BAB II

PERKEMBANGAN TEATER CASSANOVA DAN MEDIA PERSENTASI

2.1. Teater Cassanova



Gb 2.1. Nyanyian Universitas Orang – Orang Mati (musikal)

(sumber : *dokumen pribadi*)

Berawal kecintaan terhadap dunia teater, sekelompok mahasiswa STSI mencoba membentuk sebuah kelompok teater yang berisikan aktor - aktor muda didalamnya. Teater Cassanova menciptakan terobosan - terobosan dalam dunia teater. Salah satu keistimewaan teater ini dalalah pada tema, pengemasan dan karakteristik dalam panggung. Mereka memanfaatkan setiap ruang yang jarang dieksplorasi oleh

kelompok lain. Untuk sebuah kelompok terater, Teater Cassanova cukup diperhitungkan untuk teater di Bandung, mereka memeliki estetika tersendiri dalam mementaskan karyanya dengan mengemas sebuah pertunjukan, sehingga memunculkan sebuah pertujukan itu terlihat berbeda dengan gaya teater garda depan.

Teater garda depan adalah sebuah perkembangan dalam dunia teater yang selalu mengeksplor dari berbagai aspek sehingga terlihat abstrak, akan tetapi abstrak yang diambil telah menjadi kreatif karena memunculkan beberapa macam visual-visual yang tidak monoton. Perkembangan ini tidak terlepas dari adanya lembaga-lembaga yang dilaksanakan oleh pemerintah maupun organisasi-organisasi teater itu sendiri dengan tujuan memperluas wawasan bagi perkembangan terater serta referensi bagi para pekerja teater lainya, khususnya pelajar dan masyarakat pecinta teater (Yudiaryani 1997, h.42). Seperti dalam pementasan naskah “Hutan Hujan Malam Pelarian”, Teater Cassanova coba menciptakan panggung yang sejajar dengan penonton, sehingga penonton itu sendiri dijadikan sebagai aktor.



Gb 2.2. Hutan Hujan Malam Pelarian

(sumber : *dokumen pribadi*)



Gb 2.3. Hutan Hujan Malam Pelarian

(sumber : *dokumen pribadi*)

Teater Cassanova berkeinginan memperkenalkan karya mereka lebih jauh dan ingin membuktikan eksistensi pada pada masyarakat bahwa Teater Cassanova mempunya potensi yang baik dan sebenarnya mampu bersaing dengan kelompok teater yang lainnya, dengan beberapa karakteristik pementasan dan terobosan terobosan yang baru dalam dunia teater. Terobosan yang terus akan dieksplorasi sehingga akan menghasilkan sebuah karya yang maksimal, diantaranya dari judul pementasan, dialog ataupun eksplorasi ruang pementasan yang sebagian besar tidak digunakan oleh kelompok teater teater yang ada. Sedangkan dalam konsep cerita Rahwana Sinta yang dimainkan Teater Cassanova adalah kisah percintaan yang terjadi pada Rahwana dan Sinta. Dengan menggabungkan beberapa untuk seni, diantaranya :

a. Musikal

Musik pengisi dalam pementasan Teater Cassanova mempunyai keunikan tersendiri dibandingkan kelompok teater yang lainnya dan Dalam pementasan itu sendiri, pengiring (musik) biasanya memainkan musik secara langsung. Dengan campuran unsur rock dan pop, musik membawa alur yang lebih dramatisir, karena musik rock dan pop lebih memberi penekanan penekanan yang lebih dalam, diantaranya melalui bermain tempo dan kata kata yang lebih mendobrak gerak tubuh

b. Tari

Pergerakan dalam penguasaan panggung atau tempat pementasan lebih didominan oleh unsur unsur gerak tubuh dari ekplorasi tarian tarian tradisional dan tari modern, agar membangun suasana dramatisir dari pergerakan aktor.

c. Kostum

Dalam konsep kostum dalam pementasan, Teater Cassanova berkolaborasi dengan mahasiswa/i seni kriya untuk menciptakan konsep pakaian dalam sebuah pementasan.

Ada beberapa masalah dalam tubuh Teater Cassanova, membuat promosi dan publikasi kepada masyarakat sangat lemah. Sehinggga diperlukan beberapa cara dalam memperbaiki sistem sistem yang ada, dari manajemen ataupun sistem promosi. Karena sistem yang telah dipaparkan diatas sangat berpengaruh dengan perkembangan Teater Cassanova itu sendiri. Mereka memerlukan sebuah media pendukung yang efektif untuk berpromosi terhadap masyarakat luas, khususnya bagi penikmat seni pertunjukan peran lokal atau tanah air dengan konsep cerita Rahwana Sinta yang dimainkan Teater Cassanova adalah kisah percintaan yang terjadi pada Rahwana dan Sinta. Dengan menggabungkan beberapa unsur dalam seni.

2.2. Teater Romantik

Gagasan Teater Romantik muncul pertamakali ketika peristiwa revolusi Prancis, karena para pelaku seni pada saat itu merasa bosan dan jenuh dengan naskah-naskah cerita politik atau cerita ideologi manusia yang selalu dipentaskan berulang-ulang.

Gagasan ini terus berkembang ke beberapa belahan dunia, untuk di Indonesia sendiri sangat jarang sebuah kelompok teater mementaskan cerita Romantik, karena naskah pementasan Teater Romantik mempunyai struktur yang sangat rumit dan longgar dengan karakter-karakter yang selalu berubah-ubuh pada setiap menitnya. Konsep Teater Romantik sering mendapat keritik, karena dianggap hanya menghamburkan pantasi dan mimpi, sehingga memunculkan sebuah pemikiran bahwa konsep Teater Romantik adalah cerita khusus orang-orang *borjuis* dan pemalas.

2.2.1. Bentuk Panggung Teater Romantik

Bentuk panggung Teater Romantik cendrung menggunakan konsep *colourfull,* gambar-gambar yang indah ditampilkan melalui berbagai cara yang cepat, serta didukung oleh persoalan bahasa naskah yang romantis dan puitis. Sehingga mampu membuat penonton terkagum oleh teknik-teknik pementasan yang keluar dari batas konsep-konsep yang sudah ada sebelumnya (tradisional).

2.3. Aktor

Aktor adalah seseorang yang terisolasi dalam suatu ruang dan waktu, sehingga dia memunculkan karakter atau penokohan sesuai dengan ruang dan waktu yang diceritakan. Ketika sang aktor berakting tampa melahirkan rasa, maka yang dilakukan aktor tersebut adalah kebohongan, kepura-puraan, gerak yang di buat-buat dan bila hal ini terjadi maka penonton sebagai salah satu elemen penting dalam peristiwa teater tidak akan mendapatkan pencerahan atau nilai yang ingin di tawarkan dari peristiwa teater tersebut.

Uraian singkat diatas adalah pengantar dengan sikap keaktoran dalam segmen perteateran, dimana dipahami bahwa di dalamnya akan senantiasa hadir kejadian-kejadian yang menyangkut keberadaan sutradara dan aktor sebagai pelaku.
Terdapat dua jenis keaktoran yang diperankan oleh seorang actor yang tidak terlepas dari kehendak sutradara, keduanya adalah peran protagonist dan peran antagonis. Disini, manusia sebagai aktor akan cenderung memilih peran yang protagonis untuk memerankan segala yang baik ketimbang memilih peran yang antagonis yang cenderung untuk bersikap jahat atau buruk dalam pemeranannya. Namun demikian, perlu dipahami bahwa memilih peran diatas panggung teater tentu didasarkan kepada kesepakatan antara penilaian sutradara dan aktornya, dan berbeda dengan peran-peran yang akan diemban oleh seorang aktor dalam kehidupan yang sebenarnya. Sebuah peran akan

menjadi hak mutlak sutradara kepada kehidupan terhadap para aktornya. Aktor tidak harus diperankan dalam sebuah pementasan nyata seperti Film ataupun teater, aktor juga dapat berbentuk sebuah tulisan dari cerita yang telah disusun menjadi sebuah buku cerita ataupun novel, pada dasarnya semua aktor harus yang berperan sesuai dengan cerita yang dikisahkan oleh sutradara, sehingga menghasilkan sebuah dimensi dramatisir pada setiap babaknya.

2.4. Buku Cerita

Buku cerita adalah penuturan suatu kejadian yang telah terjadi didalam sebuah ruang dan waktu, sehingga kita dapat mengetahui dimana, bagaimana dan apa yang dialami oleh tokoh yang diceritakan dari awal sampai akhir. Pelaku cerita tersebut dapat diperankan oleh benda, binatang ataupun manusia. Saat ini variasi buku bermacam-macam sesuai dengan model, ukuran, jenis dan kegunaan. Diantaranya :

2.4.1. Komik

Komik adalah buku cerita yang menggabungkan seni menggambar sehingga menghasilkan sebuah cerita dan dilengkapi dengan text yang bergaya balon kata.

2.4.2. Novel

Novel adalah sebuah karya prosa yang tersusun dengan kata kata yang indah baik itu fiktif ataupun kisah nyata yang kemudian dibukukan sehingga menghasilkan sebuah alur cerita yang dramatisir. Novel biasanya tidak hanya menggunakan kata-kata yang indah saja, karena novel kebanyakan menggunakan gaya bahasa puitis untuk lebih membangun sebuah cerita agar sipembaca dapat menciptakan ataupun merasakan penokohan karakter dalam sebuah certa tersebut.

2.4.3. Nomik

Nomik adalah Novel yang disertai gambar ataupun ilustrasi dibagian-bagian tertentu sebagai penegasan dalam sebuah kejadian dalam suatu cerita.

2.4.4. Novelet

Novlet adalah Buku cerita yang tidak terlalu banyak kata kata seperti Novel, namun tidak terlalu sedikit seperti Cerpen.

2.4.5. *Pop Up*

Pop up adalah buku cerita bergambar tiga dimensi yang menggunakan teknik memotong dan melipat sehingga menghasilkan sebuah gambar yang dapat bergerak ataupun mempunyai ruang dengan tarikan pada setiap lipatanya.

Pop up diciptakan pada tahun 1890 oleh dua orang penulis cerita bergambar anak-anak pada era Victoria, yang kemudian dipatenkan pada tahun 1899 dengan beberapa temuan-temuan teknik melipat yang semakin berkembang.

Pop up seringkali dikaitkan dengan *Ernest Nister atau Louis Giraud* sebagai penemunya, sampai akhirnya pada tahun 1920 *Louis Giraud* bekerja pada Departemen Buku Daily Express dan memproduksi buku *pop up* anak-anak pada setiap tahun-nya. Kelebihan *Pop up* dalam sebuah buku cerita adalah mampu membuat dimensi pada visual setiap adegan, sehingga dapat lebih menarik minat sipembaca dengan adanya kejutan-kejutan pada bentuk visual yang dihadirkan.

2.5. Promosi di Dunia Seni Peran

Strategi promosi didalam dunia seni peran dikemas dengan kreatif, karena dipersiapkan untuk menghadapi persaingan yang ada dipasar dan menarik minat pasar. Salah satunya yaitu membuat sebuah buku crita *pop up* yang bisa menjawab kebutuhan untuk meraih konsumen. Dengan dibarengi ilmu yang kreatif dapat membuat Buku yang lebih bebas untuk bisa menarik perhatian audien.

2.6. Analisa Penelitian

Untuk menyelesaikan permasalahan promosi ini maka digunakan sistem analisis SWOT, yang nantinya akan diteliti inti permasalahan yang muncul kemudian dicari solusi pemecahan masalahnya

	Strength	Weaknes
	- Kekuatan naskah menjadi karakteristik - Pengemasan pertunjukan yang menggabungkan unsur tari, kostum & musik - Selalu ada unsur komedi pada setiap pementasan - Cerita yang dipentaskan selalu dikemas dengan live music & meminimalisir dialog	- Dalam berpromosi banyak memiliki beberapa kendala - Dialog terkadang terlalu sulit untuk dicerna - Sulitnya media pertunjukan
Opportunity - Pesan cerita bermuatan positif - Naskah dibuat senyata mungkin dari kasus sosial atau cerita rakyat dari sisi yang tidak pernah	Melakukan strategi promosi yang menarik dan efektif agar Teater Cassanova dapat dikenal dimata masyarakat	Melakukan pendekatan terhadap target yang dituju dengan menunjukan kekarakteristikan Teater Cassanova Melakukan strategi

diungkap - Ada karakteristik dalam setiap pertunjukan		promosi yang menarik dan efektif agar Teater Cassanova dapat dikenal dimata masyarakat
Treath - Tumbuhnya kelompok teater yang lain akan jadi pesaing - Tidak dibarengi strategi promosi dengan baik yang membuat Teater Cassanova tidak berkembang	melakukan pengemasan sebagai media utama, sehingga Teater Cassanova ada nila tersendiri dimata masyarakat	diperlukan beberapa cara dalam memperbaiki sistem sistem yang ada, dari manajemen ataupun sistem promosi. Karena sistem yang telah dipaparkan diatas sangat berpengaruh dengan perkembangan Teater Cassanova itu sendiri

2.7. Target Audien

Target audien bertujuan untuk membagi dasar-dasar pemasara yang kemudian dibagi kedalam segmentasi pasar menjadi beberapa bagian, yaitu :

2.7.1. Segmentasi Geografik

Membagi pasar menjadi beberapa bagian secara geografik. Dalam hal ini khususnya kepada pecinta pertunjukan seni peran lokal (Bandung) dan pecinta pertunjukan seni peran pada umumnya.

2.7.2. Segmentasi Demografik

Dengan mebedakan pasar untuk menjadi kelompok berdasarkan Umur, Jenis Kelamin dan lain sebagainya. Dalam hal ini yaitu anak muda dalam usia 17 - 26 tahun yaitu mulai dari jenjang SMA sampai Perguruan tinggi yang berkecimpung didunia seni peran.

2.7.3. Segmentasi Psikografik.

Dengan membagi kelompok yang berbeda dengan berdasarkan karakteristik gaya hidup atau kepribadian. Dalam hal ini yaitu kalangan masyarakat menengah keatas yang berkecimpung didunia seni peran.

Target audien ditujukan agar perancangan Buku cerita ini dapat tersampaikan dengan baik kepada target audien.

2.8. Kesimpulan analisis data

Setelah menganalisa data dan meninjau analisis SWOT, maka didapat kesimpulan yang mengacu kedalam proses perancangan yaitu diperlukan sarana promosi yang menarik dan efektif.

Hal ini dapat dilakukan dengan membuat buku yang dikemas menarik yang disesuaikan konsep dan target audien. Karena untuk meyakinkan target audien diperlukan media yang dapat dilihat secara langsung.

Adanya pemilihan media yang tepat untuk mendukung pemasaran disesuaikan dengan target audien. Media yang dirasa tepat untuk lini atas adalah Buku yang didalamnya menggabungkan antara sebuah cerita dan ilustrasi yang bergaya *Pop up*, sedangkan untuk media pendukung adalah dengan pembuatan *poster, print ad, gimmicks, merchandise*. Kemudian pemilihan media pada internet melalui *Facebook.*