, Mak Temah dengan penuh istiadat mempersilakan Puan Hindon duduk.

MAK TEMAH: Dipersilakan encik duduk. Sudah lama sampai?

Encik Jamal dan Puan Hindon berpandang-pandangan tidak dapat berkata apa-apa.

PAK ABU: (*Mengeluarkan celepak rokoknya*) Rokok encik. King size.

JAMAL: Apa namanya ni?

MAK TEMAH: (*Mencapai tepak sirih*) Sirih encik. Sila makan sirih encik.

Kata arahan pentas ini mengandungi aksi kejutan semasa Puan Hindon, Encik Jamal dan Shamsiah yang masuk ke rumah mereka dan mendapati bahawa Pak Abu dan Mak Temah sedang berlagak sebagai tuan rumah di rumah mereka. Aksi penyamaran tersebut juga merupakan titik konflik seterusnya dalam drama ini.

Rajah 2.27

Petikan kata arahan pentas yang menggunakan unsur saspens dan menyumbang kepada titik konflik yang seterusnya.

Kemunculan konflik demi konflik yang ditimbulkan menuju ke kemuncak penceritaan. Antara emosi yang dapat mengembangkan titik konflik adalah seperti tidak puas hati, marah, terkejut, kecewa, geram, tertekan dan sedih.

C. Klimaks

Klimaks merupakan titik kemuncak pendakian konflik. Kebiasaannya, pada titik klimaks, watak utama akan menemui jalan untuk menyelesaikan konflik. Jika dilihat dalam drama *Atap Genting Atap Rumbia* karya Kala Dewata, titik klimaks dicapai apabila Puan Hindon mengambil keputusan untuk memulangkan cincin belah rotan yang diberikan oleh keluarga Shamsuddin sebagai tanda merisik kepada keluarga Shamsiah. Rajah 2.27 menunjukkan petikan dialog Puan Hindon yang berkeras untuk memulangkan semula cincin belah rotan yang diberikan kepada anaknya.

JAMAL: Yalah. Tapi awak takkan mengerti. Aku tak dapat pergi esok. Kita pergi saja hujung minggu ini. (Hindon diam). Jadi Si Temah dan Abu ini macam mana, dia yang terima cincin itu biarlah dia yang memulangkan balik.

HINDON: Yang berdua ini? Yang berdua ini jangan! Nanti bukan cincin ini yang dipulangkannya, budak jantan pulak yang dibawanya balik ke mari. Biar kita berdua saja pergi.

JAMAL: Kita berdua?

HINDON: (Dengan angkuhnya) Ya. Biar dia orang tahu siapa kita. Biar orang-orang kampung di kampung itu tahu siapa dia orang bandar ni. Orang-orang di hulu itu akan takut, dia orang akan hormat pada kita. Dia akan menyembah-nyembah kita kerana hendakkan anak kita. Tapi kita campakkan, kita campakkan, kita campakkan saja cincin itu balik pada dia orang. Kita tunjukkan besar kita. Heh, orang beratap rumbia, kau tahulah bila orang beratap genting datang ke kampung kau nanti!

Tirai.

Puan Hindon dengan angkuhnya membuat keputusan untuk memulangkan cincin tanda kepada keluarga Shamsuddin dengan niat memalukan keluarga Shamsuddin. Keangkuhan yang ditunjukkan merupakan tahap titik klimaks dalam drama ini. Aksi pada titik klimaks tersebut akan merubah plot naratif atau struktur perkembangan cerita seterusnya.

Rajah 2.28 Petikan daripada drama *Atap Genting Atap Rumbia* karya Kala Dewata.

D. Peleraian

Peleraian merupakan tahap berlakunya penurunan dan penyelesaian dalam drama yang dipaparkan. Penurunan plot naratif berlaku apabila Shamsuddin menerima surat daripada Shamsiah. Shamsuddin berasa kecewa apabila mendapat tahu bahawa Pak Abu dan Mak Temah telah menyamar menjadi ibu dan bapa Shamsiah sewaktu pihaknya menghantar cincin tanda. Tahap tersebut terus menurun apabila diketahui bahawa pihak perempuan akan memulangkan semula cincin belah rotan pada hari tersebut. Rajah 2.28 menunjukkan permulaan penurunan dalam drama ini.

LATAR: Sebagai yang dilihat pada rumah atap rumbia yang dahulu juga.

Waktu tengah hari.

Kelihatan Shamsuddin sedang duduk termenung di meja yang terdapat buku-buku. Di tangannya ada sehelai surat. Dia kemudian meramas surat itu lalu menangkupkan mukanya pada meja. Masuk ibunya Mak Piah. Ibu itu memandang kehairanan pada laku anaknya.

MAK PIAH: Eh, kenapa pula kau ni Din? Kau risau? Apa lagi yang kau risaukan. Hendakkan orang, orang dah ditanya dan dah pun diterima!

SHAMSUDDIN: Mak, Din baru saja menerima surat Shamsiah.

MAK PIAH: Oh, apa halnya pulak? Sakitkah emak bapanya? Baik-baik betul orang tu, kata mak lang kau.

SHAMSUDDIN: Dia ... dia orang tak sakit, mak.

MAK PIAH: Itu, apa pulak yang kaurisaukan?

SHAMSUDDIN: Er, mak. Yang menerima pak lang dan mak lang hari tu bukannya emak dan bapa Shamsiah tapi cuma orang gajinya, Mak Temah dan Pak Abu.

MAK PIAH: Eh ... wah! Jadi orang gajinya sajalah yang

Dialog yang ditanda merupakan permulaan perubahan plot naratif apabila watak Shamsuddin berasa kesal dan kecewa. Kandungan surat yang dipegang olehnya menyatakan rombongan yang dihantar ke rumah Shamsiah tempoh hari hanya dilayani oleh pembantu rumah Shamsiah sahaja dan bukan ibu bapanya yang sebenar.

Rajah 2.29 Petikan babak terakhir dalam drama *Atap Genting Atap Rumbia* oleh Kala Dewata.

Tahap penurunan tersebut akhirnya membawa kepada tahap penyelesaian atau kesimpulan dalam drama yang dipaparkan. Pada bahagian ini, penulis menyelesaikan semua permasalahan serta konflik yang ditimbulkan dalam drama tersebut. Skrip drama panjang realisme yang baik tidak akan meninggalkan sesuatu konflik tanpa ada penyelesaiannya. Penulis perlu menghidangkan peleraian yang membahagiakan atau peleraian yang menyedihkan kepada pembaca atau penonton.

Melalui drama *Atap Genting Atap Rumbia* oleh Kala Dewata, semua konflik yang ditimbulkan dapat diselesaikan satu demi satu di rumah Shamsuddin. Rajah 2.29 menunjukkan contoh dialog yang menurunkan plot naratif cerita dan contoh penyelesaian konflik yang ditimbulkan dalam babak terdahulu.

JAMAL: Saya ni pula nampaknya, membuat adat pekan saja. Saya sendiri saja yang datang, tak ada bertua, tak ada pula pengantar!

KASSIM: Hai, lain padang lain belalang!

Semua lelaki ketawa. Orang perempuan masih menjeling-jeling.

Jadi apa kesudahannya muafakat tadi? Saya fikir begini sajalah, kita hilangkan semua yang keruh dan kita ambil yang jernih. Yang hitam kita panggil hitam, yang putih kita panggil putih. Apa kata?

PAK SALLEH: Itulah yang sebaik-baiknya.

Terdengar pintu luar diketuk beberapa kali. Shamsuddin segera pergi ke pintu itu dan membukanya. Di luar kelihatan Shamsiah, Mak Temah dan Pak Abu.

SHAMSUDDIN: (*Terkejut gembira*) Shamsiah! Mak Temah, Pak Abu, silalah masuk ke dalam.

Mereka semua masuk.

MINAH: Ha, itulah encik yang menyambut kami dulu. Cuma bajunya saja lain sikit sekarang ini!

HINDON: Apa pula kaubuat datang ke mari, Shamsiah?

Shamsiah diam tidak menjawab.

Dialog menunjukkan Encik Kassim (bapa saudara Shamsuddin) cuba menjadi penasihat untuk mencari jalan penyelesaian yang terbaik buat kedua-dua pihak. Dialog tersebut disokong oleh Pak Salleh (bapa Shamsuddin) bagi mencari satu keputusan terbaik yang mendatangkan kebaikan.

Kata arahan pentas ini menunjukkan kehadiran tiga lagi watak ke ruang lakon yang sama untuk turut terlibat dalam mencari jalan penyelesaian secara bersemuka. Pada tahap ini, penulis sedang menyelesaikan konflik yang ditimbulkan oleh watak tersebut dalam babak sebelumnya.

Rajah 2.30 Contoh petikan babak akhir dalam drama *Atap Genting Atap Rumbia* karya Kala Dewata.

Mereka akhirnya mendapat kata sepakat untuk meneruskan hasrat Shamsuddin dan Shamsiah dengan meletakkan syarat tertentu agar kedua-duanya membuat persediaan yang sewajarnya. Rajah 2.30 menunjukkan dialog yang dapat merumuskan keputusan yang dibincangkan.

sementara Shamsiah juga berdiri keseorangan dan sekali-kali memandang curi pada Shamsuddin.

PAK SALLEH: *(Setelah beberapa ketika, memanggil-manggil)* Nah, marilah semua orang ke mari. Semua orang perempuan, dan kau berdua juga Shamsuddin dan Shamsiah.

Mereka semua datang berkumpul suasana kelihatan meriah.

KASSIM: Kami semua sudah muafakat dan sudahlah setuju. Tak adalah siapa yang nak menghalang dan tak ada siapalah yang nak menahan. Shamsuddin, kau dibenarkan berkahwin dengan Shamsiah. Kau nak kahwin, kahwinlah! Tapi sebelum kau mendirikan rumahtangga ini, kami hendakkan kau bersiap dulu. Kau dan Shamsiah bersiap. Kami tak mahu kau berhutang. Kami tak mahu kau meminjam duit syarikat. Itu pun hutang juga. Berhutang dulu nak kahwin! Bekerjalah kau berdua dulu. Bila dah siap segala sesuatunya esok, barulah. Kami pun semua turut suka, turut bersyukur atas perkahwinan kau itu.

PAK ABU: Ya tak ya pula. Baru saja keluar belajar, belum pun nak kerja lagi ... apa dulu? Nak kahwin.

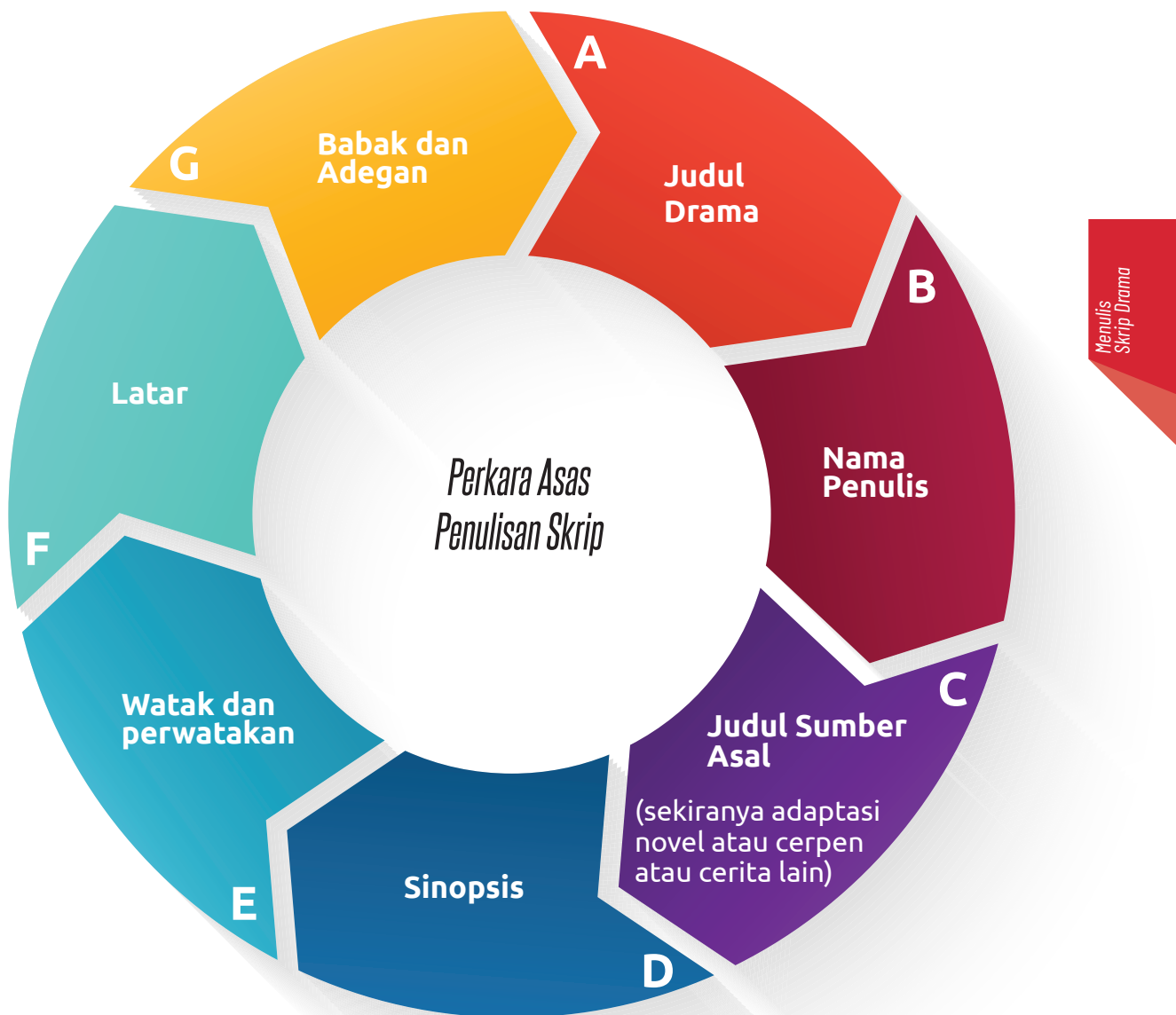
Tirai.

Dialog Encik Kassim menunjukkan semua watak telah bersetuju dan mencapai kata sepakat dalam perbincangan yang dibuat. Kala Dewata menghadirkan peleraian yang membahagiakan kerana matlamat watak Shamsuddin untuk berkahwin dengan Shamsiah mendapat persetujuan semua pihak.

Rajah 2.31 Petikan babak terakhir dalam drama *Atap Genting Atap Rumbia* oleh Kala Dewata.

FORMAT PENULISAN SKRIP

Format merupakan tatacara yang perlu diikuti dalam melakukan sesuatu. Sebagai persediaan untuk menulis skrip drama panjang realisme, format yang ditunjukkan ialah standard yang boleh anda gunakan. Rajah 2.31 menyenaraikan perkara asas dalam format menulis skrip drama panjang realisme sebagai panduan kepada anda.



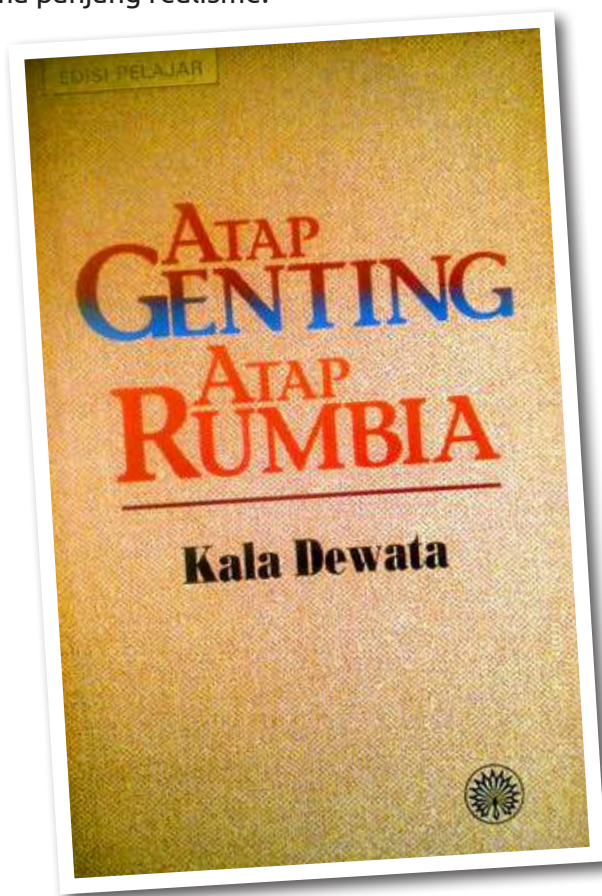
Rajah 2.32 Perkara asas dalam format penulisan skrip drama panjang realisme.

A. Judul

Judul dikenali juga sebagai tajuk. Judul atau tajuk perlu ditulis di tengah-tengah muka surat paling hadapan dengan menggunakan huruf besar keseluruhannya dan dihitamkan. Judul yang dipilih perlu ringkas, padat dan mempunyai tarikan tersendiri. Biasanya, judul memerlukan nilai sentimental yang tinggi serta nilai komersial untuk dipasarkan. Judul skrip drama panjang realisme biasanya dapat memberikan gambaran menyeluruh mengenai tema atau isu yang bakal dikupas oleh penulis.

B. Nama Penulis

Pada muka surat yang sama, nama penulis hendaklah ditulis. Nama tersebut ditulis di bawah judul dengan menggunakan huruf besar pada pangkal nama dan tidak dihitamkan tulisannya. Penulis boleh menggunakan nama sebenar atau nama pena. Rajah 2.32 menunjukkan contoh judul berserta nama penulis yang ditulis di halaman pertama skrip drama panjang realisme.



Rajah 2.33

Atap Genting Atap Rumbia
karya Kala Dewata
diterbitkan pada tahun
1972 oleh Dewan Bahasa
dan Pustaka.

C. Judul Sumber Asli

Jika skrip yang dihasilkan merupakan adaptasi daripada sesebuah novel, cerpen atau cerita lain, maka perlu dimasukkan judul sumber asal. Jika skrip tersebut ialah idea penulis sepenuhnya, bahagian ini tidak perlu ditulis. Biasanya, drama adaptasi daripada novel, cerpen atau cerita lain ini dibuat dengan cara memahami serta mengkaji keseluruhan teks asal terlebih dahulu.

D. Sinopsis

Sinopsis ditulis di halaman selepas halaman judul. Bahagian ini mengandungi ringkasan drama secara keseluruhannya. Ayat yang digunakan perlu menarik bagi mengikat pembaca atau penonton untuk mengikuti kisah sepenuhnya. Biasanya, sinopsis mengandungi permulaan dan elemen konflik yang mencetuskan persoalan atau isu utama dalam drama tersebut. Sinopsis perlu ditulis sekitar 150 patah perkataan sahaja.

E. Watak dan Perwatakan

Watak dan perwatakan ditulis selepas halaman sinopsis. Seperti yang diketahui, watak dan perwatakan perlu jelas dan realistik. Pada bahagian ini, pembaca skrip drama panjang realisme dapat membayangkan sifat pelakon yang bakal menggerakkan cerita atau sekurang-kurangnya pertalian dan perhubungan antara watak. Rajah 2.33 menunjukkan contoh watak dan perwatakan dalam drama *Atap Genting Atap Rumbia* karya Kala Dewata.



Rajah 2.34

Senarai 10 nama watak dalam drama *Atap Genting Atap Rumbia* karya Kala Dewata.

F. Latar

Latar ditulis pada setiap permulaan babak atau adegan bagi memberikan gambaran mengenai lokasi, masa dan watak yang ada dalam adegan atau babak berkenaan. Rajah 2.34 merupakan contoh latar dalam memulakan babak.

Menulis Skrip Drama

**BABAK PERTAMA
DI BAWAH ATAP GENTING**

LATAR: Dalam bilik tetamu sebuah rumah batu. Perkakas di dalam bilik itu kelihatan lengkap sesuai dengan taraf rumahnya. Kerusi mejanya jenis baharu, moden, berkusyen tebal, beralas kain corak mahal. Warna kain kusyen itu berpasang pula dengan kain langsir jendela cermin yang terbuka luas; juga dengan warna tikar permaidani yang terbentang di lantai. Di satu sudut nampak sebuah radiogram tersergam indah. Di sudut lain pula sebuah almari cermin yang dipenuhi oleh buku-buku. Di atas almari itu ada patung-patung daripada kayu yang dipahat halus dan juga alat-alat daripada kaca yang menarik. Dekat almari itu juga, berhampiran dengan sebuah kerusi, ada sebuah lampu tinggi bertiang kayu yang panjang bulat dan berukir.

Di dinding hanya kelihatan dua buah gambar besar berbingkai, lukisan tangan. Gambar-gambar lain tidak ada.

Waktu, tengah hari.

Masa tirai dibuka, telah sedia ada tiga orang watak di

Tempat

Masa

Watak

Rajah 2.35 Contoh latar drama *Atap Genting Atap Rumbia* mengandungi maklumat tempat, masa dan watak.

G. Babak dan Adegan

Keperluan babak dan adegan perlu dirancang sebaik-baiknya. Babak bagi drama panjang realisme dibahagikan sekurang-kurangnya kepada tiga bahagian. Babak merupakan bahagian yang menerangkan peristiwa dalam drama melalui aksi yang berlaku di sesuatu latar tempat dan latar masa. Sekiranya latar tempat dan latar masa tersebut ditukar secara keseluruhannya, perubahan babak akan berlaku. Contohnya, dalam drama *Atap Genting Atap Rumbia* karya Kala Dewata:

- Babak pertama adalah di dalam bilik tetamu sebuah rumah batu pada waktu tengah hari.

Seterusnya,

- Babak kedua pula adalah di ruang tengah sebuah rumah papan pada waktu tengah hari.

Anda dapat perhatikan bahawa latar tempatnya bertukar sama sekali. Rajah 2.35 merupakan contoh babak kedua dalam drama *Atap Genting Atap Rumbia* karya Kala Dewata.

BABAK KEDUA

I

DI BAWAH ATAP RUMBIA

LATAR: Di ruang tengah sebuah rumah papan sederhana yang beratapkan rumbia. Alat perkakas rumah terdiri daripada beberapa buah kerusi rotan tinggi dengan sebuah meja rotannya sekali. Di tepi dinding ada sebuah meja yang ada juga beberapa buah buku di atasnya, juga sebuah radio kecil. Pada dindingnya banyak bersangkutan gambar-gambar foto orang beramai-ramai ataupun berseorangan, berbingkai dan bercermin. Ada sebuah lampu besar tergantung dari atas, lampu gas.

Pada sebuah kerusi rotan itu duduk seorang lelaki, Pak Salleh, yang sudah agak baya umurnya, sedang menggosok-gosok cermin matanya dan kemudian meletakkannya lalu cuba membaca sebuah kitab. Dia ialah bapa Shamsuddin.

Di sebelah hujung bilik itu nampak pula seorang perempuan separuh umur, Mak Piah, ibu Shamsuddin. Dia duduk di atas tikar sahaja, sedang menjahit menampal kain. Tidak berapa lama antaranya dia mengambil kain jahitan dan segala alat-alatnya dan berdiri lalu pergi pada Pak Salleh. Dia duduk di kerusi rotan dekat Pak Salleh.

Masa, tengah hari.

Rajah 2.36
Babak kedua drama *Atap Genting Atap Rumbia* oleh Kala Dewata.

Adegan memaparkan aksi pada latar tempat yang sama tetapi pada masa yang berbeza. Contoh:

- Adegan pertama adalah di ruang tengah sebuah rumah papan pada waktu tengah hari.

Seterusnya,

- Adegan kedua bagi babak kedua tersebut adalah di ruang tengah sebuah rumah papan pada waktu malam.

Hal ini bermaksud pertukaran latar masa dalam latar tempat yang sama disebut sebagai adegan.

Format yang ditunjukkan dapat membantu anda untuk merancang struktur pembinaan drama panjang realisme. Keterangan serta contoh yang diberikan dapat memberikan idea untuk memahami gaya penulisan skrip drama panjang realisme.



Gambar Foto 2.16 Adegan dalam skrip teater realisme.

Fokus

Skrif drama panjang realisme perlu difokuskan pada kehidupan realiti. Oleh itu, pembentukan watak dan latar dalam drama panjang realisme ini perlu berteraskan watak manusia dan latar dunia sebenar. Fokus diperlukan dalam menyampaikan sesuatu tema atau isu. Hal ini akan menjadikan proses penulisan skrip drama panjang realisme lebih mudah dan lancar.

Logik

Drama realisme yang ingin dipersembahkan hendaklah mempunyai cerita yang logik serta pembentukan tema dan perwatakan. Oleh itu, anda sebagai penulis perlu meniru realiti kehidupan dan mencipta dunia dalam bentuk drama realisme.

Melalui drama yang ditulis, anda boleh menerapkan mesej yang baik dalam menangani isu kemasyarakatan. Mesej yang baik dapat memberikan manfaat dan kesedaran kepada masyarakat.

A. Aspek penting penulisan skrip drama panjang realisme

Skrif atau naskhah drama dihasilkan dengan kaedah tertentu mengikut kreativiti penulis. Kaedah atau pendekatan yang digunakan tertakluk pada genre drama yang dihasilkan. Bagi menghasilkan skrip drama panjang realisme, anda perlu mempunyai keupayaan untuk memerhati dan mendalami isu kemasyarakatan. Hal ini kerana skrip drama panjang realisme mengupas persoalan kemasyarakatan secara menyeluruh dengan gaya realistik.

Secara umumnya, sifat keseluruhan skrip drama panjang realisme adalah tidak berselindung dan lebih berterus terang. Bagi memaparkan sifat tersebut, terdapat beberapa perkara penting yang perlu diteliti dalam proses menghasilkan skrip drama panjang realisme. Jadual 2.2 menunjukkan beberapa aspek dalam penulisan skrip drama panjang realisme sebagai panduan anda.



Gambar Foto 2.17 Adegan dalam skrip teater realisme.

Jadual 2.2 Aspek penting dalam penulisan skrip drama panjang realisme.

PERKARA	KETERANGAN
Idea dan Cerita	<ul style="list-style-type: none"> • Persoalan seperti siapa, di mana, mengapa dan bila perlu dijawab dalam merangka sesebuah drama. • Semua persoalan perlu berkisar pada isu kemasyarakatan. • Idea yang dikembangkan perlu mempunyai dasar konflik yang kukuh. • Pergerakan cerita perlu berkesinambungan antara satu dengan yang lain.
Watak dan Perwatakan	<ul style="list-style-type: none"> • Watak manusia dihuraikan daripada dunia realiti seperti bentuk fizikal, usia dan sifat tertentu. • Watak dan perwatakan yang dicipta biasanya mempunyai dua pihak utama, iaitu watak protagonis (watak yang menyokong idea penulis) dan watak antogonis (watak yang menentang idea penulis). • Watak perlu mempunyai perkaitan antara satu dengan yang lain. Perwatakan diberi berdasarkan gambaran latar sosioekonomi dan psikologi watak tersebut.
Bahasa	<ul style="list-style-type: none"> • Bahasa yang ringkas, padat dan mudah difahami perlu digunakan dalam dialog yang disampaikan. • Gaya bahasa atau dialog yang meleret dan sukar difahami akan menyebabkan pembaca atau penonton hilang tumpuan. • Diksi, ayat atau unsur bahasa perlu dipilih sebaiknya dalam mengekalkan keinginan pembaca atau penonton untuk mengikuti drama tersebut. • Bahasa juga boleh menggambarkan latar masa, latar masyarakat dan latar tempat atau daerah. • Dialek daerah boleh digunakan bagi menghidupkan perwatakan seseorang.
Adegan, Latar Masa dan Latar Tempat	<ul style="list-style-type: none"> • Sekurang-kurangnya mempunyai tiga babak. • Setiap babak boleh mempunyai adegan yang mempunyai latar masa berbeza pada tempat yang sama. • Perincian latar dalam drama biasanya terhad untuk tujuan pementasan yang melibatkan pertukaran set dan prop.

PERKARA	KETERANGAN
Tema dan Isu	<ul style="list-style-type: none"> • Merupakan gagasan persoalan pokok atau persoalan utama yang dapat dirumuskan daripada keseluruhan inti pati cerita. • Contoh tema ialah kekeluargaan, persahabatan, kemanusiaan, patriotisme, budaya dan alam sekitar.
Struktur Dramatik	<ul style="list-style-type: none"> • Pertentangan idea antara watak protagonis dengan antagonis akan menimbulkan pertentangan konflik yang membentuk struktur dramatik yang menarik. • Tahap penting dalam pembentukan struktur dramatik ialah eksposisi, konflik/ komplikasi, klimaks dan peleraian.
Panjang Skrip	<ul style="list-style-type: none"> • Antara 10 hingga 15 muka surat. • Panjang cerita dianggarkan lebih kurang 1 jam 10 minit hingga 1 jam 20 minit sahaja.
Jumlah Watak	<ul style="list-style-type: none"> • Senarai watak biasanya tidak melebihi 10 orang.
Format	<ul style="list-style-type: none"> • Perlu mengandungi muka surat judul, nama penulis, sinopsis, watak dan perwatakan, babak dan adegan serta latar. • Mengikut skrip pentas Gaya Dewan.
Nilai Murni	<ul style="list-style-type: none"> • Nilai murni dipaparkan melalui bait-bait dialog yang dikarang. • Pemaparan nilai murni merupakan sebahagian daripada mesej kemasyarakatan yang hendak disampaikan oleh seseorang penulis. • Membentuk drama yang mempunyai nilai budaya tinggi melalui penerapan nilai murni. • Contoh nilai murni ialah tolong menolong, bekerjasama, hormat orang tua, bertolak ansur dan rajin berusaha.

Komponen Skrip Drama Panjang Realisme:

- Cerita
- Watak dan Perwatakan
- Bahasa
- Latar
- Tema
- Mesej, Nilai, Pengajaran

KAJIAN SKRIP DRAMA PANJANG REALISME

Aspek Skrip Drama Panjang Realisme:

- Watak Utama
- Matlamat Watak
- Watak Protagonis
- Watak Antagonis
- Konflik antara Watak
- Klimaks dan Peleraian

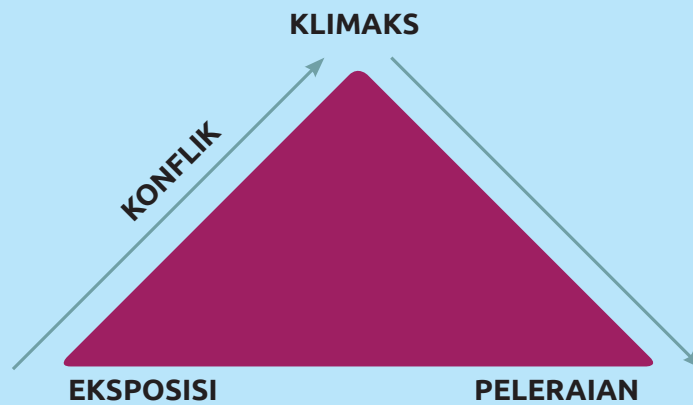


PSIKOLOGI

WATAK DAN PERWATAKAN

SOSIOLOGI

FISIOLOGI



Menulis Skrip Drama

Perkara Penting Bagi Penghasilan Skrip Drama Panjang Realisme

- Tema dan isu
- Plot
- Watak dan perwatakan
- Bahasa
- Latar

Format Penulisan Skrip

- Judul
- Nama Penulis
- Judul Sumber Asal (sekiranya adaptasi novel atau cerpen atau cerita lain)
- Sinopsis
- Watak dan Perwatakan
- Latar
- Babak dan Adegan



Jawab semua soalan di bawah.

1. Tulis definisi bagi istilah yang berikut:
 - a. Babak
 - b. Adegan
 - c. Latar masa
 - d. Latar tempat
2. Huraikan aspek yang terdapat dalam dialog yang dapat menentukan latar fisiologi, sosiologi dan psikologi watak protagonis.
3. Pada pandangan anda, mengapakah langkah-langkah penulisan skrip perlu sebelum memulakan penulisan?
4. Apakah keadaan untuk menentukan latar masa dan latar tempat dalam sesuatu adegan?
5. Huraikan cara setiap babak dibina.
6. Senaraikan elemen penting dalam penghasilan skrip drama panjang realisme.
7. Bagaimanakah eksposisi dapat menghuraikan struktur dramatik?
8. Beri definisi konflik dan contoh perasaan yang mengembangkan konflik.
9. Bagaimanakah pengetahuan tentang struktur dramatik memainkan peranan penting dalam memudahkan penulisan skrip drama panjang realisme?
10. Nyatakan skrip drama panjang realisme yang memulakan perkembangan genre drama realisme di Malaysia.
11. Apakah tujuan skrip drama panjang realisme ditulis?
12. Kenal pasti kupasan sesuatu persoalan dan pemikiran dalam skrip drama panjang realisme.
13. Huraikan peranan plot berserta dengan contoh.
14. Huraikan aspek utama untuk membina adegan dalam sebuah skrip drama panjang realisme.
15. Mengapakah watak fantasi tidak digunakan dalam skrip drama panjang realisme?
16. Bagaimanakah aspek penggunaan bahasa dalam skrip drama panjang realisme mampu menyampaikan mesej?
17. Senaraikan perkara asas dalam format penulisan skrip bagi drama panjang realisme.
18. Secara ringkas, jelaskan perkara penting yang perlu diambil kira bagi penghasilan skrip drama panjang realisme.
19. Terangkan aspek yang terdapat dalam komponen drama *Atap Genting Atap Rumbia* secara ringkas.
20. Apakah komponen drama yang terkandung dalam tema?
21. Bagaimanakah watak dan perwatakan dalam skrip drama ditentukan?
22. Mengapakah elemen watak penting dalam pengkajian skrip drama panjang realisme?

23. Berdasarkan skrip drama panjang realisme yang telah anda baca, huraikan fungsi watak utama dan watak antagonis yang telah membentuk peristiwa bagi mewujudkan perkembangan aksi.
24. Nyatakan aspek untuk membina sinopsis skrip drama panjang realisme yang telah dibaca.
25. Huraikan langkah menulis sinopsis berdasarkan skrip drama yang pernah anda baca.
26. Apakah proses yang terlibat untuk menjelaskan keseluruhan cerita dalam bentuk ringkasan?
27. Bina rangka cerita dalam bentuk jadual bagi skrip drama yang pernah anda baca berdasarkan aspek berikut:
 - a. Merungkai adegan
 - b. Memerihal rangka cerita
28. Bagaimanakah langkah untuk menghasilkan rangka cerita sendiri yang lengkap untuk drama tiga babak?
29. Apakah yang dimaksudkan dengan profil watak?
30. Huraikan maksud *verisimilitude*.
31. Jelaskan langkah yang melibatkan pemerhatian kepada individu, iaitu orang yang rapat dengan anda bagi proses penentuan watak.
32. Berpandukan skrip drama *Atap Genting Atap Rumbia*, bagaimanakah watak utama ditentukan?
33. Berdasarkan drama *Atap Genting Atap Rumbia* karya Kala Dewata, terangkan perihal titik klimaks.
34. Nyatakan perkara penting dalam tahap peleraian sesebuah drama panjang realisme.
35. Baca sebuah skrip drama panjang realisme. Kenal pasti struktur dramatik dalam drama tersebut.
36. Nyatakan fasa seorang penulis perlu memasukkan nilai murni atau pengajaran dalam drama panjang realisme.
37. Huraikan peranan latar dalam skrip drama panjang realisme berserta contoh.
38. Nyatakan perkara penting yang menunjukkan berlakunya pertukaran babak.
39. Apakah perbezaan antara adegan dengan babak?

SINOGRAFI

- 1 Pengkaryaan Sinografi**
- 2 Dokumentasi Karya**



OBJEKTIF PEMBELAJARAN

- Menyatakan kepentingan set dan prop, kostum, solekan, pencahayaan serta bunyi dan kesan bunyi dalam pementasan.
- Menghasilkan lukisan teknikal rekaan set dan prop.
- Membina *model box* set pentas.
- Membuat kajian fabrik, material dan aksesori bagi dua watak utama.
- Membuat kajian jenis solekan dan bahan solekan berdasarkan watak dan perwatakan.
- Merancang dan menghasilkan rekaan set dan prop, kostum, solekan dan pencahayaan untuk pementasan.
- Merancang dan menentukan rekaan bunyi untuk satu babak.
- Membentangan hasil rekaan sinografi.
- Menghasilkan kompilasi rekaan sinografi.
- Mempamerkan aspek nilai murni dalam penghasilan karya sinografi.

1 | PENGKARYAAN SINOGRAFI

Sinografi ialah aspek persembahan yang mewujudkan visual dalam sesebuah persembahan. Berdasarkan sesebuah skrip, seorang sinografer bertanggungjawab memastikan latar persembahan berupaya menggambarkan latar tempat, zaman, masa dan status sosial untuk keperluan watak beraksi dalam dunia persembahan tersebut. Hal ini penting bagi menimbulkan minat dan kefahaman kepada penonton. Oleh itu, seorang sinografer bukan saja perlu mempunyai daya kreativiti dalam setiap penghasilan rekaan sinografi, tetapi perlu peka dengan keperluan dan kehendak penonton. Selain itu, amalan profesional dan etika keselamatan perlu dititikberatkan dalam setiap proses penghasilan rekaan sinografi melalui set dan prop, kostum, solekan, pencahayaan dan bunyi. Amalan sinografi yang betul bukan sahaja mampu menghasilkan aspek sinografi yang kreatif dan memenuhi fungsi dan estetika persembahan, tetapi mampu menawan minat penonton. Bagaimanakah aspek sinografi dapat menarik perhatian penonton terhadap sesebuah pementasan?

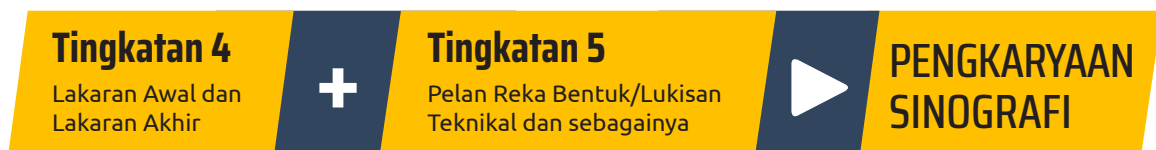
Kosa Kata

Aksesori
Fabrik
Kapasiti
Kebolehpercayaan
Kesan Realistik
Komersial
Lukisan Teknikal
Material
Model
Pelan lampu
Perisian
Plot lampu
Skala



1.0 PENGENALAN

Pengkaryaan sinografi ialah proses menghasilkan reka bentuk untuk persembahan teater yang melibatkan set, prop, kostum, solekan, pencahayaan dan bunyi. Berdasarkan lakaran awal dan lakaran akhir seperti yang telah anda pelajari semasa di tingkatan 4, sinografer akan menyiapkan satu panduan tentang proses pembuatan dan penghasilan untuk setiap aspek sinografi yang terlibat. Reka bentuk yang dihasilkan oleh sinografer pada peringkat ini berbentuk pelan reka bentuk (*blue print*). Rajah 1.1 menunjukkan kesinambungan pembelajaran pengkaryaan sinografi daripada tingkatan 4 ke tingkatan 5.



Rajah 1.1 Kesinambungan dalam proses pengkaryaan sinografi.

A. Nilai Murni dalam Pengkaryaan Sinografi

Pengkaryaan sinografi melibatkan pelbagai amalan dan etika. Oleh sebab itu, anda akan dapat memperoleh dan menerapkan nilai murni tersebut untuk diamalkan bagi melengkapkan kemahiran sebagai seorang sinografer. Rajah 1.2 menunjukkan nilai murni dalam pengkaryaan sinografi.



Rajah 1.2 Nilai murni dalam pengkaryaan sinografi.

B. Tanggungjawab Sinografer

Sinografer bertanggungjawab memastikan rekaan yang dihasilkan mempunyai ciri-ciri yang bersesuaian menepati konsep persembahan. Oleh itu, dalam amalan pengkaryaan sinografi, sinografer perlu mempunyai sikap profesional dan mengutamakan aspek keselamatan sepanjang proses tersebut. Rajah 1.3 menunjukkan etika dan keselamatan sinografer dalam pengkaryaan sinografi.

Selain itu, sebelum menyiapkan pelan reka bentuk, sinografer juga bertanggungjawab untuk memastikan rekaan yang dihasilkan itu mempunyai ciri-ciri yang bersesuaian dalam persembahan. Oleh itu, dalam amalan pengkaryaan sinografi, seseorang sinografer perlu mempunyai sikap profesional dan bertanggungjawab sepanjang proses tersebut .



Rajah 1.3 Etika dan keselamatan sinografer dalam pengkaryaan sinografi.

Para peraka yang terlibat dalam persembahan akan menggunakan pelan reka bentuk dan lukisan teknikal sebagai panduan untuk menghasilkan produk (set, prop, kostum, solekan, pencahayaan dan bunyi). Rajah 1.4 menunjukkan pelan reka bentuk yang akan dihasilkan dalam pengkaryaan sinografi.

Rekaan Set Dan Prop

- Lukisan Teknikal
- Model Box

Rekaan Kostum

- Lukisan Figura Akhir
- Cadangan Fabrik Material dan Aksesori

Rekaan Solekan

Makeup Worksheet

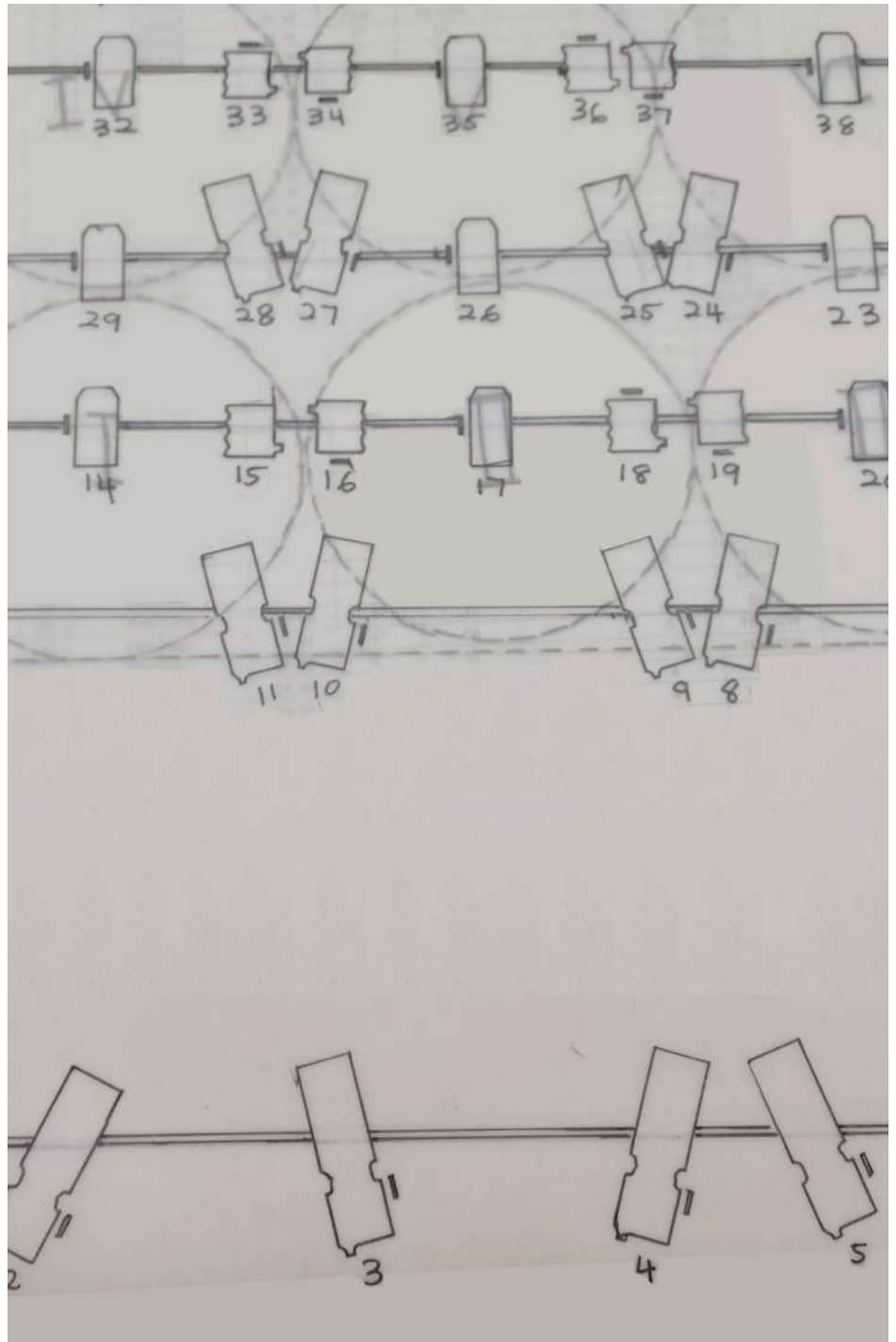
Rekaan Bunyi

Penghasilan Bunyi Digital

Rekaan Pencahayaan

- Lukisan Menentukan Ruang Lakon
- Perancangan dan Lukisan *Lighting Bar*
- Perancangan dan Lukisan Simbol Lampu pada Pelan Lantai (*Ground Plan*)

Rajah 1.4
Penghasilan pelan reka bentuk dalam pengkaryaan sinografi.



1.1 REKAAN SET DAN PROP

Dalam menghasilkan rekaan set dan prop, sinografer perlu mahir melakukan proses peralihan daripada lakaran akhir ke pelan reka bentuk, iaitu lukisan teknikal dan pembuatan model. Proses pengkaryaan ini melibatkan komunikasi yang berterusan antara sinografer dengan pereka produksi persembahan. Oleh itu, sikap tolak ansur, toleransi dan kerjasama sebagai satu pasukan adalah sangat penting. Hal ini bagi memastikan setiap proses yang terlibat dalam rekaan aspek persembahan mampu disiapkan menepati waktu dan berkualiti.

Lakaran akhir semasa di tingkatan 4 akan digunakan untuk proses pengkaryaan anda pada tahun ini (tingkatan 5). Lakaran tersebut digunakan untuk menghasilkan lukisan teknikal dan model 3D. Pelan reka bentuk yang dihasilkan oleh sinografer perlu mengambil kira elemen dalam amalan pengkaryaan sinografi seperti dalam Rajah 1.5.



Sejauh manakah hasil rekaan set mampu melambangkan kreativiti seorang sinografer?

Memenuhi fungsi persembahan.

Mudah digunakan semasa pertukaran babak.

Memenuhi ciri keselamatan untuk kegunaan pelakon semasa persembahan.

Rajah 1.5
Elemen dalam amalan pengkaryaan sinografi.



KEPENTINGAN SET DAN PROP

Set dan prop memainkan peranan penting dalam persembahan teater. Set merupakan gambaran latar persembahan berkenaan. Gambaran tersebut bertukar mengikut babak atau kekal dari awal hingga akhir persembahan. Prop akan digunakan bagi melengkapkan gambaran latar atau membantu lakonan. Jadual 1.1 menunjukkan kepentingan set dan prop.

Jadual 1.1 Kepentingan set dan prop dalam pementasan.

SET

- Menyediakan gambaran latar persembahan, iaitu tempat, masa, zaman dan sosial.
- Menyediakan ruang persembahan lakonan.

PROP

- Memberikan gambaran latar tempat, masa, zaman dan aspek sosial dalam persembahan.
- Menyokong lakonan, iaitu:
 - a. identiti/status watak
 - b. karakter watak
 - c. aksi dramatik watak



KEPENTINGAN LUKISAN TEKNIKAL DALAM REKAAN SET DAN PROP

Lukisan teknikal set dan prop merupakan satu pelan reka bentuk dalam pengkaryaan sinografi yang dihasilkan oleh sinografer bagi kegunaan para pereka atau pembuat set dan prop. Lukisan teknikal terhasil daripada lakaran akhir dalam proses penghasilan lakaran set dan prop.

LAKARAN AWAL (THUMBNAIL)

Penghasilan lukisan yang spontan, ringkas dan cepat untuk meluahkan idea awal.

Melalui proses perbincangan dan pemilihan bersama-sama dengan ahli produksi.

LAKARAN AKHIR

Lakaran yang telah terpilih, bersesuaian dan telah dipersetujui dalam perbincangan dengan ahli produksi.

LUKISAN TEKNIKAL

Blue print/manual set dan prop untuk sebarang rujukan dalam perbincangan ahli produksi sepanjang proses persembahan.

Panduan kepada pembuat tukang untuk menghasilkan produk tersebut.

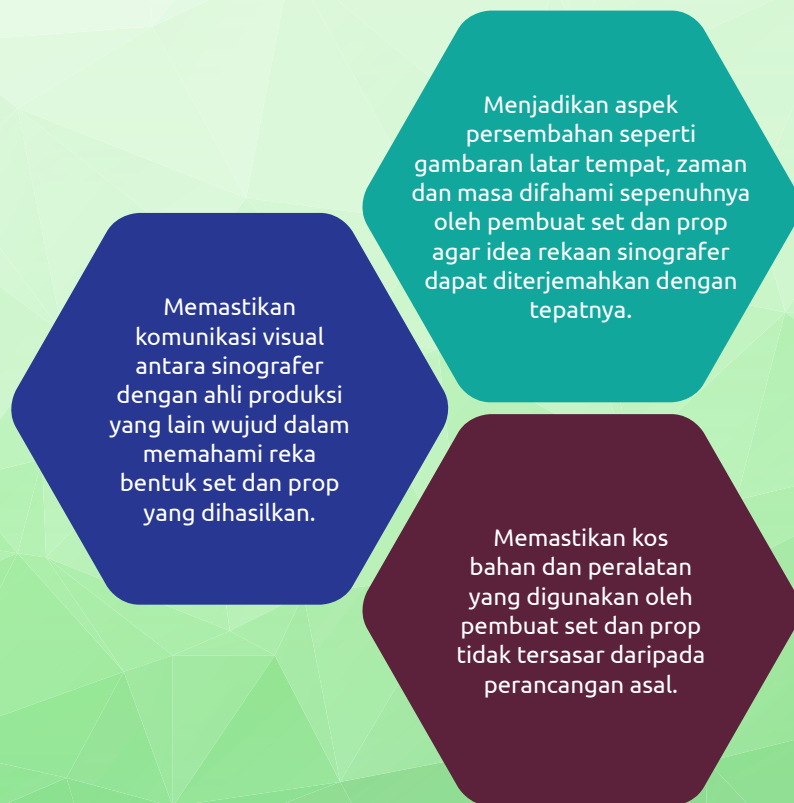
Rajah 1.6
Proses lakaran rekaan set dan prop.

Lukisan teknikal set dan prop mengandungi maklumat tentang ciri-ciri rekaan seperti ukuran, kedalaman dan sudut pandangan. Maklumat tersebut dapat dijadikan panduan penting untuk kegunaan pembuat set dan prop. Jadual 1.2 menunjukkan ciri-ciri rekaan dalam lukisan teknikal. Rajah 1.6 pula menunjukkan proses lakaran rekaan set dan prop.

Jadual 1.2 Ciri-ciri rekaan dalam lukisan teknikal.

CIRI-CIRI REKAAN DALAM LUKISAN TEKNIKAL	PENERANGAN
1. Ukuran	Ukuran mengikut skala yang tepat.
2. Kedalaman	Mengikut ukuran tepat ruang pentas dan prop (tinggi, lebar dan kedalaman).
3. Sudut Pandangan	Mewakili sudut pandangan penonton dari pelbagai sudut pentas.

Kepentingan lukisan teknikal ditunjukkan dalam Rajah 1.7.



Rajah 1.7 Kepentingan lukisan teknikal dalam rekaan set dan prop.

PERALATAN UNTUK LUKISAN TEKNIKAL

Satu set peralatan lukisan diperlukan untuk menghasilkan ukuran yang bertepatan dengan menggunakan skala. Yang berikut menunjukkan peralatan lukisan teknikal dan fungsinya.

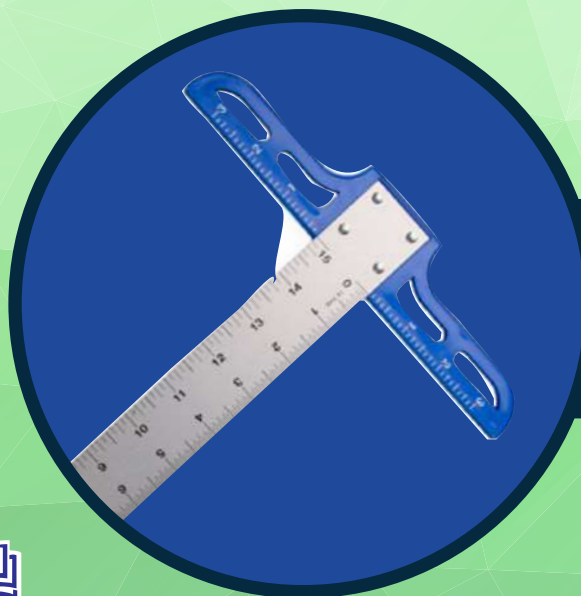


PAPAN LUKISAN

- Dasar bagi meletakkan kertas lukisan.
- Memberikan kesan licin dan keras kepada permukaan bagi mengelakkan lubang pada kertas lukisan.

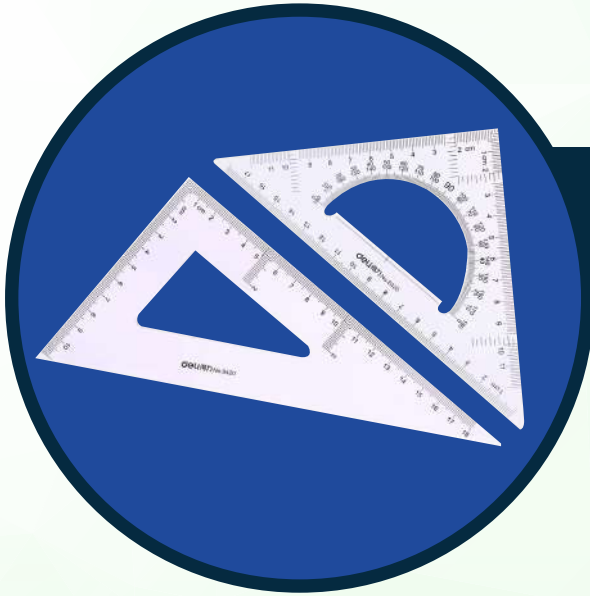
KERTAS LUKISAN A3

Kertas standard untuk lukisan teknikal.



SESIKU-T

Menghasilkan garis lurus secara menegak dan melintang.

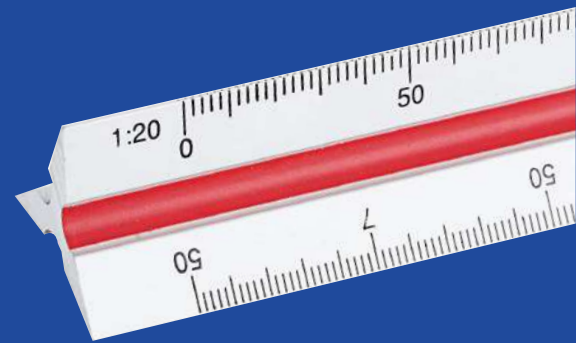


SESIKU SEGI TIGA

Menghasilkan ukuran sudut.

PEMBARIS SKALA

Mengukur dan menanda jarak bagi lukisan teknikal. Contohnya, jika menggunakan skala 1:50, bermakna 1 mm di atas lukisan mewakili 50 mm di lapangan.

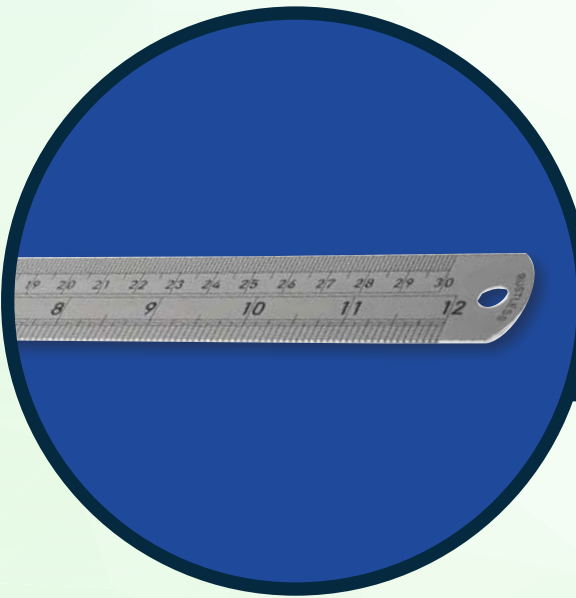


Pengangkutan
Sinografi



PENSEL MEKANIKAL

Memberikan kesan halus pada garis lukisan.



PEMBARIS BESI

Mengukur dan menanda jarak yang berskala kecil dan memberikan ukuran yang tepat.

JANGKA LUKIS

Melukis atau membentuk suatu garisan bulatan atau lengkung.



PITA PELEKAT

Melekatkan kertas pada papan lukisan atau meja lukisan supaya kertas tidak bergerak.



KERTAS SURIH

Menekap imej dan lukisan.



PENGGUNAAN PERALATAN LUKISAN TEKNIKAL SECARA MANUAL DAN DIGITAL

Penghasilan lukisan teknikal dalam rekaan set dan prop melibatkan dua kaedah penghasilan, iaitu manual dan digital. Penghasilan lukisan teknikal secara manual dilakukan melalui teknik melukis dengan menggunakan peralatan lukisan. Lukisan teknikal secara digital pula dihasilkan dengan menggunakan perisian komputer. Namun begitu, kedua-dua penghasilan ini mempunyai elemen yang sama seperti dalam Rajah 1.8.

GARIS

Mempunyai makna tertentu dalam lukisan bergantung pada tahap ketebalannya.

Garisan akhir (*Finished Line*)

Menunjukkan garisan yang dikehendaki dalam lukisan.



Garisan tengah (*Centre Line*)

Menandakan bahagian lukisan agar seimbang.



Garisan dimensi (*Dimension Line*)

Menunjukkan ukuran dalam lukisan.



Door flat

Menunjukkan pintu dalam lukisan.



Garisan putus-putus (*Hidden Line*)

Menunjukkan bahagian dan ruang terselindung bagi menyokong maklumat dalam lukisan.



Curtain

Menunjukkan tirai dalam lukisan.



Construction Line

Menunjukkan garisan binaan yang digunakan untuk lukisan secara *laying* (lakaran yang mudah dipadam).



Rajah 1.8 Elemen dalam menghasilkan lukisan teknikal rekaan set dan prop.



HURUF

Penulisan huruf pada lukisan harus mempunyai saiz dan kejelasan yang konsisten serta mudah dibaca.



DIMENSI

Saiz, ukuran dan jarak ruang, set, set antara set atau prop haruslah tepat, jelas dan mudah dibaca bagi mengelakkan kesilapan.



TAJUK (TITLE BLOCK)

Setiap lukisan perlu dilabelkan seperti tajuk pementasan, babak dan latar, tajuk set atau prop, nama pereka, skala dan tarikh lukisan.

(Disesuaikan dengan keperluan pembelajaran seperti yang boleh dilabelkan untuk kelas murid, nombor lukisan dan sebagainya)



SIMBOL

Digunakan untuk objek dengan bentuk dan saiz berukuran standard. Hal ini mengelakkan penjelasan yang tidak perlu dalam lukisan.

A. Cara Menggunakan Peralatan dalam Lukisan Teknikal Secara Manual

Anda perlu memastikan anda mahir menggunakan peralatan lukisan teknikal terlebih dahulu sebelum menghasilkan lukisan teknikal. Kemahiran yang betul penting agar ukuran yang dihasilkan tepat berdasarkan ukuran sebenar set latar dan prop untuk setiap babak pementasan. Gambar Foto 1.1 dan Gambar Foto 1.2 merupakan antara contoh perkara yang perlu dilakukan sebelum menghasilkan lukisan teknikal secara manual.

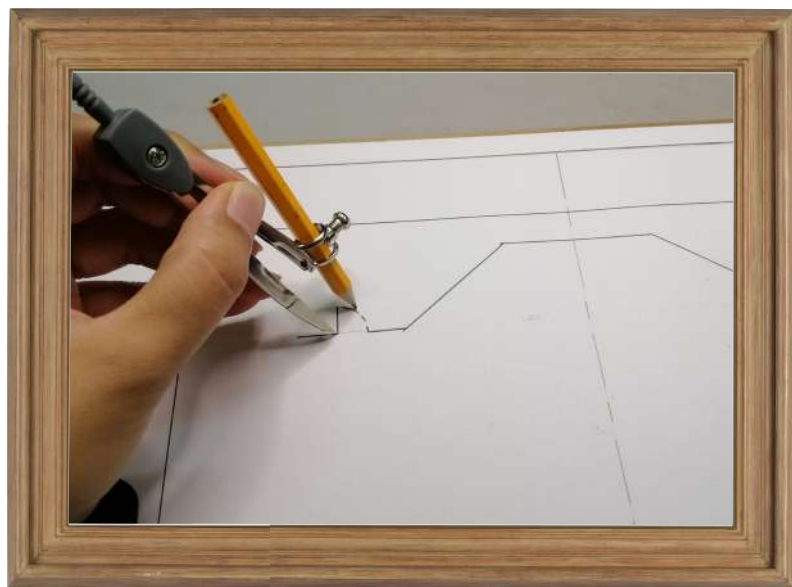


SEKILAS FAKTA

Titik fokus dalam penghasilan aspek visual tidak semestinya berada pada bahagian tengah pentas tetapi bersifat bebas bergantung pada kreativiti pereka.

Dipetik dan diubah suai daripada Gary Thorne, 2005. *Stage Design a Practical Guide*. Marlborough: The Crowood Press.

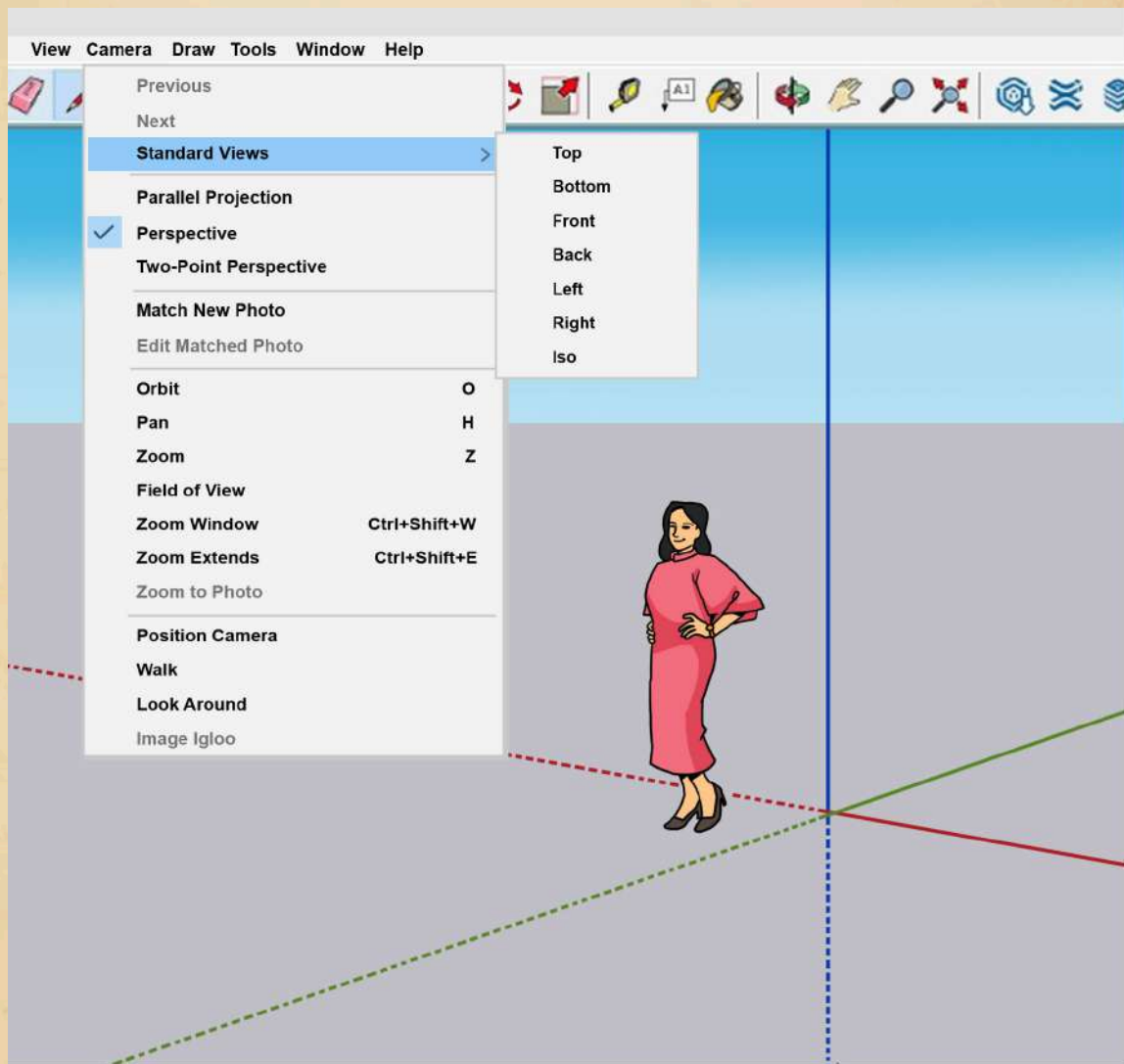
Gambar Foto 1.1
Kertas lukisan perlu ditampalkan menggunakan pita pelekat agar ukuran tepat dan betul.



Gambar Foto 1.2
Contoh penggunaan jangka lukis untuk diameter pintu.

B. Cara Menggunakan Peralatan Melalui Aplikasi Perisian bagi Lukisan Teknikal Secara Digital

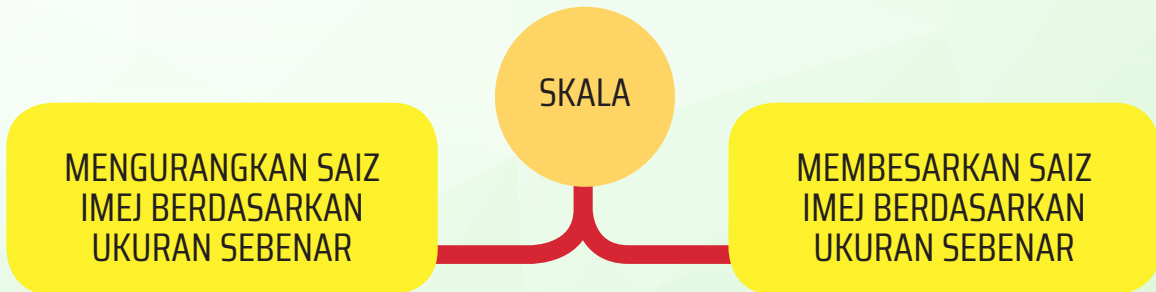
Terdapat pelbagai jenis perisian komputer untuk menghasilkan lukisan teknikal secara digital bagi memberikan gambaran grafik dengan lebih tepat dan jelas. Melalui cara digital, anda perlu menggunakan tetikus, pen elektronik atau *touch screen* dengan mengklik pada peralatan yang bersesuaian pada *toolbar*. Lukisan akan terhasil melalui gerakan tetikus, pen elektronik atau *touch screen* tersebut pada skrin komputer mengikut keperluan ukuran, jarak dan skala yang dikehendaki (Rajah 1.9).



Rajah 1.9 Contoh *toolbar* dalam perisian komputer.

PROSES PENGHASILAN LUKISAN TEKNIKAL REKAAN SET DAN PROP BERDASARKAN LAKARAN AKHIR

Proses penghasilan lukisan teknikal melibatkan pelan reka bentuk pentas dari pandangan atas (*ground plan*), pandangan hadapan dan pandangan sisi. Setiap ukuran dalam lukisan teknikal perlu mempunyai unit ukuran yang tepat. Dalam konteks lukisan teknikal, ukuran dalam lukisan tersebut perlu mewakili ukuran sebenar ruang pentas. Oleh itu, ukuran pentas perlu diubah dengan menggunakan skala.



Rajah 1.10 Fungsi skala dalam lukisan teknikal.

Rajah 1.10 menunjukkan fungsi skala dalam lukisan teknikal. Jadual 1.3 ialah nisbah yang digunakan dalam skala untuk mengecilkan atau membesarkan saiz imej.

Jadual 1.3 Nisbah dalam skala.

SKALA	PENERANGAN
1:1	1 di hadapan bermaksud ukuran saiz sebenar.
2:1	2 di hadapan bermaksud 2 kali ganda daripada ukuran sebenar.
3:1	3 di hadapan bermaksud 3 kali ganda daripada ukuran sebenar.
1:10	10 di belakang bermaksud 10 kali ganda lebih kecil daripada saiz sebenar.

Sebarang nombor di hadapan bermaksud gandaan tambahan, manakala setiap nombor di belakang ialah gandaan yang perlu dikurangkan daripada ukuran sebenar. Biasanya, penggunaan skala lukisan teknikal untuk persembahan ialah 1: 25 yang bersesuaian dengan saiz kertas yang digunakan.



Berdasarkan ukuran pentas, tetapkan ukuran untuk lukisan teknikal.

Berbincang dengan guru dan rakan-rakan tentang hasil ukuran tersebut dengan rekaan set dan prop.

Catatkan hasil perbincangan tersebut dalam buku nota dan laporan untuk dokumentasi.

1

Tukarkan unit kaki kepada sentimeter, iaitu 1 kaki bersamaan 30.5 cm.

2

Bermakna, 30 kaki tinggi ditukarkan menjadi 914 cm tinggi.

3

Nisbah
 $\frac{1}{25} \times 914 \text{ cm}$
 $= 36.56 \text{ cm}$

4

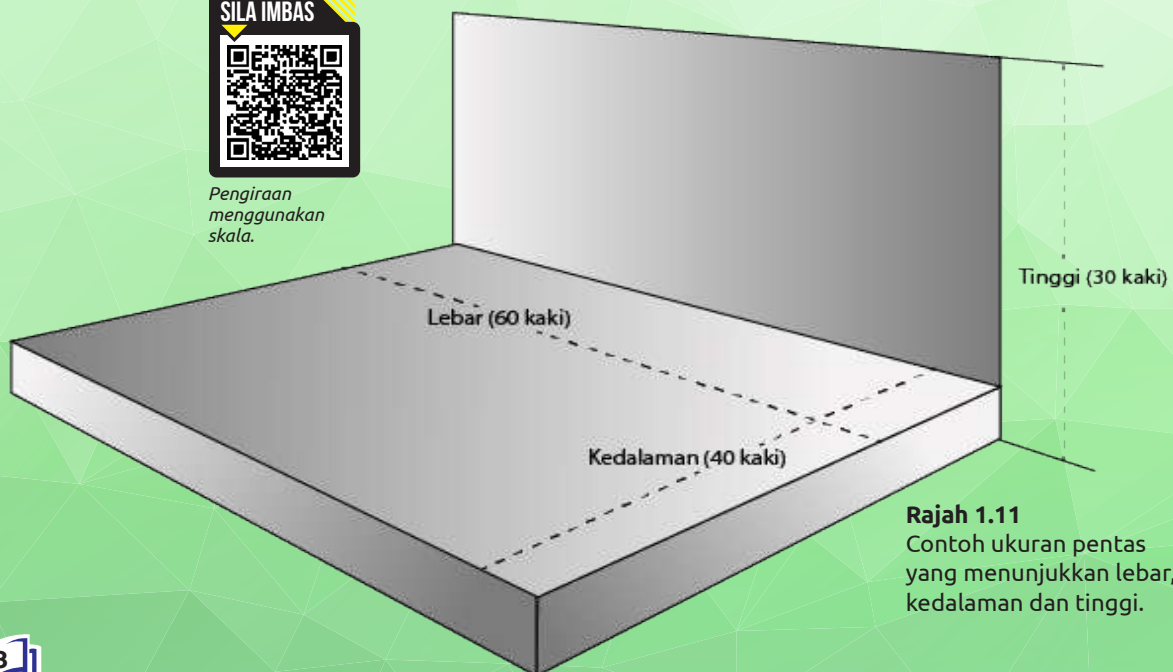
Ukuran lukisan yang sepatutnya dilukis apabila ditukarkan kepada skala $\frac{1}{25}$ ialah 36.56 cm bagi tinggi pentas.

5

Pengiraan menggunakan skala $\frac{1}{25}$ ini perlu dilakukan pada setiap bahagian ukuran, iaitu lebar, kedalaman dan tinggi bagi pentas.



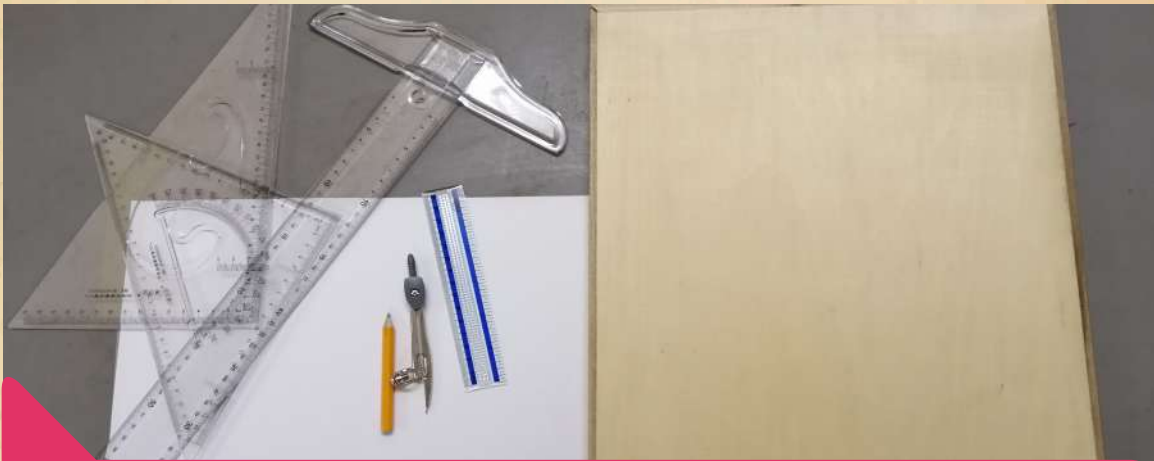
Pengiraan menggunakan skala.



Rajah 1.11
Contoh ukuran pentas yang menunjukkan lebar, kedalaman dan tinggi.

A. Cara Asas Lukisan Teknikal Manual Pelan Lantai

Berdasarkan lakaran akhir, anda boleh menghasilkan lukisan teknikal secara manual. Yang berikut merupakan langkah-langkah penghasilan lukisan teknikal.



LANGKAH 1

Sediakan papan lukisan, kertas lukisan, pita pelekat dan peralatan lukisan teknikal yang lain.



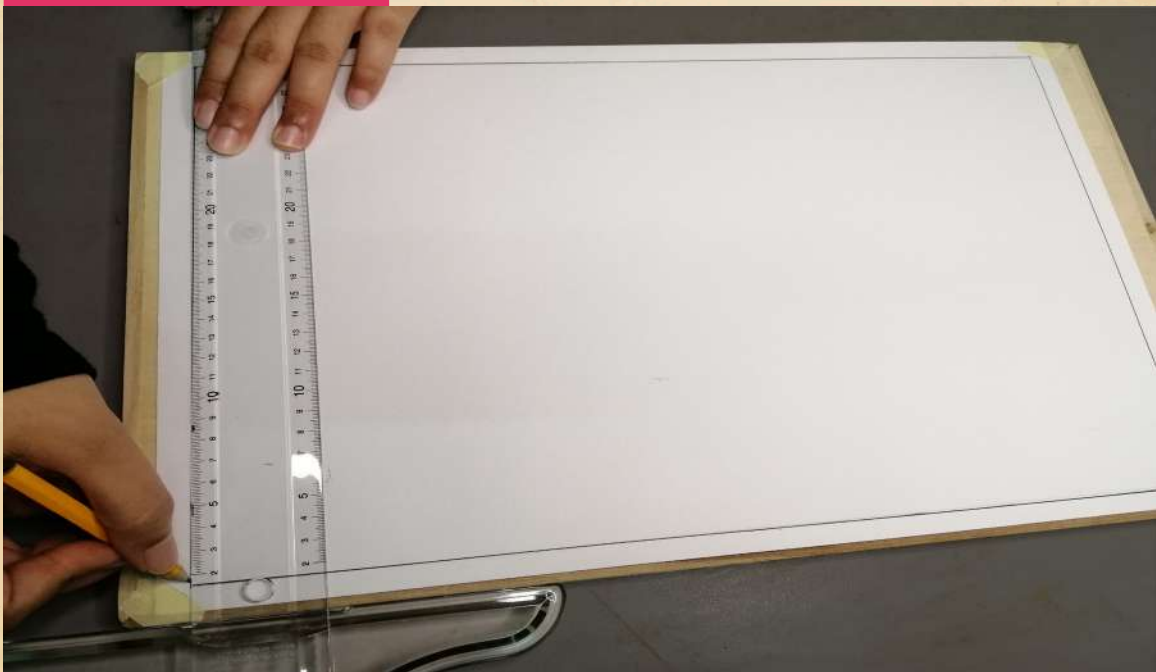
LANGKAH 2

Lekatkan kertas pada papan lukisan supaya kertas tidak bergerak dan ukuran dapat ditandakan dengan tepat dan betul.

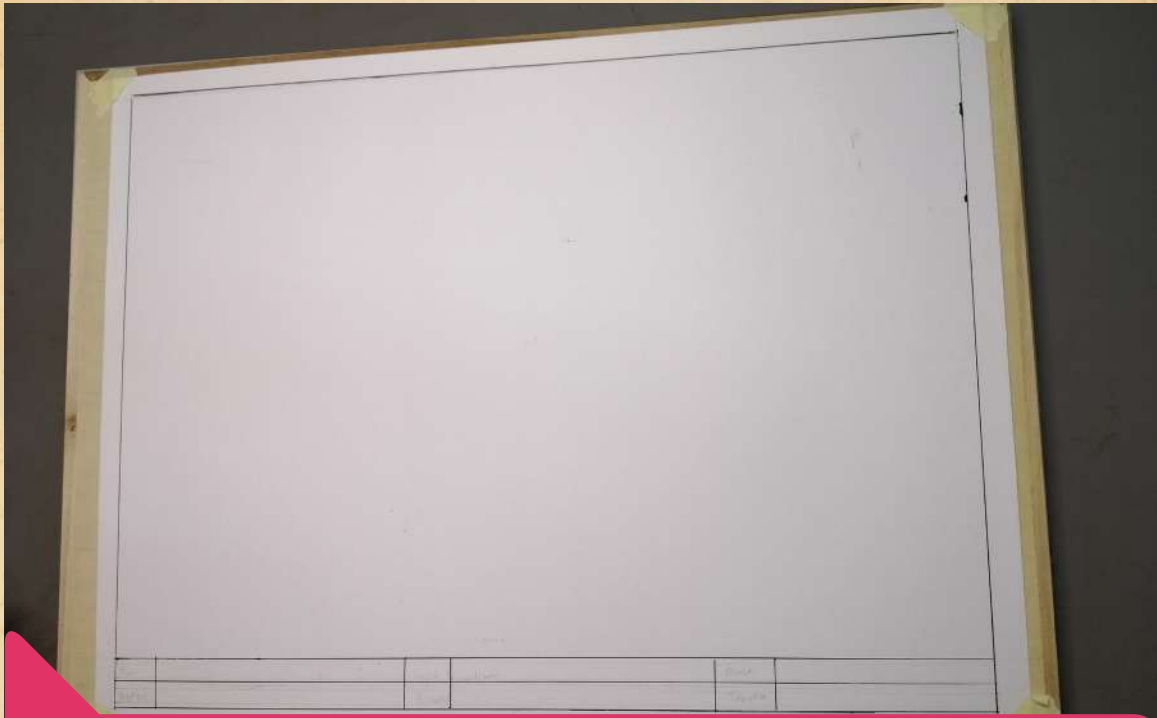
LANGKAH 3



- i. Lukiskan garis sempadan dengan ukuran 1 cm dari bahagian tepi ke bahagian dalam kertas lukisan.

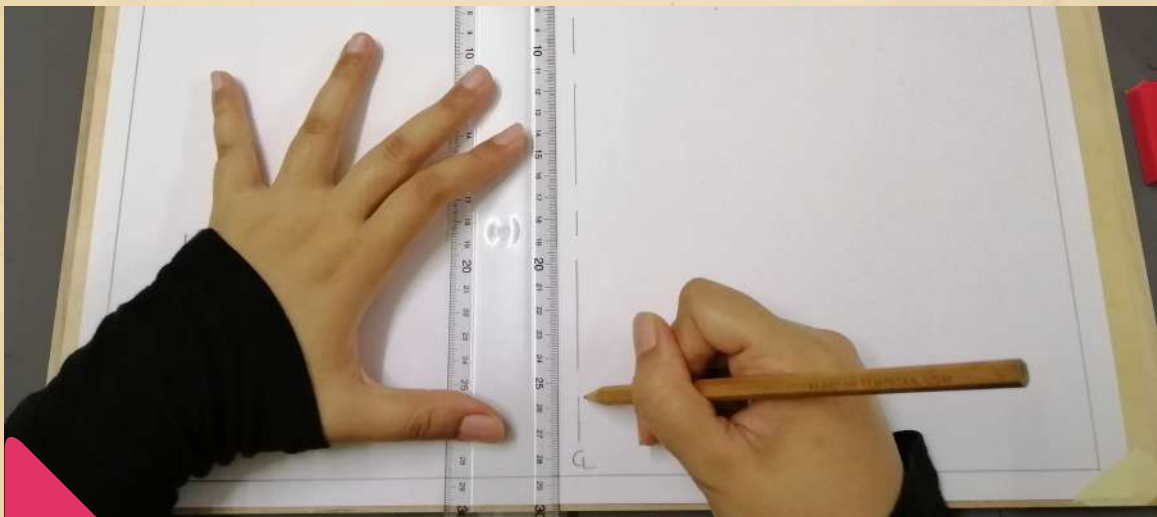


- ii. Lukiskan garis sempadan di penjuru kertas.



LANGKAH 4

Lukiskan kotak pada bahagian bawah kertas lukisan untuk menulis tajuk lukisan teknikal.

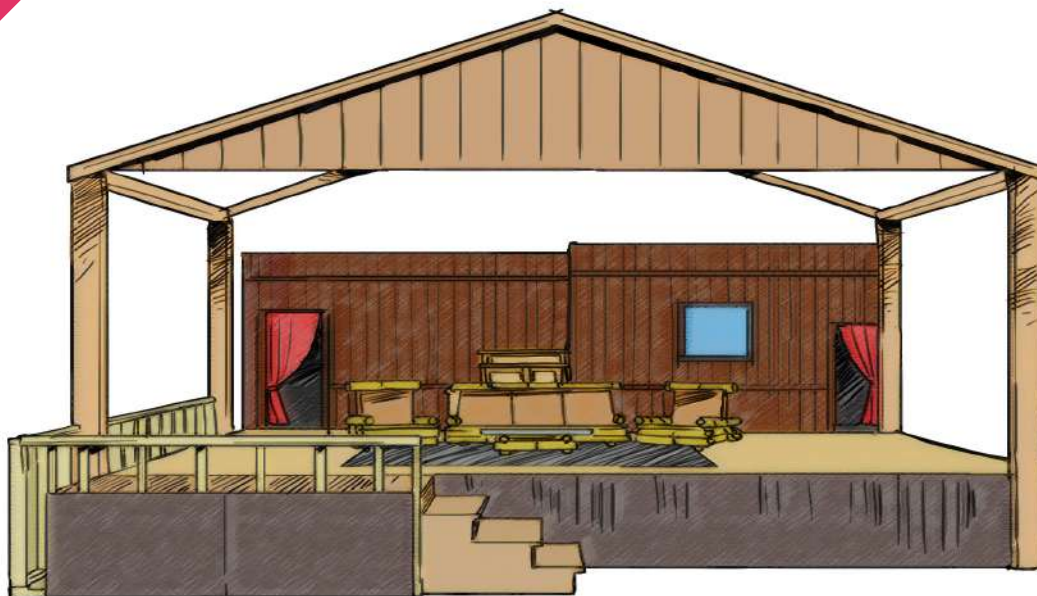


LANGKAH 5

Lukiskan garis tengah (*centre line*) untuk memastikan pembahagian ruang dan susunan set serta prop seimbang.

LANGKAH 6

Berdasarkan lakaran akhir yang telah dihasilkan semasa tingkatan 4, satu jadual senarai maklumat daripada skrip turut disediakan untuk memudahkan proses melukis. Jadual 1.4 menunjukkan ringkasan tentang babak, watak yang terlibat dalam babak, set latar dan prop. Senarai binaan set dan prop yang diperlukan dalam babak ini akan dicatatkan dalam jadual tersebut.



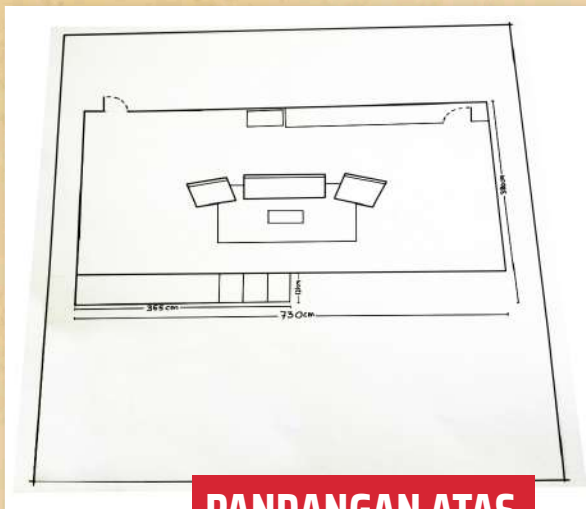
Contoh lakaran akhir set babak 3 rumah papan skrip *Atap Genting Atap Rumbia*.

Jadual 1.4 Maklumat latar skrip *Atap Genting Atap Rumbia*.

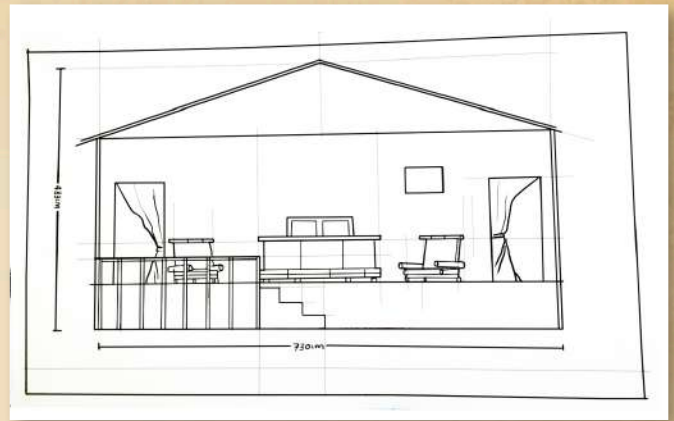
SKRIP: ATAP GENTING ATAP RUMBIA

PENULIS: KALA DEWATA

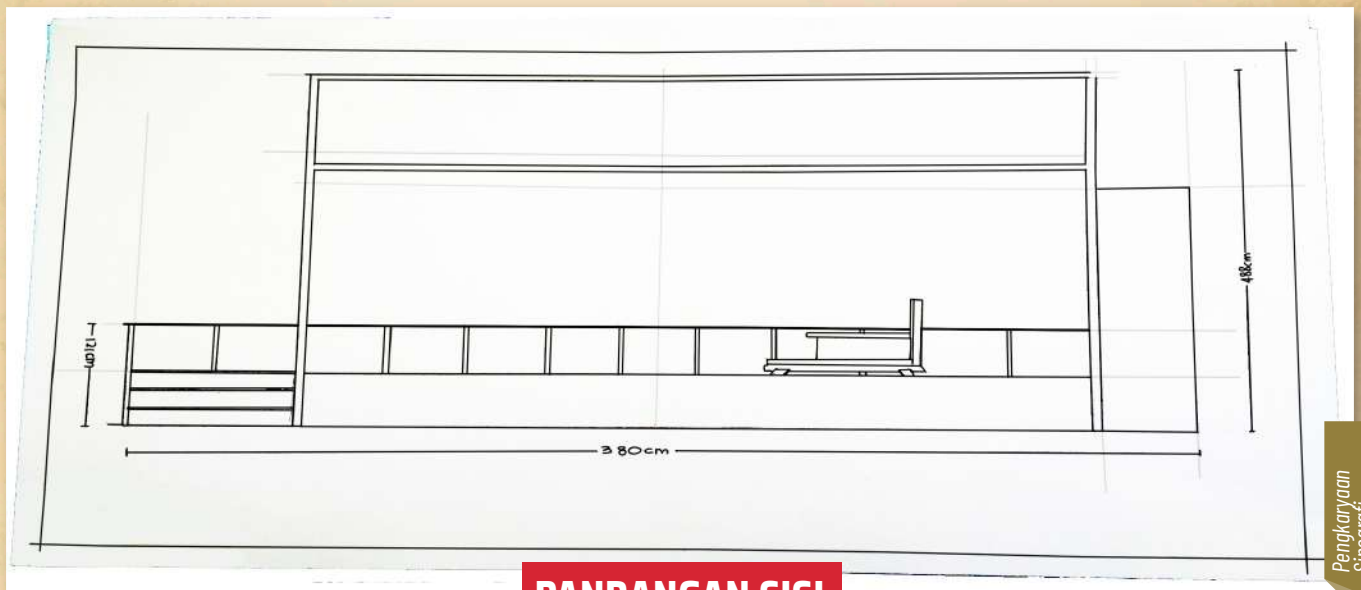
BABAK/ADEGAN	LATAR	WATAK	SET
BABAK 3	Rumah papan sederhana beratapkan rumbia	<ol style="list-style-type: none"> 1. Shamsuddin 2. Mak Piah 3. Pak Salleh 4. Puan Hindon 5. Encik Jamal 6. Kassim 7. Minah 8. Shamsiah 9. Mak Temah 10. Pak Abu 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bumbung 2. Tiang 3. Tangga 4. Beranda 5. Ruang Tamu 6. Dinding



PANDANGAN ATAS



PANDANGAN HADAPAN



PANDANGAN SISI

Pengantar
Sinografi

i. Pandangan atas

Pandangan atas ialah bahagian atas setiap susunan set dan prop yang terdapat dalam sesuatu latar babak. Berdasarkan ukuran mengikut skala, gunakan garisan bersesuaian dalam lukisan teknikal untuk lebar 730 cm dan panjang 380 cm. Ukuran tangga dilukis sepanjang 121 cm dengan ukuran beranda 365 cm. Dalam kertas lukisan, anda perlu melukis dalam skala 1: 25.

ii. Pandangan hadapan

Lukisan rumah papan dihasilkan dari sudut pandangan hadapan dengan ukuran yang sama.

iii. Pandangan sisi

Lukisan rumah papan dihasilkan dari sudut pandangan sisi.



Lukisan teknikal



B. Cara Asas Lukisan Teknikal Manual Prop

Berdasarkan gambaran lakaran akhir set dan jadual maklumat latar skrip (Jadual 1.5), anda boleh menentukan satu prop daripada set untuk menyediakan lukisan teknikal. Contohnya, satu kerusi rotan tanpa kusyen berukuran 73 cm lebar dan 74 cm tinggi yang dihasilkan dari tiga sudut pandangan. Dalam lukisan berskala 1: 25, ukuran bagi 73 cm lebar ialah 2.92 cm dan 74 cm tinggi ialah 2.96 cm.



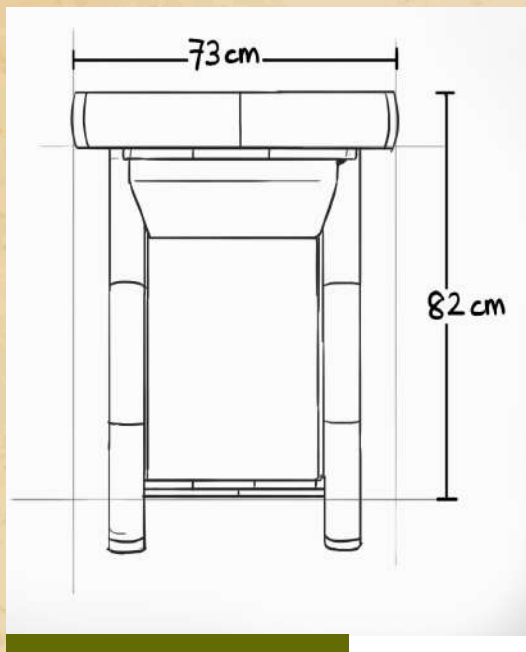
Lakaran akhir prop kerusi rotan tanpa kusyen.

Jadual 1.5 Maklumat latar skrip *Atap Genting Atap Rumbia*.

SKRIP: ATAP GENTING ATAP RUMBIA

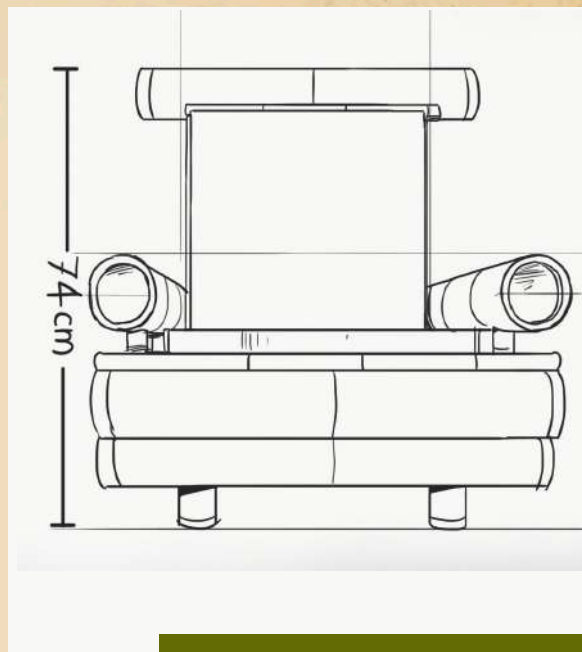
PENULIS: KALA DEWATA

BABAK/ADEGAN	LATAR	WATAK	SET	PROP
BABAK 3	Rumah papan sederhana beratapkan rumbia	<ol style="list-style-type: none"> 1. Shamsuddin 2. Mak Piah 3. Pak Salleh 4. Puan Hindon 5. Encik Jamal 6. Kassim 7. Minah 8. Shamsiah 9. Mak Temah 10. Pak Abu 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bumbung 2. Tiang 3. Tangga 4. Beranda 5. Ruang Tamu 6. Dinding 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kerusi rotan tanpa kusyen 2. Meja kopi 3. Gambar hiasan di dinding 4. Langsir



PANDANGAN ATAS

Lukisan ini dihasilkan dari sudut pandangan atas sebuah kerusi rotan tanpa kusyen seperti dalam lakaran akhir.

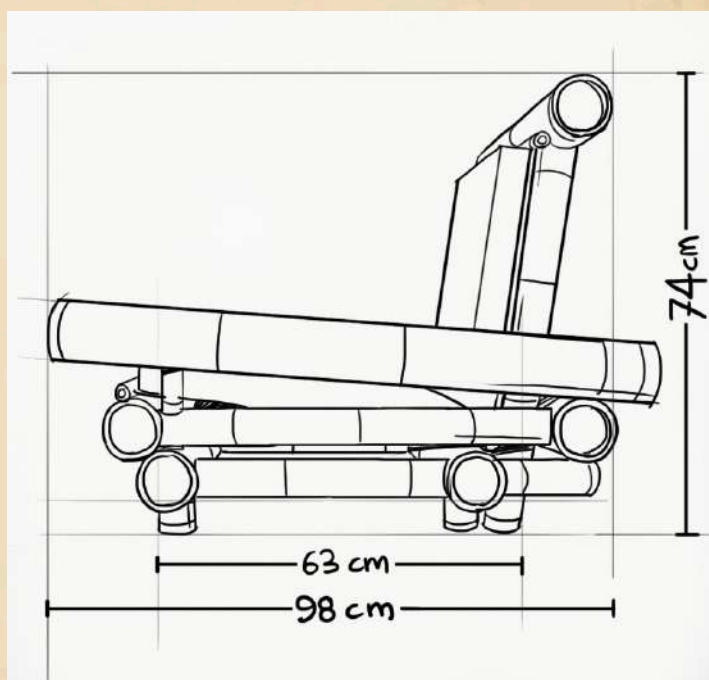


PANDANGAN HADAPAN

Lukisan kerusi rotan tanpa kusyen dari sudut pandangan hadapan.

PANDANGAN SISI

Lukisan kerusi rotan tanpa kusyen dari sudut pandangan sisi.



C. Lukisan Teknikal Pelan Lantai Set Menggunakan Perisian Komputer

Penghasilan lukisan teknikal secara digital adalah dengan menggunakan komputer dan perisian yang bersesuaian. Yang berikut ialah contoh lukisan teknikal pelan lantai set yang dihasilkan secara digital.

LANGKAH 1

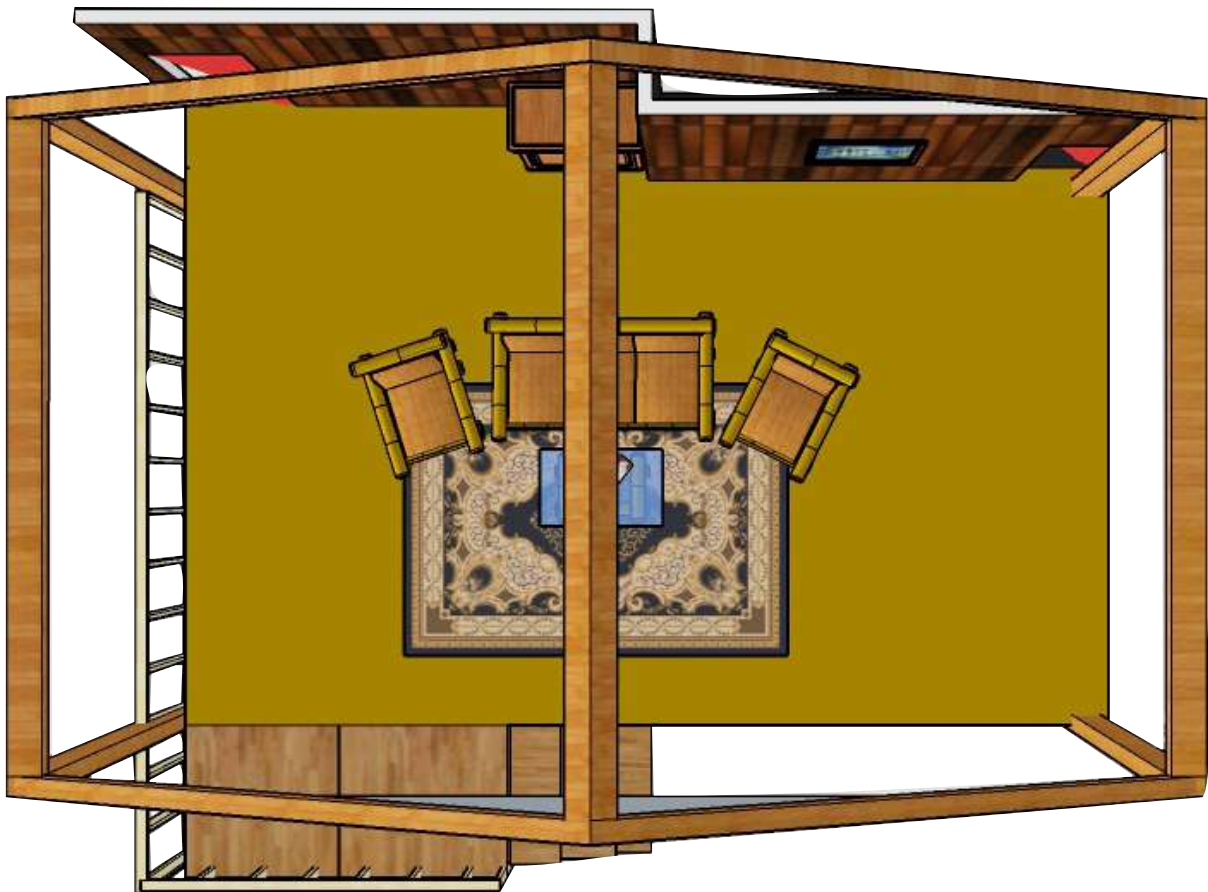
Sediakan peralatan seperti komputer atau komputer riba, perisian, tetikus dan sebagainya mengikut kesesuaian untuk kegunaan.

LANGKAH 2

Berdasarkan lakaran akhir dan jadual maklumat latar skrip, tentukan ukuran bersesuaian untuk setiap bahagian set.

i. Pandangan atas

Lukisan rumah papan dihasilkan dari sudut pandangan atas.





ii. Pandangan hadapan

Lukisan rumah papan dihasilkan dari sudut pandangan hadapan.

iii. Pandangan sisi

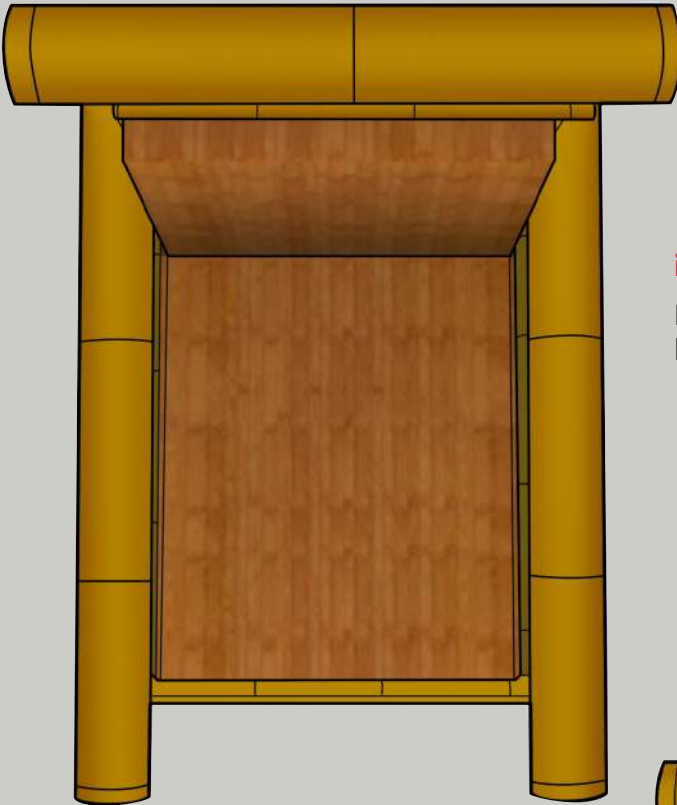
Lukisan rumah papan dihasilkan dari sudut pandangan sisi.



Gunakan perisian yang bersesuaian untuk menghasilkan lukisan teknikal secara digital menggunakan skala 1: 25. Berbincang dengan guru dan rakan-rakan tentang hasil kerja anda.

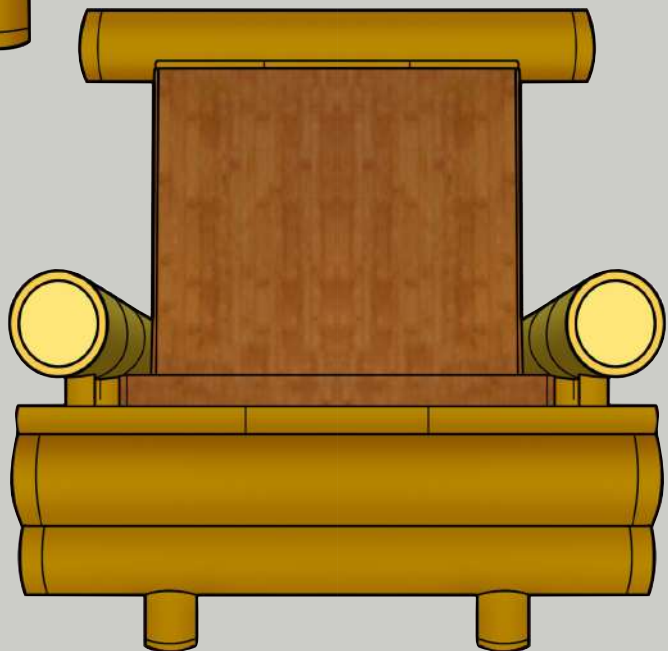
D. Lukisan Teknikal Prop Menggunakan Perisian Komputer

Berdasarkan lakaran akhir dan jadual maklumat latar skrip, lukisan teknikal prop, iaitu kerusi rotan tanpa kusyen dihasilkan dengan menggunakan perisian komputer untuk sudut pandangan atas, sudut pandangan hadapan dan sudut pandangan sisi.



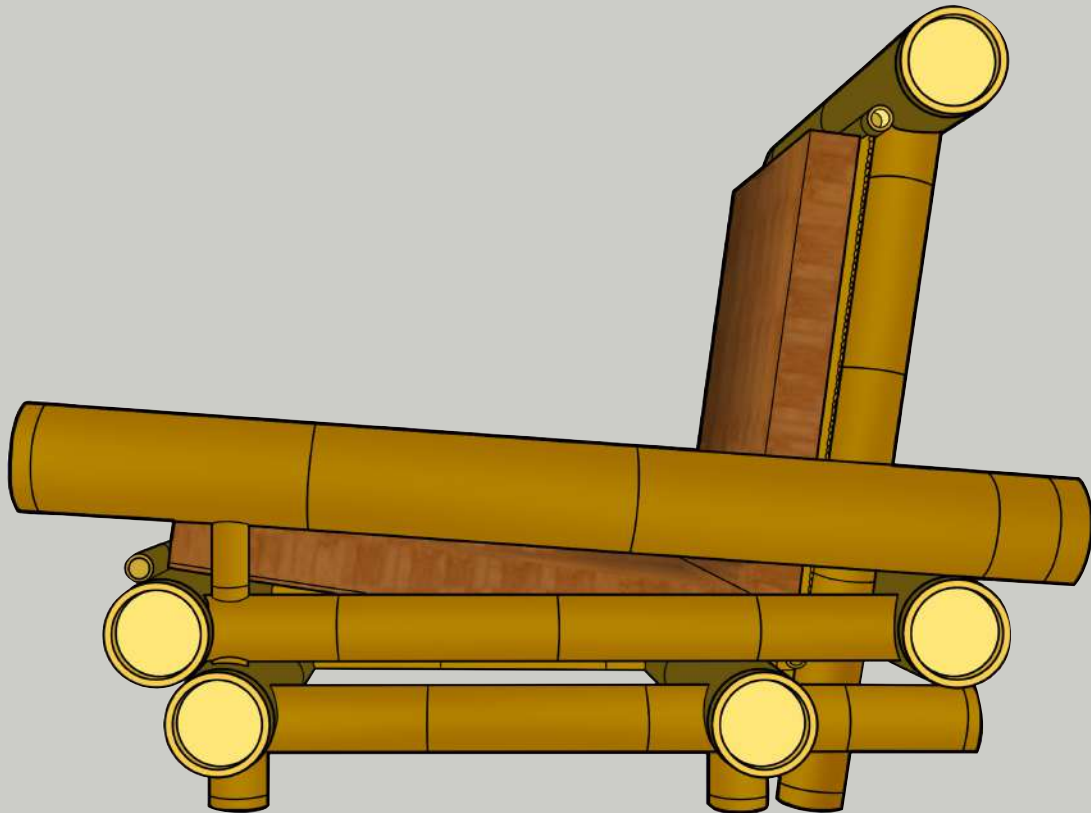
i. Pandangan atas

Lukisan memaparkan kerusi rotan tanpa kusyen dari sudut pandangan atas.



ii. Pandangan hadapan

Lukisan memaparkan kerusi rotan tanpa kusyen dari sudut pandangan hadapan.



iii. Pandangan sisi

Lukisan memaparkan kerusi rotan tanpa kusyen dari sudut pandangan sisi.

Amalan penghasilan lukisan teknikal melalui perisian komputer sememangnya sangat meluas terutamanya pada peringkat universal. Pengamal sinografi di seluruh dunia perlu mempunyai pengetahuan dan kemahiran untuk menghasilkan lukisan teknikal secara manual mahupun menggunakan perisian komputer. Penggunaan perisian komputer untuk menghasilkan lukisan teknikal sesuai dengan perkembangan teknologi kini. Selain itu, urusan menjadi mudah antara ahli produksi terutamanya apabila melibatkan komunikasi antara ahli produksi yang berada di lokasi yang berbeza, luar negara dan sebagainya. Penggunaan lukisan teknikal secara digital juga berupaya menjimatkan masa dan kos.

SEKILAS FAKTA

Penggunaan bahan, material dan warna sangat penting dalam reka corak objek bagi kesan tekstur yang realistik apabila diberikan pencahayaan kepada sudut pandangan penonton. Oleh itu, teknik kemasan sangat penting untuk memastikan kesan tersebut berjaya dilakukan terhadap latar set dan prop sesebuah pementasan.

Dipetik dan diubah suai daripada W. Oren Parker, R.Craig Wolf & Dick Block, 2009. *Scene Design and Stage Lighting 9th Edition*. Amerika Syarikat: Wadsworth.



Sediakan pembentangan berkaitan dengan lukisan teknikal yang telah anda buat berdasarkan jadual senarai semak.

Hasilkan pembentangan tersebut menggunakan kreativiti anda melalui aplikasi dan peralatan teknologi.

PEMBENTANGAN LUKISAN TEKNIKAL REKAAN SET DAN PROP

Sebagai sinografer, selepas menghasilkan lukisan teknikal sama ada secara manual mahupun digital, anda perlu membentangkan hasil kerja tersebut kepada ahli produksi yang lain. Dalam sesi pembentangan, anda perlu menjelaskan idea rekaan, cara penghasilan idea rekaan dan visual sebenar rekaan tersebut (Jadual 1.6).

Jadual 1.6 Aspek pembentangan lukisan teknikal rekaan set dan prop.

ASPEK PEMBENTANGAN	KANDUNGAN
IDEA REKAAN	<ol style="list-style-type: none">Menjelaskan idea berdasarkan interpretasi terhadap skrip:<ul style="list-style-type: none">latar belakang masyarakatlatar tempatlatar masastatus sosialsosiobudayaMenjelaskan hubungan antara kajian dengan rujukan yang telah dilakukan untuk mendapatkan idea tersebut (hasil daripada buku, filem, Internet dan sebagainya).

Proses penghasilan lukisan teknikal umumnya menekankan ketepatan dalam mendapatkan ukuran sebenar dan penggunaan skala serta ukuran dalam lukisan teknikal. Oleh itu, dalam proses pembentangan, anda perlu menjelaskan pengalaman tersebut bagi menghasilkan satu pembentangan yang baik dan menepati keperluan pembelajaran.

ASPEK PEMBENTANGAN	KANDUNGAN
<p style="text-align: center;">CARA PENGHASILAN IDEA REKAAN</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan cara dalam proses penghasilan lukisan teknikal. 2. Menjelaskan pengalaman, perasaan dan cabaran yang dihadapi dalam proses penghasilan lukisan teknikal. 3. Menjelaskan proses perbincangan (perubahan, penambahbaikan dan sebagainya) dan hasil perbincangan yang dilakukan bersama-sama dengan guru dan rakan-rakan dalam penghasilan lukisan teknikal.
<p style="text-align: center;">VISUAL SEBENAR REKAAN</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan cara dan proses: <ul style="list-style-type: none"> • mendapatkan ukuran set dan prop. • menentukan skala dan ukuran bagi set serta prop dalam lukisan teknikal. • menjelaskan kesesuaiannya dengan rekaan set dan prop melalui penerangan terhadap hasil lukisan teknikal tersebut. 2. Menjelaskan pengalaman, perasaan dan cabaran yang dihadapi dalam proses: <ul style="list-style-type: none"> • mendapatkan ukuran set dan prop. • menentukan skala dan ukuran bagi set serta prop.

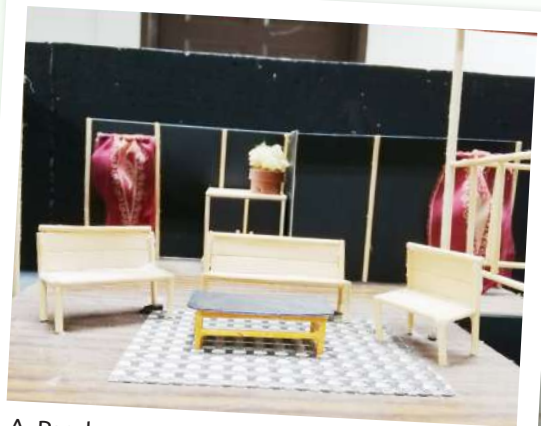
PANDUAN

Aktiviti pembentangan boleh dilakukan secara dalam talian melalui pelbagai aplikasi mengikut kesesuaian.

MODEL BOX DALAM PENGKARYAAN SINOGRAFI

Model box dalam pengkaryaan sinografi ialah satu bentuk imej mini set pementasan yang dihasilkan dengan skala ukuran sebenar. *Model box* dihasilkan dalam bentuk tiga dimensi yang bertujuan untuk:

- memberikan gambaran tentang keseluruhan set dan prop pementasan kepada seluruh ahli produksi
- menentukan susunan set dan prop di atas pentas
- memastikan pembahagian ruang lakon, set dan pencahayaan berada dalam keadaan seimbang dari sudut pandangan penonton
- memastikan rekaan yang berada di atas pentas dapat dilihat oleh penonton
- merancang keseluruhan aspek pementasan bagi seorang pengarah.



A. Pandangan Hadapan

B. Pandangan Atas.

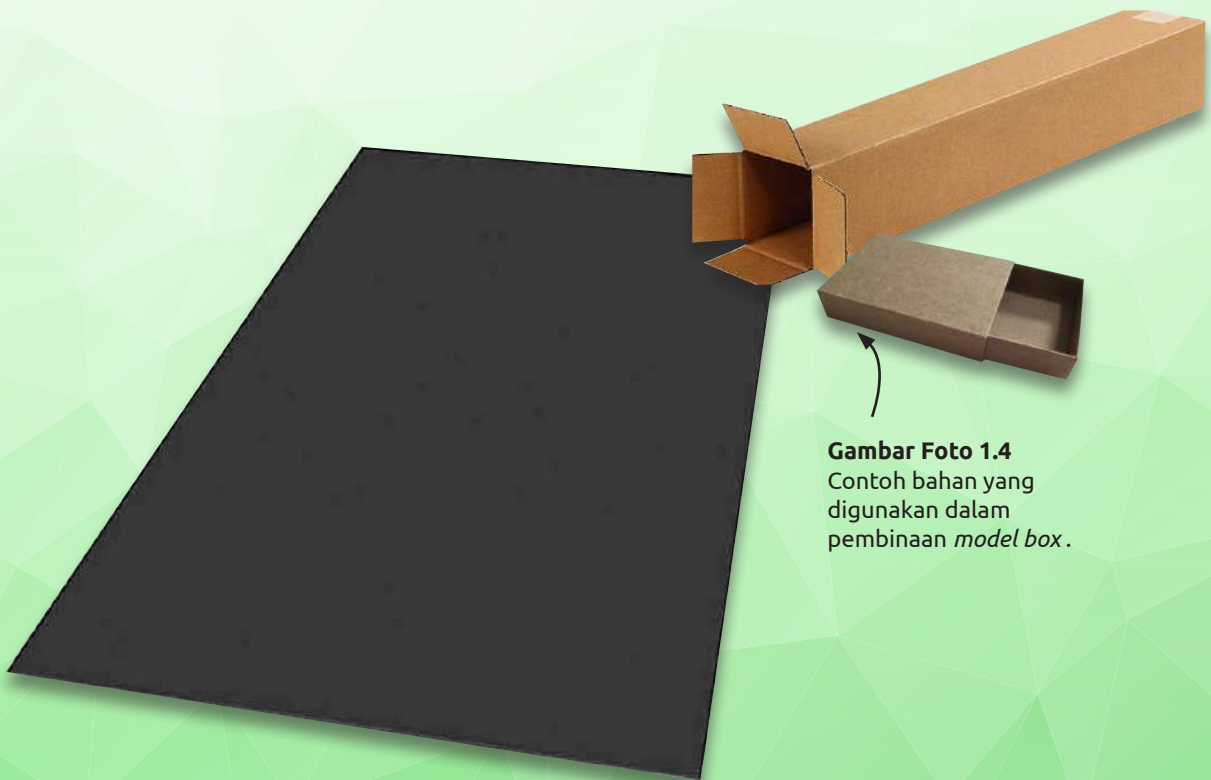
Gambar Foto 1.3 Contoh *model box* pementasan genre realisme. Gambar A menunjukkan pandangan hadapan. Manakala gambar B adalah pandangan bahagian atas.

SPEKIFIKASI PEMBUATAN MODEL BOX

Dalam proses penghasilan *model box*, skala ukuran perlu dihasilkan dengan tepat. Saiz *model box* ialah A1 (594 mm × 841 mm). Selain itu, proses penghasilannya juga mementingkan unsur realistik, kreativiti dan ketelitian. Contohnya, satu binaan *model box* ruang tamu untuk latar set persembahan perlu dilengkapi dengan perabot, bahagian tepi pentas dan laluan keluar masuk ke set latar tersebut. Begitu juga dengan spesifikasi setiap reka bentuk, reka corak, material, warna dan tekstur yang digunakan dalam latar set dan prop untuk persembahan.

A. Bahan atau Material

Bahan atau material utama yang digunakan dalam pembinaan *model box* ialah kadbod, *mounting board* atau *black foam* (Gambar Foto 1.4) untuk asas tapak dan dinding. Dalam pembinaan set dan prop bagi melengkapkan latar *model box*, pereka boleh menggunakan pelbagai bahan lain mengikut kesesuaian dan kreativiti masing-masing seperti kotak terpakai, iaitu kotak ubat gigi, kotak mancis dan sebagainya. Begitu juga dengan reka corak objek dengan penggunaan pelbagai jenis potongan kain, manik, plastisin dan sebagainya untuk kesan tekstur yang sesuai.



Gambar Foto 1.4
Contoh bahan yang digunakan dalam pembinaan *model box*.

B. Warna dan Kemasan

Sinografer boleh menggunakan pelbagai warna yang bersesuaian melalui pen, cat air, kertas warna, kain dan pelbagai bahan kreatif lain. Dalam penghasilan *model box*, aspek kemasan sangat penting bagi memastikan setiap binaan dalam *model box* tersebut dihasilkan dengan penuh teliti dan menyamai latar set sebenar dalam persembahan terutamanya dalam permukaan reka corak objek set dan prop.

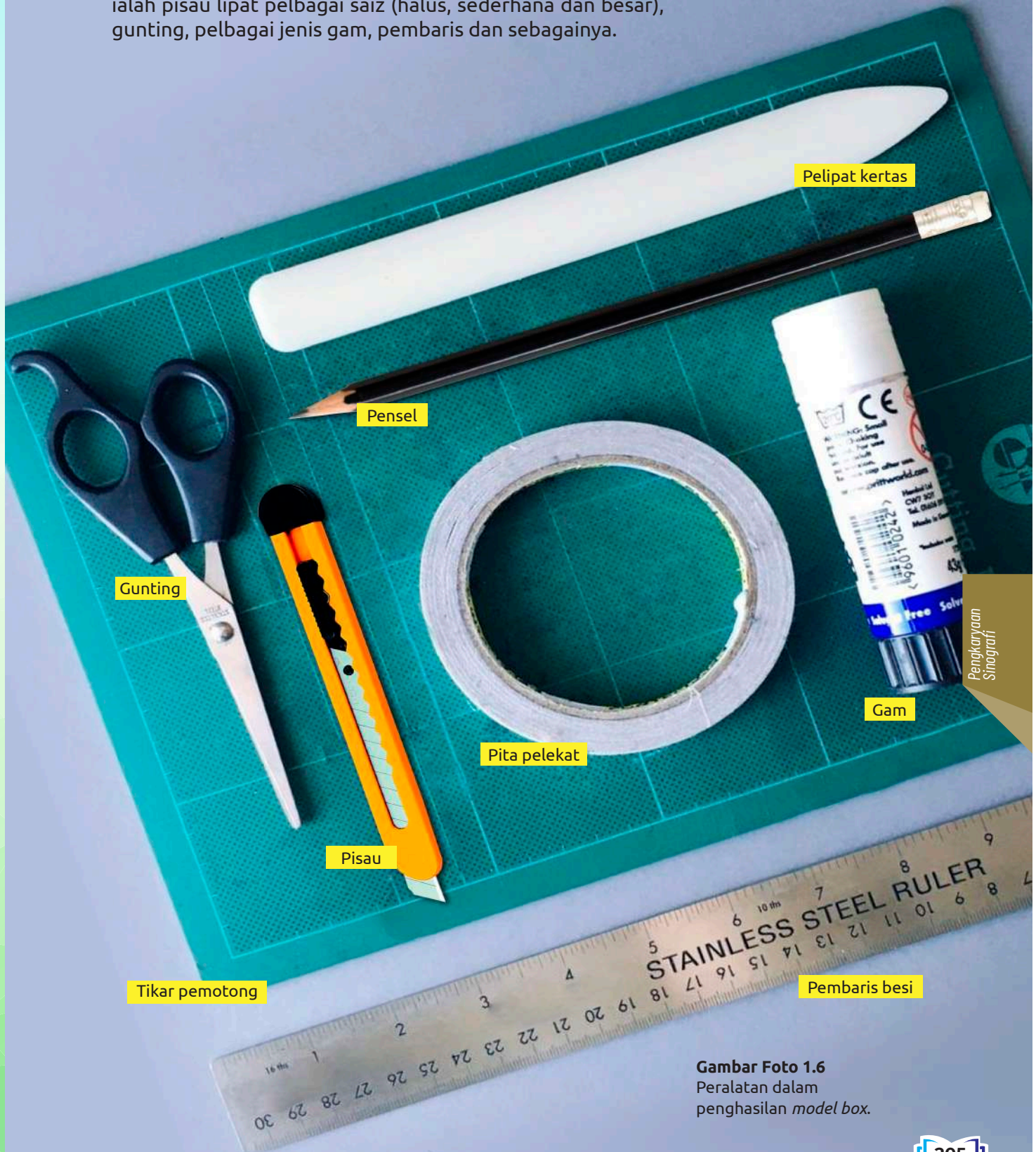
C. Kuantiti

Penentuan kuantiti objek yang melibatkan set latar dan prop bergantung pada perancangan pereka berdasarkan konsep persembahan. Contohnya, untuk set latar ruang tamu, jumlah tingkap, kerusi, meja, langsir, objek hiasan dan sebagainya perlu ditetapkan berdasarkan keperluan persembahan (Gambar Foto 1.5).



Gambar Foto 1.5 Contoh kuantiti perabot yang ditetapkan dalam *model box*.

Contoh peralatan yang diperlukan untuk membina *model box* ialah pisau lipat pelbagai saiz (halus, sederhana dan besar), gunting, pelbagai jenis gam, pembaris dan sebagainya.



Pengangkutan Sinografi

Gambar Foto 1.6
Peralatan dalam penghasilan *model box*.

Potong *mounting board* mengikut garisan yang telah dilukis. Begitu juga dengan bahagian lain untuk reka bentuk set dan prop yang telah ditentukan. Hasilkan bahagian binaan dalam *model box* menggunakan pelbagai bahan mengikut kreativiti.

LANGKAH 3

Potong *mounting board* mengikut garisan yang telah dilukis berdasarkan ukuran untuk dinding.

A



Potong kad bod berwarna untuk hiasan pada lantai atau dinding *model box*.

B



Gunting kertas berwarna sebagai binaan atau hiasan dalam *model box*.

C



LANGKAH 4

Lekatkan *mounting board* pada polistirena untuk dijadikan tapak *model box*.



LANGKAH 5

Lekatkan binaan dinding *model box* pada tapak.



LANGKAH 6

Gunakan kreativiti dan pelbagai bahan bersesuaian untuk penghasilan rekaan *model box*.



LANGKAH 7

Buat kemasan melalui penggunaan bahan, material dan warna bagi mendapatkan kesan realistik dan tiga dimensi yang sempurna dalam *model box* tersebut.



Berdasarkan lukisan teknikal yang telah dihasilkan, bina satu *model box*.

Lakukan perbincangan secara berterusan dengan guru dan rakan-rakan sepanjang proses penghasilan *model box* tersebut. Pastikan dokumentasi dilakukan melalui catatan, laporan, gambar foto, video dan sebagainya sepanjang proses perbincangan dan penghasilan *model box* tersebut.

Gambar Foto 1.7
Contoh *model box* babak 3, rumah papan bakap 3, rumah papan dalam skrip *Atap Genting Atap Rumbia*.



Pengkayaan
Sinografi



PEMBENTANGAN *MODEL BOX*

Dalam pembentangan *model box*, pereka perlu menjelaskan konsep keseluruhan reka bentuk set dan nilai estetika pembinaan berdasarkan skrip serta ukuran dan skala yang telah ditetapkan (Jadual 1.7).

Jadual 1.7 Aspek pembentangan *model box*.

SEKILAS FAKTA

Dalam proses penghasilan *model box*, pemilihan latar tempat dan penentuan kuantiti prop dalam binaan sangat menitikberatkan tekstur, warna dan material yang mampu dilihat secara visual. Namun begitu, penghasilan *model box* ini tidak bertujuan mewujudkan latar tempat bagi skrip semata-mata. Setiap binaan yang dihasilkan ini juga perlu mempunyai justifikasi dari aspek nilai estetika dan falsafah skrip persembahan. Hal ini sangat penting untuk dijelaskan oleh seseorang sinografer dalam pembentangan.

Dipetik dan diubah suai daripada Pamela Howard, 2009. *What is Scenography?* 2nd Edition. London: Routledge.

ASPEK PEMBENTANGAN	KANDUNGAN
KONSEP REKA BENTUK SET DAN PROP	<ol style="list-style-type: none"> Menjelaskan konsep yang digunakan dalam keseluruhan binaan. Menjelaskan hubungannya dengan elemen skrip seperti yang berikut: <ul style="list-style-type: none"> • latar belakang masyarakat • latar tempat • latar masa • status sosial • sosiobudaya Menjelaskan sumber kajian dan rujukan yang telah dilakukan dalam proses menghasilkan reka bentuk set dan prop (buku, temu bual, filem, Internet dan sebagainya).
NILAI ESTETIKA PEMBINAAN SET DAN PROP	<ol style="list-style-type: none"> Menjelaskan fungsi latar, set dan prop berdasarkan elemen skrip yang dihasilkan melalui <i>model box</i>. Menjelaskan justifikasi dan maksud penggunaan perkara berikut: <ul style="list-style-type: none"> • reka bentuk set/prop • reka corak set/prop • kuantiti objek set/prop • material • tekstur • warna dalam <i>model box</i> Menjelaskan penggunaan ukuran dan skala dalam <i>model box</i>.

Rekaan kostum ialah proses penghasilan kostum dalam sesebuah persembahan. Proses rekaan bermula daripada lakaran awal dan lakaran akhir (di tingkatan 4). Dalam pengkaryaan sinografi, proses ini akan diteruskan melalui penghasilan pelan reka bentuk, iaitu lukisan figura akhir kostum dan cadangan fabrik, material dan aksesori untuk watak persembahan yang terlibat. Pelan reka bentuk yang dihasilkan ini akan digunakan oleh tukang jahit untuk menyiapkan kostum sesebuah persembahan.

Tingkatan 4

1. Lakaran Awal
2. Lakaran Akhir

Tingkatan 5

1. Lukisan Figura akhir
2. Cadangan Fabrik, Material dan Aksesori

Selain memastikan pelan reka bentuk yang dihasilkan mempunyai maklumat lengkap tentang rekaan kostum seperti watak, jenis atau fesyen pakaian, jenis fabrik, material dan aksesori, sinografer turut bertanggungjawab memastikan setiap elemen dalam amalan sinografi dipenuhi untuk proses pengkaryaan kostum seperti Rajah 1.12.

1

Memastikan maklumat berikut terdapat dalam lukisan figura akhir dan cadangan fabrik, material dan aksesori, iaitu:

- a. watak
- b. potongan/gaya fesyen
- c. jenis fabrik, material dan aksesori
- d. warna
- e. tekstur/reka corak

2

Memastikan rekaan kostum memenuhi fungsi dan keperluan persembahan.

3

Memastikan rekaan kostum yang dihasilkan selesai dan selamat untuk kegunaan pelakon.

Rajah 1.12 Elemen dalam amalan sinografi untuk pelan reka bentuk kostum.



AKSESORI

Melengkapkan pemakaian watak

Barang perhiasan

Tongkat

Topi

KOSTUM

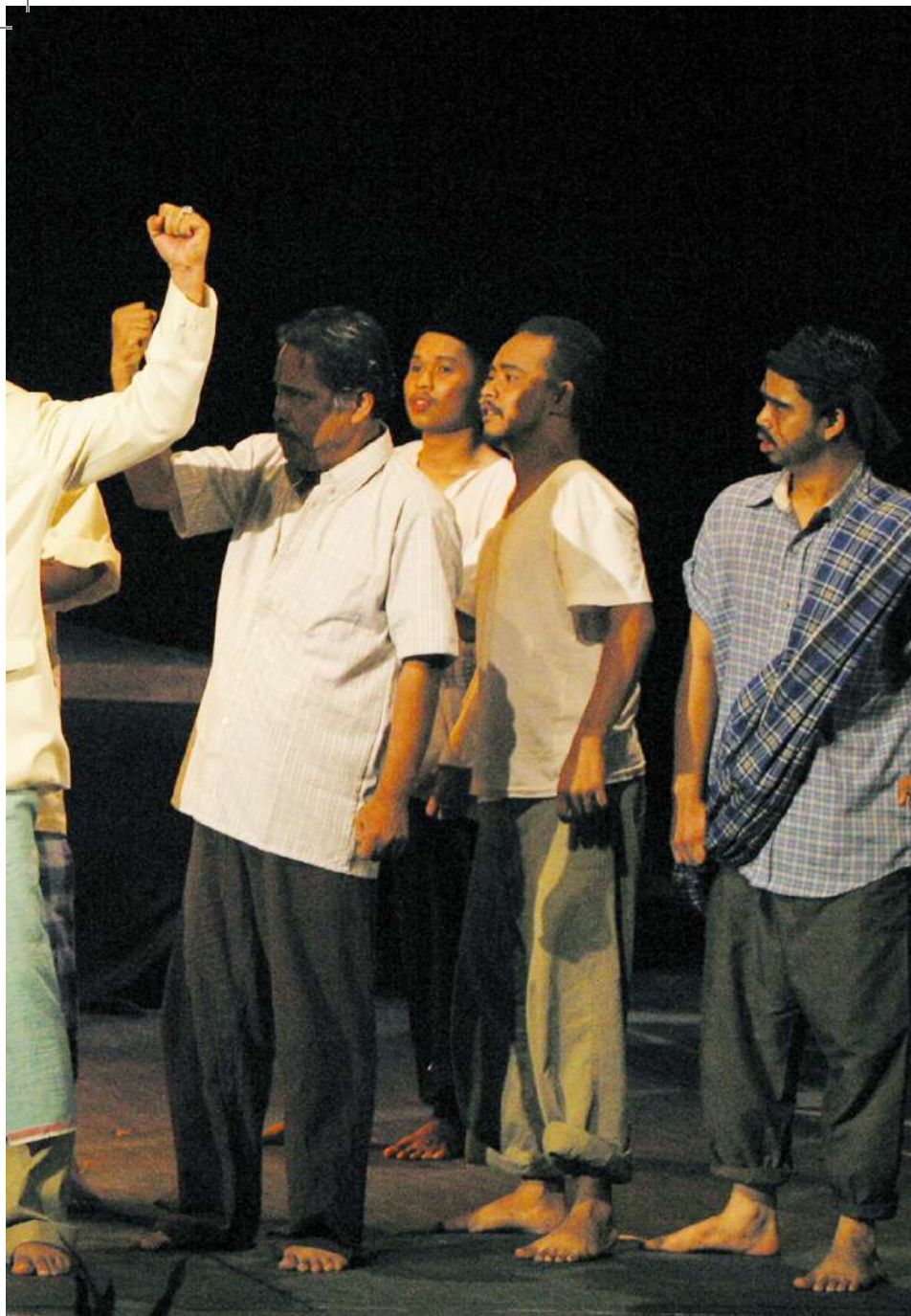
Cara pemakaian watak

Baju

Seluar

Kain

Rajah 1.13
Contoh komponen kostum
dalam pementasan.



Gambar Foto 1.8
Contoh penggunaan kostum dan aksesori dalam persembahan teater realisme.

SEKILAS FAKTA

Rekaan kostum perlu mengambil kira keselesaan pelakon semasa berlakon dalam pementasan bagi pelbagai aksi dramatik daripada aksi biasa hingga aksi ekstrim seperti duduk, menari, melompat, berlawan, terjatuh, berlari, memukul, dipukul dan sebagainya.

Dipetik dan diubah suai daripada Gary Thorne, 2001. *Designing Stage Costume a Practical Guide*. Malborough, England: The Crowood Press.

ZON AKTIVITI

Berdasarkan lakaran akhir kostum yang dihasilkan semasa tingkatan 4, bantangkannya untuk perbincangan dengan ahli produksi dan guru anda.

Lakukan perubahan dan penambahbaikan hasil daripada perbincangan tersebut.

Buat catatan tentang proses ini dalam buku log anda untuk dokumentasi.

Sinografer perlu mempunyai pemahaman yang mendalam terhadap komponen kostum untuk memastikan semua maklumat dalam lukisan figura akhir adalah tepat dan bersesuaian dengan persembahan. Sinografer perlu jelas pada perbezaan antara kostum dengan aksesori. Kostum ialah cara pemakaian watak, manakala aksesori merupakan perhiasan (barang kemas), peralatan (keris, pistol dan sebagainya) atau kelengkapan (seperti tali leher, kain samping, skaf leher dan sebagainya) yang melengkapkan cara pemakaian tersebut.

LAKARAN
AKHIR
KOSTUM

SAMPEL

Fabrik
Material
Warna
Aksesori

KOSTUM
WATAK

Rajah 1.14 Proses penghasilan rekaan kostum.

Penghasilan rekaan kostum adalah melalui lakaran. Lakaran awal dilakukan bagi merangka idea asas daripada skrip. Setelah itu, lakaran akhir dihasilkan untuk perbincangan bersama-sama dengan ahli produksi. Lakaran akhir yang telah dipersetujui oleh ahli produksi akan digunakan bagi menghasilkan lukisan figura yang lengkap. Lukisan figura akan disertakan dengan cadangan penggunaan fabrik, material, warna dan aksesori yang bersesuaian untuk watak pementasan.

Biasanya, kajian akan dilakukan terhadap jenis fabrik dan material bagi menghasilkan kostum. Pereka akan menghasilkan sampel kostum yang menyamai rekaan asal untuk dibentangkan kepada ahli produksi. Setelah dipersetujui, kostum sebenar akan disediakan. Rajah 1.14 menunjukkan proses penghasilan rekaan kostum.

KEPENTINGAN KOSTUM DALAM PEMENTASAN

Kostum memainkan peranan penting dalam sesebuah pementasan untuk mewujudkan sesuatu watak dalam latar (dunia) pementasan tersebut. Dalam aspek lakonan, kostum sangat penting untuk pembinaan sesuatu watak dan karakter. Penggunaan kostum yang bersesuaian mampu memberikan kesan realistik dan kebolehpercayaan penonton terhadap sesuatu watak.

KEPENTINGAN KOSTUM

1

Memperkenalkan watak sebagai individu dalam latar kehidupan pementasan.

2

Memberikan gambaran terhadap latar tempat, zaman dan masa pementasan.

3

Memberikan gambaran tentang karakter sesuatu watak.

Rajah 1.15
Kepentingan kostum dalam pementasan.

Gambar Foto 1.9
Contoh kostum yang memaparkan identiti watak.



Gambar Foto 1.10

Contoh kostum yang memaparkan maklumat tentang latar tempat dan latar masa.

Dalam proses rekaan kostum, sinografer perlu mengurus butiran terperinci tentang kostum agar menepati kepentingannya dalam persembahan.



Pengangkutan
Sinografi

Gambar Foto 1.11
Contoh kostum yang
memaparkan karakter watak.



Sediakan satu jadual untuk dua watak.

Bincangkan hasil kerja anda bersama-sama dengan rakan sekelas dan bentangkannya di hadapan guru.

Pastikan proses dokumentasi melalui catatan, rakaman dan sebagainya dilakukan.

Yang berikut merupakan butiran terperinci tentang watak untuk memudahkan sinografer mencipta kostum:



1. Memperkenalkan watak sebagai individu

Identiti	Nama watak/membedakan antara satu watak dengan watak lain Contoh: Shamsiah
Jantina	Lelaki/perempuan dan sebagainya Contoh: Perempuan
Usia	5 tahun, 10 tahun, 20 tahun, 40 tahun dan sebagainya Contoh: Awal 20-an
Status Perkahwinan	Bujang/Berkahwin/Janda/Duda Contoh: Bujang
Status Sosial	Dalam keluarga (ibu, bapa, anak, kakak, ipar)
Status Ekonomi	Pekerjaan/Kaya/Miskin/Sederhana Contoh: Anak tunggal, pelajar kolej dan kaya
Status Politik	Aktif/tidak aktif/mengikuti pemimpin/ organisasi tertentu dan sebagainya Contoh: Tidak aktif dalam politik atau persatuan
Status Kesihatan	Sihat/Tidak Sihat/Kurang Upaya dan sebagainya Contoh: Sihat

2. Memberikan gambaran latar tempat dan latar masa

Dunia/Dimensi	Realiti/Fantasi/Alam Lain/Bumi/Planet Lain dan sebagainya Contoh: Realiti
Negara/Negeri	Malaysia/Asia/Barat/Eropah/Kuala Lumpur dan sebagainya Contoh: Malaysia, di kampung (keluarga Shamsuddin), di bandar (keluarga Shamsiah).
Dalam/ Luar Bangunan	Hutan/Bukit/Hospital/Rumah dan sebagainya Contoh: Di dalam rumah
Ruangan	Tepi kolam/ruang tamu/beranda/bawah pokok dan sebagainya Contoh: Ruang tamu
Zaman/Tahun	Penjajahan/Kesultanan Melayu Melaka Contoh: Era pertengahan 1960-an
Waktu	6 pagi/2 petang/7 malam/malam/siang/tengah malam dan sebagainya Contoh: Siang
Cuaca/Musim	Panas/hujan/berangin/luruh/bunga dan sebagainya
Imbas Kembali/ Realiti/Masa Hadapan	Latar tempat, latar masa dan watak berada semasa kejadian berlaku (contoh: mengenang masa lalu, cerita dipaparkan ke masa hadapan dan kemudiannya kembali ke penceritaan semasa - watak akan berada dalam latar tersebut secara langsung)

3. Memberikan gambaran karakter watak

Pemikiran	Berfikiran Terbuka/ Sempit/ Realistik/ Pesimis/ Ekstrimis/ Komunis dan sebagainya Contoh: Berfikiran terbuka dan realistik
Sifat/Sikap	Penyayang/ Kasar/ Gopoh/ Pengotor/ Tenang/ Pemarah dan sebagainya Contoh: Penyayang, lemah lembut, mudah dipujuk dan setia



Bagaimanakah kostum mampu memaparkan sikap positif dan negatif sesuatu watak?

KAJIAN PENGGUNAAN FABRIK, MATERIAL DAN AKSESORI

Kajian fabrik, material dan aksesori merupakan penyelidikan tentang bahan yang akan digunakan untuk menghasilkan kostum dalam persembahan. Sinografer perlu mempunyai pengetahuan tentang jenis, kualiti, tekstur, warna dan reka corak setiap bahan kostum yang akan digunakan. Hal ini bagi memastikan kostum yang dihasilkan memenuhi ciri-ciri yang diperlukan dalam pementasan.



Rajah 1.16

Kepentingan kajian fabrik, material dan aksesori dalam pementasan.

Terdapat banyak jenis fabrik yang digunakan dalam rekaan kostum persembahan. Penyesuaian fabrik ini dilakukan bergantung pada fesyen dan gaya kostum tersebut. Misalnya, kain kapas atau satin untuk baju kurung, kain khaki untuk seluar, kain sifon untuk selendang dan sebagainya. Penggunaan material seperti kulit kayu, plastik dan sebagainya turut digunakan mengikut kreativiti dan keperluan pereka bagi kostum, manakala aksesori adalah untuk dijadikan pelengkap kepada kostum seperti dalam Rajah 1.17.



Rajah 1.17 Contoh jenis fabrik, material dan aksesori.

Dalam kajian fabrik, aksesori dan material, proses mendapatkan sampel atau contoh bahan adalah penting bagi memastikan fabrik yang digunakan bersesuaian dengan pencahayaan. Sampel untuk kajian ini boleh didapati daripada koleksi bahan sedia ada, pasar raya, kedai kraf tangan dan sebagainya. Selain itu, contoh sampel ini boleh didapati melalui Internet yang melibatkan penggunaan fabrik secara umum seperti kain batik, kain pelikat, kain jeans dan sebagainya. Walau bagaimanapun, untuk memastikan fabrik yang diperlukan tepat dan bersesuaian dengan rekaan, tinjauan dan persampelan dari kedai harus dilakukan.

SEKILAS FAKTA

Seorang sinografer tidak boleh memandang remeh proses pengumpulan sampel untuk kajian fabrik, material dan aksesori kerana kecuaiannya akan mengakibatkan kerugian besar terhadap keseluruhan produksi. Elakkan membeli bahan secara terus dari dalam talian tanpa mendapatkan sampel terlebih dulu. Pastikan setiap bahan dilihat dan dirasai sebelum dibeli untuk proses penghasilan kostum.

<https://www.chicagocanvas.com/how-to-choose-which-fabrics-to-use-on-stage/> (Brad Mangurten, 29 Oktober 2018)



Kain Akrilik



Kain Chiffon



Kain Linen



Kain Polister



Kain Rayon



Kain Wool



Kain Lace



Kain Denim



Kain Lycra



Kain Rami
atau Jut



Kain Khaki



Kain Satin



Kain Cotton



Kain Asetat

Gambar foto 1.12 Pelbagai jenis fabrik di pasar raya.

PENGHASILAN FOLIO

Langkah 1

Sediakan peralatan seperti sampel fabrik yang telah dikumpulkan, gunting, gam, kertas dan pen warna.



Langkah 2

Gunting sampel fabrik yang dipilih dengan kemasnya.





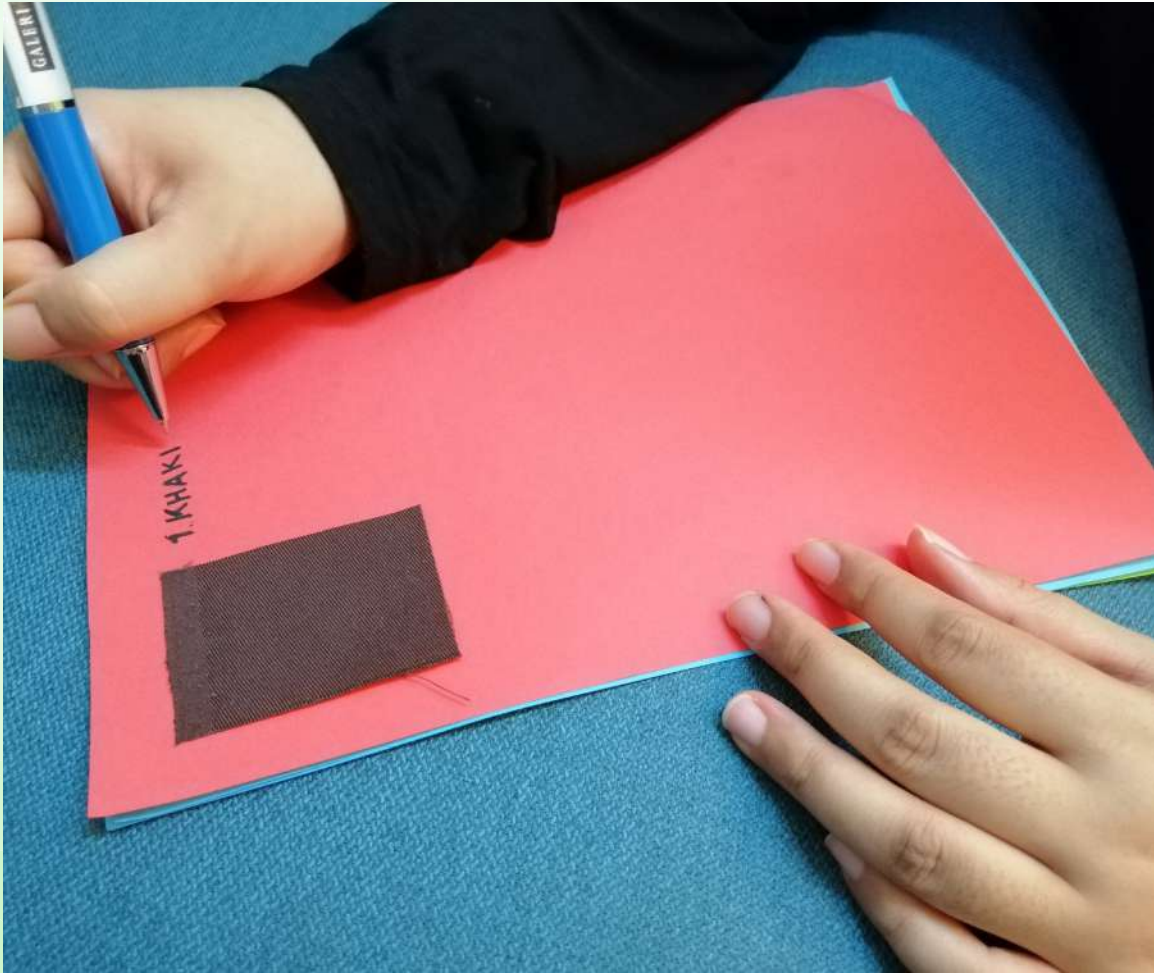
Langkah 3

Sapukan gam pada sampel fabrik.



Langkah 4

Lekatkannya pada kertas.



Langkah 5

Labelkan fabrik dan catat maklumatnya seperti tekstur, tahap regangan dan tahap keselesaan (panas dipakai, serap peluh, mudah koyak, jarang, berkilat dan sebagainya.)

SEKILAS FAKTA

Reka corak fabrik sangat penting bagi menyokong keperluan fizikal sesuatu watak. Tahap regangan fabrik penting bagi memastikan kostum selesa digunakan semasa pergerakan pelakon dan tidak mudah koyak ketika aksi fizikal berlangsung. Pemilihan fabrik yang serap peluh mampu mengelakkan tompokan peluh pada kostum. Penggunaan fabrik yang nipis dan jarang hingga mampu menampakkan tubuh perlu dielakkan. Begitu juga dengan fabrik berkilat yang memberikan kesan pantulan lampu dan silau semasa persembahan.

J. Michael Gillette, 2005. *Theatrical Design and Production an Introduction to Scene Design and Construction, Lighting, Sound, Costume and Make up* 5th Edition. New York: McGraw Hill.

Hasil Folio

Contoh folio yang dihasilkan berdasarkan kajian pabrik, material dan aksesoris.



Penghasilan folio untuk kajian pabrik, material dan aksesoris boleh dihasilkan dengan contoh bahan lain daripada material dan aksesoris. Sampel tersebut perlu dikumpulkan dengan dilekatkan secara langsung atau melalui gambar dan dilabelkan seperti sampel pabrik. Penghasilan folio kajian pabrik, material dan aksesoris bukan sahaja penting untuk kegunaan proses kreativiti dalam produksi tetapi turut dijadikan koleksi atau dokumentasi sebagai portfolio dalam amalan sinografi.



Berdasarkan tunjuk cara yang telah dipaparkan, hasilkan satu folio kajian pabrik, material dan aksesoris.

Lakukan dokumentasi melalui catatan, gambar foto dan video bagi proses ini untuk tujuan dokumentasi.

LUKISAN AKHIR FIGURA

- Watak/Karakter
- Kostum
- Aksesori

FABRIK, MATERIAL DAN AKSESORI

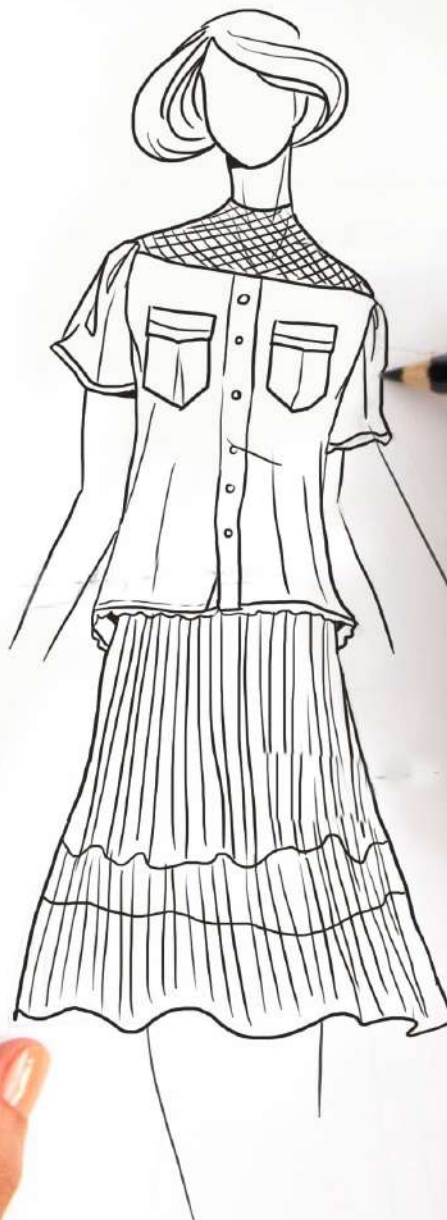
- Potongan fesyen pakaian
- Tekstur
- Material
- Warna

Rajah 1.18

Ciri-ciri lukisan akhir figura rekaan kostum.

PROSES PENGHASILAN REKAAN KOSTUM

Rekaan kostum terhasil daripada lukisan lembaran kostum lengkap. Berdasarkan lakaran akhir, lukisan lembaran kostum lengkap ini akan dihasilkan melalui lukisan manual atau perisian komputer. Rajah menunjukkan maklumat lengkap dan ciri-ciri dalam lukisan akhir lembaran kostum bagi pelan reka bentuk untuk rekaan kostum.

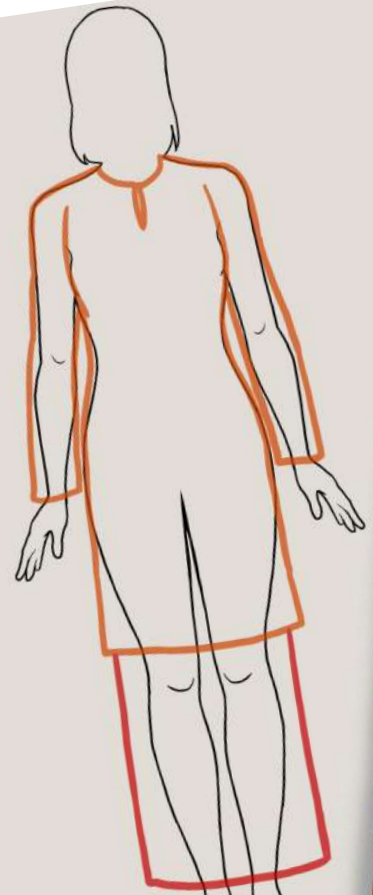


Lakaran akhir
watak Shamsiah

1

Langkah

Berdasarkan lakaran akhir semasa di tingkatan 4 dan juga Jadual 1.8, lukiskan dasar potongan baju atau fesyen kostum pada lukisan figura.



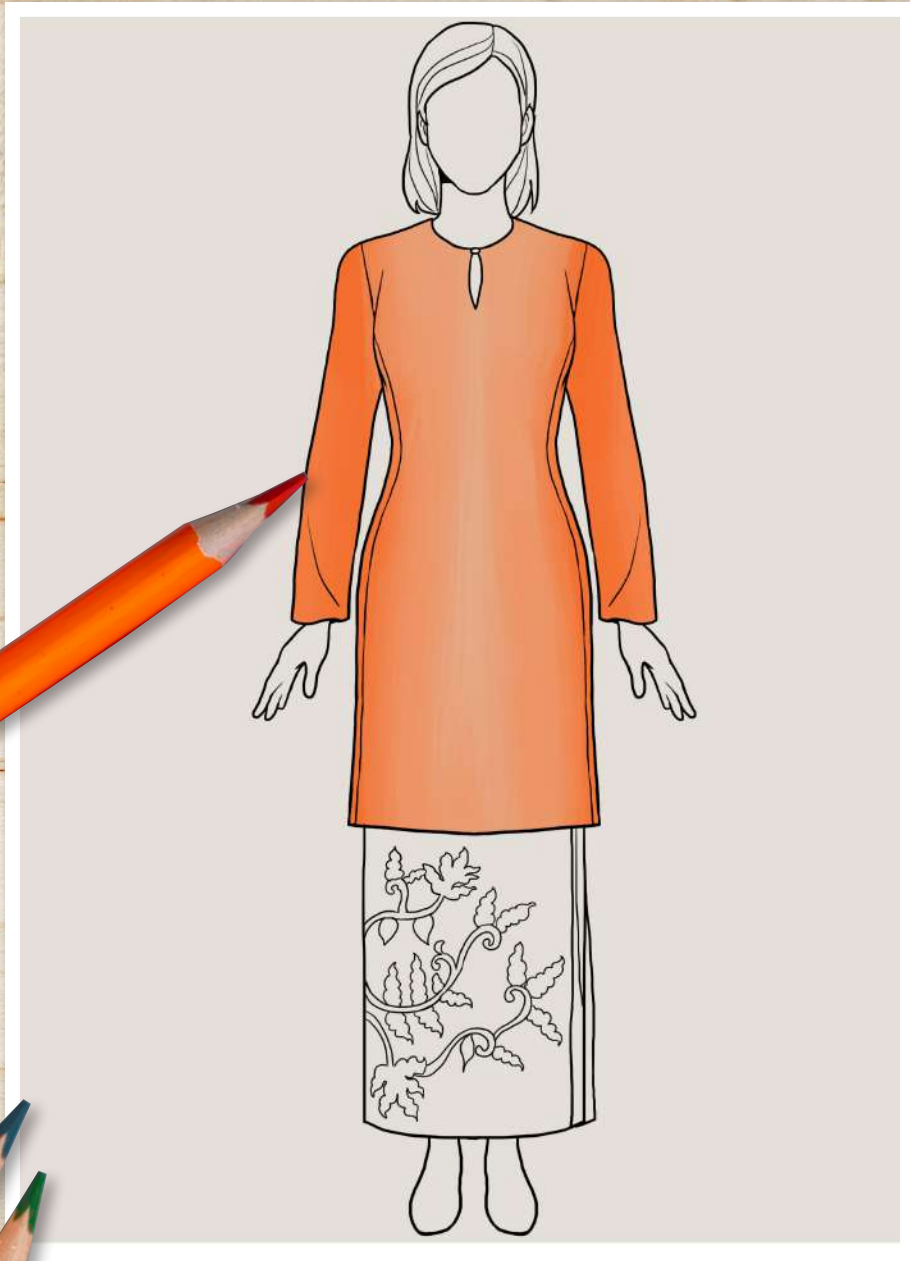
Jadual 1.8

Maklumat tentang kostum bagi watak dalam teater *Atap Genting Atap Rumbia*.

SKRIP: ATAP GENTING ATAP RUMBIA
PENULIS: KALA DEWATA

BABAK/ ADEGAN	LATAR	WATAK	SET	PROP	KOSTUM/AKSESORI
BABAK 3	Rumah papan sederhana beratapkan rumbia.	1. Shamsuddin	1. Bumbung	1. Kerusi rotan tanpa kusyen	1. Shamsiah
		2. Mak Piah	2. Tiang	2. Meja kopi kayu	- Baju kurung moden
		3. Pak Salleh	3. Tangga	3. Gambar dinding	2. Mak Piah
		4. Puan Hindon	4. Beranda	4. Langsir	- Baju Kedah
		5. Encik Jamal	5. Ruang Tamu	5. Tikar	- Kain
		6. Kassim			- Selendang
		7. Minah			3. Kassim
		8. Shamsiah			- Kemeja lengan panjang
		9. Mak Temah			- Seluar
		10. Pak Abu			- Songkok
			4. Puan Hindon	- Kebaya	
				- Rantai labuh	
				- Beg tangan	

Pengkayaan
Sinografi



Langkah **2**

Warnakannya dengan kesan dimensi fabrik di atas figura.



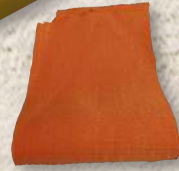
Langkah 3

Lengkapkan reka corak untuk kesan tekstur pada fabrik.



Langkah 4

Lengkapkan lukisan figura dengan aksesori, wajah dan rambut.



Perca kain 1 (atas)



Perca kain 2 (bawah)



1. Berdasarkan tunjuk cara yang telah diberikan, hasilkan lukisan figura untuk dua watak daripada lakaran akhir.
2. Lengkapkan lukisan figura tersebut dengan cadangan bahan fabrik, material dan aksesori yang akan digunakan.
3. Lakukan dokumentasi melalui catatan, gambar foto, video dan sebagainya untuk pembentangan.

Pengkayaan
Sinografi

Langkah 5

Berikan contoh fabrik, material atau aksesori mengikut keperluan dalam lukisan figura akhir kostum tersebut.



Templat lukisan akhir figura wanita



Templat lukisan akhir figura lelaki



PEMBENTANGAN HASIL REKAAN KOSTUM

Dalam pembentangan hasil rekaan kostum, sinografer perlu menjelaskan idea berdasarkan interpretasi skrip dan nilai estetika daripada rekaan tersebut seperti jenis fabrik, tekstur dan aksesori dengan kesesuaian dan perlambangan karakter terbabit.

Jadual 1.9 Aspek pembentangan hasil rekaan kostum.

ASPEK PEMBENTANGAN	Idea Rekaan Kostum
KANDUNGAN	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan konsep yang digunakan dalam kostum. 2. Menjelaskan hubungannya dengan elemen skrip seperti yang berikut: <ul style="list-style-type: none"> • latar belakang masyarakat • latar tempat • latar masa • status sosial • sosiobudaya 3. Menjelaskan sumber kajian dan rujukan yang telah dilakukan dalam proses menghasilkan rekaan kostum (buku, temu bual, filem, Internet dan sebagainya). 4. Menghuraikan senarai kostum dan aksesori watak dalam skrip melalui jadual.



Nilai Estetika Rekaan Kostum

1. Menghuraikan kepentingan kostum yang dipraktikkan dalam rekaan yang dihasilkan melalui senarai semak.
2. Menjelaskan justifikasi dan perlambangan maksud penggunaan perkara berikut:
 - potongan fesyen kostum
 - jenis kostum
 - aksesori
 - fabrik
 - material
 - tekstur
 - warna
 - melalui lukisan akhir figura
3. Menjelaskan pengalaman dalam proses menghasilkan rekaan kostum daripada lakaran akhir hingga ke lukisan figura (melalui bukti gambar foto, video dan sebagainya).



Gunakan kreativiti untuk menyiapkan satu pembentangan berdasarkan Jadual 1.9 dengan menggunakan aplikasi dan peralatan teknologi yang bersesuaian.

Pastikan anda mengurus dan menyimpan dengan baik segala hasil kerja anda melalui dokumentasi untuk penilaian.

Rekaan solekan dalam pengkaryaan sinografi ialah proses menghasilkan pelan reka bentuk, iaitu *makeup worksheet*. Berdasarkan lakaran akhir, sinografer akan menyediakan *makeup worksheet* yang akan digunakan oleh pereka untuk menghasilkan solekan dalam sesuatu persembahan.

**Pengkaryaan Sinografi
(Rekaan Solekan)**

+

**Lakaran Awal
Lakaran Akhir**

MAKEUP WORKSHEET

Rajah 1.19

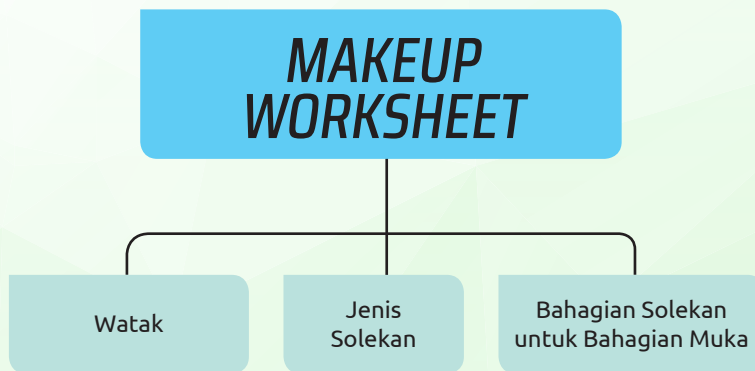
Aspek persembahan yang mempengaruhi rekaan solekan.

Pereka perlu mengetahui tentang latar belakang keseluruhan skrip untuk membantu proses penyelidikan dan pemahaman semasa proses menghasilkan rekaan solekan. Setelah mengetahui tentang latar persekitaran yang melibatkan watak pementasan, proses rekaan solekan dapat dihasilkan dengan lebih tepat dan realistik. Pereka solekan perlu mengambil kira cara pemakaian dan aksesori watak melalui kostum yang digunakan dalam pementasan tersebut.

SEKILAS FAKTA

Rekaan solekan amat mementingkan teknik penggunaan warna bagi memastikan kesan yang terhasil memberikan sentuhan realistik terhadap watak apabila digabungkan dengan pencahayaan semasa pementasan.

Dipetik dan diubah suai daripada Richard Corson & James Glavan, 2001. *Stage Makeup 9th Edition*. Amerika Syarikat: Pearson.



Rajah 1.20 Maklumat dalam *makeup worksheet*.

Selain itu, sinografer harus memastikan *makeup worksheet* yang dihasilkan mempunyai elemen yang bersesuaian dengan keperluan persembahan seperti dalam Rajah 1.21.



Rajah 1.21 Elemen dalam pengkaryaan rekaan solekan.

JENIS DAN KEPENTINGAN SOLEKAN DALAM PEMENTASAN

Dalam pementasan, solekan memainkan peranan penting bagi menyokong kostum. Penyesuaian yang baik antara solekan dengan kostum mampu menimbulkan kesan kebolehpercayaan penonton terhadap sesuatu watak. Rajah 1.22 menunjukkan kepentingan solekan dalam persembahan.

KEPENTINGAN SOLEKAN

Menyokong kostum.

Mewujudkan watak dalam persembahan.

Memberikan gambaran dan keyakinan terhadap watak, karakter, latar tempat, latar masa dan status sosial sesebuah persembahan.

Rajah 1.22
Kepentingan solekan dalam persembahan.

1. Menyokong Kostum Persembahan

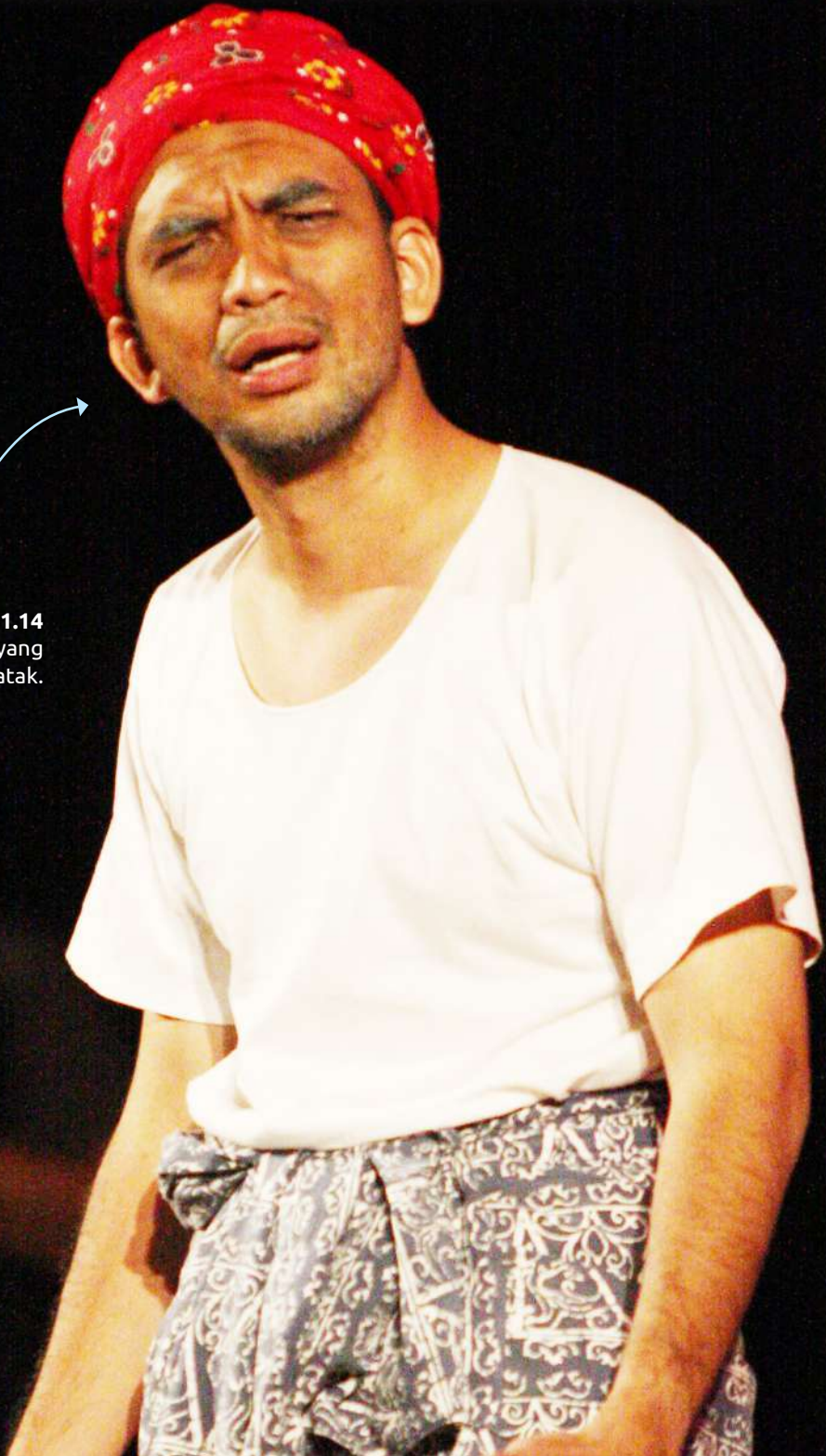
Solekan yang sesuai dengan kostum watak dalam pementasan akan lebih berkesan untuk memastikan kepentingan kostum dan elemen sinografi yang lain berjaya dalam pementasan.



Gambar Foto 1.13
Contoh solekan yang menyokong kostum.

2. Mewujudkan Watak dalam Persembahan

Gabungan solekan dan kostum mampu memberikan perbezaan terhadap identiti watak dan memberikan kesan realistik terhadap sesuatu watak persembahan.



Gambar Foto 1.14
Contoh solekan yang
mewujudkan watak.

3. Memberikan Gambaran dan Keyakinan terhadap Watak, Karakter, Latar Tempat, Latar Masa dan Status Sosial

- Memastikan solekan yang tepat berjaya mewujudkan watak bersifat realistik dalam pementasan.
- Memberikan kesan terhadap karakter (perwatakan) seperti menyolekkan wajah seseorang pelakon bagi memaparkan sifat seperti garang, pengotor dan sebagainya.
- Mengubah suai rupa paras pelakon seperti menyolekkan seorang pelakon muda bagi watak orang tua, kesan hodoh, tanda lahir, tahi lalat atau cacat, berkulit cerah atau gelap dan sebagainya.
- Menggunakan cara atau gaya solekan zaman tertentu seperti 1960-an bagi memberikan latar masa (tahun tersebut).
- Mewujudkan latar tempat atau status sosial melalui solekan terhadap watak seperti orang kampung yang berada di kampung, pesakit di hospital, orang bandar, orang gaji, orang kaya dan sebagainya.



Gambar Foto 1.15

Contoh solekan menyakinkan watak, kostum dan latar.



Gambar Foto 1.16
Contoh peralatan solekan.



Gunakan enjin carian untuk mengetahui tentang jenis dan fungsi bahan serta peralatan solekan dalam pementasan.

Terdapat pelbagai jenis solekan yang digunakan dalam pementasan. Gambar Foto 1.15 menunjukkan contoh peralatan solekan, manakala Gambar Foto 1.16 menunjukkan contoh bahan solekan.

Jenis solekan bergantung pada kesesuaiannya dengan genre atau stail pementasan. Misalnya, solekan dan kostum berwarna suram digunakan bagi pementasan berunsur seram, manakala solekan semula jadi (natural) digunakan untuk pementasan yang melibatkan cerita berlatarbelakangkan kehidupan harian. Namun begitu, pada peringkat ini, anda hanya akan didedahkan kepada jenis solekan seperti yang ditunjukkan dalam Rajah 1.23.



Rajah 1.23 Jenis solekan.



Gambar Foto 1.17 Contoh bahan solekan.

SOLEKAN CANTIK

Digunakan dalam persembahan tarian, peragaan atau disesuaikan dengan watak dan karakter dalam persembahan teater.

Gambar Foto 1.18
Contoh solekan cantik.



Gambar Foto 1.19
Contoh solekan karakter.

SOLEKAN KARAKTER

Digunakan dalam persembahan teater, tarian dan sebagainya untuk memaparkan identiti dan karakter (perwatakan) sesuatu watak yang sangat mementingkan kesan realistik dan kebolehpercayaan terhadap watak tersebut.



Gambar Foto 1.20
Contoh solekan kesan khas.

SOLEKAN KESAN KHAS

Digunakan untuk memberikan kesan dramatik dan unik kepada watak seperti luka atau lebam, kecacatan dan sebagainya.



1. Sediakan satu jadual yang mengandungi bahan dan jenis solekan berserta kostum untuk watak dalam projek anda mengikut babak.
2. Kemas kini lakaran bagi rekaan solekan watak yang terlibat.
3. Hasilkan satu folio mini yang mengandungi lakaran rekaan solekan berserta jadual yang telah disediakan.

KAJIAN JENIS DAN BAHAN SOLEKAN

Penyediaan solekan memerlukan bahan dan peralatan yang tepat dan sesuai. Bahan dan peralatan ini biasanya mudah didapati di pasaran, sama ada di farmasi, di pasar raya atau di kedai kosmetik. Setiap bahan dan peralatan digunakan untuk memberikan kesan yang berbeza terhadap solekan pada wajah seseorang pelakon atau karakter. Jadual 1.10 menunjukkan bahan, jenis dan kegunaannya dalam solekan.



Gambar Foto 1.21
Penggunaan warna yang berbeza dalam solekan mampu mewujudkan kesan berlainan terhadap karakter watak.

Jadual 1.10 Bahan, jenis dan kegunaannya dalam solekan.

BAHAN SOLEKAN	JENIS	KEGUNAAN
Bedak Asas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Cecair 2. Krim 3. <i>Stick</i> 4. Serbuk 	<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan asas warna bersesuaian terhadap kulit wajah. • Digunakan mengikut kesesuaian jenis kulit (berminyak, kering, kombinasi dan sebagainya).
Bedak Muka	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Compact/Pressed</i> 2. <i>Loose</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Menyediakan wajah untuk solekan seterusnya. • Menghilangkan kilatan atau pantulan yang tidak diingini (apabila terkena pencahayaan).
<i>Concealer</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Cecair 2. Krim 3. Krayon 	<ul style="list-style-type: none"> • Menutup cela dan noda pada wajah. • Meneutralkan wajah untuk solekan. • Membuat kesan dan dimensi pada bahagian wajah.
Pembayang Mata	<ol style="list-style-type: none"> 1. Serbuk 2. Cecair 3. Pensel 4. Krim 5. <i>Mousse</i> 	Memberikan kesan warna atau kesan tertentu (lebih besar, kecil dan sebagainya) pada kelopak mata.
Celak	<ol style="list-style-type: none"> 1. Cecair 2. Pensel 3. <i>Wax</i> 4. <i>Kohl</i> 5. Gel 	Memberikan kesan pada garis dan dimensi mata.
Maskara	<ol style="list-style-type: none"> 1. Cecair 2. Serbuk 3. Krim 4. Kalis Air (sesuai untuk solekan pentas) 	Memberikan kesan pada mata melalui bulu mata seperti hitam, panjang, tebal, nipis dan sebagainya.
Pemerah Pipi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Krim 2. Serbuk 3. Cecair 4. Gel 	Memberikan kesan warna pada pipi.
Gincu	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bekas Konvensional 2. Pensel 3. <i>Pallet</i> 	Memberikan kesan warna pada bibir.

Dalam penghasilan rekaan solekan, seorang sinografer perlu mempunyai pengetahuan tentang kesan yang diberikan oleh setiap jenis dan bahan solekan ini. Pengujian terhadap kesan solekan ini boleh dilakukan melalui pengujian sampel secara langsung di kedai, mendapatkan sampel daripada pengeluar atau syarikat bahan solekan, melakukan rujukan langsung dengan jurusolek atau melakukan pencarian di Internet. Rajah 1.24 menunjukkan contoh peralatan asas dalam solekan.



Rajah 1.24
Contoh peralatan
asas dalam solekan.

Selain memastikan jenis dan bahan solekan yang akan digunakan bersesuaian dengan jenis solekan, terdapat beberapa kepentingan kajian jenis dan bahan solekan dalam proses rekaan solekan seperti dalam Rajah 1.25.



KEPENTINGAN KAJIAN JENIS DAN BAHAN SOLEKAN DALAM PENGKARYAAN REKAAN SOLEKAN

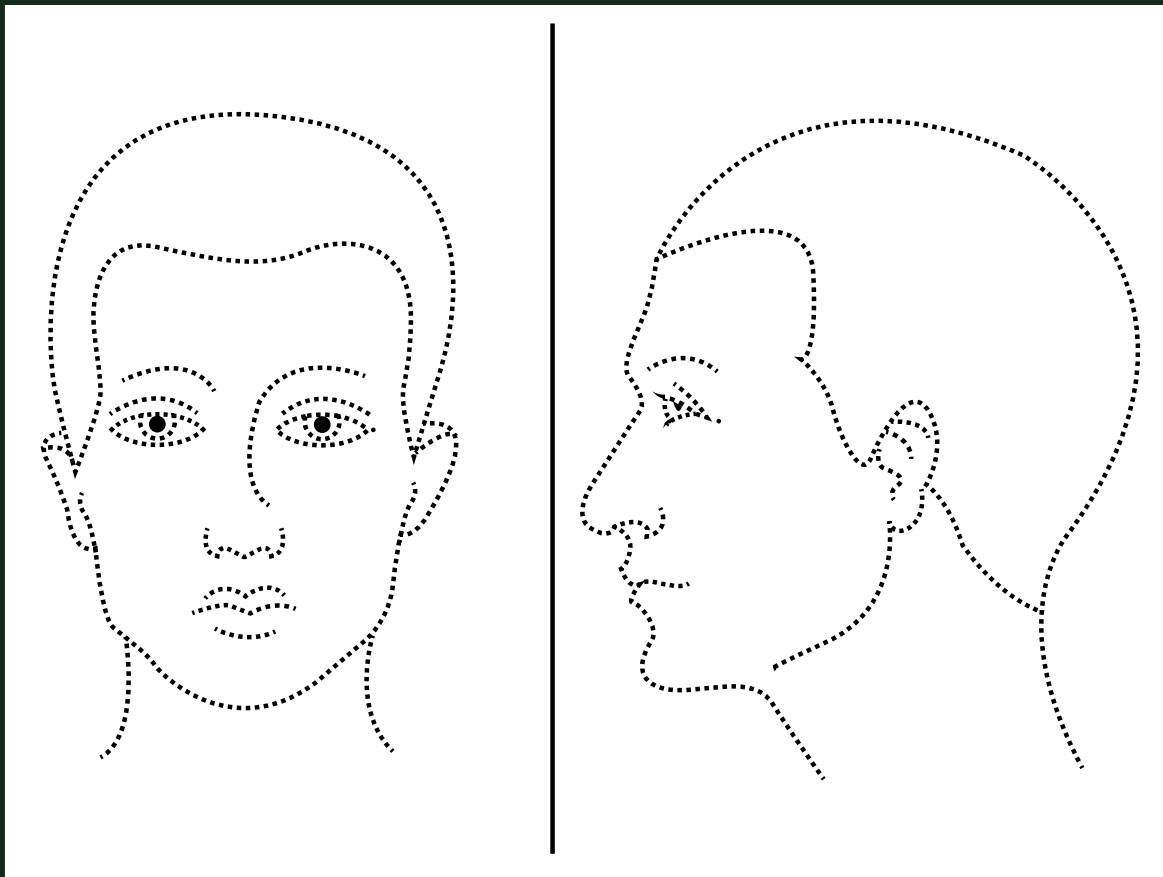
Pengkaryaan
Sinografi

Rajah 1.25
Kepentingan kajian jenis dan bahan solekan dalam rekaan solekan.

PENGHASILAN REKAAN SOLEKAN

Proses penghasilan rekaan solekan dilakukan dengan menyediakan *makeup worksheet* (lembaran kerja solekan). Maklumat tentang jenis solekan dan bahan solekan melibatkan watak dalam persembahan akan dicatatkan dalam *makeup worksheet* oleh sinografer. Penggunaan jenis dan bahan solekan ini akan dijelaskan untuk setiap kesan khas yang diperlukan dalam solekan dan bahagian pada wajah watak. Rajah 1.26 menunjukkan maklumat yang perlu dilengkapkan dalam *makeup worksheet*.

LEMBARAN KERJA SOLEKAN (MAKEUP WORKSHEET)



Gambaran solekan dengan penggunaan warna dari bahagian hadapan dan sisi wajah.

Produksi:

Nama Pelakon:

karakter:

Nama Pereka:



Gambar Foto 1.22
Penghasilan solekan bermula daripada penyediaan maklumat dalam lembaran kerja solekan.

SOLEKAN 3D

Menjelaskan kesan khas dalam solekan seperti:

- parut
- luka dan sebagainya

BEDAK ASAS (FOUNDATION)

Jenis dan warna bedak asas yang digunakan.

SOLEKAN TANGAN

Jenis dan warna bahan solekan yang digunakan.

HIGHLIGHT

Penggunaan jenis dan warna bahan solekan untuk garis pada wajah.

ROUGE

Jenis dan warna bahan solekan pada bahagian pipi (*Blusher*).

RAMBUT

Catatan tentang gaya, warna dan kesan tertentu pada bahagian rambut.

SOLEKAN MATA

Jenis dan warna bahan solekan pada mata.

SHADOW

Penggunaan jenis dan warna bahan solekan untuk kesan bayang pada garis wajah.

PENEGASAN (STIPLING)

Garis, bayang dan penggunaan kesan tertentu yang diperlukan pada bahagian wajah.

NOTA

Catatan lain yang penting untuk menjelaskan keperluan, jenis, bahan dan peralatan solekan pada bahagian wajah dan sebagainya dalam solekan watak.

Rajah 1.26 Penerangan maklumat dalam lembaran kerja solekan (*makeup worksheet*).

Langkah

1

- i. Ambil lakaran akhir yang pernah dihasilkan semasa di tingkatan 4. Rujuk juga Jadual 1.11 untuk memudahkan proses penghasilan *makeup worksheet*.



Lakaran akhir watak Kassim.

Jadual 1.11 Maklumat untuk solekan bagi watak dalam *Atap Genting Atap Rumbia*.

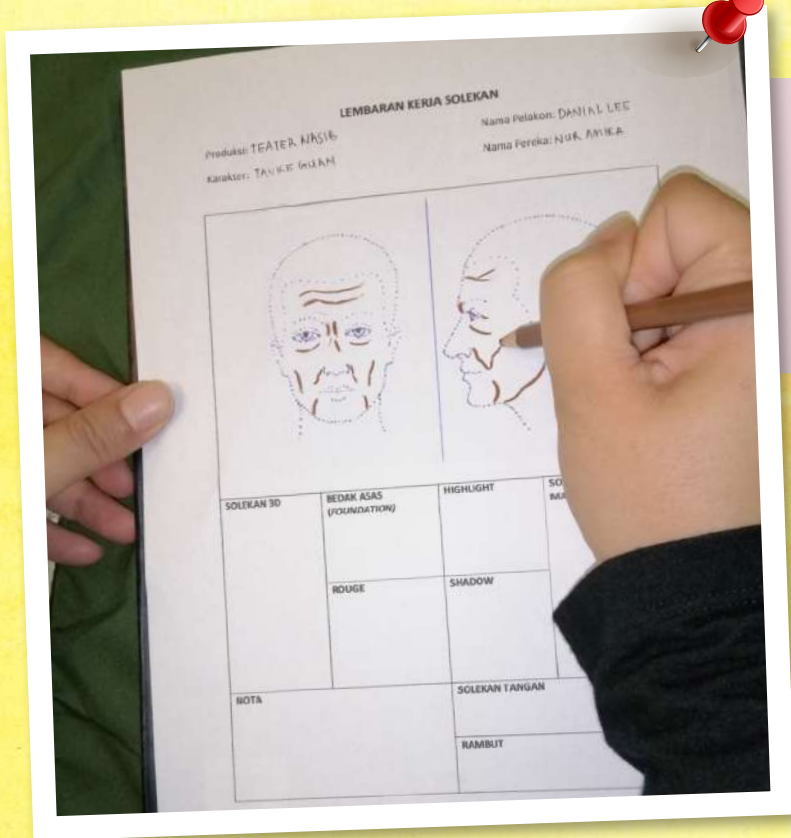
SKRIP: ATAP GENTING ATAP RUMBIA					
PENULIS: KALA DEWATA					
BABAK/ ADEGAN	LATAR	WATAK	SET	KOSTUM	SOLEKAN
BABAK 3	Rumah papan sederhana beratapkan rumbia.	1. Shamsuddin	1. Bumbung	1. Shamsiah	Kassim (Solekan Karakter)
		2. Mak Piah	2. Tiang	- Baju kurung moden	- Lelaki pertengahan 50-an.
		3. Pak Salleh	3. Tangga	2. Mak Piah	- Orang kampung
		4. Puan Hindon	4. Beranda	- Baju Kedah	- Bekerja sebagai petani
		5. Encik Jamal	5. Ruang Tamu	- Kain	- Kelihatan tenang, rendah diri dan berkeyakinan.
		6. Kassim	PROP	- Selendang	
		7. Minah	1. Kerusi rotan tanpa kusyen	3. Kassim	- Kemeja lengan panjang
		8. Shamsiah	2. Meja kopi kayu	- Seluar	
		9. Mak Temah	3. Gambar dinding	- Songkok	
		10. Pak Abu	4. Langsir	4. Puan Hindon	- Kebaya
	5. Tikar		- Rantai labuh		
			- Beg tangan		



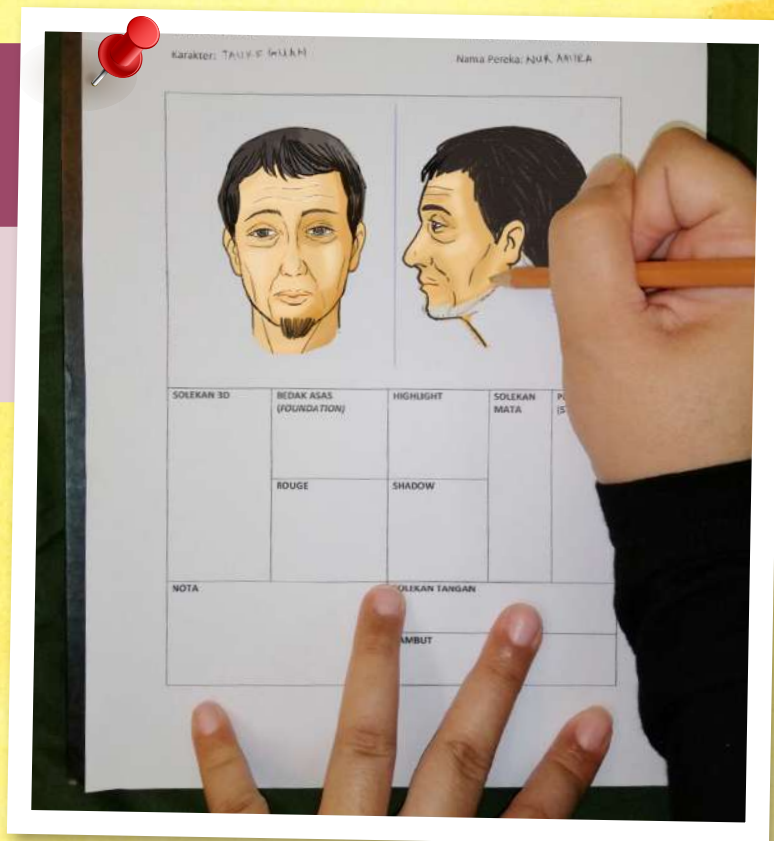
Pengkayaan Sinografi

Langkah 2

Warnakan bagian wajah model mengikut keperluan daripada lakaran akhir solekan.



- ii. Lukiskan garis (*highlight*) yang diperlukan pada model wajah dengan menggunakan pensel warna.

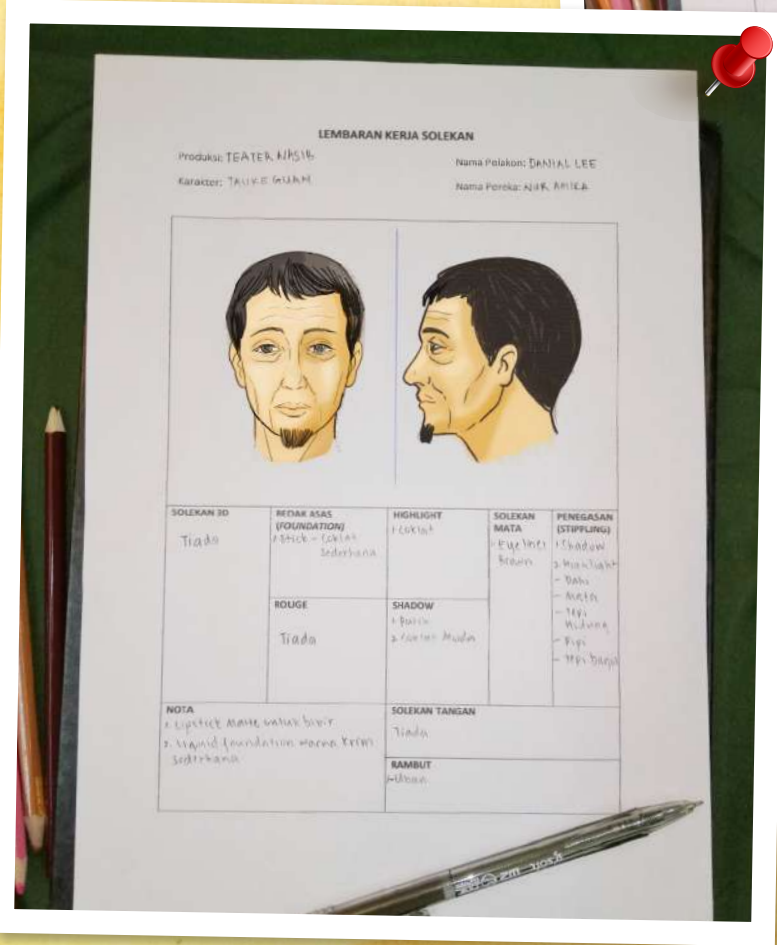
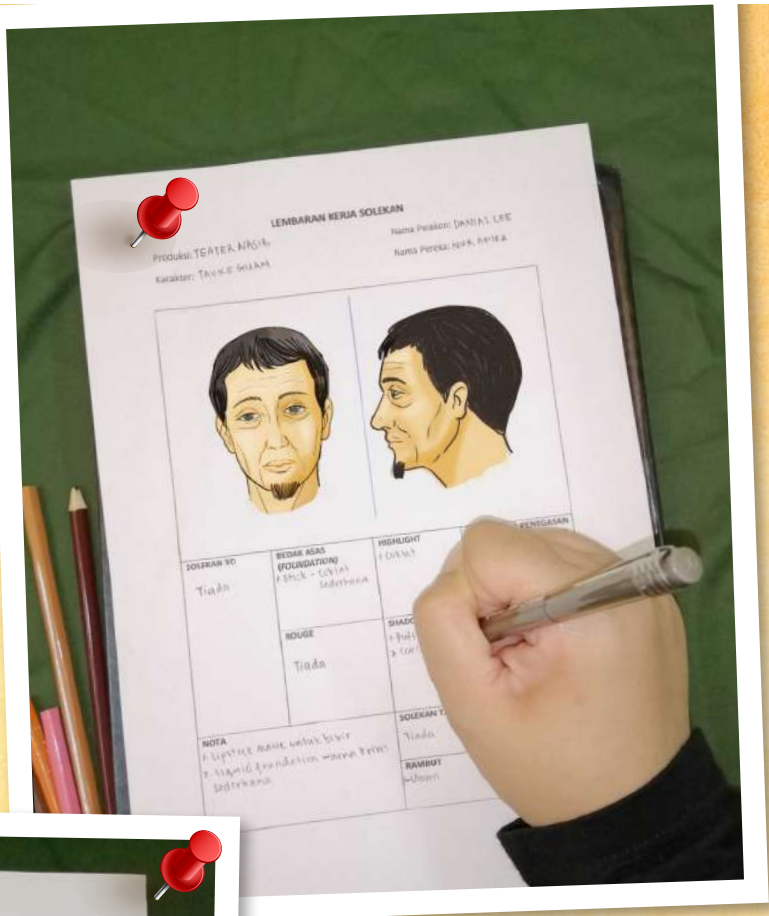


Langkah

3

Isi maklumat jenis, bahan dan solekan pada *makeup worksheet* berdasarkan penjelasan yang telah diberikan pada keterangan maklumat.

Penghasilan lembaran kerja solekan.



Contoh *makeup worksheet* watak Kassim.



1. Berdasarkan jenis dan bahan solekan yang telah disediakan, sediakan lembaran kerja solekan (*makeup worksheet*) untuk rekaan solekan bagi dua watak.
2. Lakukan perbincangan dengan guru dan rakan-rakan.
3. Lakukan proses dokumentasi untuk pembentangan.



Lembaran kerja solekan

Pengkayaan Sinografi

PEMBENTANGAN HASIL REKAAN SOLEKAN

Dalam pembentangan hasil rekaan solekan, pereka perlu menjelaskan idea berdasarkan interpretasi skrip dan nilai estetika daripada rekaan tersebut seperti hubungannya dengan kostum, watak, karakter, latar tempat dan latar masa. Pembentangan juga perlu merangkumi penjelasan tentang sebab dan perlambangan pereka melalui solekan tersebut. Jadual 1.12 menyenaraikan aspek dan kandungan yang perlu ada dalam proses pembentangan rekaan solekan.



Gambar Foto 1.23

Kajian tentang senarai peralatan dan bahan solekan yang digunakan dalam pementasan merupakan satu daripada aspek pembentangan.

Jadual 1.12 Aspek pembentangan dalam penghasilan rekaan solekan.

ASPEK PEMBENTANGAN	KANDUNGAN
 <p data-bbox="429 670 683 793" style="text-align: center;">Idea rekaan solekan</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li data-bbox="856 437 1195 492">1. Menjelaskan konsep yang digunakan dalam solekan. <li data-bbox="856 513 1287 717">2. Menjelaskan hubungannya dengan elemen skrip seperti yang berikut: <ul style="list-style-type: none"> <li data-bbox="917 568 1233 598">• latar belakang masyarakat <li data-bbox="917 600 1087 631">• latar tempat <li data-bbox="917 633 1064 664">• latar masa <li data-bbox="917 666 1087 697">• status sosial <li data-bbox="917 699 1087 729">• sosiobudaya <li data-bbox="856 731 1287 880">3. Menjelaskan sumber kajian dan rujukan yang telah dilakukan dalam proses menghasilkan rekaan solekan (buku, temu bual, filem, Internet dan sebagainya). <li data-bbox="856 895 1241 1013">4. Menghuraikan kajian tentang senarai peralatan dan bahan solekan yang digunakan dalam pementasan.
<p data-bbox="391 1324 722 1447" style="text-align: center;">Nilai estetika rekaan solekan</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li data-bbox="856 1091 1287 1210">1. Menghuraikan kepentingan solekan yang dipraktikkan dalam rekaan melalui senarai semak jenis rekaan solekan dengan kostum. <li data-bbox="856 1230 1272 1488">2. Menjelaskan justifikasi dan perlambangan jenis solekan yang digunakan seperti yang berikut melalui <i>makeup worksheet</i> : <ul style="list-style-type: none"> <li data-bbox="917 1344 1133 1375">• solekan karakter <li data-bbox="917 1377 1256 1408">• solekan kesan khas (jika ada) <li data-bbox="917 1410 1017 1441">• warna <li data-bbox="917 1443 1256 1488">• senarai bahan dan peralatan solekan yang diperlukan <li data-bbox="856 1494 1272 1667">3. Menjelaskan pengalaman tentang proses menghasilkan rekaan solekan daripada lakaran akhir hingga ke <i>makeup worksheet</i> (melalui bukti gambar foto, video dan sebagainya).

Rekaan pencahayaan dalam pengkaryaan sinografi menumpukan penghasilan pelan reka bentuk, iaitu lakaran pelan dan plot lampu. Sinografer akan menghasilkan pelan reka bentuk ini menggunakan lukisan pelan lantai (*ground plan*) daripada rekaan set. Hal ini kerana pembahagian ruang pencahayaan adalah berdasarkan pembahagian ruang pentas melibatkan latar dan kedudukan set, susun atur set dan ruang pergerakan pelakon semasa persembahan. Pelan dan plot lampu ini dihasilkan dalam pengkaryaan sinografi setelah melalui proses lakaran awal dan lakaran akhir di tingkatan 4.

Tingkatan 4	Tingkatan 5
<ol style="list-style-type: none"> 1. Lakaran Awal 2. Lakaran Akhir 	Pelan Lampu (daripada Lukisan Pelan Lantai Rekaan Set) <ul style="list-style-type: none"> - ruang pencahayaan - <i>lighting bar</i> - simbol lampu

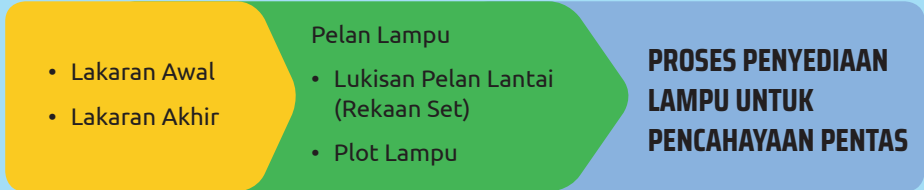
Gambar Foto 1.24 Pencahayaan memainkan peranan penting dalam pementasan agar semua aspek persembahan dapat dilihat dengan jelasnya oleh penonton.

Cadangan rekaan pencahayaan dilakukan melalui lakaran pelan dan plot lampu bagi setiap babak sesebuah pementasan. Jadual 1.13 menunjukkan keterangan elemen yang terdapat dalam lakaran pelan dan plot lampu.

Jadual 1.13 Kegunaan elemen dalam lakaran pelan dan plot lampu.

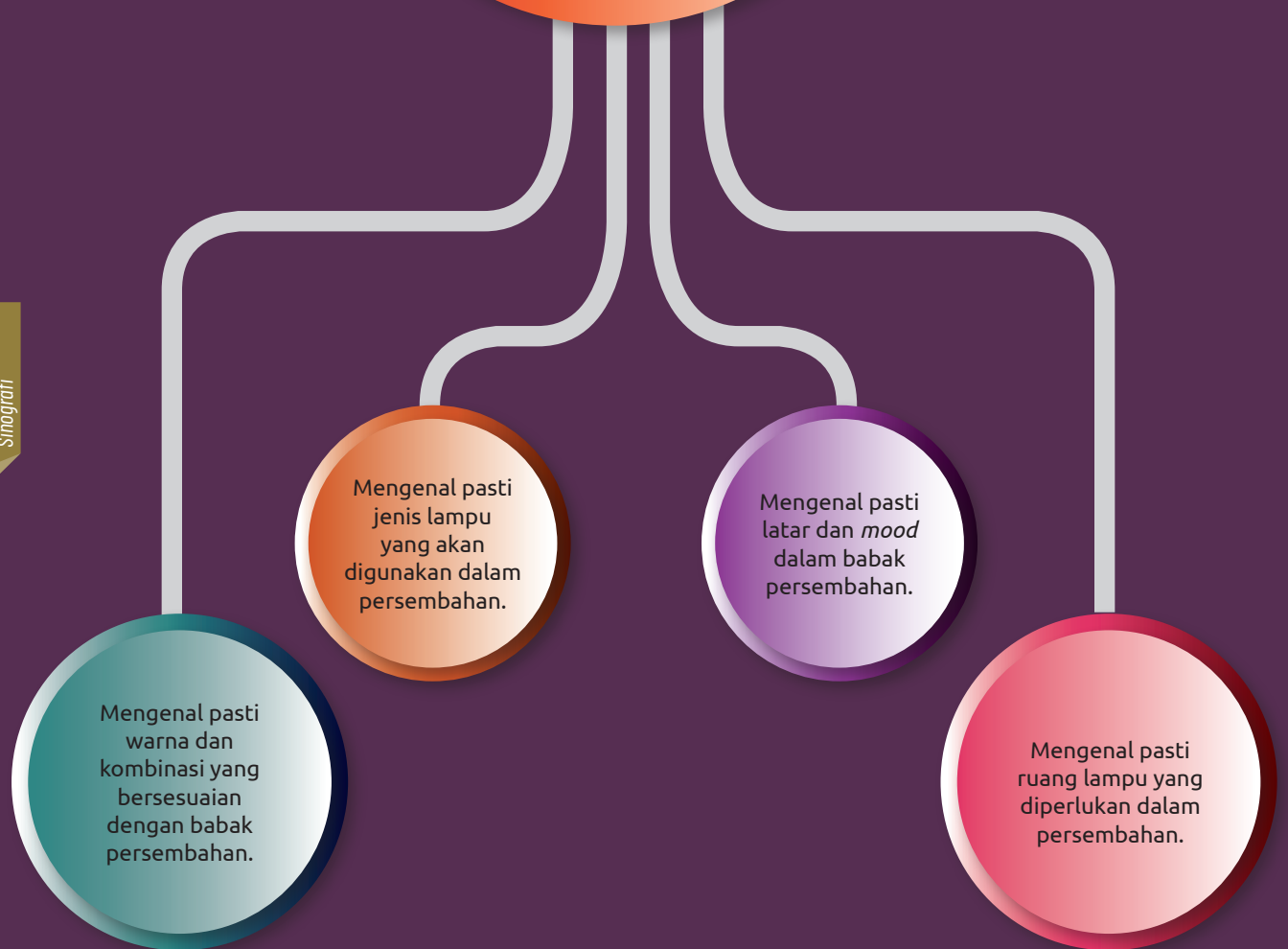
ELEMEN	KEPERLUAN
Jenis Lampu	<ul style="list-style-type: none"> Memastikan jenis lampu bersesuaian untuk tujuan pencahayaan pada ruang lakon. Contohnya, lampu profil sesuai digunakan untuk memberikan <i>face light</i> kepada pelakon.
Kedudukan Lampu	<ul style="list-style-type: none"> Memastikan susunan jenis lampu mampu memberikan kesan yang dikehendaki pada ruang lakon. Contohnya, lampu yang digantung pada <i>lighting bar</i> hendaklah mempunyai jarak yang bersesuaian dengan ruang yang ditentukan.
Warna Lampu	<ul style="list-style-type: none"> Memastikan penggunaan warna atau kombinasinya memenuhi keperluan pementasan. Contohnya, penggunaan warna jingga untuk memberikan kesan latar masa siang atau menggabungkan warna merah dan biru untuk <i>mood</i> sedih dan tegang.
Kuasa dan Tenaga Lampu	<ul style="list-style-type: none"> Memastikan tahap tenaga lampu yang digunakan memberikan kesan bersesuaian. Contohnya, tahap tenaga lampu yang rendah akan memberikan kesan kecerahan yang rendah terhadap ruang persembahan. Penggunaan kuasa lampu pada setiap rangkaian ruang lakon dan <i>lighting bar</i> tidak melebihi had yang boleh mengakibatkan lampu rosak, litar pintas dan sebagainya. Contohnya, pada satu rangkaian pada <i>lighting bar</i>, <i>parcan</i> yang digunakan ialah 500 watt. Oleh itu, hanya dua soket lampu digunakan bagi lampu jenis <i>parcan</i> ini kerana kuasa (watt) yang digunakan tinggi.
Pembahagian Ruang Lampu di Pentas	<ul style="list-style-type: none"> Memastikan penggunaan lampu bersesuaian, seimbang dan tidak melebihi had tenaga pada setiap rangkaian ruang lakon. Contohnya, jika ruang lakon mempunyai saiz yang besar, beberapa <i>lighting bar</i> perlu digunakan dengan jenis lampu yang bersesuaian untuk memberikan kecerahan kepada ruang tersebut. Memastikan setiap bahagian ruang lakon mendapat pencahayaan yang sepatutnya. Contohnya, lampu akan disusun secukupnya untuk memastikan seluruh ruang lakon mendapat pencahayaan sepenuhnya. Memastikan warna atau kombinasi warna yang digunakan pada bahagian ruang lakon bersesuaian. Contohnya, lampu dengan kesan warna akan disesuaikan dengan latar dan <i>mood</i> mengikut babak menggunakan ruang lakon yang sama.

Pengkaryaan Sinografi



Rajah 1.27 Pelan reka bentuk pencahayaan dalam pengkaryaan sinografi.

PANDUAN MENYEDIAKAN LAKARAN PELAN DAN PLOT LAMPU



Rajah 1.28

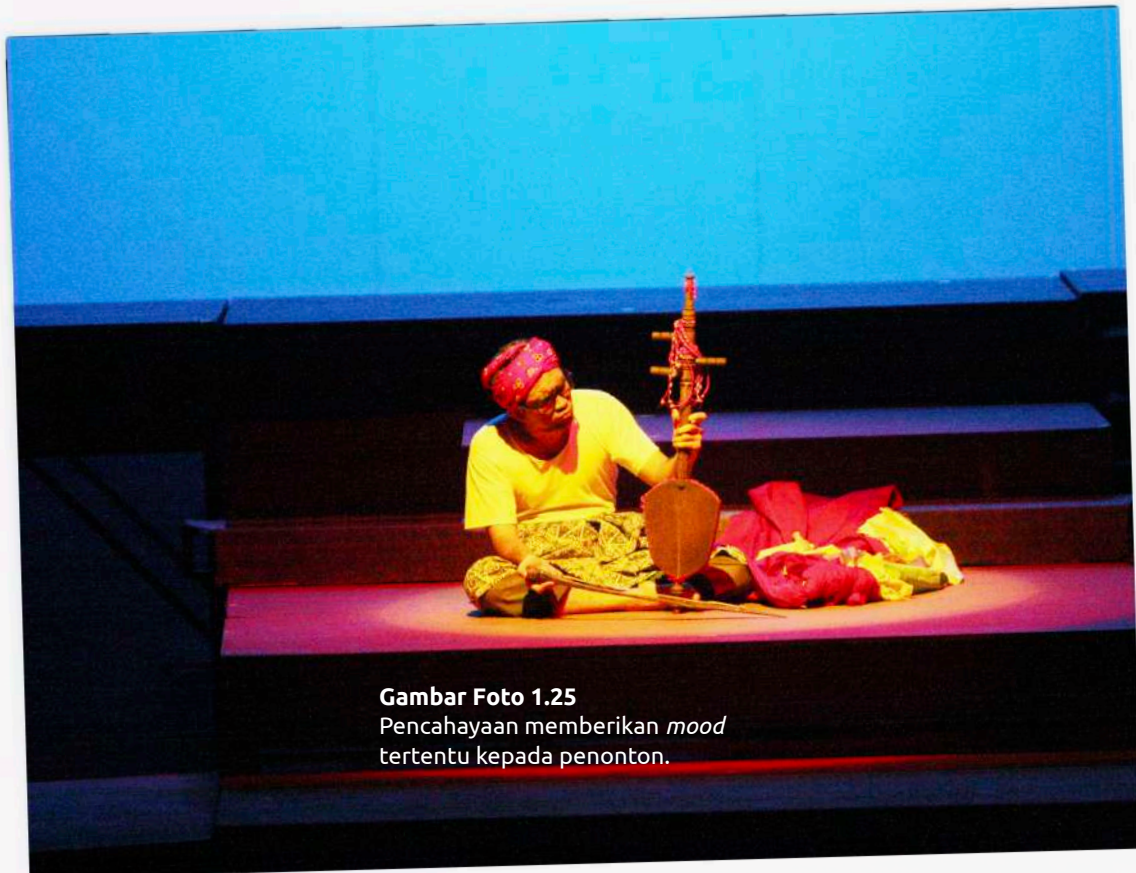
Panduan menyediakan lakaran pelan dan plot lampu.

KEPENTINGAN PENCAHAYAAN DALAM PEMENTASAN

Pencahayaan memainkan peranan yang sangat penting dalam pementasan. Tanpa pencahayaan, cerita, latar tempat, latar masa dan watak yang terlibat tidak dapat dilihat oleh penonton. Namun, pencahayaan bukan hanya berfungsi untuk memberikan kejelasan dan darjah penglihatan terhadap aspek persembahan semata-mata. Pencahayaan juga turut berperanan dalam mempengaruhi penglihatan penonton untuk menghargai aspek persembahan yang lain seperti set, prop, kostum dan solekan.

1 Mempengaruhi persepsi dan pemahaman penonton terhadap persembahan

Pencahayaan yang memberikan *mood* suram hasil gabungan warna seperti biru, jingga dan merah memberikan kefahaman kepada penonton bahawa cerita tersebut melibatkan konflik antara seni tradisional dalam zaman moden melibatkan watak seorang pengamal kesenian tradisional dengan pewarisnya.



Gambar Foto 1.25
Pencahayaan memberikan *mood* tertentu kepada penonton.

2 Memberikan gambaran terhadap latar tempat dan latar masa persembahan

Teknik pencahayaan melalui penggunaan gobo dan warna memberikan gambaran terhadap latar zaman dan latar masa suasana malam.



Penggunaan
Sinografi

Gambar Foto 1.26
Pencahayaan memberikan gambaran
latar tempat dan latar masa.

3 Memberikan kesan dimensi seperti sudut, tekstur dan material set, prop, kostum dan solekan persembahan

Penggunaan warna jingga dengan gabungan warna yang seimbang memberikan kesan realistik terhadap tekstur dan material set, kostum dan solekan watak.



Penggunaan
Sinografi

Gambar Foto 1.27
Pencahayaannya memberikan kesan realistik kepada penonton.

4 Memberikan kesan dramatik dan emosi terhadap pementasan

Pencahayaan pada ruang lakon dengan warna jingga memberikan kejelasan pada ekspresi gerakan dan emosi pelakon semasa persembahan.



Gambar Foto 1.28
Pencahayaan memberikan kejelasan ekspresi dan emosi pelakon.

5 Memberikan *mood* dan kesan emosi kepada pelakon dan penonton

Teknik ruang pencahayaan dan penggunaan warna lampu memberikan *mood* sedih kepada pelakon dan penonton.



Gambar Foto 1.29
Pencahayaan mampu
mengubah *mood* penonton.

Pengajaran
Sinografi

SEKILAS FAKTA

Pada zaman Greece dan Rom, teater dipersembahkan di ruang terbuka dengan menggunakan pencahayaan semula jadi, iaitu cahaya matahari.

Dipetik dan diubah suai daripada Mira Felner & Claudia Orenstein, 2006. *The World of Theatre*. Boston: Pearson.



Lakukan kemas kini terhadap jenis lampu yang akan digunakan dalam rekaan pencahayaan daripada lakaran akhir semasa di tingkatan 4.





















Semak semula simbol bagi lampu tersebut.

Bincangkan kesesuaiannya dengan rakan-rakan dan guru.

Lakukan proses dokumentasi.

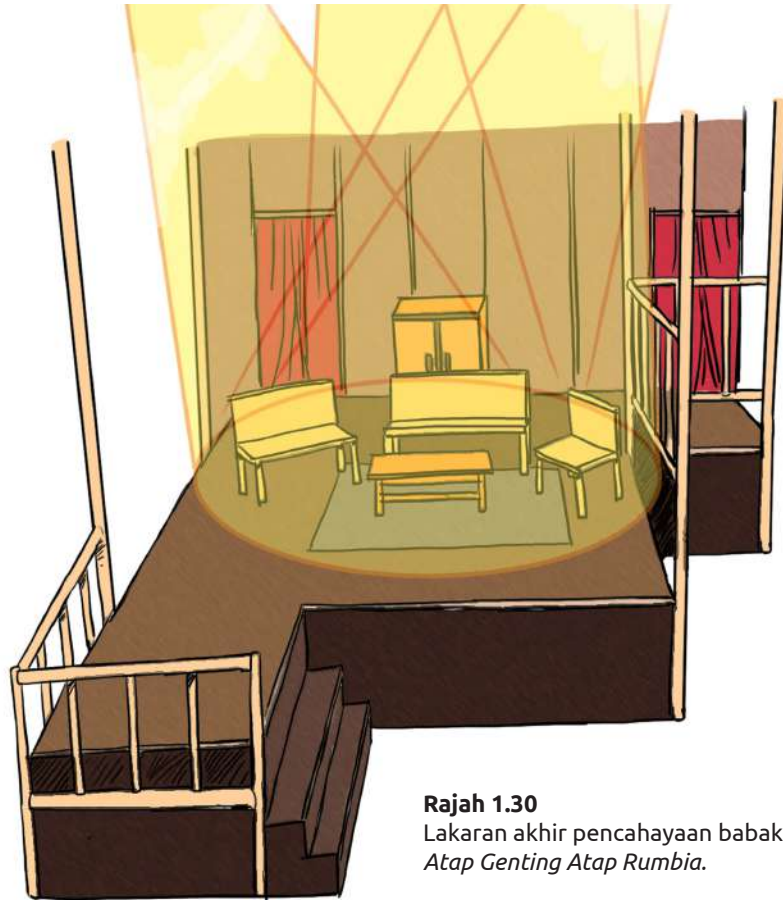
JENIS DAN SIMBOL LAMPU

Dalam menghasilkan pelan reka bentuk pencahayaan, pengetahuan tentang jenis dan simbol lampu amat penting. Hal ini bagi menentukan penggunaan jenis lampu tersebut mampu memenuhi fungsi untuk pencahayaan ruang tertentu di pentas. Pereka perlu merancang dan menentukan jenis lampu yang bersesuaian untuk pencahayaan yang diperlukan atau bagi mewujudkan kesan tertentu semasa persembahan. Pereka juga perlu memastikan susunan dan kedudukan jenis lampu pada bar lampu (*lighting bar*). Hal ini telah dipelajari sebelum ini di tingkatan 4.

-  3" *Fresnel*
-  6" *Fresnel*
-  8" *Fresnel*
-  12" *Fresnel*
-  2-panel *barndoor*
-  4-panel *barndoor*
-  *Floor-mounted strip light*
-  *Pipe-mounted strip light*
-  10" *Beam projector*
-  16" *Beam projector*
-  *Effects projector*
-  *Par 38*
-  *Par 56*
-  *Par 64*
-  10" *Scoop*
-  14" *Scoop*
-  14" *Scoop*
-  *Followspot*
-  35 mm *slide projector*
-  *Practical*



Rajah 1.29
Contoh simbol lampu
dalam pelan lampu.



Rajah 1.30
Lakaran akhir pencahayaan babak 3
Atap Genting Atap Rumbia.

PENENTUAN SENARAI JENIS LAMPU DAN SIMBOL

Semasa di tingkatan 4, anda telah diperkenalkan dengan jenis lampu, ciri-ciri dan kegunaannya. Setiap jenis lampu mempunyai kapasiti, sudut dan fungsi tersendiri bagi menimbulkan kesan tertentu dalam pementasan. Setelah mengetahui tentang jenis lampu yang bersesuaian untuk kegunaan dalam pementasan, pereka perlu menetapkan jenis lampu tersebut berdasarkan lakaran akhir. Dalam penghasilan rekaan pencahayaan, penggunaan simbol khusus yang mewakili jenis lampu tersebut akan digunakan dalam lakaran pelan lampu.

Jadual 1.14 Jenis, simbol dan kegunaan lampu dalam babak 3 *Atap Genting Atap Rumbia*.

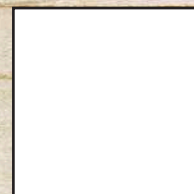


FRESNEL

Lampu jenis ini digunakan untuk mencerahkan ruang secara asas. Contohnya, lampu ini digunakan pada posisi atas dan tepi.

Kuantiti: 11

Simbol:



PROFIL

Lampu profil digunakan sebagai pencahayaan pada bahagian wajah pelakon.

Kuantiti: 3

Simbol:





PARCAN

Parcan digunakan sebagai pencahayaan untuk belakang pelakon dan juga sebagai pencahayaan tambahan bagi mewujudkan suasana.

Kuantiti: 5

Simbol:



1. Berdasarkan lakaran akhir pencahayaan yang disediakan di tingkatan 4, sediakan satu senarai lampu berserta simbol untuk satu babak.
2. Lakukan perbincangan bersama-sama dengan guru dan rakan-rakan.
3. Lakukan dokumentasi melalui catatan, gambar foto, video dan sebagainya untuk pembentangan.

PENGHASILAN REKAAN PENCAHAYAAN

Penghasilan rekaan pencahayaan adalah melalui penetapan ruang lakon untuk pencahayaan. Hal ini memerlukan seseorang pereka mengetahui dan mempunyai gambaran tentang susun atur set, prop dan pergerakan (*blocking*) pelakon dalam setiap babak pementasan. Rajah 1.31 menunjukkan elemen bagi menentukan pencahayaan untuk ruang pementasan atau ruang lakon.

PENCAHAYAAN RUANG LAKON

Penghasilan
Sinografi

Saiz dan Bentuk Ruang Lakon

Saiz atau bentuk pencahayaan pada ruang pentas sama ada pada keseluruhan pentas atau bahagian tertentu sahaja.

Kedudukan Set dan Prop

Susun atur set dan prop sama ada pada bahagian tertentu pentas atau berada dalam ruang lakon pelakon.

Perbezaan Aras Latar dan Set

Penggunaan pelbagai set untuk latar, contohnya, aras lantai pentas ialah ruang tamu, manakala satu aras platform dari lantai pentas dijadikan latar set bilik tidur. Hal ini memerlukan dua ruang aras pencahayaan yang berbeza.

Blocking Pelakon

Kedudukan pelakon sama ada dalam ruang yang sama atau berbeza.

Tahap Intensiti yang Diperlukan

Tahap kecerahan lampu yang berbeza, contohnya, pada satu babak latar ruang tamu, tahap lampu dikurangkan pada ruang set meja kopi, tetapi kecerahan lampu ditingkatkan pada ruang lakon di sofa.

Rajah 1.31 Pencahayaan ruang lakon.

Dalam menentukan pencahayaan yang memenuhi elemen bagi ruang lakon, maklumat daripada skrip perlu dicatatkan secara sistematik bagi memudahkan rujukan sepanjang proses rekaan pencahayaan. Jadual 1.15 ialah ringkasan dan senarai bagi babak, latar, watak terlibat, kostum, solekan dan pencahayaan dalam pementasan.

Jadual 1.15 Maklumat pencahayaan dalam pementasan.

SKRIP: ATAP GENTING ATAP RUMBIA					
PENULIS: KALA DEWATA					
BABAK/ ADEGAN	LATAR	WATAK	SET / PROP	KOSTUM/ SOLEKAN	PENCAHAYAAN
BABAK 3	Rumah papan sederhana beratapkan rumbia.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pak Salleh 2. Mak Piah 3. Kassim 4. Minah 	<p>SET</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ruang Tamu <p>PROP</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kerusi rotan tanpa kusyen 2. Meja kopi kayu 3. Gambar dinding 4. Langsir 5. Tikar 	<p>Pak Salleh</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Baju Melayu 2. Songkok <p>Mak Piah</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Baju Kedah 2. Kain 3. Selendang <p>Puan Hindon</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kebaya 2. Rantai labuh 3. Beg tangan <p>Encik Jamal</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kemeja 2. Seluar 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Seluruh ruang tamu. 2. Aksi Pak Salleh, Mak Piah, Puan Hindon dan Encik Jamal berbual-bual tentang anak mereka. 3. <i>Mood</i> agak tegang.

Berdasarkan Jadual 1.15, proses menentukan ruang lakon dapat ditetapkan pada ruang tamu kerana aksi pelakon berbincang tentang perkahwinan anak mereka. *Mood* bagi babak ini agak tegang kerana masing-masing tidak sependapat tentang pilihan anak masing-masing. Oleh itu, penyesuaian jenis lampu dan warna akan digunakan untuk menyokong *mood* ini. Warna jingga yang digunakan untuk babak ini sering diaplikasikan dalam pementasan realisme.

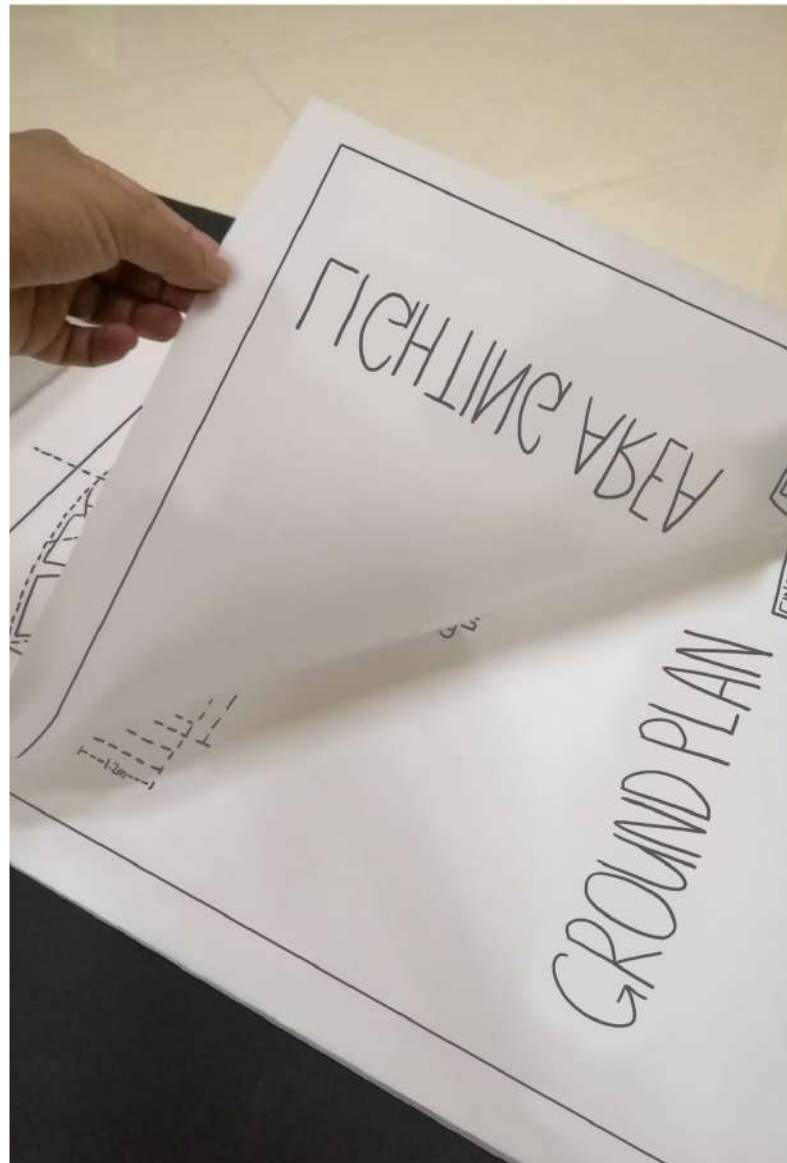
Cara menetapkan pencahayaan ruang lakon berdasarkan lukisan teknikal pelan lantai (*ground plan*)

Sinografer boleh menetapkan ruang pencahayaan yang bersesuaian melalui lukisan pelan lantai (*ground plan*) rekaan set.

Langkah

1

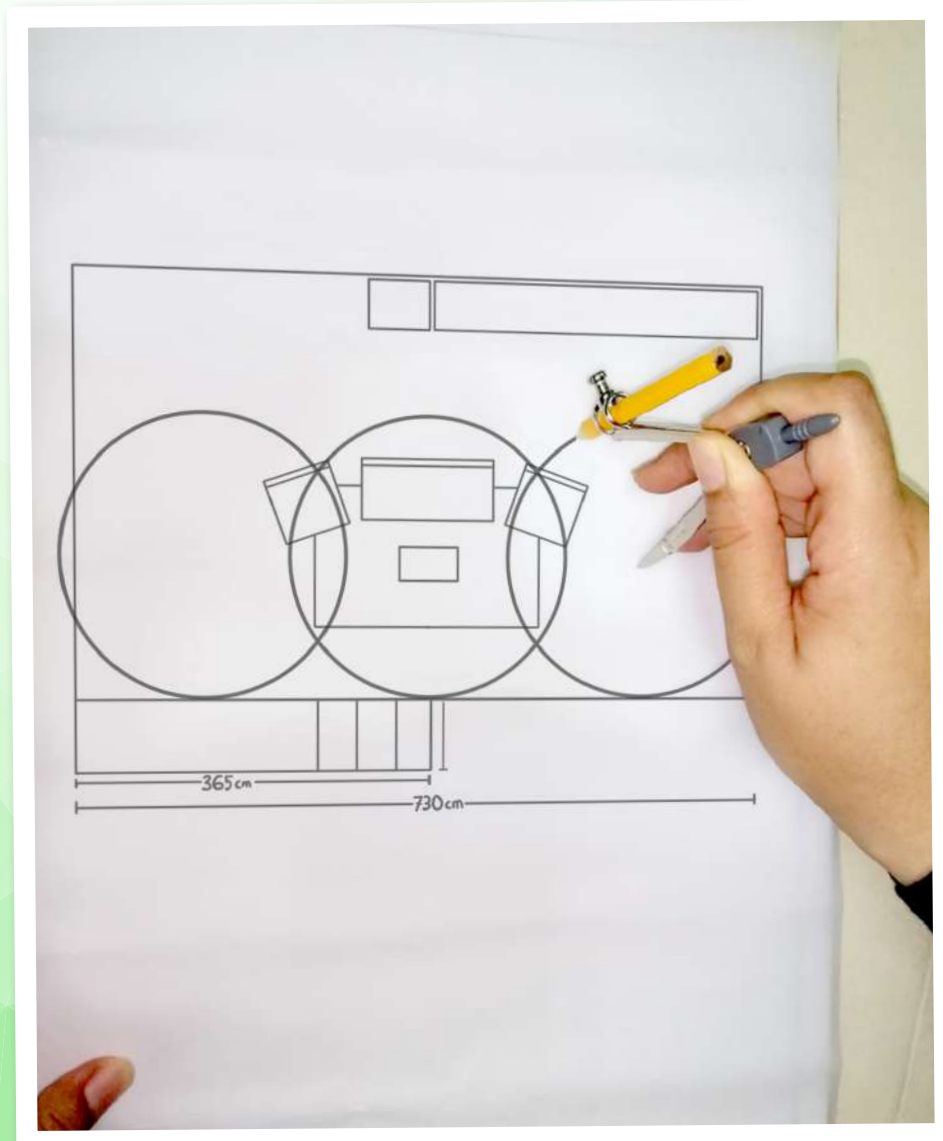
Letakkan lukisan teknikal pelan lantai untuk rekaan set di bawah kertas surih.



Langkah

2

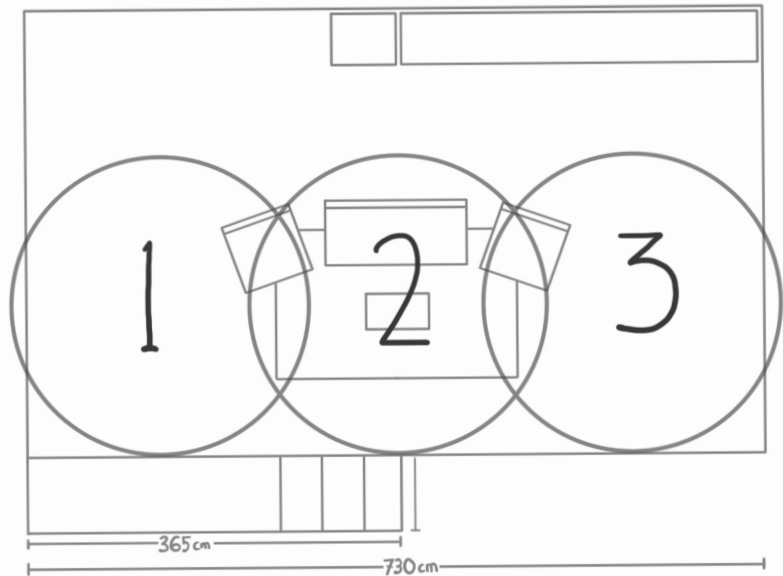
Lukiskan bulatan dengan garis putus-putus di atas kertas surih bagi mewakili ruang pencahayaan lampu pada bahagian ruang tamu berpandukan lukisan pelan lantai yang berada di bawahnya.



Langkah

3

Labelkan ruang pencahayaan ini kepada tiga bahagian. Pembahagian ini bergantung pada saiz dan ruang pentas yang digunakan. Ruang ini dihasilkan secara bertindih kerana cahaya yang digunakan perlu saling bertindih bagi memberikan kecerahan yang sekata pada ruang pencahayaan.



1. Berdasarkan jadual semakan pencahayaan dan lakaran *ground plan* projek yang telah dihasilkan, lukiskan ruang lakon untuk satu babak.
2. Lakukan perbincangan dengan guru dan rakan-rakan.
3. Lakukan proses dokumentasi untuk pembentangan.

Cara melukis *lighting bar*

Setelah menyiapkan pencahayaan ruang lakon berdasarkan lukisan teknikal, pereka akan melukis *lighting bar* mengikut keperluan pementasan.

Langkah

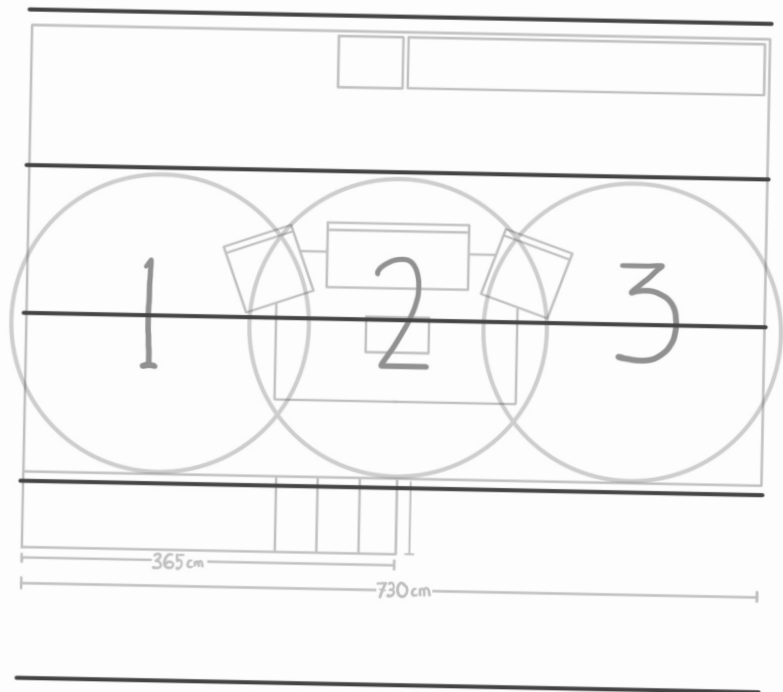
1

Setelah menentukan ruang untuk pencahayaan, gunakan kertas surih yang baharu.

Langkah

2

Ambil pembaris dan lukiskan satu garisan melintang dari kiri ke kanan lukisan. Lukiskan *bar* lampu mengikut keperluan dalam lukisan ini. Lima *lighting bar* digunakan untuk pencahayaan ruang tamu.



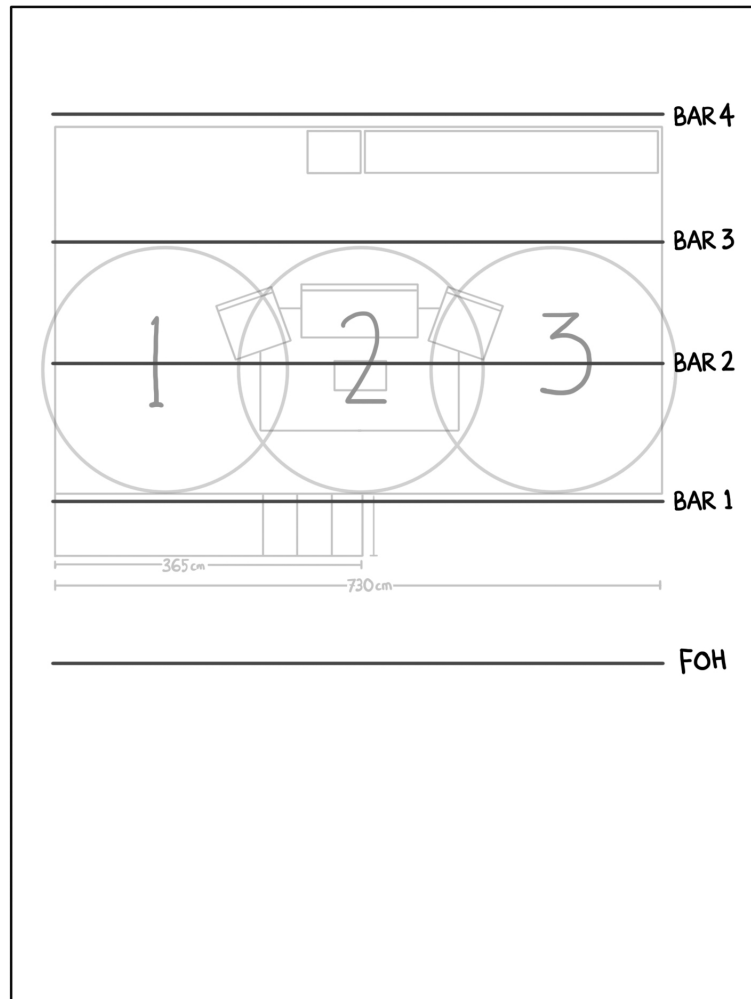
SEKILAS FAKTA

FOH dalam pencahayaan merujuk *lighting bar* dari hadapan pentas yang berada di dalam ruang penonton di luar kawasan pentas.

Dipetik dan diubah suai daripada J. Michael Gillette. 2003. *Designing with Light an Introduction to Stage Lighting 4th Edition*. Amerika Syarikat: Mc Graw Hill.



1. Berdasarkan lukisan ruang pencahayaan yang telah disediakan untuk satu babak, sediakan lukisan *lighting bar*.
2. Lakukan perbincangan bersama-sama dengan guru dan rakan-rakan.
3. Lakukan proses dokumentasi untuk tujuan pembentangan.



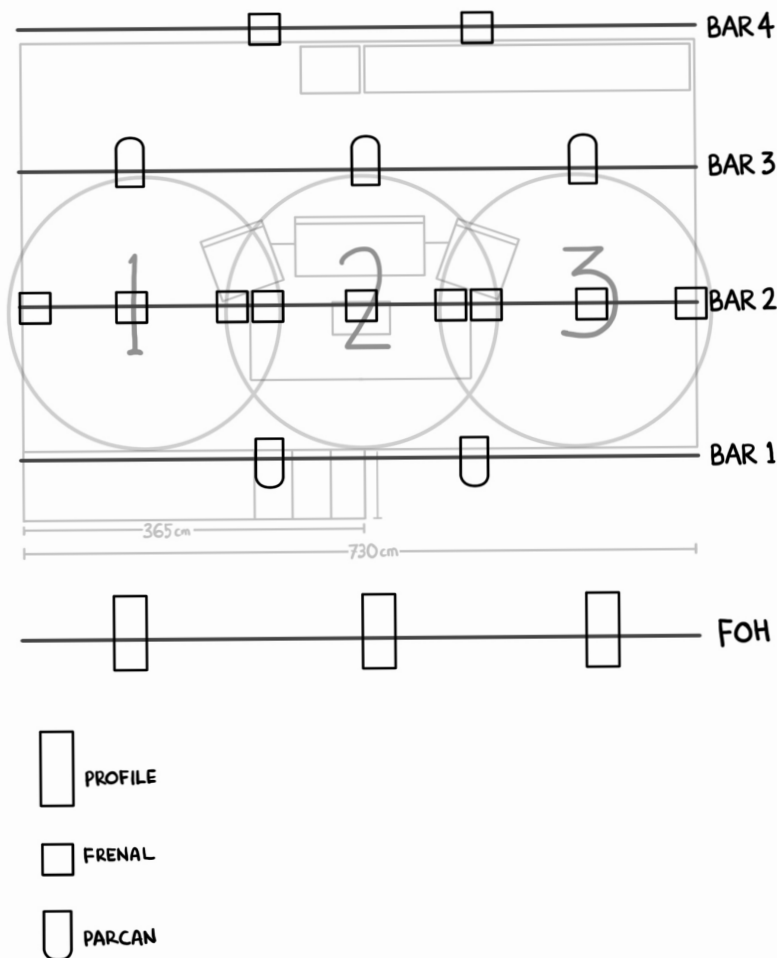
Langkah

3

Labelkan setiap lukisan di hujung *lighting bar* yang telah dihasilkan. Permulaan label ini dimulai dengan label FOH dan kemudiannya nombor diberikan mengikut jumlah *lighting bar* yang digunakan.

Cara melukis simbol lampu pada pelan lantai

Setelah menyelesaikan lukisan *lighting bar* pada pelan lantai, pereka perlu melukiskan jenis lampu yang akan digunakan pada *lighting bar* tersebut berdasarkan jenis, simbol dan kegunaan lampu yang telah ditentukan daripada lakaran akhir pencahayaan sebelum ini.



Langkah 1

Gunakan lukisan *lighting bar* yang telah dihasilkan tadi untuk melukiskan simbol lampu yang akan digunakan.

Langkah 2

Pastikan setiap jenis lampu yang digunakan mempunyai petunjuk di bawah lukisan.



1. Lukiskan simbol lampu pada pelan lantai yang telah disediakan sebelum ini.
2. Lakukan perbincangan dengan guru dan rakan-rakan.
3. Lakukan proses dokumentasi untuk pembentangan.

PEMBENTANGAN HASIL REKAAN PENCAHAYAAN

Dalam pembentangan pencahayaan, pereka perlu menjelaskan konsep keseluruhan reka bentuk pencahayaan dan nilai estetika melalui penggunaan jenis lampu, warna lampu, pencahayaan ruang lakon berdasarkan keperluan skrip dan elemen sinografi yang lain. Jadual 1.16 menunjukkan aspek pembentangan dalam rekaan pencahayaan.

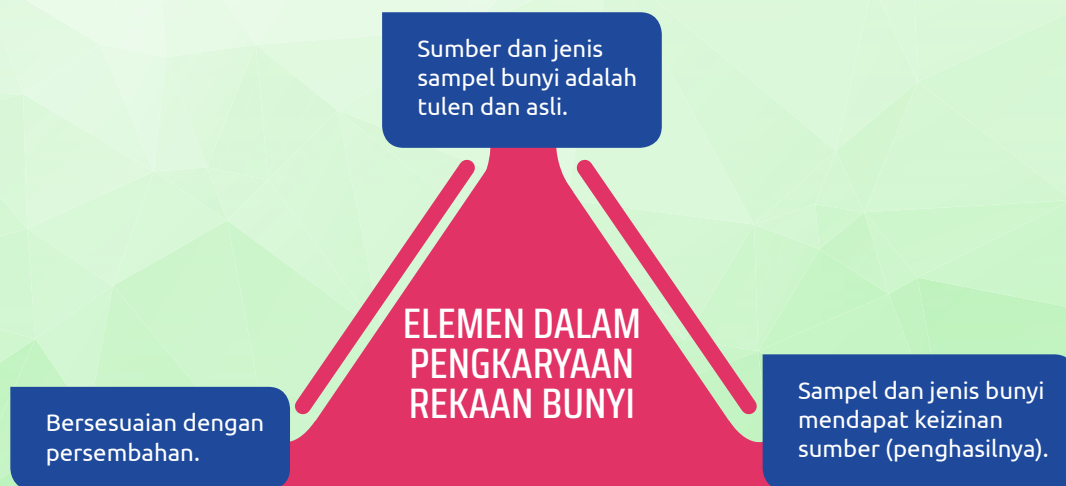
Jadual 1.16 Aspek pembentangan dalam rekaan pencahayaan.

ASPEK PEMBENTANGAN	KANDUNGAN
Idea Rekaan Pencahayaan	<ol style="list-style-type: none"> Menjelaskan konsep yang digunakan dalam pencahayaan. Menjelaskan hubungannya dengan elemen skrip seperti yang berikut: <ul style="list-style-type: none"> latar belakang masyarakat latar tempat latar masa status sosial sosiobudaya Menjelaskan sumber kajian dan rujukan yang telah dilakukan dalam proses menghasilkan rekaan pencahayaan (buku, temu bual, filem, Internet dan sebagainya).
Nilai Estetika Rekaan Pencahayaan	<ol style="list-style-type: none"> Menghuraikan kepentingan pencahayaan yang telah dipenuhi melalui jadual senarai semak rekaan pencahayaan. Menjelaskan justifikasi dan maksud penggunaan pencahayaan dalam perkara berikut: <ul style="list-style-type: none"> ruang lakon warna set dan prop watak, kostum dan solekan berdasarkan ekspresi wajah, aksi, tekstur dan material. Menjelaskan pengalaman sepanjang proses menghasilkan rekaan pencahayaan daripada lakaran akhir sehingga menentukan plot lampu dan <i>lighting schedule</i> (melalui bukti gambar foto, video dan sebagainya), iaitu: <ul style="list-style-type: none"> jenis dan simbol lampu jumlah lampu yang digunakan susunan lampu pada <i>lighting bar</i> penetapan pencahayaan pada ruang lakon/ pentas.

Rekaan bunyi dalam pementasan dihasilkan dengan memahami latar tempat, latar masa dan status sosial sesebuah persembahan. Sinografer akan menghasilkan pelan reka bentuk dalam bentuk sampel dan kompilasi bunyi secara digital bagi pengkaryaan sinografi. Sampel dan kompilasi ini dihasilkan daripada kajian bunyi seperti yang telah dipelajari di tingkatan 4.

Tingkatan 4	Tingkatan 5
1. Kajian bunyi <ul style="list-style-type: none"> - Sampel bunyi - Pemilihan kesan bunyi 	Penghasilan Kompilasi dan Rakaman Bunyi Digital

Sinografer perlu menentukan sampel bunyi yang dihasilkan mestilah mempunyai elemen yang bersesuaian dengan amalan dan etika pengkaryaan sinografi dalam sesuatu persembahan seperti dalam Rajah 1.32.



Rajah 1.32 Amalan dalam pengkaryaan sinografi rekaan bunyi.

Bunyi ditentukan sama ada menggunakan bunyi sedia ada atau memerlukan proses penciptaan baharu. Hal ini melibatkan penghasilan bunyi secara langsung atau melalui digital untuk pementasan. Seterusnya, sampel bunyi dan satu plot bunyi akhir akan disediakan bagi memastikan masa dan ketepatan bunyi yang diperlukan dalam babak semasa pementasan tidak terganggu.



Gunakan enjin carian untuk meninjau tentang etika menggunakan bunyi daripada sumber alam maya.

KEPENTINGAN DAN KESAN BUNYI DALAM PEMENTASAN

Bunyi turut memainkan peranan penting dalam pementasan. Rekaan bunyi melibatkan pereka menyesuaikan bunyi dengan elemen sinografi yang lain.

Memberikan gambaran latar dan mood

Bunyi memberikan kesan realistik agar penonton dapat memahami dan menghayati tempat, persekitaran, zaman dan masa. Contohnya, bunyi burung hantu untuk gambaran waktu malam, bunyi kenderaan untuk menggambarkan latar bandar, lagu tradisional untuk memaparkan zaman Kesultanan Melayu Melaka dan sebagainya. Selain itu, melodi atau lagu sayu dibunyikan untuk menyokong perasaan sedih watak yang memberikan *mood* suram.

Menyokong aksi dramatik

Bunyi memberitahu penonton tentang aksi yang akan dilakukan seperti bunyi televisyen yang pada mulanya kedengaran dan kemudian senyap untuk menyokong tindakan watak yang telah menutup televisyen tersebut.

Bunyi memberitahu penonton tentang tahap atau keadaan sesuatu aksi. Contohnya, satu watak A mundur-mandir dengan gelisah kerana menunggu kepulangan watak B. Dia kelihatan lega sebaik saja mendengar bunyi kenderaan. Keadaan ini berlaku untuk menunjukkan watak B yang ditunggu telah pun pulang. Bunyi kenderaan ini juga mampu memberitahu jenis kenderaan tersebut sama ada basikal atau kereta, malah bunyi brek mampu memaparkan bahawa pemandunya dalam keadaan tergesa-gesa.

Memberikan komen terhadap aksi dramatik

Bunyi biasanya digunakan secara simbolik. Contohnya, bunyi dram sebelum satu watak muncul. Jenis bunyi dram yang digunakan ini pula pelbagai dan bergantung pada situasi watak sama ada memberitahu bahawa watak tersebut mempunyai sifat lucu atau bakal mengakibatkan sesuatu bencana dalam pementasan tersebut.

Bunyi juga digunakan secara simbolik untuk memberikan kesan kontra terhadap aksi dramatik kepada penonton. Contohnya, melodi gembira digunakan semasa aksi watak A sedang menangi kematian watak B.

Rajah 1.33 Kepentingan kesan bunyi dalam pementasan.

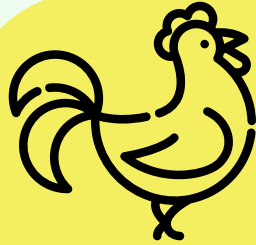
PERANCANGAN DAN PENENTUAN REKAAN BUNYI

Dalam menentukan rekaan bunyi untuk sesebuah pementasan, maklumat berkenaan setiap babak perlu dikumpulkan. Bunyi yang akan digunakan dalam pementasan perlu disesuaikan dengan latar tempat, latar masa, set, prop, pencahayaan, kostum, solekan dan aksi dramatik watak. Oleh itu, satu senarai bunyi diperlukan dalam babak pementasan. Jadual 1.17 menunjukkan skrip yang mengandungi ringkasan babak, latar, watak, set, prop, kostum atau pencahayaan yang memerlukan kesan bunyi.

Jadual 1.17 Maklumat yang mengandungi perihal bunyi untuk pementasan.

SKRIP: ATAP GENTING ATAP RUMBIA						
PENULIS: KALA DEWATA						
BABAK/ ADEGAN	LATAR	WATAK	SET / PROP	KOSTUM/ SOLEKAN	PENCAHAYAAN	BUNYI
BABAK 3	Rumah papan beratap genting.		1. Ruang tamu PROP 1. Kerusi rotan tanpa kusyen 2. Meja kopi kayu		1. Pentas gelap	1. Kokokan ayam
		1. Watak Shamsiah masuk		1. Shamsiah -Baju kurung moden -Selendang	2. Ruang tamu	2. Gelang kaki
		2. Mak Piah kesal dengan kata-kata Puan Hindon.		-Gelang kaki	3. Ruang tamu	3. Melodi sedih

KESAN BUNYI



Tanda yang dikeluarkan oleh bunyi

Contoh: pintu dibuka, ayam berkokok, bertumbuk

MELODI



Alunan instrumental atau muzik

Contoh: alunan tiupan seruling, piano atau muzik lengkap tanpa lirik

LAGU



Lagu yang dinyanyikan dengan lirik sama ada lagu sedia ada atau lagu yang dicipta khusus untuk pementasan berkenaan.

Dalam pementasan berbentuk realisme, lagu ini digunakan sebagai lagu pementasan atau digunakan dalam bentuk melodi untuk lagu latar mengikut mood bersesuaian.

Contoh: lagu yang dinyanyikan oleh artis atau dinyanyikan semula oleh ahli produksi

Rajah 1.34 Jenis rekaan bunyi dalam pementasan.

Setelah menentukan jenis bunyi yang akan digunakan, pereka akan mencari sumber untuk mendapatkan jenis bunyi tersebut. Rajah 1.34 menunjukkan jenis rekaan bunyi dalam pementasan. Rajah 1.35 pula menunjukkan sumber penghasilan sampel bunyi.

Anda perlu mengetahui bahawa karya muzik merupakan harta intelek yang dilindungi di bawah Akta Hak Cipta 1987. Penggunaan bunyi atau muzik sedia ada yang diperolehi daripada alam maya atau mana-mana sumber perlu mendapatkan keizinan pemegang hak ciptanya. Jika tidak memperoleh keizinan pemiliknya, perbuatan tersebut dikira sebagai suatu pelanggaran di bawah Akta Hak Cipta 1987.



Gunakan enjin carian untuk meninjau tentang etika menggunakan bunyi daripada sumber alam maya.

MANUAL



- Menggunakan bunyi sedia ada.
- Bunyi dihasilkan melalui ciptaan baharu.
- Dimainkan secara manual dan secara langsung semasa persembahan.

DIGITAL



- Menggunakan bunyi sedia ada.
- Bunyi dihasilkan melalui ciptaan baharu.
- Dimainkan melalui rakaman semula sumber sedia ada.
- Dimainkan daripada rakaman baharu.

Rajah 1.35 Sumber penghasilan sampel bunyi.



Hasilkan satu senarai bunyi daripada dua babak dalam projek anda.

Tentukan jenis bunyi dalam senarai tersebut.

Bincangkannya dengan guru dan rakan sekelas.

Pastikan proses dokumentasi dilakukan untuk pembentangan.

Bagi pereka yang ingin mengambil sampel bunyi sedia ada seperti bunyi deringan telefon atau kokokan ayam, bunyi ini akan dirakamkan semula dan digunakan secara digital melalui komputer. Namun begitu, bagi penggunaan melodi, pereka tersebut perlu mencipta melodi baharu yang akan dimainkan secara langsung semasa pementasan.

Sampel bunyi sedia ada biasanya wujud dalam bentuk manual, iaitu dibunyikan secara langsung semasa pementasan, manakala bentuk digital adalah melalui alat rakaman atau sistem komputer.

PENGHASILAN REKAAN BUNYI SECARA DIGITAL

Setelah membuat senarai bunyi yang diperlukan melalui jadual, pereka perlu menentukan sumber bunyi yang akan digunakan. Proses menghasilkan rekaan bunyi secara digital adalah melalui penggunaan sampel sedia ada yang didapati daripada sumber alam maya. Rajah 1.36 menunjukkan proses penghasilan rekaan bunyi secara digital.

1

Cari sampel bunyi yang diperlukan.

2

Hasilkan rakaman semula untuk kesan bunyi, melodi dan lagu.

3

Tentukan durasi masa untuk setiap penggunaan bunyi yang diperlukan.

4

Tentukan *que* sebelum bunyi digunakan, waktu yang tepat untuk bunyi digunakan dan ditamatkan.

5

Hasilkan sampel kompilasi bunyi mengikut susunan babak pementasan melalui komputer untuk digunakan semasa pementasan.

Rajah 1.36
Proses penghasilan rekaan bunyi secara digital.

PEMBENTANGAN HASIL REKAAN BUNYI

Seperti sesi pembentangan elemen sinografi yang lain, pembentangan hasil rekaan bunyi juga mempunyai aspek dan ciri-ciri yang sama. Sebagai pereka, anda seharusnya menerangkan idea rekaan bunyi berdasarkan interpretasi skrip dan nilai estetika daripada rekaan tersebut. Jadual 1.18 menunjukkan senarai semak dalam proses pembentangan bagi penghasilan rekaan bunyi.



Lakukan aktiviti dengan kaedah *Room the Room*.

Bincangkan dan dengarkan sampel bunyi yang telah disediakan oleh rakan anda.

Jadual 1.18 Aspek pembentangan penghasilan rekaan bunyi.

ASPEK PEMBENTANGAN	KANDUNGAN
Idea rekaan bunyi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan konsep yang digunakan dalam bunyi. 2. Menjelaskan hubungannya dengan elemen skrip seperti yang berikut: <ul style="list-style-type: none"> • latar tempat • latar masa 3. Menjelaskan sumber kajian dan rujukan yang telah dilakukan dalam proses menghasilkan rekaan bunyi (lagu, video, filem, Internet dan sebagainya). 4. Menghuraikan senarai bunyi dan jenis bunyi dalam skrip melalui jadual.
Nilai estetika rekaan bunyi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menghuraikan kepentingan bunyi yang dipraktikkan dalam rekaan yang dihasilkan melalui senarai semak. 2. Menjelaskan justifikasi dan perlambangan maksud penggunaan perkara berikut: <ul style="list-style-type: none"> • jenis bunyi • sumber bunyi 3. Menjelaskan pengalaman sepanjang proses menghasilkan rekaan bunyi daripada praplot, kompilasi sampel, plot akhir sehinggalah kepada rekaan bunyi digital (melalui bukti audio, gambar foto, video dan sebagainya).



2 | DOKUMENTASI **KARYA**

Dokumentasi penting bagi memaparkan bukti dan menjadi portfolio untuk seseorang pereka dalam sinografi. Adakah anda bersetuju? Mengapa?

The logo for 'Kosa Kata' features the words 'Kosa' and 'Kata' in a stylized, white, cursive font with a pink outline. The text is set against a dark pink, irregular shape that resembles a mountain peak or a splash of paint.

Digital
Dokumen
Jurnal
Pendokumentasian
Pengumpulan data
Proses kompilasi

Dalam setiap proses sinografi, pereka bertanggungjawab memastikan hasil kerja rekaan produksi dari awal hingga akhir dikompilasikan dengan baik. Proses kompilasi atau pengumpulan data ini melibatkan aktiviti atau kerja pendokumentasian. Selain memaparkan sikap dan etika yang profesional, pendokumentasian ini penting sebagai rujukan bagi memaparkan pengalaman pereka dalam sesuatu proses sinografi. Anda perlu menyediakan bukti dan proses amalan sinografi yang telah dilakukan sejak di tingkatan 4 hingga tingkatan 5 bagi tujuan penilaian akhir. Proses pendokumentasian ini melibatkan aspek sinografi seperti yang berikut:

Tingkatan 4	Tingkatan 5
<p>Kajian Reka Bentuk Sinografi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kajian Tekstual - Kajian Visual - Kajian Ruang Pentas - Kajian Bunyi <p>Proses Rekaan Sinografi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lakaran Awal - Lakaran Akhir - Kompilasi Bunyi 	<p>Produk akhir rekaan Sinografi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Set dan Prop - Kostum - Solekan - Pencahayaan - Bunyi <p>Set dan Prop</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lukisan Teknikal - <i>Model Box</i> <p>Kostum</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lukisan Akhir Figura - Cadangan Fabrik, Material dan Aksesori <p>Solekan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lambaran kerja solekan (<i>Makeup worksheet</i>) <p>Pencahayaan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lukisan Ruang Pencahayaan Lakon - Lukisan <i>Lighting Bar</i> - Lukisan Simbol lampu pada Pelan lantai <p>Bunyi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rakaman Bunyi Digital

Aspek sinografi ini boleh dilakukan melalui kaedah pendokumentasian yang sistematik seperti dalam Jadual 2.1.

Jadual 2.1 Kaedah dalam dokumentasi.

KAEDAH DOKUMENTASI	KETERANGAN
1. Buku Nota/Catatan	Catatan/buku nota dalam bentuk pengalaman sepanjang proses, nota atau kajian yang telah dilakukan atau catatan hasil perbincangan.
2. Jurnal	Jurnal dalam bentuk nota, keratan daripada majalah atau surat khabar, bahan fotokopi atau cetakan berkaitan dengan kajian yang dijalankan sepanjang proses pembelajaran.
3. Gambar Foto	Gambar foto melibatkan proses perbincangan, penyelidikan tentang latar belakang projek, menghasilkan rekaan, lakaran, produk akhir dan sebagainya mengikut kesesuaian.
4. Video	Video melibatkan aktiviti dalam proses pembelajaran yang bersesuaian seperti proses perbincangan, pembentangan rekaan, proses melakar, menghasilkan rekaan dan sebagainya.
5. Media Sosial	Perkembangan teknologi kini telah membuka ruang yang luas dalam pelbagai bidang. Proses dokumentasi turut terkesan dengan perkembangan tersebut. Oleh itu, kaedah pengumpulan data atau pendokumentasian dapat dilakukan melalui perisian atau aplikasi tertentu melalui komputer, media sosial, e-mel dan sebagainya.





DOKUMEN

Dokumen merupakan bahan bercetak secara manual yang mengandungi sesuatu maklumat pada kertas, diimbas atau diubahsuai mengikut kesesuaian seperti buku, akhbar, majalah, kitab, kontrak, preskripsi, resit, borang, peta, lukisan, cek, ensiklopedia dan sebagainya.

Bahan dokumentasi yang dihasilkan boleh dikompilasikan dalam dua bentuk. Pengurusan bahan dokumentasi ini terbahagi kepada dokumen berbentuk bercetak dan digital.

Digital melibatkan bahan bercetak yang diproses, disimpan atau dihasilkan dengan sistem komputer dan aplikasi teknologi. Bahan ini mampu dikirim atau diterima melalui alat elektronik seperti telefon pintar, tablet dan komputer. Imej bercetak dokumen seperti buku, resit, borang dan sebagainya dapat dimuat turun melalui pelbagai aplikasi digital seperti e-mel, mesej dan sebagainya.



DIGITAL

Rajah 2.1
Bentuk dalam
pendokumentasian.

PENGHASILAN KOMPILASI REKAAN SINOGRAFI

Dalam proses kompilasi rekaan sinografi, pereka harus memastikan setiap aktiviti dalam proses penghasilan rekaan mempunyai bukti atau rekod yang melibatkan perkara seperti yang ditunjukkan dalam Jadual 2.2.

Jadual 2.2 Bentuk rekod dan bukti untuk aktiviti dalam proses rekaan sinografi.

BENTUK BUKTI/REKOD	AKTIVITI
Catatan	• Proses penyelidikan
Nota	• Perbincangan awal
Jurnal	• Perbincangan lakaran awal
Lakaran	• Perbincangan lakaran akhir
Gambar Foto	• Proses penambahbaikan atau perubahan yang dilakukan
Video	• Proses penghasilan rekaan
	• Proses pembentangan rekaan
	• Proses laporan keseluruhan

Selain itu, dalam proses dokumentasi, etika dan integriti sangat penting diamalkan sepanjang penghasilan sinografi. Pereka seharusnya mempraktikkan sikap menghargai dan menghormati hasil usaha dan kreativiti orang lain dengan tidak mengambil, meniru atau merujuknya tanpa kebenaran dan tidak memberikan kredit terhadap kerja tersebut.

Oleh itu, setiap kajian dan penyelidikan yang dilakukan melalui perpustakaan, arkib, orang perseorangan atau sebagainya perlu dinyatakan. Begitu juga dengan sumber rujukan seperti buku, bahan bercetak, lukisan, wawancara, filem, lagu, video dan medium lain. Setiap aktiviti yang berlaku dalam proses penghasilan rekaan sinografi melibatkan pengurusan bahan rekod seperti yang berikut:

Proses analisis skrip tekstual yang melibatkan tema, persoalan, watak dan perwatakan, plot, aksi dramatik dan latar. Hal ini membabitkan kajian umum secara menyeluruh terhadap skrip.



- i. Kajian skrip
- ii. Kajian reka bentuk sinografi
- iii. Proses rekaan
- iv. Produk akhir rekaan sinografi

2

Kajian Reka Bentuk Sinografi

Proses reka bentuk dalam sinografi melibatkan beberapa kajian, iaitu:

A. Kajian Tekstual

Kajian ini terhasil daripada analisis skrip untuk penghasilan rekaan visual dalam set, prop, kostum, solekan, pencahayaan dan bunyi. Elemen skrip bagi kajian tekstual dalam reka bentuk sinografi terdiri daripada latar belakang masyarakat, latar tempat, latar masa, status sosial dan sosiobudaya.

B. Kajian Visual

Kajian ini merangkumi penyelidikan untuk mendapatkan maklumat bagi penghasilan rekaan sinografi seperti melalui buku, gambar foto, filem, mural dan sebagainya. Contohnya, dalam proses lakaran set dan prop, kajian dilakukan bagi penentuan jenis fabrik, tekstur dan material kostum, bahan, peralatan dan jenis solekan, jenis lampu untuk pencahayaan dan sebagainya.

C. Kajian Ruang Pentas

Kajian ini melibatkan latar belakang, jenis dan kapasiti pentas untuk proses rekaan dan kesesuaiannya dengan pementasan, ukuran pentas, jumlah dan jenis lampu, jumlah *lighting bar* dan sebagainya.

D. Kajian Bunyi

Kajian ini melibatkan jenis, bentuk dan kesesuaian bunyi terhadap pementasan, ruang persembahan dan sebagainya.

3

Proses Rekaan Sinografi



Gunakan enjin carian untuk mendapatkan maklumat lanjut tentang kreativiti dalam pendokumentasian rekaan sinografi.

A. Hasil Lakaran Awal

Lakaran awal dihasilkan oleh pereka untuk memberikan cadangan idea semasa proses perbincangan dengan ahli produksi. Cadangan tersebut melibatkan set, prop, kostum, solekan dan pencahayaan.

B. Hasil Lakaran Akhir

Lakaran akhir ialah lakaran yang telah dipersetujui bersama dalam perbincangan antara ahli produksi. Lakaran tersebut menyerupai produk rekaan yang dilengkapi dengan ukuran, skala, jenis dan warna yang melibatkan set, prop, kostum, solekan dan pencahayaan.

C. Kompilasi Bunyi

Kompilasi bunyi dihasilkan daripada sampel bunyi yang telah ditentukan dalam rekaan bunyi.

4

Produk Akhir Rekaan Sinografi

Produk akhir ialah produk yang telah dipersetujui hasil perbincangan bersama-sama dengan ahli produksi terhadap rekaan set, prop, kostum, solekan, pencahayaan dan bunyi.



Dokumentasi Karya

PRODUK AKHIR REKAAN SINOGRAFI

SET DAN PROP

- Lukisan Teknikal Set dan Prop
- *Model Box* (nilai estetik, ukuran dan skala)

KOSTUM

- Lukisan Akhir Figura
- Cadangan Fabrik, Material dan Aksesori Watak

BUNYI

- Plot Bunyi Akhir
- Rekaan Bunyi dalam Bentuk Digital

SOLEKAN

- Cadangan Jenis Solekan
- *Makeup Worksheet*
- Cadangan Senarai Bahan dan Peralatan

PENCAHAYAAN

- Ruang Pencahayaan Lakon
- Lukisan *Lighting Bar*
- Lukisan Simbol Lampu pada Pelan Lantai

Rajah 2.2 Produk akhir rekaan sinografi.

Rajah 2.3 menunjukkan senarai semak untuk proses kompilasi rekaan sinografi yang melibatkan rekaan set, prop, kostum, solekan, pencahayaan dan bunyi.



Rajah 2.3 Kompilasi rekaan sinografi.

Jadual 2.3 ialah senarai semakan untuk proses kompilasi rekaan sinografi yang melibatkan rekaan set, prop, kostum, solekan, pencahayaan dan bunyi yang perlu ada dan lengkap untuk penilaian akhir. Anda perlu memeriksa bahan masing-masing agar memenuhi keperluan penilaian sebelum melakukan aktiviti pembentangan.

Jadual 2.3 Senarai semak rekaan sinografi untuk penilaian.

ASPEK KOMPILASI	Tandakan (✓)
1. Kajian Skrip	/
2. Kajian Reka bentuk Sinografi	
a. Kajian Tekstual	
b. Kajian Visual	/
c. Kajian Ruang Pentas	
d. Kajian Bunyi	
3. Proses Rekaan Sinografi	
a. Hasil Lakaran Awal	/
b. Hasil Lakaran Akhir	
c. Kompilasi Bunyi	
4. Produk Akhir Sinografi	
a. Set dan Prop	
b. Kostum	/
c. Solekan	
d. Pencahayaan	
e. Bunyi	



1. Berdasarkan penerangan yang telah diberikan tentang aspek dan keperluan dalam kompilasi rekaan sinografi untuk penilaian, kemas kini dan lakukan kompilasi tersebut.
2. Hasilkan portfolio dalam bentuk bercetak dan digital dengan merujuk jadual semakan daripada senarai yang telah diberikan.
3. Lakukan perbincangan dan perjumpaan dengan guru dan rakan-rakan untuk proses kemas kini dan pemeriksaan.



Pada pendapat anda, sejauh manakah aplikasi media sosial seperti Instagram, Facebook, Tik Tok dan sebagainya mampu dijadikan medium pendokumentasian bagi rekaan sinografi?

PEMBENTANGAN AKHIR HASIL KARYA SINOGRAFI

Setelah mengemas kini dan mengurus kompilasi untuk pendokumentasian rekaan sinografi, aktiviti pembentangan akan dilakukan. Pembentangan melibatkan huraian tentang setiap aspek seperti dalam Jadual 2.4. Dalam pembentangan, bukti seperti rakaman gambar foto atau video semasa proses dilakukan, catatan yang dilakukan, gambar foto atau video proses perbincangan dan aktiviti rekaan yang telah dilakukan perlu ditunjukkan.

Jadual 2.4 Aspek dan bahan dalam pembentangan akhir hasil karya sinografi.

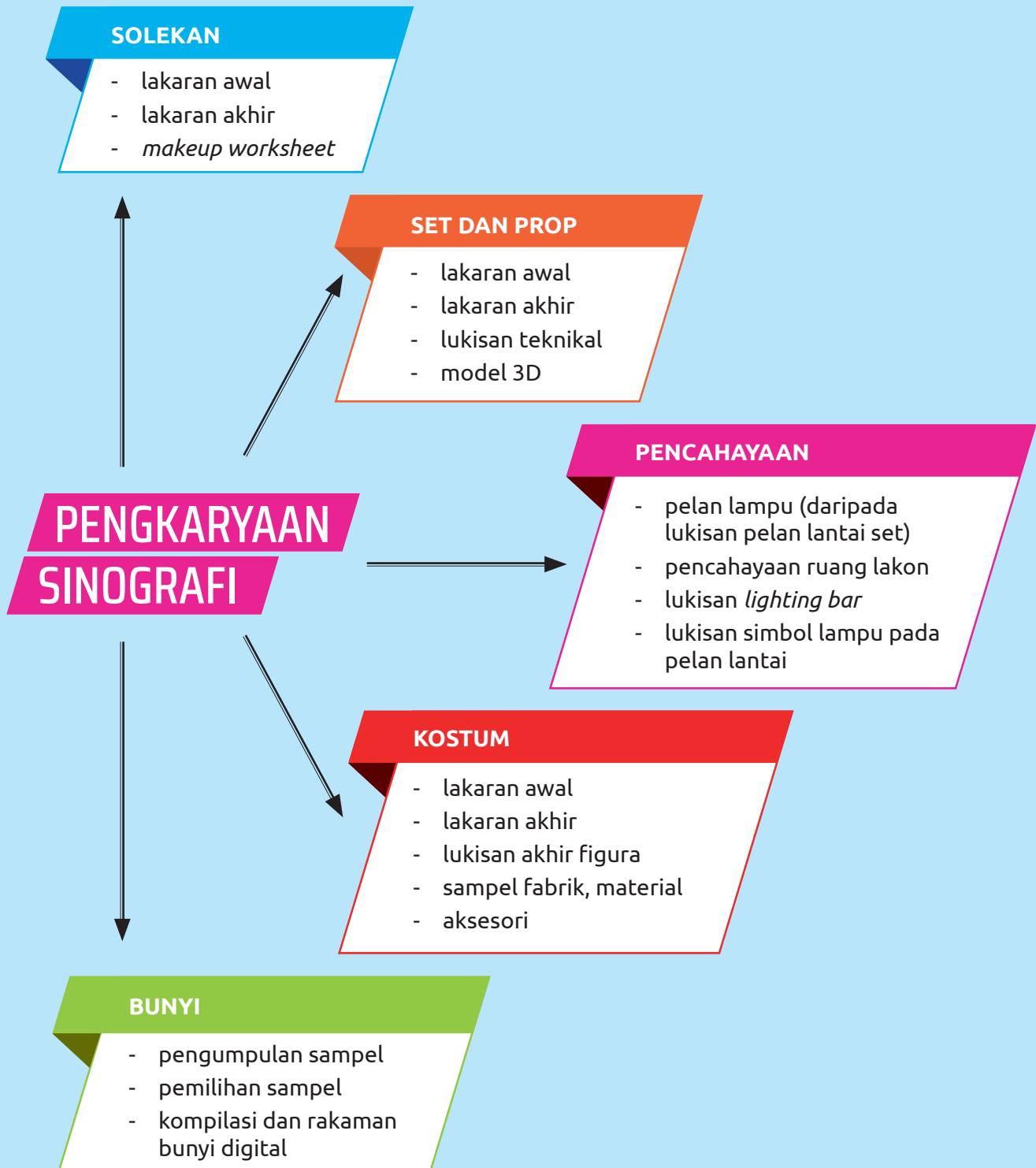
ASPEK PEMBENTANGAN	BAHAN PEMBENTANGAN
1. KAJIAN SKRIP	Menghuraikan proses analisis skrip yang telah dilakukan, iaitu: <ul style="list-style-type: none">• analisis skrip• cara dan hasil penyelidikan tentang skrip• sumber rujukan
Kajian Reka Bentuk Sinografi	
2. KAJIAN REKA BENTUK SINOGRAFI A. Kajian Tekstual	Menghuraikan elemen skrip dalam penghasilan rekaan sinografi, iaitu: <ul style="list-style-type: none">• latar masyarakat• latar tempat• latar masa• status sosial• sosiobudaya
B. Kajian Visual	<ol style="list-style-type: none">1. Menghuraikan cara dan proses elemen skrip digunakan dalam aspek visual.2. Menghuraikan proses penyelidikan bagi mendapatkan idea rekaan dalam perkara berikut:<ul style="list-style-type: none">• set dan prop melalui proses penentuan rekaan bersesuaian, penggunaan bahan dan warna bersesuaian.• kostum dan solekan (kajian fabrik, material dan aksesori, kajian bahan, peralatan dan jenis solekan)• pencahayaan dan bunyi (kajian jenis dan simbol lampu, kajian praplot sampel bunyi) <p>* lampirkan catatan, jurnal, folio, gambar foto, video dan sebagainya.</p> <ol style="list-style-type: none">3. Menjelaskan sumber rujukan dan penyelidikan seperti buku, wawancara, filem dan sebagainya.

ASPEK PEMBENTANGAN	BAHAN PEMBENTANGAN
C. Kajian Ruang Pentas	Menghuraikan cara dan proses semasa menentukan perkara berikut: <ul style="list-style-type: none"> • jenis pentas yang bersesuaian • ukuran pentas • kesesuaian jumlah lampu dan <i>lighting bar</i>. * lampirkan catatan, jurnal, folio, gambar foto, video dan sebagainya.
D. Kajian Bunyi	Menghuraikan proses mengumpulkan sampel bunyi untuk praplot bunyi yang telah dilakukan dengan menjelaskan sumber rujukan seperti lagu, kaset, cakera padat (CD), rakaman audio, Internet, laman sesawang dan sebagainya.
Proses Rekaan Sinografi	
3. PROSES REKAAN SINOGRAFI A. Hasil Lakaran Awal	1. Menghuraikan hasil lakaran awal yang telah dilakukan dalam perkara berikut: <ul style="list-style-type: none"> • set dan prop • kostum dan solekan • pencahayaan 2. Menghuraikan proses perbincangan dan penentuan pilihan rekaan bersesuaian yang telah dilakukan. <ul style="list-style-type: none"> * lampirkan lakaran awal, gambar foto, video, rakaman audio dan sebagainya.
B. Hasil Lakaran Akhir	1. Menghuraikan hasil lakaran akhir yang telah dilakukan dalam perkara berikut: <ul style="list-style-type: none"> • set dan prop • kostum dan solekan • pencahayaan 2. Menghuraikan proses penghasilan lakaran akhir, perbincangan dan penentuan rekaan untuk produk akhir. <ul style="list-style-type: none"> * lampirkan lakaran akhir, gambar foto, video dan sebagainya.
C. Kompilasi Bunyi	Menghuraikan cara penghasilan sampel rekaan bunyi, proses kompilasi bunyi dan jenis bunyi yang digunakan. <ul style="list-style-type: none"> * lampirkan produk nyata dan gambar foto, video, sampel audio, rakaman audio dan sebagainya.
Produk Akhir Rekaan Sinografi	
4. PRODUK AKHIR REKAAN SINOGRAFI A. Set dan Prop	1. Menghuraikan proses dan cara penghasilan perkara berikut: <ul style="list-style-type: none"> • lukisan teknikal • <i>model box</i> 2. Menghuraikan nilai estetika rekaan set dan prop. <ul style="list-style-type: none"> * lampirkan produk nyata dan gambar foto, video dan sebagainya.



1. Berdasarkan jadual pembentangan yang telah dinyatakan, sediakan satu pembentangan akhir hasil sinografi.
2. Lakukan aktiviti secara individu dan berkumpulan.
3. Anda dikehendaki mengemas kini dokumentasi projek sinografi anda yang bermula daripada peringkat rekaan set dan prop, kostum, solekan, pencahayaan dan bunyi. Hasilkan portfolio dalam bentuk dokumen dan digital.
4. Secara berkumpulan, bentangkan hasil kerja anda menggunakan kaedah *Round Robin*. Bincangkan penambahbaikan yang perlu dilakukan bersama-sama dengan rakan dalam kumpulan dan juga guru.

ASPEK PEMBENTANGAN	BAHAN PEMBENTANGAN
B. Kostum	<ol style="list-style-type: none">1. Menghuraikan proses penghasilan lembaran kostum akhir dengan sampel fabrik, material, tekstur dan warna.2. Menghuraikan nilai estetika rekaan kostum. <p>* lampirkan produk nyata dan gambar foto, video dan sebagainya.</p>
C. Solekan	<ol style="list-style-type: none">1. Menghuraikan proses cadangan bahan, jenis dan alat solekan dalam rekaan solekan dalam <i>makeup worksheet</i>.2. Menghuraikan nilai estetika rekaan solekan. <p>* lampirkan produk nyata dan gambar foto, video dan sebagainya.</p>
D. Pencahayaan	<ol style="list-style-type: none">1. Menghuraikan proses yang berikut:<ul style="list-style-type: none">• lukisan <i>ground plan</i> untuk pencahayaan ruang lakon• lukisan penggunaan <i>lighting bar</i>• lukisan jenis, simbol dan susunan lampu yang digunakan dalam rekaan pencahayaan2. Menghuraikan nilai estetika rekaan pencahayaan. <p>* lampirkan produk nyata dan gambar foto, video dan sebagainya.</p>
E. Bunyi	<ol style="list-style-type: none">1. Menghuraikan proses penghasilan rakaman bunyi digital.2. Menghuraikan nilai estetika rekaan bunyi. <p>* sertakan produk nyata dan sampel audio, gambar foto atau video proses dan sebagainya.</p>



PENKARYAAN SINOGRAFI REKAAN SET DAN PROP



PENKARYAAN SINOGRAFI **REKAAN KOSTUM**

- Lakaran Awal
- Lakaran Akhir
- Lukisan Figura Akhir
- Cadangan Fabrik, Material dan Aksesori

PENKARYAAN SINOGRAFI **REKAAN SOLEKAN**

1

LAKARAN
AWAL

2

LAKARAN
AKHIR

3

LEMBARAN KERJA
SOLEKAN
(MAKEUP
WORKSHEET)

PENINGKATAN SINOGRAFI REKAAN PENCAHAYAAN

Lukisan
Pencahayaan
Ruang Lakon
(daripada
lukisan
teknikal
pelan lantai
set)

Lakaran
Awal
Lakaran
Akhir

Lukisan
Lighting Bar

Lukisan
Simbol
Lampu pada
Pelan Lantai

PENINGKATAN SINOGRAFI

REKAAN BUNYI

Pengumpulan Sampel Bunyi
Pemilihan Bunyi

Kompilasi dan Rakaman
Bunyi digital

Jawab semua soalan di bawah.

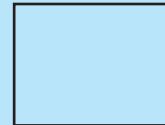
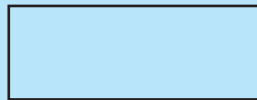
1. Nyatakan kepentingan set dan prop dalam sesebuah persembahan.
2. Jelaskan perbezaan antara pelan reka bentuk berikut:
 - a. lukisan teknikal
 - b. *model box*
3. Antara yang berikut, yang manakah TIDAK terdapat dalam lukisan teknikal?
 - A. Pandangan atas
 - B. Pandangan sisi
 - C. Pandangan tengah
 - D. Pandangan hadapan
4. Set dan prop memberikan gambaran latar dalam sesebuah persembahan. Ulasakan kenyataan ini.
5. Huraikan teknik yang terdapat dalam penghasilan sesebuah *model box*.
6. Jelaskan komponen kostum dalam persembahan.
7. Huraikan elemen berikut:

Fabrik	Tekstur
Material	Aksesori

8. Bincangkan kepentingan kajian fabrik, material dan aksesori dalam proses penghasilan rekaan kostum.
9. Antara yang berikut, yang manakah BUKAN kepentingan kostum dalam persembahan?
 - A. Menghasilkan kostum mengikut trend terkini.
 - B. Memberikan gambaran latar tempat dan latar masa.
 - C. Memberikan gambaran tentang karakter sesuatu watak.
 - D. Memperkenalkan watak sebagai individu dalam latar kehidupan persembahan.
10. Tulis susun atur proses penghasilan rekaan kostum. Kemudian, huraikan perbezaan antara lakaran dengan lukisan figura akhir.
11. Huraikan sejauh mana kostum menjelaskan gambaran terhadap latar tempat dan latar masa berdasarkan:

a. Dimensi/dunia	e. Ruangan
b. Negara/negeri	f. Cuaca/musim
c. Dalam/ luar bangunan	g. Waktu
d. Zaman/tahun	h. Imbas kembali/realiti/masa hadapan

12. Huraikan kepentingan solekan dalam persembahan.
13. Bandingkan perbezaan antara solekan berikut:
 - a. Solekan cantik
 - b. Solekan karakter
 - c. Solekan kesan khas
14. Senaraikan bahan solekan dan kepentingannya dalam proses solekan.
15. Setiap penggunaan bahan, peralatan dan warna dalam proses solekan mampu memberikan kesan berbeza terhadap wajah seseorang. Ulaskan kenyataan ini.
16. Nyatakan kepentingan *makeup worksheet* dalam penghasilan solekan.
17. Berikan contoh peralatan asas dalam solekan.
18. Terangkan elemen lakaran pelan dan plot lampu berikut:
 - a. Jenis lampu
 - b. Kedudukan lampu
19. Nyatakan kepentingan pencahayaan dalam persembahan teater.
20. Jelaskan turutan proses penetapan ruang pencahayaan untuk rekaan pencahayaan.
21. Berdasarkan simbol di bawah, bandingkan kesesuaiannya untuk kegunaan persembahan teater.



22. Huraikan kegunaan pencahayaan untuk menentukan pencahayaan ruang lakon bagi elemen berikut:
 - a. Saiz dan bentuk ruang lakon
 - b. Kedudukan set dan prop
 - c. Perbezaan aras ketinggian latar dan set
 - d. *Blocking* pelakon
 - e. Tahap intensiti pencahayaan

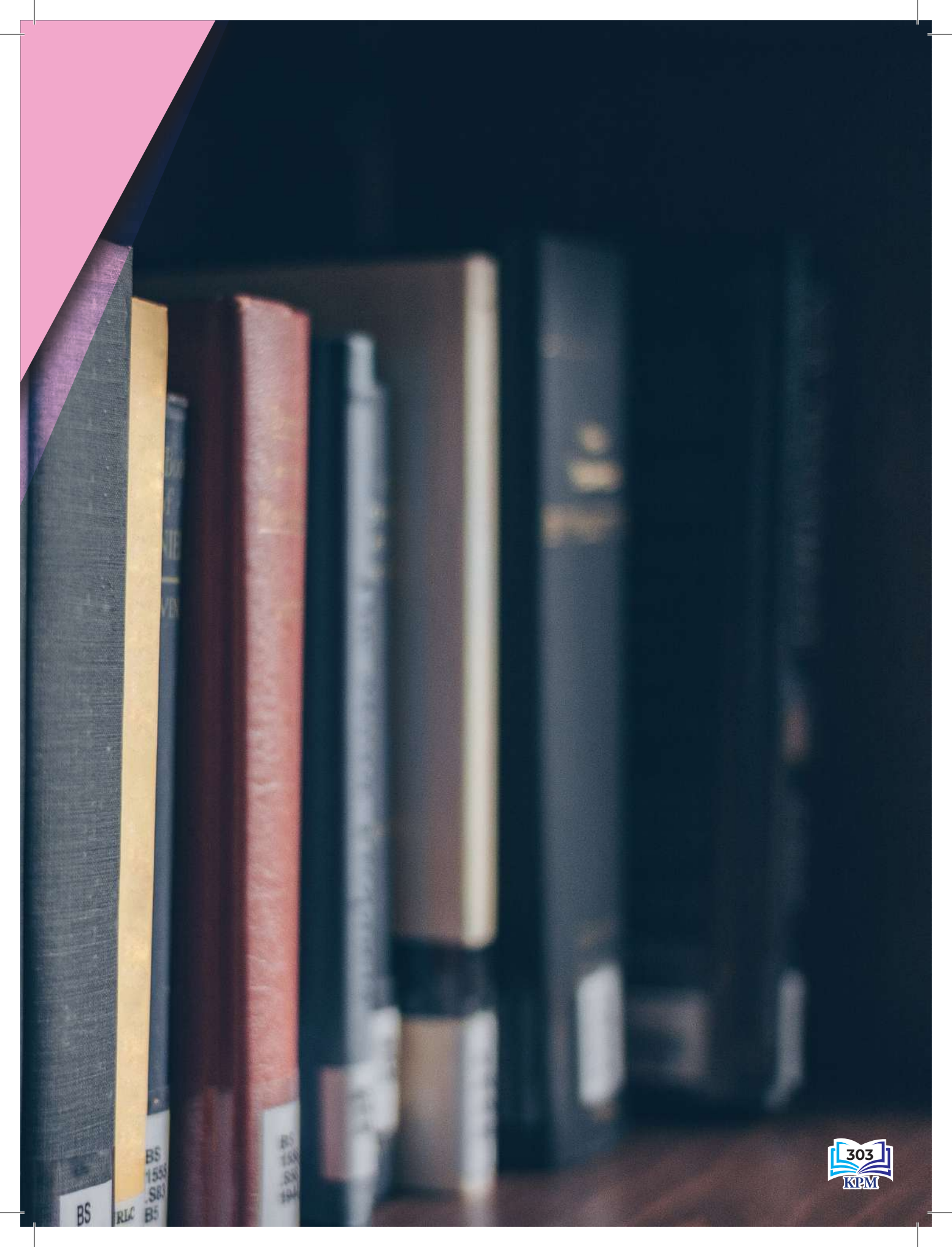
23. Nyatakan kepentingan bunyi dalam pementasan.
24. Antara yang berikut, yang manakah BENAR tentang elemen sinografi yang dititikberatkan dalam bunyi?
 - A. Bunyi perlu dihasilkan untuk memaparkan solekan pelakon.
 - B. *Lighting bar* memerlukan sokongan bunyi.
 - C. Set memaparkan tempat dan bunyi mampu menyokong gambaran persekitaran untuk latar terbabit.
 - D. Setiap penggunaan prop harus disokong dengan bunyi.
25. Huraikan jenis rekaan bunyi dalam persembahan.
26. Jelaskan proses penghasilan bunyi secara digital mengikut urutan.
27. Sumber bunyi terbahagi kepada manual dan digital. Bagaimanakah cara untuk memastikan penggunaannya mematuhi etika hak cipta? Terangkan.

LAMPIRAN

Glosari

Senarai Rujukan

Indeks



- A. Mohammad Haji Timbang, 2008. *Drama Pentas Jejak Merdeka*. Brunei: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Anwar Ridhwan, 2009. *Edisi Khas Sasterawan Negara: Kumpulan Drama Anwar Ridhwan*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Dahiri Saini, 2009. *Kumpulan Skrip Drama Pentas Mencari Fitrah*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Deena Kaye & James Lebrecht, 2009. *Sound and Music for the Theatre 3rd Edition the Art and Technique of Design*. United Kingdom: Elsevier.
- Drew Campbell, 1999. *Technical Theater for Nontechnical People*. New York: All Worth Press.
- Edward Murray, 1990. *Varieties of Dramatic Structure: A Study of Theory and Practice*. United Kingdom: University Press of America.
- Edwin Wilson & Alvin Goldfarb, 2008. *Anthology of Living Theatre*. New York, Amerika Syarikat: McGraw Hill.
- Eugene Vale, 2011. *The Technique of Screenplay Writing: A Book About the Dramatic Structure of Motion Pictures*. Amerika Syarikat: Literary Licensing, LLC.
- G. John, 2007. *Acting on Impulse*. London: Methuen Drama.
- Gary Thorne, 2001. *Designing Stage Costume a Practical Guide*. London: The Crowood Press.
- Gary Thorne, 2005. *Stage Design a Practical Guide*. Marlborough: The Crowood Press.
- H.Uta., 1973. *Respect for Acting*. London: Collier Macmillan Publishers.
- Hatta Azad Khan, 1987. *Nasib*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Hatta Azad Khan, 2009. *Patung-Patung*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- J. Michael Gillette, 2005. *Theatrical Design and Production an Introduction to Scene Design and Construction, Lighting, Sound, Costume, and Make up, 5th Edition*. New York: McGraw Hill.
- James Thomas, 2009. *Script Analysis for Actors, Directors, and Designer 4th Edition*. Singapura: Focal Press.

- Loius. E. Catron, 2018. *The Elements of Playwriting*. Illinois: Waveland Press, Inc.
- Low Kay Hwa, 2013. *The Art of Writing a Story*. Singapura: Good Books Pte. Ltd.
- Mana Sikana, 2011. *Estetika Dramatik dan Spektakuler Teater*. Selangor: Pustaka Karya.
- Milly S. Barramger, 2013. *Theatre a Way of Seeing 7th Edition*. Chapel Hill: University of North Carolina.
- Mira Felner & Claudia Orenstein, 2006. *The World of Theatre*. Boston: Pearson.
- Mira Felner & Claudia Orenstein, 2006. *The World of Theatre*. Boston: Prentice Hall.
- Mustaffa Kamal Yassin, 1972. *Atap Genting Atap Rembia*, Cetakan ke-4. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Nick Mora, 2007. *Performance Lighting Design*. London: A & C Black Publishers Ltd.
- Nick Moran, 2007. *Performance Lighting Design*. London: A & C Black Publishers Ltd.
- Orson Scott Card, 2011. *Elements of Fiction Writing Characters & View Point*. Ontario: Writer's Digest Book.
- Pamela Howard, 2002. *What is Scenography?*. London: Routledge.
- Richard Corson, 1973. *Stage Makeup*. London: Peter Owen.
- Richard L. Arnold, 1994. *Scene Technology 3rd Edition*. New Jersey: A Simon and Schuster.
- Richard L. Arnold, 1994. *Scene Technology 3rd Edition*. London: Prentice Hall.
- Richard L. Arnold, A Simon and Schuster, 1994. *Scene Technology 3rd Edition*. New Jersey: A Simon and Schuster.
- Sonia Moore, 1984. *The Stanislavski System*. Penguin Group: New York: Amerika Syarikat.
- Sonia Moore, 2015. *Experiencing Stanislavski Today*. London: Routledge Taylor and Francis Group.
- Toby Cole, 1983. *Acting Handbook of the Stanislavski Method*. New York, Amerika Syarikat: Three Rivers Press.

Tony Buzan, 2010. *The Mind Map Book*. Harlow: Pearson Education Limited.

Vincent J-R Kehoe, 1969. *The Technique of Film and Television Make Up for Color and Black and White*. London: Focal Press.

Zakaria Ariffin, 1984. *Drama Tiga Zaman*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.

Zakaria Ariffin, 1989. *Pentas Opera*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.

Zakaria Ariffin, 2013. *Trilogi Raja Lawak*. Kuala Lumpur: Institut Terjemahan dan Buku Malaysia.

SUMBER INTERNET

<http://lamanweb.dbp.gov.my/index.php/pages/view/115>
(dilayari pada 8 November 2020)

<https://mindtools.net/2018/11/23/aristotles-six-elements-of-drama/>
(dilayari pada 12 November 2020)

<https://www.medicalnewstoday.com/>
(dilayari pada 7 November 2020)

<https://www.asanet.org/about/what-sociology>
(dilayari pada 10 November 2020)

<https://www.vocabulary.com/> (dilayari pada 17 November 2020)

<http://www.unesco.org/new/en/henrik-ibsen-a-dolls-house/>
(dilayari pada 18 November 2020)

Adegan	Naratif penceritaan yang terdiri daripada beberapa bahagian dan setiap bahagian bertujuan untuk memisahkan peristiwa yang telah diaturkan dalam sebuah plot yang lengkap.
Akhiran	Bahagian yang berada pada kedudukan aksi menurun dan akan melibatkan cara watak menyelesaikan masalah.
Aksesori	Peralatan yang melengkapkan cara pemakaian, antaranya termasuklah barang perhiasan, senjata dan topi.
<i>Blocking</i>	Kedudukan pelakon sewaktu beraksi di atas pentas lakon yang boleh disusun secara bervariasi.
Cerita	Siri peristiwa atau kejadian yang dibina secara lengkap dan mengandungi bahagian permulaan sehinggalah pengakhiran.
Drama Panjang Realisme	Drama panjang yang memerlukan sekurang-kurangnya tiga babak dengan anggaran masa untuk pementasan sekitar 1 jam 10 minit hingga 1 jam 20 minit, panjang skrip pula adalah antara 10 hingga 15 muka surat, dan bilangan wataknya adalah tidak melebihi daripada 10 orang sahaja.
Emosi	Elemen penting untuk menyampaikan perasaan watak yang perlu diluahkan secara berlebihan berbanding dengan filem atau drama.
<i>Emotional Through</i>	Teknik Stanislavski yang dicadangkan kepada pelakon agar menyerap segala memori untuk watak yang dilakonkannya yang boleh dikongsikan kepada penonton agar dapat merasai perasaan yang sama melalui penampilan yang ditunjukkan di atas pentas.
<i>Given Circumstances</i>	Teknik Stanislavski yang dicadangkan kepada pelakon agar menggunakan apa-apa sahaja di sekelilingnya seperti plot drama, latar tempat, latar masa, prop, tatacahaya dan kesan bunyi untuk menghasilkan peranan watak yang dipegang.
Idea	Gambaran dalam pemikiran yang diinspirasikan melalui pembacaan, pengalaman, pemerhatian dan pendengaran.

<i>Imagination</i>	Teknik Stanislavski yang dicadangkan kepada pelakon agar mempunyai kepelbagaian imaginasi dan idea untuk membantu pelakon mengkaji dan melengkapkan biografi watak yang dipegang.
Isu	Persoalan atau masalah yang dibincangkan dalam cerita.
Kajian Cerita	Proses mencari makna yang terkandung dalam cerita.
Klimaks	Bahagian aksi yang melibatkan ketegangan konflik sampai ke kemuncaknya.
Konflik Watak	Pertembungan matlamat watak protagonis dan antagonis.
Kostum	Cara pemakaian individu, antaranya termasuklah baju, seluar, kain dan pakaian seragam.
Latar Masa	Tahun atau era berlakunya aksi dramatik seperti era 70-an, zaman penjajahan Inggeris dan sebagainya, dan waktu siang atau malam, musim kemarau atau hujan dan sebagainya.
Latar Tempat	Tempat berlakunya aksi dramatik seperti dunia nyata atau dunia fantasi, ruang tamu atau taman, negeri, planet dan sebagainya.
Lengkok Suara	Kebolehan mengawal intonasi sewaktu melontarkan dialog agar maksud atau mesej yang ada dalam skrip sampai ke hati penonton.
Letak Tubuh	Aplikasi pengetahuan dan kefahaman teknik lakonan Stanislavski yang melibatkan pemerhatian dilakukan untuk pelbagai kategori watak manusia agar dapat mengenali watak tersebut secara mendalam.
<i>Magic If</i>	Teknik Stanislavski yang dicadangkan kepada pelakon untuk membayangkan dan memasukkan diri dalam jiwa watak yang dipegang.
Matlamat Watak	Sesuatu yang ingin dicapai oleh setiap watak utama namun terdapat pelbagai rintangan yang dihadapi menyebabkan matlamat tersebut ada yang berjaya dan ada yang gagal.

<i>Make Believe</i>	Teknik Stanislavski yang dicadangkan kepada pelakon agar berupaya membuat penonton mempercayai gerak lakon yang dilakukannya di atas pentas.
<i>Makeup Worksheet</i>	Borang yang dipenuhi maklumat lengkap tentang jenis solekan seperti solekan karakter atau solekan kesan khas.
<i>Memory Recall</i>	Teknik Stanislavski yang dicadangkan kepada pelakon agar menggunakan pengalaman sendiri apabila melakonkan sesuatu watak.
Mesej	Amanat berupa nilai murni dan pengajaran dalam cerita.
<i>Model Box</i>	Satu bentuk imej mini kepada set pementasan yang dihasilkan dengan skala ukuran sebenar.
<i>Objective</i>	Teknik Stanislavski yang dicadangkan kepada pelakon agar memastikan aksi yang dilakonkan teratur seperti yang dirancang.
<i>Obligatory Scene</i>	Semua watak yang terlibat dalam konflik bertemu dalam suasana konfrontasi.
<i>Observation</i>	Teknik Stanislavski yang dicadangkan kepada pelakon agar mempunyai pengamatan dan pemerhatian yang tajam terhadap keadaan di sekelilingnya supaya dapat mendalami watak dan perwatakan.
Perkembangan	Bahagian konflik yang dihadapi oleh watak protagonis.
Peleraian	Kesimpulan sesebuah drama yang dipaparkan, juga dikenali sebagai resolusi, iaitu semua permasalahan dan konflik yang timbul dalam drama tersebut perlu diselesaikan.
Permulaan	Bahagian yang mempunyai lokasi peristiwa berlaku, waktu peristiwa berlaku, pengenalan watak dan tujuan watak.
Pertengahan	Bahagian yang bermula pada peringkat aksi menaik semasa watak berhadapan dengan konflik.
Plot	Elemen untuk menggerakkan jalan cerita sesebuah drama.

Psikologi	Aplikasi pengetahuan dan kefahaman teknik lakonan Stanislavski yang melibatkan penghayatan pada perasaan, emosi, jiwa dan mental (perasaan dalaman) watak seseorang yang ingin dikaji.
Rangka Cerita	Susunan setiap peristiwa secara berstruktur berpandukan prinsip sebab dan akibat yang bertepatan untuk diletakkan pada bahagian awal, tengah dan akhir cerita.
Realisme	Penghasilan karya seni berasaskan kehidupan sehari-hari.
Resolusi	Perubahan yang berlaku kepada watak utama disebabkan oleh tindakan yang telah dilakukan dalam menangani masalah.
Set	Gambaran keseluruhan pementasan yang melalui proses pertukaran mengikut babak atau kekal dari awal hingga akhir pementasan.
Sinopsis	Inti pati dalam menghasilkan skrip dan sebagai pemangkin kepada penulis atau pembaca bagi mendapatkan idea terhadap keseluruhan cerita yang dapat membantu memberikan gambaran keseluruhan jalan cerita, termasuk genre, watak yang mempunyai perwatakan, kategori watak, konflik antara watak serta klimaks dan peleraian.
Sosiologi	Aplikasi pengetahuan dan kefahaman teknik lakonan Stanislavski yang melibatkan pemahaman dan pengkajian terhadap latar belakang watak dengan cara mengenali susur-galur atau salasilah keturunan dan cara kehidupan watak berkenaan.
<i>Stanislavski's System</i>	Sistem latihan lakonan yang dikemukakan oleh Konstantin Sergeievich Alexeiev yang menitikberatkan persembahan lakonan bersifat realistik untuk menampilkan gambaran kehidupan yang jujur kepada penonton, antaranya termasuklah teknik <i>Magic If</i> , <i>Given Circumstances</i> , <i>Imagination</i> , <i>Observation</i> , <i>Objective</i> , <i>Emotional Through</i> , <i>Make Believe</i> , <i>Memory Recall</i> dan <i>Tempo and Rhythm</i> .
Struktur Dramatik	Rangkaian atau jalinan peristiwa dalam skrip drama yang membentuk suatu struktur.
Tema	Idea utama untuk disampaikan dalam cerita dan bersifat sejagat seperti kekeluargaan, persahabatan, kemanusiaan, budaya, alam sekitar, patriotisme dan percintaan.

<i>Tempo and Rhythm</i>	Teknik Stanislavski yang dicadangkan kepada pelakon agar mempunyai kesatuan tempo dan ritma seperti dalam kehidupan realiti bagi tujuan menangani watak yang dipegang.
Tindakan	Perlakuan watak utama menangani masalah yang dihadapi.
<i>Verisimilitude</i>	Suatu seni yang dapat dipercayai atau memiliki penampilan yang benar dan bertujuan untuk realisme mencari kebenaran (persamaan dengan kebenaran).
Watak Antagonis	Watak yang akan menghalang matlamat atau cita-cita watak protagonis yang akan mewujudkan unsur dramatik bagi membangkitkan kesan emosi seperti sedih, simpati dan sebagainya.
Watak Dinamik	Kumpulan watak utama dalam cerita seperti protagonis, antagonis serta watak sampingan yang bersifat tiga dimensi, iaitu sering mengalami perubahan perwatakan dalam perjalanan cerita sehingga memberikan kesan kepada konflik.
Watak Protagonis	Kumpulan watak utama yang berupaya menarik perhatian dan simpati penonton untuk mencapai matlamatnya.
Watak Sampingan	Watak yang peranannya lebih kecil daripada protagonis dan antagonis dan kemunculannya bersifat penyokong kepada watak protagonis ataupun antagonis.
Watak Utama	Watak yang menjadi tumpuan dalam cerita dan saling berinteraksi untuk mendorong perkembangan cerita hingga berakhir serta terdiri daripada tiga jenis, iaitu watak protagonis, watak antagonis dan watak sampingan.



Cadangan
Jawapan

Adegan	iii, 4, 10 – 11, 16, 37, 44, 48, 54, 61, 65, 70 – 72, 89, 95, 97, 105, 129, 131–33, 137, 140, 142 – 47, 157, 160 – 64, 166 – 69, 192, 194, 227, 249, 267, 277
Aksesori	171, 173, 176, 211 – 14, 220 – 21, 225 27, 230 – 33, 235, 284, 290, 292, 295, 297, 301
Antagonis	2, 13 – 15, 87, 95 – 100, 102 – 03, 106 – 07, 117 – 21, 124, 137 – 39, 147, 164 – 65, 168
Babak	37, 41– 42, 46, 61,65, 98, 129, 131, 133, 137 – 40, 142 – 47, 149, 154 – 57, 160 – 64, 166 – 69, 171, 177 - 78, 184 - 85, 192 – 94, 209, 227, 241, 249, 255 -56, 263 – 67, 270, 272, 275, 277, 280
<i>Blocking</i>	16, 37, 40 – 44, 266, 302
Bunyi	iii, iv, 6 – 7, 22 – 23, 25, 50, 67, 73 – 77, 79, 82, 171, 174, 176, 275 – 81, 283 – 84, 288 – 95, 300, 303
Deria	21, 66, 73 – 77, 80, 84 – 85, 128
Dokumentasi	iii, 170, 174, 187, 209, 213, 218, 225, 231 – 32, 251, 262, 265, 270, 272 – 73, 280, 282 – 87, 289, 292, 294
Eksposisi	11, 137, 145, 148 – 50, 164, 167 – 68,
Emosi	12, 16, 20, 22, 24, 26 – 29, 31, 35 – 36, 44 – 45, 57, 61 – 62, 73 – 75, 77, 85, 87, 95, 97, 107, 118, 121–23, 140, 147, 152, 260 - 61
<i>Emotional Through</i>	17, 19, 23, 25, 44, 62
Fabrik	171, 173, 176, 211, 214, 220 – 25, 228 – 29, 231 -33, 284, 288, 290, 292, 294 -95, 297, 301
Fisiologi	117 – 19, 122, 124 – 25, 127 – 28, 147, 166, 168
Folio	222, 225, 241,292 -93
<i>Given Circumstances</i>	17, 19, 22 – 23, 44 – 45, 62
<i>Imagination</i>	17, 19, 26, 44 – 45
Isu	65 – 66, 78 – 85, 87, 90, 94, 140, 142, 148, 150 – 51, 158 – 59, 162 – 64, 167
Kolokial	8, 16, 27, 32, 34, 44
Konflik	11 – 13, 71, 87, 95, 99, 100, 102, 105 – 07, 139, 145, 148, 153, 164 – 65, 167, 169, 257
Kostum	iii, iv, 10, 28, 40, 171, 174, 176, 211 – 21, 224, 226 – 27, 231 – 33, 235 – 41, 249, 252 – 53, 257, 259, 267, 274, 277, 283 – 84, 288 – 95, 297, 301
Lakaran	
Awal	174, 179, 211, 214, 234, 254 – 55, 283 – 84, 287, 289, 290 – 91, 293, 295 – 97, 299
Akhir	173 – 74, 177 -79, 189, 192,194 – 96, 198, 211, 213 – 14, 226 -27, 231, 233 – 34, 248, 250, 253 - 55, 262 – 63, 265, 273 – 74, 283 - 84, 287, 291, 293, 295 – 97, 299

Lampu	
<i>Fresnel</i>	262, 264
<i>Parcan</i>	255, 265
<i>Profil</i>	255, 264
Latar	
Masa	65, 68, 77, 79, 83, 89, 116, 129, 131 – 32, 140, 143 – 47, 161 – 63, 166, 168, 200, 210, 216, 219, 232, 236, 239, 252 – 53, 255, 257 – 58, 274 – 75, 277, 281, 288, 292, 301
Tempat	65, 68, 70, 77, 79, 83, 103, 116, 129 – 33, 140, 143 – 47, 149, 161 – 63, 166, 168, 178 – 79, 200, 210, 215 – 16, 219, 232, 236, 239, 252 – 53, 257 – 58, 274 – 75, 277, 281, 288, 292, 301
Lengkok Suara	16, 27, 32, 34, 44
<i>Lighting Bar</i>	176, 254 – 55, 262, 271 – 74, 284, 288, 290, 293 – 95, 299, 303
Lukisan Teknikal	171, 173 – 74, 176 – 81, 183, 185 – 86, 187, 189, 191, 193 – 94, 196 – 201, 206, 209, 268, 271, 284, 290, 293, 295 – 96, 299, 301
<i>Magic If</i>	17, 19 – 20, 44 – 45, 57, 60, 62
<i>Make Believe</i>	17, 19, 24, 44, 62
<i>Makeup Worksheet</i>	176, 234 – 35, 246 – 48, 251, 253, 284, 290, 295, 302
Material	10, 171, 173, 176, 199, 203, 209 – 11, 214, 220 – 21, 225 – 26, 231, 233, 259, 274, 284, 288, 290, 292, 294 – 95, 297, 301
<i>Memory Recall</i>	17, 19, 21, 29, 44 – 45, 57, 60, 62
Mesej	32, 33 – 34, 39, 66, 78 – 80, 82 – 85, 87, 90, 94, 148, 162, 164 – 65, 168
<i>Model Box</i>	171, 173, 176, 202 – 10, 284, 290, 293, 296, 301
<i>Objective</i>	17, 19, 24, 44 – 45
<i>Observation</i>	17, 19, 21, 44 – 45, 62
Peleraian	11 -12, 87, 95, 99 – 100, 102, 148, 154 – 56, 164 – 65, 167, 169
Pencahayaan	iii, iv, 25, 171, 174, 176, 199, 202, 220 – 21, 235, 243, 254 – 55, 257 – 74, 277, 283 – 84, 288 – 89, 290 – 95, 299, 302
Perwatakan	65, 87 – 88, 90, 92, 117 – 19, 125 – 26, 146, 157, 159, 162 – 68, 171, 239, 241, 287
Plot	11, 13, 22, 89, 137, 153 – 55, 167 – 68, 173, 254 – 56, 274 – 75, 281, 287, 290, 292 – 93, 302
Prop	iii, iv, 10, 22, 163, 173 – 74, 176 – 79, 183 – 85, 187, 191 – 94, 198 – 204, 207, 210, 220, 227, 249, 257, 259, 266 – 67, 274, 277, 283 – 84, 288 – 96, 301 – 03
Protagonis	2, 12 – 14, 87, 95 – 100, 102 – 04, 106 – 07, 117 – 23, 137 – 39, 142, 145, 163 – 65, 168
Psikologi	10, 28 – 29, 31, 45, 65, 77, 117 – 19, 121 – 25, 127 – 28, 147, 163, 166, 168

Realisme	iii, vi, 1 – 8, 10 – 13, 15, 16, 18, 20, 24, 28, 30, 39 – 40, 42, 44, 46, 48 – 49, 57, 60, 61, 63, 65, 68, 87 – 95, 97 – 100, 102 – 03, 105 – 06, 109, 114, 116 – 18, 126, 129 – 33, 140, 146, 148 – 50, 155, 159, 161 – 63, 165, 167 – 69, 202, 267, 278
Set	iii – iv, 10, 22, 40, 55, 163, 171, 173 – 74, 176 – 80, 183 – 85, 187, 191 – 94, 196, 199 – 04, 207, 210, 219 – 20, 227, 249, 254 – 55, 257, 259, 266 – 68, 274, 277, 283 – 84, 288 – 96, 299, 301 – 03
<i>Sinografer</i>	174 – 75, 177 – 79, 200, 204, 210 – 11, 213, 217 – 18, 220 – 21, 232, 234 – 35, 244, 246, 254, 268, 275
Sinopsis	iii, 65, 100 – 03, 105 – 09, 116, 128, 143, 146, 157, 159, 164 – 65, 167, 169
Solekan	iii – iv, 10, 55, 171, 174, 176, 234 – 47, 249 – 5, 257, 259, 267, 274, 277, 283 – 84, 288 – 95, 298, 302 – 03
Sosiologi	30 – 31, 45, 65, 117 – 20, 122 – 25, 127 – 28, 147, 150, 166, 168
<i>Stanislavski</i>	1 – 2, 6, 15 – 16 – 22, 24 – 25, 27, 44 – 45, 57, 63
Struktur Dramatik	lii, 65, 109, 115, 143, 145, 148, 164, 168 – 69
Tema	3, 8, 65 – 66, 78 – 80, 82 – 85, 87, 90, 94, 150, 158, 162, 164 – 65, 167, 168, 287
<i>Tempo and Rhythm</i>	17, 19, 26, 44 – 45, 62