

**TEATER POSE, ADAPTASI SENI PERAN TEATER
UNTUK APLIKASI PERTUNJUKAN FESYEN NARATIF**

Benny Yohanes Timmerman

Prodi Seni Teater Fakultas Seni Pertunjukan ISBI Bandung
benjon62@gmail.com

ABSTRACT

The development of the theater arts, especially the field of acting can be done through the inclusion strategy of (multi) theories, and enriched with cross-disciplinary insights through knowledge reconnection. This paper will discuss the inclusion strategy of several theories, including Theater Acting, Semiotics of Clothing, and Fashion-ology; enriched with insight as the reconnection of knowledge to produce a new concept formulation, called the Pose Theater.

This paper produces a formulation of the Pose Theater concept, in the form of a kinetic-visual strategy to convey narrative elements and semiotics of clothing, and an adaptation of acting into a vocabulary of pose art. At the application level, this concept is derived into a model formulation of a Narrative Fashion Performance. Narrative Fashion Performance is built by the attraction of posing creations as a re-creation of tableau art, the semioticization of fashion styles to represent characters, whose narrative concepts and storytelling modes are linked to the research results of the phenomenon of 'selfie' and 'TikTok' on social media, as external references.

The making of the script model as an application of the Pose Theater concept, using classical Aristotelian dramatic structures, is intended as an attempt to borrow, where this model uses materials, ideas, or forms from the conventions of arranging scenes in theatrical presentation. But the way of arranging the elements in each scene is the result of a transposition where the work of adaptation is a change from one semiotic system to another, from a literal-dramatic theater system to a kinetic-visual performative system.

Keywords: *Inclusion of Theory, Pose Theater, Narrative Fashion*

ABSTRAK

Pengembangan seni teater, khususnya bidang seni peran (*acting*) dapat dilakukan melalui strategi inklusi (multi) teori, dan diperkaya dengan wawasan lintas disiplin sebagai rekoneksi pengetahuan. Tulisan ini akan membahas strategi inklusi teori, antara Seni Peran Teater, Semiotika Pakaian, dan Fashion-ology; yang diperkaya dengan wawasan rekoneksi keilmuan untuk menghasilkan formulasi konsep baru, yaitu Teater Pose.

Tulisan ini menghasilkan rumusan konsep Teater Pose, berupa strategi kinetik-visual untuk menyampaikan unsur naratif dan semiotika busana, dan adaptasi seni peran menjadi suatu vokabuler seni pose. Pada tingkat aplikasi, konsep ini diturunkan menjadi formulasi model Pertunjukan Fesyen Naratif. Pertunjukan Fesyen Naratif dibangun oleh kekuatan kreasi pose sebagai re-kreasi seni tablo, semiotisasi gaya

fesyen menjadi representasi karakter, yang konsep naratif dan mode pengisahannya dikaitkan dengan hasil riset fenomena 'selfie' dan 'TikTok' di media sosial, sebagai referensi eksternalnya.

Pembuatan model skrip sebagai aplikasi dari konsep Teater Pose, menggunakan struktur dramatik Aristotelian yang klasik, dimaksudkan sebagai tindakan meminjam (*borrowing*), di mana model ini menggunakan bahan, gagasan atau bentuk dari teks sebelumnya, yaitu konvensi pengadeganan dalam teater. Tetapi cara menyusun unsur-unsur dalam setiap adegan merupakan sebuah transposisi di mana adaptasi adalah perubahan dari satu sistem semiotik ke sistem semiotik lain, yakni dari sistem teater literal-dramatik menjadi sistem performatif visual-kinetik.

Kata kunci: Inklusi Teori, Teater Pose, Fesyen Naratif

PENGANTAR

Bentuk dan ekspresi seni peran teater, dalam fungsinya sebagai praktik kreasi dan kajian formal keilmuan, cenderung terbatas dalam bidang seni pertunjukan teater saja. Seni peran teater belum digali kemungkinannya untuk diperkaya sebagai model aplikasi untuk formula seni performatif lain. Dengan dasar inilah penelitian ini dilaksanakan, di mana bentuk dan ekspresi seni peran teater dapat dikembangkan untuk aplikasi pertunjukan baru, yang berbasis pada keterampilan performatif.

Pengembangan bentuk dan ekspresi seni peran teater untuk aplikasi seni performatif baru, berfungsi untuk melakukan pengembangan varian seni pertunjukan urban. Hal ini dapat dilihat sebagai upaya teoretis dan praktik, untuk melihat koneksi keilmuan yang bisa diperluas antara seni peran teater dengan perkembangan industri kreatif yang masih terkait dengan bidang seni pertunjukan; dalam hal ini seni fesyen.

Manfaat rekoneksi keilmuan antara seni peran teater dengan pertunjukan fesyen konvensional, dapat menghasilkan mutualisme pengetahuan, yaitu antara

ekspresivitas adaptif seni peran teater, di satu sisi, dengan peningkatan kualitas naratif dalam pertunjukan fesyen, di sisi yang lain. Dalam konteks ini, khususnya mahasiswa seni teater dan mahasiswa desain *ready to wear fashion*, dapat melakukan kolaborasi kreatif untuk mewujudkan formula adaptasi seni peran teater ke dalam pertunjukan fesyen yang lebih persuasif dan performatif.

Pengembangan disiplin seni teater, khususnya bidang seni peran (*acting*) dapat dilakukan melalui strategi inklusi (multi) teori, dan diperkaya dengan wawasan lintas disiplin melalui rekoneksi pengetahuan. Melalui strategi inklusi (multi) teori dan rekoneksi pengetahuan tersebut, seni peran teater dapat digali kemungkinannya untuk diperkaya sebagai model aplikasi untuk formula seni performatif lain. Dalam konteks ini diperlukan riset yang dapat menghasilkan formulasi konsep baru, untuk pengembangan pengetahuan terapan, di mana bentuk dan ekspresi seni peran teater dapat direaktualisasikan secara adaptif untuk aplikasi pertunjukan baru, yang berbasis pada keterampilan performatif.

Tulisan ini akan membahas strategi inklusi teori, antara Seni Peran Teater, Semiotika Pakaian, dan *Fashion-ology*; yang diperkaya dengan rekoneksi pengetahuan tentang Strategi Adaptasi, Gramatika Naratif, dan Estetika Atmosfir, untuk menghasilkan formulasi konsep baru, yaitu Teater Pose.

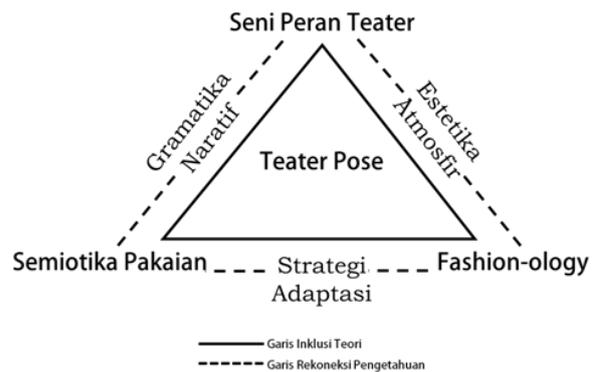
Bentuk pertunjukan kolaborasi antara fesyen dan teater, sudah pernah dilakukan oleh sutradara teater Amerika, Robert Wilson, bekerja sama dengan desainer Italia kenamaan, Giorgio Armani, dalam suatu kreasi '*fashion performance*' berjudul '*G.A. Story*' (Gindt & Potvin, 2013). Kolaborasi tahun 2009 ini dilakukan dalam tiga tempat pertunjukan berbeda, yaitu: stasiun kereta api yang dire-desain; di panggung prosenium tradisional, dan di museum seni rupa, di mana pengunjung diundang untuk berjalan di atas '*catwalk*'nya. Kolaborasi lintas disiplin dari dua disiplin estetika berbeda ini, sebagai upaya menawarkan hubungan kreatif-ekonomi antara bidang teater, pertunjukan dan fesyen, dengan mengeksplorasi bahasa ruang, pakaian dan kekuatan pose tubuh (Gindt & Potvin, 2013: 23). Inilah yang menjadi pemantik gagasan untuk perumusan konsep dan formula estetika Teater Pose.

PEMBAHASAN

Pembahasan akan dibagi dalam dua tahap penjelasan. Tahap pertama menguraikan strategi inklusi teori, dengan mengidentifikasi gagasan esensial dari seni peran teater, aspek-aspek konversi makna dari analisis semiotika busana, serta elemen presentasi dramatik

yang dapat ditransformasi dari *fashion-ology*. Tahap kedua berupa formulasi model pertunjukan fesyen naratif sebagai turunan aplikatif dari konsep Teater Pose tersebut.

Konsep Teater Pose



Gambar 1. Skema Teater Pose, Yohanes 2021

Konsep Teater Pose merupakan hasil inklusi teori Seni Peran Teater, Semiotika Pakaian, dan *Fashion-ology*. Segmen teori yang diinklusi merupakan unsur-unsur esensial, yang merupakan lapisan fondasionalnya. Hal ini memungkinkan pembacaan lintas teori dalam semangat inklusif ini, tidak bersifat mereduksi konstruksi masing-masing teori itu, tetapi membawa sifat reflektif lapisan fondasional itu ke dalam horizon pembacaan yang dapat saling menembus (*permeable*).

Untuk melihat prospek konsep baru Teater Pose tersebut dapat diturunkan sebagai formulasi yang aplikatif dalam ranah seni performatif, maka hasil inklusi ini diperkaya dengan wawasan rekoneksi pengetahuan, yang melibatkan pertimbangan keterkaitan antara Gramatika Naratif, Strategi Adaptasi, dan

landasan baru Estetika Atmosfir; agar hasil derivasi dari konsep Teater Pose ini dapat dibaca dari posisi pengetahuan yang terdiferensiasi, atau memiliki basis argumen yang tidak bersifat replikasi.

1. Esensi Seni Peran Teater

Pandangan Stanislavsky tentang tujuan dasar seni peran (akting) dinyatakan sebagai: 'penciptaan kehidupan batin jiwa manusia, dan ekspresinya dalam bentuk artistik' (Stanislavsky, 1986: 14). Pandangan ini menjelaskan bahwa ekspresi artistik seni peran dalam bentuk akting, harus merupakan kohesi dari kehidupan batin, di mana pemahaman dan penyelaman ke dalam konstelasi jiwa manusia merupakan titik tolaknya.

Stanislavsky juga menekankan bahwa emosi, yang merupakan gerak batin, haruslah bersifat spontan. Dikatakannya bahwa 'pekerjaan aktor bukanlah untuk menciptakan perasaan tetapi hanya untuk menghasilkan keadaan tertentu di mana perasaan sejati akan muncul secara spontan (Dinkgrafe, 2001: 40).

Emosi tentu memiliki fungsi penting dalam akting, tetapi mereka tidak terisolasi. Menurut Stanislavsky, emosi menyatu dengan pikiran (*mind*) dan kemauan (*will*) untuk membentuk tiga serangkai (*triumvirat*) kekuatan motif (Dinkgrafe, 2001: 41). Esensi seni akting yang menggunakan interaksi antara tiga kekuatan motif ini (yaitu *emotion*, *mind* dan *will*) merupakan dasar pendekatan psikoteknik Stanislavsky.

Stanislavsky juga mengembangkan metode laku fisik (*physical actions*) dalam masa akhir hidupnya. Menurut

salah satu muridnya, metode laku fisik, bagaimanapun, mengambil sudut pandang yang berbeda dengan keberangkatan metode psikotekniknya. Psikoteknik dan metode tindakan fisik tidak berakhir sebagai sintesis dengan sendirinya. Namun metode laku fisik memungkinkan aktor mencapai perwujudan teknik yang terbaik di panggung dari karakter yang dimainkannya. Jadi, pilihan laku fisik selalu ditentukan oleh keadaan tertentu dan niat akhir (Toporkov, 1998: 159)

Perbedaan antara pendekatan psikoteknik dengan pendekatan laku fisik, dapat dibandingkan antara pendekatan formalisme dengan realisme (Dinkgrafe, 2001: 48). Dalam ekspresi seni peran formalisme, aktor sebelumnya dapat mempelajari dan menentukan tindakan karakter, lalu dengan sadar mewujudkan bentuk laku yang sudah dipelajarinya itu, serupa saat dia mengeksekusinya di atas panggung. Artinya, aktor dengan pendekatan formalisme, mewujudkan akting dalam kerangka realisasi bentuk laku fisik karakter secara objektif dan presisi.

Sedangkan dalam seni peran realisme, aktor berusaha untuk mengidentifikasi karakter dengan cara menyelami kompleksitas laku batinnya tersebut semaksimal mungkin. Dalam hal ini, laku fisik tidak dapat ditentukan sebelumnya, tetapi merupakan refleksi yang hidup dan penuh nuansa, yang merupakan bagian kohesif dari karakter itu, dan yang hanya akan muncul saat aktor mengejawantahkan karakter itu di atas panggung.

Dikaitkan dengan konsep Teater Pose, seni peran formalisme membuka peluang untuk diterapkan dalam kerangka inklusi teori. Manifestasi laku fisik yang terukur, dan dipelajari secara objektif, merupakan elemen primer untuk mengadaptasi ekspresivitas seni peran ke dalam presisi pose. Dalam hal ini, seperti dikatakan Patrice Pavis, manifestasi akting tidak lagi dioposisikan secara diametral antara kepekaan (*sensitivity*) dengan kepiawaian (*mastery*) (Pavis, 1998: 7). Sebab setiap model akting didasarkan pada sistem kodifikasi (*codified system*) laku dan aksi, yang terdiferensiasi secara paradigmatis, apakah itu model akting yang realistik dan menyentuh, atau yang cenderung teatral dan deklamatori.

2. Busana dan Fesyen (*fashion*) dalam Perspektif Semiotika

Dalam perspektif Semiotika, pakaian (*cloth*) dibedakan secara kontras dengan pengertian busana (*dress*). 'Cloth' lebih bermakna denotatif, yaitu hasil upaya manusia untuk melindungi tubuhnya. Itu sebabnya, 'cloth' dibuat dengan dikaitkan langsung secara fungsional dengan zona iklim yang berbeda. 'Dress' adalah pengertian yang digunakan dalam latar sosial-budaya, yang mengimbuhkan makna berbeda dengan 'cloth'. Berbagai bentuk dan gaya busana ditampilkan lebih sebagai upaya simbolik pemakainya untuk menunjukkan identitasnya di tengah publik. Jadi dalam konteks sosialnya, pakaian memperoleh makna konotatifnya secara beragam. Makna konotatif pakaian ini, menunjukkan

fungsi busana (*dress*) sebagai kode, yang menyampaikan petunjuk bagaimana cara orang-orang berpakaian (*to clothe*) sesuai situasi sosialnya. Ini sesuai dengan arti etimologis 'dress' yang berasal dari bahasa Perancis lama, 'drecier', yang artinya ; mengatur (*to set up*) atau menyusun (*arrange*). Kawamura, 2005, dalam Danesi, 2010).

'Fashion' berasal dari kata Latin 'factio' yang berarti membuat (*a making*). Sejarah fesyen menggambarkan pakaian dalam suatu zaman, kelompok orang, juga seluruh masyarakat. Sampai abad 19, fesyen masih merupakan privilese eksklusif untuk golongan bangsawan dan orang kaya. Revolusi Industri memungkinkan produksi pakaian secara massal, menyediakan pakaian untuk kelas menengah, menghasilkan perubahan cepat dalam gaya pakaian pria dan wanita.

Mei, Lin dan Yun dalam artikelnya '*Research on particularity of stage art design in the Fashion Show*' (2014) menyatakan bahwa '*fashion show*' menyatukan pakaian, musik, tarian, drama, seni rupa dan patung, dan seni media lain, sebagai satu kesatuan, dan dipresentasikan sebagai kreasi seni komprehensif. Untuk menghadirkan itu, sebuah '*fashion show*' membutuhkan desain seni panggung, yang juga merupakan seni desain komprehensif pula, menyertakan skeneri, props, tata cahaya, efek suara; merupakan desain panggung majemuk, untuk menciptakan apa yang disebut sebagai '*charismatic performances*'.

Sebuah *Fashion Show* dapat

dianalisis berdasarkan kode kode pakaian yang ditampilkan. Analisis tersebut dapat dilakukan dalam dua tahap, sebagai berikut:

1. Syntagmatic (Sintagma): Key Visualization

Kombinasi tanda dengan tanda lainnya dari perangkat yang ada berdasarkan aturan tertentu. Misal: Kelengkapan sebuah baju: Atasan, Bawahan, Variasi, Aksesoris, Sepatu

2. Paradigmatic (Paradigma): Central Thought

Satu Perangkat tanda, yang melaluinya pilihan-pilihan dibuat. Misal: Young Executive Style, Teen Style, dll.

Hubungan antara elemen sintagmatik dengan paradigmatik, dapat digambarkan dalam skema gambar 2.

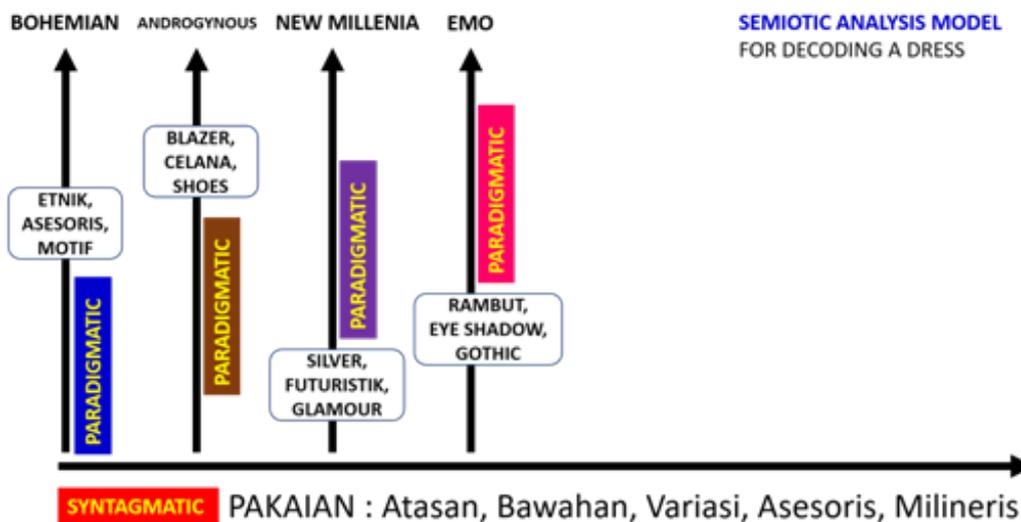
Pembacaan makna *Fashion Show* dari perspektif Semiotika memungkinkan setiap *Fashion Style* dapat dibaca sebagai representasi karakter, yang unsur ‘*central thought*’nya dapat dimaknai

sebagai elemen ‘batin’ (yang mengandung proyeksi *emotion, mind dan will*); sedang unsur ‘*key visualization*’ dapat dikonversi sebagai bentuk laku fisik, yang melalui bentuk itu, berbagai ekspresi pose dapat dikreasikan.

3. Pose Fesyen sebagai Presentasi Dramatik dalam Fashion-ology

Pose fesyen adalah citraan atau karakter yang dapat menampilkan cerita atau sebuah gagasan, yang di dalamnya tergambar sebuah situasi, problem, atau momen yang spesifik (Wayne, 2010). Busana yang digunakan dalam suatu pertunjukan fesyen mewakili sebuah gaya hidup atau sikap. Pose yang menunjukkan gaya hidup atau sikap tersebut ditampilkan melalui gerakan tubuh ekspresif dan props yang sugestif.

Penjelasan Wayne dapat direlasikan secara analogis dalam konteks seni peran teater. Bahwa pose adalah bentuk ekspresif melalui media tubuh dan emosi, yang dapat menampilkan cerita atau gagasan. Rangkaian pose-



Gambar 2. Sintagma-Paradigma Pakaian, Benny Yohanes, 2021

pose tubuh dapat dimengerti sebagai unit-unit ekspresif akting, yang dapat menggambarkan situasi, problem, atau momen yang spesifik. Pose yang dianalogikan sebagai unit ekspresif akting memungkinkan disusunnya rangkaian pose tersebut menjadi suatu narasi. Di dalam narasi itu, bisa diimbuhkan karakter lain, sehingga menghasilkan tema, plot dan konflik. Jika pose-pose tubuh itu dihubungkan dengan busana yang dikenakan, maka penampilan sosok itu dapat direkreasi sebagai gambaran dari latar karakter, yang di dalamnya akan tercermin peristiwa, motif, nilai, dan pesan tertentu. Inilah korelasi yang memungkinkan pose fesyen dapat ditranslasi menjadi format Teater Pose.

Menurut Walden, pertunjukan fesyen dihubungkan dalam suatu konteks penjualan, sehingga citraan atau karakter harus mampu menunjukkan aspirasi (*aspirational*) dan suasana penuh kegembiraan (*cheerful*). Para model juga harus memahami pentingnya bagaimana mereka tampak oleh penonton. Ini berkaitan dengan ekspresi tatapan (*gaze*), sudut pandang tatapan (*angle*), sisi tubuh yang ditonjolkan (*profile*), dan pose tubuh (*gestural pose*). Para model harus secara kuat membayangkan bahwa penontonnya adalah fotografer, yang tertarik pada kualitas tampak dari berbagai sisi presentasi tersebut (Walden, 2008. 2013 : 8).

Penjelasan Walden di atas, yang menghubungkan pentingnya aspirasi dan suasana dalam suatu pertunjukan fesyen, semakin jelas korelasi analoginya dengan kekuatan presentasi dramatik dalam seni

teater. Sebagaimana para model harus menguasai kekuatan ekspresi tatapan (*gaze*), sudut pandang tatapan (*angle*), sisi tubuh yang ditonjolkan (*profile*), dan pose tubuh (*gestural pose*), maka keterampilan performatif tubuh para model ini dapat diadopsi oleh aktor teater, sebagai suatu manifestasi kekuatan seni peran. Dalam konteks konsep Teater Pose, keterampilan performatif tubuh yang diadopsi oleh aktor teater ini harus lebih difokuskan ke kreasi gerak tubuh secara *facial*, *gestical*, *gestural*, dan efek postur (*postural*); ditambah dengan kemampuan komunikasi dengan audien melalui fiksasi dan dramatisasi pose.

4. *Tableaux Vivants* sebagai Purwarupa (*prototype*) Teater Pose

A *tableau vivant* (bahasa Prancis: [tablo vivã]; **sering disingkat menjadi *tableau***; kata jamaknya *tableaux vivants*, adalah bahasa Prancis untuk pengertian “gambar hidup”, adalah adegan statis yang berisi satu atau lebih aktor atau model. Karya tersebut paling sering menggambarkan sekelompok aktor berkostum, berpose secara berhati-hati dan sering kali berliterasi secara teatrikal. Mereka diam atau melakukan fiksasi gerak, biasanya dalam balutan kostum, berpose dengan hati-hati, dengan alat peraga dan atau latar pemandangan, dan diterangi efek cahaya secara teatrikal. Dengan demikian menggabungkan aspek teater dan seni visual. Karya tersebut kemudian memadukan bentuk seni panggung dengan orang-orang dari seni rupa yang lebih statis, dan karya tersebut kemudian diminati para fotografer modern.

Tablo dapat 'dipertunjukkan' secara langsung, atau digambarkan dalam lukisan, fotografi, dan patung, seperti dalam banyak karya gerakan Romantis, Estetika, Simbolisme, gaya seni Pra-Raphaelite, dan Art Nouveau. Bentuk awal *tableaux vivants* sebagai materi pertunjukan, muncul di gereja. Kadang-kadang, dalam suatu Misa, diselingi dengan adegan-adegan pendek yang dramatis dan tablo yang mirip lukisan. Itu adalah fitur utama dari pertunjukan pada perayaan pernikahan kerajaan, penobatan raja dan ketika rombongan kerajaan memasuki kota. Menurut Johan Huizinga, dalam *The Autumn of the Middle Ages*, menjelaskan bahwa penggunaan dan desain *tableaux vivants* sudah muncul di akhir abad pertengahan (lihat Ward, 1975).

Sebelum munculnya radio, film, dan televisi, *tableaux vivants* adalah bentuk hiburan yang populer, bahkan di kota-kota perbatasan (Ward, 1975: 444). Sebelum era reproduksi gambar warna, tablo terkadang digunakan untuk membuat ulang karya seni di atas panggung, berdasarkan etsa atau sketsa lukisan. Ini bisa dilakukan sebagai usaha amatir di ruang yang non representatif seperti di ruang gambar si pelukis, atau sebagai rangkaian fragmen tablo yang diproduksi secara lebih profesional di atas panggung teater, biasanya untuk menceritakan sebuah cerita tanpa memerlukan semua skeneri formal dan produksi pertunjukan teater penuh.

Seni tablo juga berkembang di dunia fotografi, yang disebut fotografi tablo (*photographic tableau*). Jean-

François Chevrier adalah orang pertama yang menggunakan istilah tablo dalam kaitannya dengan bentuk fotografi seni, yang dimulai pada 1970-an dan 1980-an dalam sebuah esai berjudul "Petualangan Bentuk Gambar dalam Sejarah Fotografi" pada tahun 1989 (Chevrier, 2003). Karakteristik utama dari tablo fotografi kontemporer menurut Chevrier adalah, pertama: foto itu dirancang dan diproduksi untuk dinding; kedua menghadirkan pengalaman konfrontatif di pihak penonton yang sangat kontras dengan proses kebiasaan apropriasi dan proyeksi di mana gambar fotografis biasanya diterima dan "dikonsumsi" secara dekat, dalam halaman majalah atau buku (2003: 116).

Bentuk pertunjukan *tableaux vivants* maupun seni foto *photographic tableau* dapat dilihat sebagai prototipe Teater Pose. Kekuatannya terletak pada kekuatan pose-pose impresif sebagai representasi peristiwa yang difiksasi, baik secara teatrikal maupun secara fotografis. Konten naratif pada *tableaux vivants* muncul dari komposisi pose dramatik, yang dalam bentuk fiksasinya justru mewujudkan imaji peristiwa secara lebih tajam dan sugestif. Dengan mengadopsi kembali kekuatan pose-pose impresif *tableaux vivants*, bentuk 'gambar hidup' itu dapat diadaptasi menjadi idiom khas pada presentasi Teater Pose. Pilihan untuk mengaplikasikan teater pose ke dalam bentuk pertunjukan fesyen naratif, dapat dilihat sebagai strategi mendekatkan (*rapprochement*) dan peremajaan (*rejuvenation*) seni pose menjadi bagian dari penemuan kembali

(*reinvention*) seni pertunjukan urban, seperti fungsi pertunjukan *tableaux vivants* di masa awal perkembangannya.

5. Gramatika naratif

Pengertian Narasi

Naratif (*narrative*) berasal dari kata Latin 'narrare' berarti menyampaikan (*to tell*). Gramatika (*grammar*) berasal dari kata Latin 'gramma' yang artinya surat (*letter*), yang kemudian disebut sebagai struktur naratif. Naratif adalah teks yang disusun untuk mencerminkan sebab akibat yang diketahui dan interkoneksi bagian-bagian kejadian yang melibatkan sejumlah karakter. Secara lebih mendasar, naratif dapat dinyatakan sebagai cara membangun kausalitas antara manusia dan tindakan-tindakannya. Bagian-bagian dari suatu naratif bisa berdasarkan fakta sesungguhnya; seperti laporan media massa, percakapan dokter dan pasien di klinik psikoterapi, dsb. Naratif juga bisa berupa kreasi fiktional, seperti kisah dalam novel, komik, film dan lainnya (Pavis, 2010).

Pengertian narasi (*narration*), menurut Branston adalah bagaimana (*how*) cerita dikisahkan, bagaimana bahan-bahannya dipilih dan disusun, untuk tujuan mencapai efek khusus pada pembaca atau audiensnya (Branston & Stafford, 2010: 51) Teori naratif membuat perbedaan kunci antara plot (*plot*) dan cerita (*story*). Bordwell dan Thompson (2008: 76) mendefinisikan cerita (dalam media film) sebagai terdiri atas 'semua kejadian di dalam narasi, termasuk hal-hal eksplisit yang

ditampilkan, dan darimana pembaca menarik kesimpulannya. Sedang plot, adalah 'segala hal yang dapat dilihat dan didengar, termaktub dalam film di luar si penonton, termasuk semua kejadian yang langsung digambarkan.

Gramatika Naratif

Kajian serius tentang gramatika naratif dilakukan oleh ahli semiotik Rusia, Vladimir Propp. Menurut Propp, naratif yang tertanam dalam kesadaran manusia ini, atau dapat disebut '*proto-narrative*' (huruf miring dari penulis) mengutarakan bahwa ada alur yang mengatur kehidupan; bahwa karakter-karakter merupakan bagian dari tugas yang penuh makna, dan latar yang digunakan dalam suatu naratif merupakan bagian dari kondisi kemanusiaan.

Berdasarkan ratusan kisah-kisah yang dipelajarinya, Propp mengidentifikasi ada delapan (8) jenis fungsi karakter (*characters roles*), yang muncul dalam sejumlah lapisan tindakan, yaitu :

1. Penjahat (*the Villain*)
2. Pahlawan (*the Hero or Heroine*), yaitu karakter yang tujuannya mencapai sesuatu, biasanya didorong karena memiliki kekurangan tertentu
3. Penyumbang (*the Donor*), berperan menyediakan benda atau senjata mengandung kesaktian
4. Penolong (*the Helper*), yang membantu perjuangan tokoh Pahlawan (*the Hero*)
5. Sang Putri (*the Princess*), hadiah untuk sang pahlawan dan seringkali menjadi incaran dari rencana sang penjahat

6. Sang Ayah (*her Father*), yang memberikan anugerah pada sang Pahlawan
7. Pengirim (*the Dispatcher*), yang mengarahkan jalan perjuangan sang Pahlawan, dalam sosok guru, ibu, atau orang yang dihormati oleh sang pahlawan
8. Pahlawan palsu (*the false Hero*), yang tindakannya mengelabui atau melakukan kebaikan sebagai muslihat atau kebohongan

Ke delapan jenis fungsi karakter ini harus dipahami sebagai karakter-karakter yang dikonstruksi (*constructed characters*) dalam fungsinya untuk menyinambungkan mata rantai sebab-akibat dari peristiwa-peristiwa yang disajikan dalam struktur cerita (Branston & Stafford, 2010: 45)

Tzvetan Todorov (lahir 1939), pemikir strukturalis lain dari Bulgaria, menyatakan bahwa semua cerita diawali oleh suatu situasi keseimbangan, ketenangan atau kedamaian (*equilibrium*). Ekuilibrium dipahami sebagai kondisi keseimbangan sempurna (*a perfect balance*). Kondisi ini selanjutnya terganggu oleh sejumlah peristiwa, tetapi gangguan tersebut akan teratasi, dan di akhir cerita akan hadir keseimbangan baru. Pola Todorov ini cenderung menjadi klise. Setiap cerita terdiri dari awal, tengah dan akhir. Tetapi ada hal yang tetap menjadi daya tarik dari pola sederhana tersebut, yaitu perihal '*equilibrium*' itu sendiri, yakni bagaimana setiap cerita secara khas akan menggambarkan situasi 'kapan dan di mana' kondisi ekuilibrium dapat

terjadi (Branston & Stafford, 2010: 45).

Gramatika naratif, sebagai gejala universal, merupakan substansi proto yang terinternalisasi dalam kesadaran manusia. Sedang kondisi *equilibrium* merupakan residu hasrat manusia akan keseimbangan. Dua fungsi tersebut harus terintegrasi dalam seni performatif Teater Pose, sebagai pintu komunikasi yang universal pula.

6. Strategi Adaptasi

Adaptasi Media

Sepanjang akhir abad 20, definisi dan debat tentang adaptasi diwakili utamanya oleh kajian media (*media studies*), memfokuskan khususnya pada media tekstual, teknologis dan media lain sebagai sumber teks yang harus diperlakukan secara berbeda, seperti perbedaan dan keserupaan dalam praktik menulis sebagai mode ekspresi, posisi memahami dan membaca sebagai aktivitas yang mengadaptasi karya ke dalam konteks baru.

Esai terkenal dari Dudley Andrew berjudul "Adaptation" (1980) memberikan perhatian kuat pada kerja adaptasi dari konteks sosiologis. Andrew membedakan tiga bentuk adaptasi, yaitu : 1) adaptasi sebagai tindakan meminjam (*borrowing*), di mana seniman menggunakan bahan, gagasan atau bentuk dari teks sebelumnya; 2) adaptasi sebagai tindakan memotong (*intersecting*) di mana keunikan dari teks asli dipertahankan, dan tetap dibiarkan tak disenyawakan dalam adaptasi; 3) adaptasi sebagai tindakan mentransformasi (*transforming*) di mana adaptasi yang jujur atau tidak jujur

menjadi ukuran dan mutu reproduksi terhadap hal esensial dari teks sumber (Andrew, dalam Corrigan, 2017: 43-44).

Sementara, Deborah Cratmell, menawarkan tiga kategori adaptasi, yang menyertakan perbedaan tujuan semantik dan ideologisnya. Pertama, adaptasi adalah sebuah transposisi (*transpositions*) di mana adaptasi adalah perubahan dari satu sistem semiotik ke sistem semiotik lain. Kedua, adaptasi sebagai ulasan (*commentaries*) sebagai cara mempertemukan dua teks atau konteks sebagai cara untuk mengungkap makna dan gagasan khusus yang menjadi sifat atau kandungan dari teks sumber. Ketiga, adaptasi sebagai penyeruaan (*analogues*) yang menghasilkan sejumlah kesamaan hubungan atau koneksi di antara dua karya berbeda (Cartmel, 1999).

Di sisi lain, Robert Stam menyodorkan argumen lain, mencoba untuk mengubah definisi kontemporer adaptasi, dari kesetiaan atau ketaatan, untuk masuk ke ranah intertekstualitas dan transtekstualitas, dengan menawarkan tiga kata kunci, yaitu: translasi, transposisi dan transformasi (Stam, 2005: 1).

Selanjutnya Corrigan menekankan bahwa bentuk-bentuk praktik adaptasi, dalam satu pengertian cenderung menekankan cara-cara pembauran, penyesuaian dan transformasi atas bahan sumber, diubah sebagai praktik 'pengambilan contoh' (*samplings*), 'mengaduk-ulang' (*remix*), 'menyetel ulang' (*reboots*), dan 'kombinasi-sinkronisasi' (*mashups*). Dalam pengertian lain,

praktik adaptasi secara lebih khusus memfokuskan pada jarak atau 'realitas antara' di mana adaptasi hadir sebagai proses, produk dan tindakan resepsi (2017: 44).

Menggunakan 'pendekatan orientasi sumber dan normatif' (*normative and source-oriented approaches*) (Hermans, 1985: 9), proses transposisi ke medium lain, atau transposisi di dalam media itu sendiri, selalu berarti mengubah, atau dalam bahasa media baru disebut 'penyusunan kembali' (*reformatting*), selalu menghadirkan risiko mendapatkan (*gains*) atau kehilangan (*losses*) (Stam, 2000: 62).

Linda Hutcheon menjelaskan bahwa praktik adaptasi ke dalam medium berbeda, merupakan proses remediasi. Remediasi adalah translasi secara khusus ke dalam bentuk transposisi intersemiotik dari satu sistem tanda (misalnya, seni teater) ke dalam sistem tanda lain (misalnya, pertunjukan fesyen). Ini adalah bentuk translasi dalam pengertian yang lebih khusus, yaitu sebagai transmudasi tanda atau lintas kode (*transcoding*), ke dalam sebuah susunan konvensi atau sebagai suatu konvensi tanda (2013: 16). Selanjutnya Hutcheon menerangkan bahwa praktik adaptasi sekurangnya membuka tiga cara keterlibatan, yaitu: mengisahkan (*telling*), menggambarkan (*showing*) dan interaksi (*interaction*) ke dalam cerita. Ini sebagai upaya untuk memperoleh presisi dan distingsi, yang tidak dapat dicapai oleh medium awal.

Dalam konsep Teater Pose, arah adaptasi bergerak dari modus pengisahan

(*telling*) menuju pengungkapan (*showing*). Dalam mengubah '*telling*' menjadi '*showing*', pertunjukan adaptasi harus menggambarkan deskripsi, narasi dan gagasan, yang harus dialihtandakan (*transcoded*) menjadi ucapan, tindakan, bunyi dan citra-citra visual. Konflik dan perbedaan ideologis antar karakter (yang ditransposisi dari *Fashion Style*) harus 'terlihat dan terdengar' (*visible and audible*). Dalam proses dramatisasi ini, secara pasti sejumlah reaksentuasi dan pemfokusan pada tema, karakter dan plot, harus dilakukan (lihat Lodge, 1993 : 196-200).

Daya tarik pertunjukan adaptasi untuk penonton, terletak pada campuran antara pengulangan (*repetition*) dan perbedaan (*difference*), antara kedekatan (*familiarity*) dan kebaruan (*novelty*). Dengan kandungan dua unsur yang mengikat dan terlepas itu, yang dekat sekaligus berjarak, sebuah pertunjukan adaptasi menjadi bentuk rivalisasi kenyataan (*rivalisation of reality*). Karya adaptasi secara khusus adalah hasil re-interpretasi dan sekaligus re-kreasi (Hutcheon, 2013: 172).

Adaptasi bukan praktik menyalin dalam logika reproduksi, kerja mekanis atau bentuk sejenisnya. Adaptasi memang mengandung unsur pengulangan (*repetition*) tetapi tanpa tindakan menyalin yang tujuannya semata reproduksi (*replication*). Di dalam praktik adaptasi, secara berbareng menghadirkan tujuan menghibur dari tata lama (*ritual, tradition*) dan pengenalan kembali (*recognition*), dengan kemampuan menghadirkan kegembiraan dari kejutan (*surprise*) dan

keragaman (*variation*). Dua kombinasi inilah yang menurut Linda Hutcheon dapat menjelaskan daya tarik dari praktik adaptasi.

Lebih jauh, Hutcheon menyatakan argumen, bahwa praktik adaptasi dapat dimengerti sebagai 'sistem relasi antar karya' (*system of relations among works*) dan 'sistem difusi' (*system of diffusion*). Ini memperkuat apa yang pernah dinyatakan oleh Kubler, bahwa 'keinginan manusia dalam setiap hal adalah cetusan antara tiruan dan penemuan, antara keinginan kembali kepada pola yang diketahui, dengan keinginan untuk menjauh dari pola itu dengan menciptakan variasi baru (1962: 72). Adaptasi memenuhi dua keinginan dasar itu. Strategi adaptasi dalam konteks inklusi teori dari Seni Peran Teater, Semiotika Pakaian, dan Fashion-ology, menyertakan kembali prinsip transposisi, remediasi dan transmudasi dari kekuatan '*telling*' melalui tanda fisik, tanda verbal, dan tanda piktorial dalam konvensi pertunjukan teater, menjadi kekuatan '*showing*' melalui kekuatan tanda aural dan tanda visual, yang lebih '*audible* dan *visible*' dalam teater pose.

7. Landasan Estetika Baru: Estetika Atmosfir

Atmosfir adalah karakteristik fenomena yang hadir "di antara". Atmosfir hadir di antara subjek (persepsi) dan objek (sensasi). Estetika atmosfir karenanya memediasi antara estetika resepsi dan estetika produksi (Bohme, 2017: 47). Atmosfir secara sadar dapat dihasilkan dari penyusunan benda,

cahaya dan musik—sebagai paradigma dalam seni skeneri panggung. Tetapi hasil penyusunan tersebut harus mewujudkan sesuatu yang dapat dirasakan, menghadirkannya dalam suatu peristiwa, yang menghasilkan impresi pengalaman tertentu.

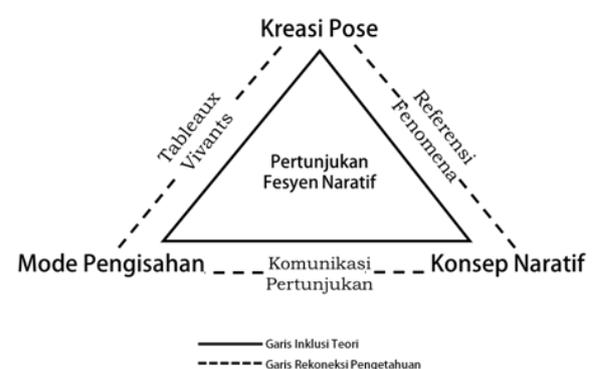
Estetika atmosfer menggeser perhatian dari “apa” yang dihadirkan, menjadi cara “bagaimana” menghadirkan sesuatu. Istilah ‘estetika’ dikembalikan ke makna awalnya, sebagai teori persepsi. Agar sesuatu dapat diterima, sesuatu itu harus ada di sana, harus hadir nyata. Begitu juga dengan subjek, harus hadir secara fisik. Atmosfir berkaitan dengan kualitas estetika dari sebuah adegan atau sebuah pandangan. Adorno menyebutnya sebagai ‘sesuatu yang lebih’ (*something more*), mengacu pada pengertian orakular, yang enigmatik dan menimbulkan interpretasi yang kompleks, untuk membedakan makna karya seni dengan ‘karya yang semata-mata dibuat’. Heidegger menyebutnya sebagai “yang terbuka” (*the Open*), yang membuka akses kepada ruang dari suatu yang tampak (Bohme, 2017: 55).

Seni penataan skeneri memberikan gagasan menciptakan atmosfer dari realitas objektif. Tujuan skenografi bukan membentuk objek, tetapi lebih untuk menciptakan fenomena. Atmosfir terbangun oleh objek yang terkait pada medannya. Menjadi jelas bahwa yang berperan penting bukan spektakel visual—sebagaimana mungkin diyakini oleh banyak praktisi dari konsep skenografi lama—tetapi pada penciptaan ruang yang ditata, dan

itulah atmosfer. Ini tidak berkaitan pada pengungkapan benda-benda, tetapi dengan cara bagaimana benda-benda itu memancarkan pengaruhnya ke dalam ruang, pada hasilnya sebagai pembangkit atmosfer. Suasana dan alirannya—menentukan atmosfer yang dipancarkan benda-benda. Itulah cara bagaimana kehadiran benda-benda itu dirasakan dalam ruang. Ini memberikan pada kita pengertian selanjutnya tentang atmosfer: ini adalah apa yang dirasakan hadir dari sesuatu atau seseorang dalam ruang (Bohme, 2017: 59-60).

Konsep ruang dalam Teater Pose bukan merupakan fiksasi dari skeneri. Panggung bukan ruang ilusi, tetapi medan interaksi. Lapis manifestasi benda-benda, berupa atraksi busana, aksesoris dan milineris yang ‘*visible*’ berfungsi membangun antusias tatapan. Realitas bendawi bukan dihadirkan sebagai spektakel visual, tetapi sebagai bahasa aspirasional dari tubuh dan pose. Inilah kekuatan bahasa atmosfer.

Formulasi Model Pertunjukan Fesyen Naratif



Gambar 3. Skema Pertunjukan Fesyen Naratif, Yohanes 2021

Daya tarik dan kekuatan kreasi pose dalam pertunjukan Fesyen Naratif dibentuk oleh dinamika ekspresif dan impresif tubuh performatif yang diolah, terletak dalam keluwesan karakteristik yang elastis; (Waskul dan Vannini, 2013), yang selanjutnya diidentifikasi sebagai bentuk-bentuk gaya fesyen (*fashion style*) dengan ciri khas masing-masing, baik dalam hal ‘*appearance*’ dan ‘*values*’nya.

Mode pengisahan dalam pertunjukan Fesyen Naratif menerapkan dramaturgi afek (*affect*). Afek adalah intensitas perasaan yang penuh. Afek adalah sebuah kapasitas tubuh untuk digerakkan dan menerima dorongan, kemampuan tubuh untuk bergerak dan mempengaruhi orang lain dan hal lainnya. Afek adalah energi murni, ditandai oleh kemampuannya untuk menggerakkan (Waskul dan Vannini, 2013).

Afek adalah ‘sebuah kemampuan transpersonal di mana tubuh dapat dipengaruhi (melalui sebuah afeksi) dan mempengaruhi (sebagai hasil modifikasi dari kapasitas tubuh). Afek memiliki potensi transformatif, yang mengalir di pusat tubuh (Anderson, 2006).

Konsep naratif dalam pertunjukan Fesyen Naratif menekankan siklus ekuilibrium. Cerita diawali oleh suatu situasi keseimbangan, ketenangan atau kedamaian (*equilibrium*). Ekuilibrium dipahami sebagai kondisi keseimbangan sempurna (*a perfect balance*). Kondisi ini selanjutnya terganggu oleh sejumlah peristiwa, tetapi gangguan (*disruption*) tersebut akan teratasi, dan di akhir cerita akan hadir keseimbangan baru.

Tujuan komunikasi pertunjukan dalam Fesyen Naratif dibangun oleh sifat keterbukaan tubuh untuk membangun interaksi dan menjalin tindakan, dan kemampuannya untuk memainkan peran transformatif dalam interaksi tersebut. Ini menjadi ciri sebuah drama afektif, sekaligus membuktikan kekuatan afek dalam drama. Karenanya dalam peristiwa pertunjukan diperlukan perubahan dari pandangan satu arah (*uni-directional view*) menjadi pandangan multi-arah (*multi-directional model*), yang memungkinkan kapasitas tubuh untuk menularkan afek dan diafeksi oleh yang lain secara simultan. Pertunjukan bukan otoritas yang direktif, tetapi lebih sebagai momen persuasi dan selebrasi.

Relasi antara penciptaan kreasi pose dengan pilihan konsep naratif, mengaitkan pembacaan fenomena media sosial, sebagai referensi eksternalnya. Dampak media sosial dalam pengembangan interaksi sosial antar responden sangat tinggi. Kreasi video ‘TikTok’ di media sosial yang marak dan masif, merupakan perpustakaan terbuka, yang menunjukkan proses *updating* warga net, khususnya dalam menunjukkan kreasi penampilan, tren selera dan perilaku, manifes problem individual dan sosial, serta kode komunikasi yang dituturkan baik secara visual, kinetik, dan auditif. Media sosial layak dijadikan referensi untuk kreasi Teater Pose, karena di dalam kemajemukan ekspresi dan varian kontennya, dapat disaring dan diidentifikasi kecenderungan ‘bahasa publik’ yang sedang populer dan komunikatif.

1. Model Skrip untuk Pertunjukan Fesyen Naratif

Gambar berikut merupakan model analisis semiotik atas sebuah gaya fesyen, sebagai contoh analisis dua tahap. Tahap analisis sintagmatik menghasilkan gagasan untuk kreasi karakter, dan tahap paradigmatis menghasilkan gagasan untuk penyusunan adegan.

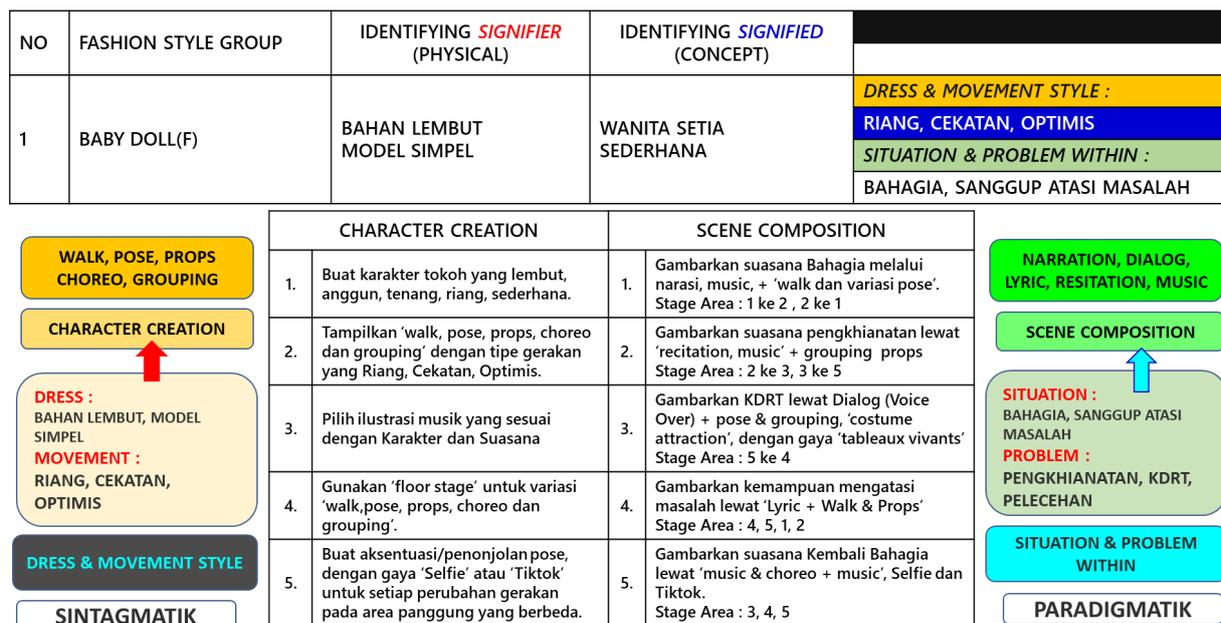
Baby Doll sebagai salah satu varian dari *Fashion Style*, yang dalam konteks Teater Pose dikonversi sebagai representasi karakter, merupakan salah satu dari belasan gaya fesyen yang berbeda, baik dari segi 'appearance' maupun 'values' yang terkandung di dalam masing-masing penampilan tersebut. Representasi karakter lainnya di antaranya Mermaid, Fit and Flare, Bohemian, Edgy, Emo, Retro, Vintage, Quirky, Preppy, New Millenia, Disco, New Mave, Hipster, Indie, Nerdy, dan Androgynous. (untuk ilustrasi

yang lebih luas, lihat: Atlas of Fashion Designers, Laura Eceiza, 2008, USA: Rockport Publishers)

Gambar berikut adalah bentuk visual dari busana fesyen *Baby Doll*, yang dikonversi sebagai karakter spesifik, menjadi dasar untuk mengkreasi hubungan antara busana dan *stage movement*, sebagai 'values' dramatik dari karakter tersebut.

Tahap kreasi karakter ini selanjutnya dideskripsikan menjadi sejumlah petunjuk, bagaimana penyelarasan makna antara realitas fisik busana (penanda) dengan konten watak (petanda), yang selanjutnya ditubuhkan melalui serangkaian bahasa pose, seperti *walk*, *choreo*, dan *grouping*. Serangkaian bahasa pose tersebut, diatur untuk menjadi komposisi visual-kinetik yang berbeda variasi dan aksentuasinya dalam setiap adegan yang disusun.

CHARACTER CREATION & SCENE COMPOSITION FOR NARRATIVE FASHION PERFORMANCE BASED ON TABLE THE SEMIOTIC OF DRESS



Gambar 4. Kreasi Karakter dan Komposisi Adegan, Yohanes 2021



BABY DOLL(F) CHARACTERS

CHARACTER CREATION	
1.	Buat karakter tokoh yang lembut, anggun, tenang, riang, sederhana.
2.	Tampilkan 'walk, pose, props, choreo dan grouping' dengan tipe gerakan yang Riang, Cekatan, Optimis.
3.	Pilih ilustrasi musik yang sesuai dengan Karakter dan Suasana
4.	Gunakan 'floor stage' untuk variasi 'walk,pose, props, choreo dan grouping'.
5.	Buat aksentuasi/penonjolan pos, dengan gaya 'Selfie' dan 'TikTok' untuk setiap perubahan gerakan pada area panggung yang berbeda.

Gambar 5. Contoh Karakter : Baby Doll, Yohanes, 2021
 Sumber Foto Baby Doll : Yufie Kartaatmadja

**CHARACTER ACT & VISUALIZING SCENE FOR NARRATIVE FASHION PERFORMANCE
 BASED ON TABLE THE SEMIOTIC OF DRESS**

SCENE COMPOSITION	
1.	Gambarkan suasana Bahagia melalui narasi, music, + 'walk dan variasi pose'. Stage Area : 1 ke 2, 2 ke 1
2.	Gambarkan suasana pengkhianatan lewat 'recitation, music' + grouping props Stage Area : 2 ke 3, 3 ke 5
3.	Gambarkan KDRT lewat Dialog (Voice Over) + pose & grouping, 'costume attraction', dengan gaya 'tableaux vivants' Stage Area : 5 ke 4
4.	Gambarkan kemampuan mengatasi masalah lewat 'Lyric + Walk & Props' Stage Area : 4, 5, 1, 2
5.	Gambarkan suasana Kembali Bahagia lewat 'music & choreo + music', Selfie dan Tik Tok Stage Area : 3, 4, 5

ADEGAN 1.
 CONTOH 'NARASI, MUSIC+ WALK DAN VARIASI POSE', KARAKTER : BABY DOLL
 (Narrator Point of View)

Wanita yang bahagia
 Seperti mentari ramah menyapa
 Menghangatkan padang rumput hingga tepian pantai
 Langkah wanitaku yang anggun semampai
 Tanpa bimbang menggapai cita
 Muda dan ceria, ranum oleh cinta
 Wanitaku yang Bahagia
 Pelita sederhana
 Terangilah dunia
 Lembut seperti gaunmu
 Pesona alami yang kau bawa
 Jadilah bekalmu yang setia

Pilih ilustrasi musik yang sesuai dengan suasana Bahagia, dan selaras dengan ritme untuk 'walk dan pose'. (jika ilustrasi music diambil dari sumber internet, cantumkan link-nya pada script)

Gambar 6. Contoh Komposisi Adegan 1 Teater Pose, Yohanes 2021

Berturut-turut mulai dari Gambar 6. sampai Gambar 10. menunjukkan model penyusunan lima adegan, diadopsi dari dramaturgi klasik yang diakui sebagai warisan dari model puitika Aristoteles (Pavis, 1998. 2021: 125). Kotak di kiri

menunjukkan komposisi dari setiap adegan, dirumuskan sebagai konten dramatik. Kotak di kanan adalah proyeksi teks dari konten dramatik tersebut, berupa uraian lebih detail dari elemen-elemen verbal, kinetik, auditif,

**CHARACTER ACT & VISUALIZING SCENE FOR NARRATIVE FASHION PERFORMANCE
BASED ON TABLE THE SEMIOTIC OF DRESS**

SCENE COMPOSITION	
1.	Gambarkan suasana Bahagia melalui narasi, music, + 'walk dan variasi pose'. Stage Area : 1 ke 2 , 2 ke 1
2.	Gambarkan suasana pengkhianatan lewat 'recitation, music' + grouping props Stage Area : 2 ke 3, 3 ke 5
3.	Gambarkan KDRT lewat Dialog (Voice Over) + pose & grouping, 'costume attraction', dengan gaya 'tableaux vivants' Stage Area : 5 ke 4
4.	Gambarkan kemampuan mengatasi masalah lewat 'Lyric + Walk & Props' Stage Area : 4, 5, 1, 2
5.	Gambarkan suasana Kembali Bahagia lewat 'music & choreo + music', Selfie dan Tik Tok Stage Area : 3, 4, 5

<p>ADEGAN 2. CONTOH 'RECITATION, MUSIC+GROUPING, PROPS', KARAKTER : BABY DOLL untuk suasana Pengkhianatan (: pacar, suami, bos), sebagai karakter Antagonis</p> <p>a) Muncul tokoh 'Pacar' yang sedang bermesraan dengan wanita lain, di lantai Disco. Koreo grup dengan gerak 'hot&sexy' menguatkan atmosfer perselingkuhan.</p> <p>b) Karakter 'Baby Doll' yang membawa hadiah untuk pacarnya, memergoki adegan itu. Dia melempar hadiahnya ke wajah pacar, lalu pergi meninggalkannya. Koreo grup merespon kejengkelan Baby Doll, dengan gerakan membuang, dan melampiaskan amarah perempuan.</p> <p>c) Perkuat adegan dengan sound effect atau visual effect, untuk menambah intensitas dramatik adegan. (jika sound effect atau visual effect diambil dari sumber internet, cantumkan link-nya pada script)</p>
--

Gambar 7. Contoh Komposisi Adegan 2 Teater Pose, Yohanes 2021

**CHARACTER ACT & VISUALIZING SCENE FOR NARRATIVE FASHION PERFORMANCE
BASED ON TABLE THE SEMIOTIC OF DRESS**

SCENE COMPOSITION	
1.	Gambarkan suasana Bahagia melalui narasi, music, + 'walk dan variasi pose'. Stage Area : 1 ke 2 , 2 ke 1
2.	Gambarkan suasana pengkhianatan lewat 'recitation, music' + grouping props Stage Area : 2 ke 3, 3 ke 5
3.	Gambarkan KDRT lewat Dialog (Voice Over) + pose & grouping, 'costume attraction', dengan gaya 'tableaux vivants' Stage Area : 5 ke 4
4.	Gambarkan kemampuan mengatasi masalah lewat 'Lyric + Walk & Props' Stage Area : 4, 5, 1, 2
5.	Gambarkan suasana Kembali Bahagia lewat 'music & choreo + music', Selfie dan Tik Tok Stage Area : 3, 4, 5

<p>ADEGAN 3. CONTOH 'VO Dialog, POSE+GROUPING, COSTUME ATTRACTION', KARAKTER : BABY DOLL untuk suasana KDRT (: pacar, suami, bos), sebagai karakter Antagonis</p> <p>a) Koreo 'Baby Doll' dengan gerakan 'Tango' yang dimodifikasi, untuk memperlihatkan dominasi dan perilaku kekerasan sang 'pacar'. Dialog dalam bentuk VO (Voice Over), berupa ucapan tokoh 'pacar' yang bernada melecehkan perempuan. VO dan koreo Tango dipadukan, untuk menambah ketegangan dramatik (<i>dramatic suspense</i>) adegan.</p> <p>b) CONTOH VO : <i>Aku lelakimu. Tapi bukan milikmu. Jangan cengeng. Jangan minta aku selalu di sampingmu. Hatiku menari. Kuambil yang kusuka darimu. Tapi jangan mengikatku. Lelaki berlari. Menghirup mawar pagi. Malamnya kucumbu bidadari. Jangan minta aku berhenti. Cintaku penuh daya. Tak mungkin dipenjara.</i></p> <p>c) 'Pose + Grouping' dengan gaya 'tableaux vivants' menggambarkan serangkaian pose : wanita memeluk lelaki di punggungnya; kelompok 'Baby Doll' berlutut memuja sang pria; sang pria membuang bunga, wanita terjatuh; lelaki memecut, para wanita sebagai kuda</p> <p>d) 'Costume Attraction' : Kelompok 'Baby Doll' melepas bagian baju berwarna pastel, tampak warna yang merah menyala. Melepas sepatu, lalu pakai topi sport. Menari dengan lebih bertenaga, menggambarkan kekuatan wanita yang tersembunyi. (jika sumber koreo dan musik diambil dari sumber internet, cantumkan link-nya pada script)</p>
--

Gambar 8. Contoh Komposisi Adegan 3 Teater Pose, Yohanes 2021

dan visual, sebagai penerjemahan dari sejumlah kata kunci yang menjadi karakteristik setiap adegan.

2. Konsep Visualisasi Adegan

Konsep visualisasi adegan yang dideskripsikan di bawah ini, merupakan model kreativitas teknis, bagaimana setiap

konten dramatik dengan kandungan tekstualnya, dapat diejawantahkan melalui serangkaian petunjuk teknis pengadeganan. Rangkaian petunjuk teknis ini bukan ketentuan yang difiksasi menjadi konvensi, tetapi lebih merupakan stimulasi cara-cara bagaimana mengatur langkah-langkah teknis merealisasikan

**CHARACTER ACT & VISUALIZING SCENE FOR NARRATIVE FASHION PERFORMANCE
BASED ON TABLE THE SEMIOTIC OF DRESS**

SCENE COMPOSITION	
1.	Gambarkan suasana Bahagia melalui narasi, music, + 'walk dan variasi pose'. Stage Area : 1 ke 2 , 2 ke 1
2.	Gambarkan suasana pengkhianatan lewat 'recitation, music' + grouping props Stage Area : 2 ke 3, 3 ke 5
3.	Gambarkan KDRT lewat Dialog (Voice Over) + pose & grouping, 'costume attraction', dengan gaya 'tableaux vivants' Stage Area : 5 ke 4
4.	Gambarkan kemampuan mengatasi masalah lewat 'Lyric + Walk & Props' Stage Area : 4, 5, 1, 2
5.	Gambarkan suasana Kembali Bahagia lewat 'music & choreo + music', Selfie dan Tik Tok Stage Area : 3, 4, 5

ADEGAN 4.
CONTOH 'LYRIC+WALK % PROPS', KARAKTER : BABY DOLL
untuk menggambarkan kemampuan mengatasi masalah

- a) Lirik bisa menggunakan lagu dan melodi yang sudah ada, yang sesuai dengan pesan kemampuan wanita mengatasi masalah. *(Jika lagu mengambil dari sumber internet, atau aplikasi tertentu, cantumkan link-nya pada script)*
- b) Lirik bisa dibuat baru, dengan menggunakan melodi dari lagu lain yang populer, sehingga pesan lagu lebih kontekstual. *(Jika melodi yang diadaptasi merupakan lagu populer dan masih memiliki hak cipta, cantumkan pencipta lagu asli, dalam script)*
- c) 'Walk & Props' : kelompok 'Baby Doll' secara dinamis bergerak pada stage-area yang bervariasi, diakhiri dengan pose kelompok. Props bisa berupa kipas, atau payung, atau benda lain, yang bisa selaras dengan gaya 'walk'nya.
- d) Tambahkan efek cahaya, seperti 'flash' atau efek lain, untuk memberi aksentuasi pada pose-pose yang dilakukan

Gambar 9. Contoh Komposisi Adegan 4 Teater Pose, Yohanes 2021

**CHARACTER ACT & VISUALIZING SCENE FOR NARRATIVE FASHION PERFORMANCE
BASED ON TABLE THE SEMIOTIC OF DRESS**

SCENE COMPOSITION	
1.	Gambarkan suasana Bahagia melalui narasi, music, + 'walk dan variasi pose'. Stage Area : 1 ke 2 , 2 ke 1
2.	Gambarkan suasana pengkhianatan lewat 'recitation, music' + grouping props Stage Area : 2 ke 3, 3 ke 5
3.	Gambarkan KDRT lewat Dialog (Voice Over) + pose & grouping, 'costume attraction', dengan gaya 'tableaux vivants' Stage Area : 5 ke 4
4.	Gambarkan kemampuan mengatasi masalah lewat 'Lyric + Walk & Props' Stage Area : 4, 5, 1, 2
5.	Gambarkan suasana Kembali Bahagia lewat 'music & choreo + music', Selfie dan Tik Tok Stage Area : 3, 4, 5

ADEGAN 5.
CONTOH 'CHOREO & MUSIC','SELFIE DAN TIKTOK', KARAKTER : BABY DOLL
untuk menggambarkan suasana Kembali Bahagia.

- a) 'Choreo + Music' menggambarkan kelompok 'Baby Doll' dengan Gerakan Riang, Cekatan dan Optimis, sesuai dengan Dress & Movement Style dari kelompok Fashion Style *(Jika Koreo dan Musik mengambil dari sumber internet, cantumkan link-nya pada script)*
- b) Pilih gaya 'Selfie dan TikTok' yang sesuai dengan ciri karakter 'Baby Doll' dan suasana Kembali Bahagia *(Referensi gaya 'Selfie dan TikTok' menggunakan data hasil riset kelompok, yaitu gaya 'Selfie dan TikTok' favorit atau yang berasal dari 12 data Selfie dan TikTok hasil seleksi riset kelompok. Untuk setiap gaya 'Selfie dan TikTok' yang digunakan, cantumkan link-nya pada script)*
- c) Gaya 'Selfie dan TikTok' bisa dimodifikasi, baik unsur koreo juga musiknya, sesuai dengan suasana adegan dan kreativitas kelompok.
- d) Tambahkan visual effect, berupa visual lanskap atau *dynamic digital animation*, yang akan digunakan sebagai visual-background untuk adegan ini *(Jika visual effect atau digital animation diambil dari sumber internet, cantumkan link-nya pada script)*
- e) Klimaks Adegan 5 diakhiri dengan Pose Kelompok, pada stage-area yang efektif, dengan memberi aksentuasi pada kostum 'Baby Doll' yang digunakan.

Gambar 10. Contoh Komposisi Adegan 5 Teater Pose, Yohanes 2021

adegan, sebagaimana poin-poin yang tercantum dalam proyeksi tekstual dari model skripnya.

Proyeksi tekstual skrip sebagaimana tampak dalam kotak kanan dari Gambar 6. sampai Gambar 10. juga lebih bersifat eksploratif, dan bukan

menjadi ketentuan yang difiksasi. Penulis skrip dapat membuat versi yang lebih dipersonalisasi, baik dalam komposisi konten dramatik dan variasi dari kandungan tekstualnya. Yang menjadi semacam patokan dramaturgis adalah struktur lima adegan, yang

diadopsi dari model puitika Aristoteles ini, karena sifatnya yang lebih universal, dan merupakan bagian dari aspek fondasional dari dramaturgi teater.

Contoh Deskripsi Visualisasi Adegan 1:

a) Menggarap Visual Introduction

- Mencari contoh *Still Images* (Foto) atau *Moving Images* (Video) dari pertunjukan Fashion/Dress Exhibition, di mana ada karakter-karakter dan varian kostum yang digunakan sesuai tema *fashion style* pada Skrip (FIT and FLAIR, HISPTER, ANDROGINY, DISCO, RETRO,.....)
- Edit dan gabungkan contoh-contoh itu menjadi bentuk *kolase visual*
- Buat Teknik peralihan gambar (*transition*) dengan mengadopsi Teknik Ppt (Zoom, Fall Over, Drape, Curtains, Gallery,....dst)
- Cari ilustrasi musik yang selaras dengan Tema *Fashion Style*, dengan transisi dari kolase visualnya.
- Pada bagian introduksi ini, ditambahkan '*titling*' berupa judul dan pendukung.

b) Menggarap "Prolog Narration"

- Narasi yang sudah dibuat dibagi sesuai jumlah anggota kelompok, untuk diresitasi oleh setiap orang dengan menampilkan *facial expression* yang berbeda.
- Hasil resitasi per orang diedit, disambung, berupa tampilan *boxes*.
- Teknik transisi dari sambungan kalimat per kalimat narasi bisa dieksplorasi sesuai aplikasi yang

ada di video editor. Selaraskan ekspresi resitasi dengan musik latar yang sesuai.

c) Menggarap "Walk and Poses"

- Tiap anggota membuat desain pose-pose, mengenakan kostum yang sesuai dengan tema Fashion Style-nya, dan didokumentasikan minimal berbasis HP.
- Gunakan bloking/pola lantai dalam membuat variasi arah Gerakan
- Harus diupayakan ada kreasi pose yang sama untuk semua anggota, sehingga bisa ditampilkan sebagai 'walk and pose' kelompok.
- Gabungkan lagi hasil kreasi pose tiap anggota menjadi satu alur gambar.
- Pilih musik latar yang sesuai dengan tempo dan dinamika pose.

Contoh Deskripsi Visualisasi Adegan 2:

a) Buat pergantian *visual background* sesuai

- dengan apa yang dilakukan karakter Antagonis. *Visual background* bisa berupa *lanskap interior atau eksterior*, sedapatnya berupa *moving images*; boleh mengunduh dari internet.
- Tokoh Antagonis (: pacar, suami, bos) ditampilkan dengan *fashion style* yang menggambarkan kontras dengan sifat tokoh utama (BABY DOLL= Kesetiaan; Yang kontras = DISCO/Kebebasan)
 - Koreografi menggambarkan tema kebebasan, dan aksentuasinya pada motif *affair*/perselingkuhan.
 - Pilih ilustrasi musik yang sesuai

dengan tema koreo dan ekspresi gerakannya. (: erotis, hot, melankolik, puitis...dsb

b) Buat adegan konflik dengan memakai props

- (hadiah kejutan ultah dari karakter BABY DOLL) dan ditampilkan dalam pose *grouping*
- Kostum karakter ini harus menampilkan desain BABY DOLL yang berbeda, dengan yang dipakai di Adegan 1.(bagian *Walk and Poses*)
- Adegan konflik harus dibuat lebih mirip pantomime (gerakan-gerakan sugestif dengan musik penegas, dan tidak ada dialog secara eksplisit. Pertentangan diolah lewat pose-pose yang lebih atraktif.
- Akhir konflik antara karakter (BABY DOLL dan pacar yang selingkuh)/ Antagonis vs Protagonis, ditandai dengan atraksi koreo dan efek kostum/aksesoris (: melepas sepatu, menggerai rambut, meloloskan dasi, membuka syal...dsb)
- Semua adegan direkam minimal berbasis video HP, dan digabung-selaraskan sesuai dengan alurnya

c) Unsur recitation (:alasan pacar selingkuh; kekecewaan BABY DOLL)

- Bisa berupa adegan *lipsync* dari ucapan-ucapan lucu yang bisa diambil dari Snack Video, Likee, TikTok, dan peraga *lipsync* ditampilkan/ divideokan secara *Close Up*
- Adegan *lipsync* ini bisa berbentuk *dialog/berbalasan*, antara Antagonis vs Protagonis

- Bagian ini ada unsur lucu dari ekspresi atau dialog, atau unsur latar atau props, sehingga berbentuk *comical resitation*.
- Visualisasi adegan diusahakan menggunakan variasi *blocking* dari *stage area*, yang intinya berbentuk T terbalik, atau bentuk *stage area* lain, yang sesuai kebutuhan pertunjukan.

Contoh Deskripsi Visualisasi Adegan 3:

- a) **Lakukan pergantian visual background**, yang sesuai dengan suasana adegan.
- b) **Buat komposisi koreografi**, dengan gaya gerakan yang khas, untuk tampilan duo (pasangan), misalnya gaya *Tango*. Perkuat dengan ilustrasi musik yang sesuai. Dalam Gerakan koreo, tampilkan dominasi tokoh pacar (antagonis) atas BABY DOLL (protagonis)
- c) **Selaraskan koreo dengan VO** (Voice Over), dengan konten pernyataan si pacar, yang menegaskan sikap kebebasannya sebagai lelaki. Lihat contoh VO yang dibuat dengan kalimat-kalimat ringkas, tapi tegas. Selaraskan tempo VO dengan tempo koreo, sehingga adegan ini mengandung konflik dan narasi latarnya.
- d) **Lakukan pergantian visual background** untuk adegan POSE +GROUPING.
- e) **Buat adegan TABLEAUX VIVANTS** berupa pose-pose kelompok, berupa serangkaian peralihan adegan, yang isinya mengisahkan fragmen perjalanan cinta si pacar dan BABY

DOLL. Rangkaian adegan *tableaux vivants* ini harus disusun dengan menerapkan struktur dramatik mikro (*micro structure*) yang menyerupai struktur besar pada skrip (*macro structure*)

f) **Pola dan durasi penampilan setiap pose tableaux vivants** : f1) pengaturan pose kelompok dan props : 3 detik; f2) fiksasi pose dengan sentral tokoh utama : 2 detik; f3) *Freezing pose* : 7 detik (diiringi musik latar yang sesuai suasana) f4) *Dismiss pose* : 3 detik; f5) pengaturan pose kelompok dan props berikutnya : 3 detik; dst. (untuk setiap peralihan pose *grouping*, jika latar peristiwanya berubah, harus didukung perubahan latar visual yang sesuai)

g) **Mikro struktur tableaux vivants** :

- Exposition: (Latar Visual Interior Cafe) Adegan dan pose pertemuan awal BABY DOLL dengan calon pacar di sebuah cafe. BABY DOLL menjadi pramusaji bar. Calon pacar sebagai pelanggan. Adegan : BABY DOLL tersandung, minuman tumpah ke celana si calon pacar. Keduanya terbelalak kaget. Pramusaji lain berusaha membersihkan. GROUPING POSE
- Raising Action: (Latar Visual Eksterior Cafe) BABY DOLL dipecat sebagai pramusaji. Bos Cafe yang berkumis tebal menunjuk BABY DOLL untuk segera pergi. Para pramusaji lain ada yang melambaikan tangan dengan wajah mengejek. Pramusaji yang lain melambaikan tangan

dengan wajah sedih. BABY DOLL melangkah pergi sambil menutup wajah. GROUPING POSE

- Complication : (Latar Visual Pinggir Jalan) Dijalan raya. Tas BABY DOLL direbut oleh begal. BABY DOLL sekuat tenaga mempertahankan. Calon pacar datang menolong, menendang si Begal. Pejalan kaki lain menjatuhkan si begal. GROUPING POSE

- Climax: (Latar Visual Taman) Calon pacar berlutut memberikan seikat bunga lili putih segar. Minta BABY DOLL jadi pacar. BABY DOLL tersipu senang merentangkan dua tangannya. Rombongan troubadour dengan kostum warna-warni memainkan musik Bahagia. GROUPING POSE (Untuk kebutuhan bahan portofolio, kreasi adegan *tableaux vivants* untuk setiap peralihan adegan, digambar dalam bentuk sketsa, pada bagian GROUPING POSE, yaitu saat adegan berbentuk *freezing pose*)

h) **Membuat adegan Costume**

- **Attraction**: Buat kreasi koreografi untuk *duo* (pasangan) dan *grouping* (kelompok). Tema koreo: merayakan kebahagiaan BABY DOLL dan pacar, yang baru saja jadian. Para penari bergerak lincah sambil menaburkan bunga. BABY DOLL dan pacar menari dengan lembut dan ceria. Musik memperkuat suasana. Si pacar membuang topinya. BABY DOLL melepas sepatunya. Para penari melepas syal tipisnya, jadi selendang transparan, dibuat jadi penutup

kepala untuk BABY DOLL dan si pacar. Dalam keriuhan itu, tiba-tiba si pacar menyelinap, dan muncul menari dengan perempuan berbeda.

Contoh Deskripsi Visualisasi Adegan 4 :

a) Buat kreasi lagu untuk karakter protagonis (BABY DOLL). Lagu dan musik bisa direkam, dan dipresentasikan oleh karakter protagonis secara *lipsinc*. Bagian lagu yang dinyanyikan adalah lirik pembuka (*first verse*) dan bagian *refrain* sebagai aksentuasi. Dalam konteks karakter, lirik lagu harus menggambarkan kemampuan protagonis untuk mengatasi masalah (perselingkuhan pacar), dan dituturkan dalam ekspresi yang kuat.

b) Buat visual background fragmen fashion exhibition (sebaiknya dalam bentuk *moving images*), berupa citra-citra atau fragmen pertunjukan *fashion* yang sesuai dengan tema karakter (BABY DOLL), di mana berbagai bentuk kreasi kostum ditampilkan di atas *catwalk*, menjadi latar adegan *lyrical song* ini. Teknik editing fragmen *fashion exhibition* ini bisa *cut to*, *dissolve*, *juxtapose*, atau lainnya. Fragmen *fashion exhibition* dapat diunduh dari internet, dan wajib menyebutkan sumber dan tanggal pengunduhannya, dicantumkan dalam skrip.

c) Buat kreasi walk & pose, berupa adegan *grouping*, di mana protagonist (BABY DOLL) tampil dengan kreasi busana utama, diiringi dengan *karakter tematik* peraga busana dengan gaya (Baby Doll) selaras

dengan penampilan busana protagonis. Adegan kelompok ini wajib menggunakan bagian-bagian *stage area* yang efektif untuk dilihat penonton. Kreasi *walk & pose* ini dibuat dengan mengadopsi gaya/pose para model profesional atau mengembangkan vokabuler pose-pose dasar, dengan penambahan intensitas pada ekspresi *facial*, *gestikal*, *gestural*, dan *postural*-nya.

d) Terapkan efek cahaya, seperti *flash* untuk digunakan sebagai bagian dari ekspresi artistik adegan ini, khususnya untuk momen pose utama (*main pose*) dari rangkaian *walk & pose*.

e) Buat props untuk spektakel gerak. Unsur spektakel pada bagian ini, didukung oleh penggunaan props yang relevan, dalam bentuk aksesoris dari bahan-bahan lunak dan ringan. Aksesoris ini secara visual harus menampilkan makna simbolik untuk menegaskan tema konflik (kemampuan karakter BABY DOLL) yang menolak berdamai dengan perselingkuhan pacar. Bentuk aksesoris ini sebaiknya berupa *head piece*, *hand piece*, atau *body piece*, yang menjadi bagian dari busana, tetapi yang dapat dilepaskan (dibuang, dirusak, dienyahkan) sebagai adegan simbolik kemampuan karakter (BABY DOLL) untuk mengatasi dan membebaskan diri dari masalah (perselingkuhan)

Contoh Deskripsi Visualisasi Adegan 5 :

a) Buat latar visual berupa multi-boxes. Gunakan penampilan dan

ekspresi dari berbagai karakter, yang muncul di media sosial (Likee, Snack Video, TikTok dll.) Pilih video yang karakternya sedang menyampaikan sesuatu atau melaporkan sesuatu. Audio dan gambar diedit per *frame* untuk durasi 10 detik, dan dapat diputar ulang secara otomatis. Gambar dan suara yang saling berbaur ini akan tampak sebagai *public noises*, yang menggambarkan realitas eksternal masyarakat. Muti-boxes dapat menampilkan berbagai fragmen peristiwa : yang lucu, menegangkan, yang sedang viral, laka lantak, gempa bumi, demo, olahraga, peristiwa langka, kriminalitas, penampilan unik, orang berbakat, dll.

- b) **Buat kreasi Choreo & Music.** Pada bagian ini, koreo dan musik harus tampak sebagai kesinambungan dari multi-boxes. Karakter utama (BABY DOLL) tetap menggunakan kostum tematik, sedang pemain yang lain menggunakan kostum lebih bebas, aneka fashion style, bisa mewakili keragaman figur-figur yang ditampilkan dalam multi-boxes, atau keragaman fashion style di dunia fesyen.
- c) **Kreasi koreo dan musik mengadopsi gaya Selfie dan TikTok.** Koreo dan musik bertema riang, atraktif, ekspresi gerakan yang khas TikTok, tempo cepat, memakai gaya *host-music*, *digital music*, dll. dengan pengembangan yang lebih menarik. Pengembangan gerak bisa merupakan paduan dan penyambungan aneka gerakan dari beberapa koreo TikTok

yang menjadi referensi, atau murni hasil kreasi kelompok. Referensi video Selfie dan TikTok dapat mengambil dari video selebgram, selebriti, vlogger, social influencer; boyband, girlband, baik dari dalam maupun luar negeri. Bloking Gerakan harus bervariasi, baik dalam *grouping* maupun angle gerakan, dan variasi posisi kamera. Durasi koreo antara 40-60 detik.

- d) **Klimaks Adegan**, berupa *grouping* pose pada *stage* area yang sentral dan efektif untuk aksentuasi adegan. Karakter utama (BABY DOLL) diposisikan secara menonjol dalam *grouping* pose tersebut. Efek *flash* dapat digunakan lagi untuk efek visualnya.
- e) **Finale.** Petikan VO (voice over) dari narasi awal diperdengarkan lagi, dan diucapkan secara choral oleh seluruh pemain, secara live.
- f) **Closing Tittle.** Seluruh pemain kembali melakukan *walk & pose*, diakhiri individual pose secara *aside* (menyamping) sementara *screen* latar belakang ditampilkan tanpa penghalang. Visual *screen* menggambarkan potongan-potongan adegan dokumentasi pada saat pra-pertunjukan, seperti: latihan koreo, fitting kostum, kesalahan adegan saat taping, proses make up, menyiapkan portofolio, dll. Sementara pada *screen* juga ditampilkan nama-nama pemain dan fungsinya dalam tim artistik, judul pertunjukan, diakhiri ucapan terima kasih kepada para pihak yang membantu, sponsor, rekan kolab, dll. SEKIAN. Black screen.

Uraian konsep visualisasi adegan sebagai versi tekstual skrip untuk pertunjukan fesyen naratif ini, disusun sebagai konstruksi terbuka. Artinya, materi skrip merupakan teks yang bisa dipersonalisasi oleh setiap perancang skrip. Kreativitas personal ini juga bergantung pada misi estetik yang akan diejawantahkan melalui strategi Teater Pose ini.

KESIMPULAN

Teater Pose adalah strategi adaptasi seni peran teater menjadi suatu vokabuler seni pose untuk menyampaikan unsur naratif dan semiotika busana secara visual-kinetik. Penyajiannya berupa cerita yang dituturkan secara gestural, visual dan post-verbal, dalam suatu rangkaian narasi-narasi sugestif, yang diaksentuasi melalui komposisi pose-pose individual dan *choral*, diperkuat oleh *props*, nyanyian, musik suasana, dan tata-cahaya fotografi pertunjukan, yang dibalut oleh pendekatan *fashionology*.

Pembuatan model Teater Pose ini, dilakukan dengan pendekatan inklusi multi-teori, sebagai cara mengembangkan peluang dan potensi konseptual yang dapat dilakukan untuk diterapkannya strategi adaptasi dari konvensi teater (dalam hal ini adaptasi elemen seni peran dan *stage arts*) menjadi sebuah kreasi teater pose, di mana presentasi sebuah atau sejumlah *fashion style* dapat direkodifikasi secara semiotik menjadi representasi karakter, yang mengandung perbedaan dalam setiap '*appearance*' dan '*values*'nya.

Pada tingkat aplikasi, konsep ini diturunkan menjadi formulasi model Pertunjukan Fesyen Naratif. Pertunjukan Fesyen Naratif dibangun oleh kekuatan kreasi pose sebagai re-kreasi seni tablo, semiotisasi gaya fesyen menjadi representasi karakter, yang konsep naratif dan mode pengisahannya dikaitkan dengan hasil riset fenomena 'selfie' dan 'tiktok' di media sosial, sebagai referensi eksternalnya. Wujud visualnya ditubuhkan melalui kreasi *ready to wear fashion*, serta penataan suasana pentas yang menyertakan kode-kode komunikasi pertunjukan fesyen.

Pembuatan model skrip sebagai aplikasi dari konsep Teater Pose, menggunakan struktur dramatik Aristotelian yang klasik, dimaksudkan sebagai tindakan meminjam (*borrowing*), di mana model ini menggunakan bahan, gagasan atau bentuk dari teks sebelumnya, yaitu konvensi pengadeganan dalam teater. Tetapi cara menyusun unsur-unsur dalam setiap adegan merupakan sebuah transposisi, di mana adaptasi adalah perubahan dari satu sistem semiotik ke sistem semiotik lain, yakni dari sistem teater literal-dramatik menjadi sistem teater visual-kinetik. Digunakannya unsur seni *tableaux vivants* dimaksudkan sebagai cara mengubah '*telling*' menjadi '*showing*'.

Media sosial layak dijadikan referensi untuk kreasi Teater Pose, karena di dalam kemajemukan ekspresi dan varian kontennya, dapat disaring dan diidentifikasi kecenderungan 'bahasa publik' yang sedang populer

dan komunikatif. Ini merupakan bagian dari peluang pengembangan seni pertunjukan urban, di mana antara kedekatan (*familiarity*) dan kebaruan (*novelty*); yang dekat sekaligus berjarak, akan menjadikan sebuah pertunjukan adaptasi menjadi bentuk rivalisasi kenyataan (*rivalisation of reality*). Inilah salah satu posisi dan fungsi yang dapat dijalankan oleh genre seni pertunjukan urban : menghibur publik dengan cara menjadi rival yang akrab dengan kenyataan.

DAFTAR PUSTAKA

BUKU

- Andrew, Dudley. *Adaptation Concepts in Film Theory*. New York: Oxford UP, 1984.
- Bohme, Gernot. Jean-Paul Thibaud, ed.. *The Aesthetics of Atmospheres*. London and New York: Routledge, 2017.
- Bordwell, David, and Thompson, Kirstin.. *Film Art: An Introduction*, 8th edn. New York: McGraw-Hill, 2008.
- Branston, Gill with Roy Stafford. *The Media Student's Book*. Fifth Edition. New York: Routledge, 2010.
- Cartmell, Deborah, and Imelda Whelehan, eds. *Adaptations: From Text to Screen, Screen to Text*. London: Routledge, 1999.
- Chevrier, Jean François. "The Adventures of the Picture Form in the History of Photography" dalam Fogle, D. (ed.). *The Last Picture Show: Artists Using Photography 1960-1982*. Minneapolis: Walker Art Centre, 2003 [1989].
- Corrigan, Timothy. *The Oxford Handbook of Adaptation Studies*. Thomas Leitch, ed. Defining Adaptation. New York: Oxford University Press, 2017.
- Danesi, Marcel. *Encyclopedic Dictionary of Semiotics, Media, and Communications*. Toronto Buffalo London: University of Toronto Press, 2010.
- Dinkgrafe, Daniel Meyer. *Approaches to Acting, Past and Present*. Continuum: London and New York, 2001.
- Eceiza, Laura. *Atlas of Fashion Designers*. USA: Rockport Publisher, 2008.
- Hermans, Theo. "Introduction: Translation studies and a new paradigm. 7-15", dalam Theo Hermans, ed., *The manipulation of literature: Studies in literary translation*. London: Croom Helm, 1985.
- Hutcheon, Linda. Siobhan O'Flynn. *A Theory of Adaptation*. London and New York: Routledge, 2013.
- Lodge, David. "Adapting Nice Work for television" dalam Reynolds 1993a, 191-203, 1993.
- Pavis, Patrice. *Dictionary of the Theatre: Terms, Concepts, and Analysis*. Translated by Christine Shantz. London-Canada: University of Totonto Press, 1998 [2010].
- Stam, Robert. "Beyond Fidelity: The Dialogics of Adaptation." Film Adaptation. Ed. James Naremore. New Brunswick: Rutgers UP, 2000. 54-76.
- _____. *The dialogics of adaptation*. In Naremore 2000a, 54-76. . 2005a. *Literature through film: Realism, magic, and the art of adaptation*. Oxford: Blackwell, 2000.

- . “Introduction: *The Theory and Practice of Adaptation.*” *Literature and Film: A Guide to the Theory and Practice of Film Adaptation.* Ed. Robert Stam and Alessandra Raengo. Malden: Blackwell, 2005. 1–52. Print.
- Stanislavsky, Constantin. 1986. *An Actor Prepares.* Translated by Elizabeth Reynolds Hapgood. Methuen: London
- Timmerman, Benny Yohanes. “Pose Theater Creation: Adaptation of Form and Expression of Theater’s Acting Arts for Narrative Fashion Performance Application” dalam *Reposition of The Art and Cultural Heritage After Pandemic Era.* Proceeding International Conference 2020. Bandung: Sunan Ambu Press, 2020.
- Toporkov, Vasily Osipovich. *Stanislavsky in Rehearsal: The Final Tears.* Routledge: New York, 1998.
- Walden, Simon Q. *1000 Fashion Poses for Photographers.* USA: FilmPhotoAcademy.com, 2008 [2013].
- Ward, Tom *Cowtown: an album of early Calgary.* Calgary: City of Calgary Electric System, McClelland and Stewart West, 1975.
- Waskul, Dennis and Phillip Vannini. “The Performative Body: Dramaturgy, the Body, and Embodiment”, dalam *The Drama of Social Life: A Dramaturgical Handbook.* Charles Edgley. London and New York: Routledge, 2013 [2016].
- Wayne, Chidy. *1000 Poses in Fashion.* USA: Rockport Publishers, 2010.

ARTIKEL

- Gindt, Dirk, Potvin, John. 2013. “Creativity, corporeality and collaboration: Staging Fashion with Giorgio Armani and Robert Wilson” dalam. *Studies in Theatre & Performance*, Volume 33 Number 1, : (3-28)
- Mei, Chen Xiao, WuBoLin, Yun, Mu.. “Research on particularity of stage art design in fashion show,” dalam *Advanced Material Research Journal*, Volume 1048. (2014): 345-348, diakses tanggal 15 Maret 2020