

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Referensi Karya

Referensi karya merupakan kumpulan sumber karya yang telah diproduksi sebelumnya untuk dijadikan pembandingan atau acuan dalam pengembangan dan dukungan argumen atau analisis dalam perancangan karya pada saat ini dan di masa yang akan datang. Karya terdahulu memberikan konteks dan validasi, membandingkan temuan, serta menunjukkan progres penelitian di bidang yang relevan sehingga peneliti mampu memahami posisi dan kontribusi karya terdahulu dalam literatur yang ada.

Sumber referensi karya berasal dari jurnal ilmiah berbentuk karya yang telah dipublikasi dalam jurnal nasional maupun internasional. Sedangkan sumber dari skripsi, tesis, maupun disertasi tidak boleh dimasukkan dan hanya sebagai pelengkap di pembahasan, sehingga tidak termasuk perhitungan karya terdahulu yang disajikan di dalam Tabel 2.1.

Karya-karya terdahulu seperti yang telah dipaparkan pada Tabel 2.1 berfungsi untuk mendukung serta memberikan validasi terhadap karya yang akan diberikan. Ketiga karya tersebut memiliki tingkat relevansi yang tinggi dengan karya yang akan dilaksanakan sehingga cocok untuk digunakan sebagai referensi.

Referensi karya pertama berjudul “Cipta Karya Seni Pertunjukan Teater Anak Berbasis Kebudayaan Panji” ditulis oleh Wahyudi, Ayu Titis Rukmanawati, dan Kukuh Andri Aka pada tahun 2021. Ketiganya merupakan mahasiswa dari Universitas Nusantara PGRI Kediri dan karya tersebut diterbitkan melalui Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara. Karya tersebut bertujuan untuk mendekatkan kebudayaan Panji terhadap anak sekolah dasar melalui seni pertunjukan teater.

Tabel 2.1 Referensi Karya

No.	Item	Referensi Karya 1	Referensi Karya 2	Referensi Karya 3
1.	Judul Artikel (Karya)	Cipta Karya Seni Pertunjukan Teater Anak Berbasis Kebudayaan Panji	Penciptaan Karya Seni Pertunjukan Teater Objek Ramah Anak Sebagai Media Edukasi oleh Komunitas <i>Borneo Art Play</i> di Kota Palangka Raya	Pelatihan Mitigasi Bencana melalui Metode Bermain Peran pada Sanggar Seni Sastra Bulava Sindue di Kecamatan Sindue
2.	Nama Lengkap Peneliti, Tahun Terbit, dan Penerbit	Wahyudi, Ayu Titis Rukmanawati, Kukuh Andri Aka, 2021, Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara	Mishelly Henitha, Yuliati Eka Asi, Marrisa Aulia, Mayangsari, 2024, Jurnal Tambuleng	Juniati, Ulfa, Hasnur Ruslan, Nirmayanti, 2024, Jurnal Ilmiah Pengabdian Masyarakat
3.	Tujuan Karya	Mendekatkan kebudayaan Panji terhadap anak sekolah dasar melalui seni pertunjukkan teater.	Menyajikan pertunjukan teater dengan nilai edukasi dan hiburan yang tinggi bagi anak-anak di Palangka Raya.	Melatih anak-anak di Sanggar Seni Sastra Bulava Sindue mengenai mitigasi bencana melalui permainan peran.
4.	Konsep	Kebudayaan Panji yang berasal dari Kediri.	Konsep Teater Objek dengan benda-benda kearifan lokal Palangka Raya.	Konsep Permainan Peran (<i>Role Playing</i>).
5.	Metode Perancangan Karya	Metode Kulturisasi Budaya melalui reinterpretasi terhadap	Metode penyusunan <i>Treatment</i> berbasis kebudayaan.	Metode SPDSR (<i>Survey, Plan, Do, See, Report</i>) dalam Manajemen Proyek.

	"Epos Panji" yang disesuaikan dengan dunia anak-anak.		
6. Persamaan	Persamaan jurnal 1 dengan karya yang akan dibuat adalah kedua karya bertujuan untuk menanamkan suatu budaya beserta nilai-nilainya sehingga dapat menjadi sesuatu yang berkesan dan tidak terlupakan dalam benak anak-anak.	Persamaan jurnal 2 dengan karya yang akan dibuat adalah kedua karya menggunakan seni pertunjukan teater sebagai media edukasi yang menghibur bagi anak-anak.	Persamaan jurnal 3 dengan karya yang akan dibuat adalah kedua karya melibatkan anak-anak untuk mendalami peran sebagai media edukasi mitigasi bencana.
7. Perbedaan	Perbedaan jurnal 1 dengan karya yang akan dibuat adalah karya jurnal 1 bertujuan untuk menanamkan budaya yang bersifat turun temurun, yaitu budaya Panji, sedangkan karya yang akan dibuat bertujuan untuk memperkenalkan sekaligus menanamkan budaya baru, yaitu mitigasi bencana.	Perbedaan jurnal 2 dengan karya yang akan dibuat adalah karya jurnal 2 dieksekusi dalam bentuk teater objek yang memanfaatkan benda-benda kearifan lokal sedangkan karya yang akan dibuat dieksekusi dalam bentuk teater dramatik yang berfokus pada elemen sandiwara sang aktor.	Perbedaan jurnal 3 dengan karya yang akan dibuat adalah karya jurnal 3 memberikan peran bagi anak-anak tanpa <i>storyline</i> yang spesifik dan menggunakan metode SPDSR sedangkan karya yang akan dibuat bersifat lebih terstruktur dan menggunakan model <i>event planning</i> Dowson, Albert, dan Lomax.
8. Hasil Karya	Berdasarkan seluruh proses penyusunan dan perancangan	Teater Objek <i>Himba</i> telah berhasil menyampaikan aspek-aspek	Anak-anak yang terlibat dalam kegiatan berpartisipasi aktif dan

pertunjukan teater, diberikan nilai edukatif secara luas yang memberikan respon positif akan akhir 5 dari 5 untuk hasilnya oleh mencakup nilai spiritual, moral, bermain peran. Masyarakat dapat para ahli. Karya ini dinyatakan etika, emosional, dan estetika. merasakan dampak positif dan *valid* dan layak untuk disaksikan *Himba* berkontribusi penting anak-anak mampu memahami anak-anak serta memiliki tingkat terhadap perkembangan karakter langkah-langkah mitigasi bencana orisinalitas, kebaruan dan anak-anak dengan memberikan dengan baik. ketetapan karya yang tinggi. gambaran holistik mengenai dunia dan kehidupan secara menyenangkan.



Persamaan antara referensi karya pertama dengan karya yang akan dibuat adalah kedua karya bertujuan untuk menanamkan suatu budaya beserta nilai-nilainya sehingga dapat menjadi sesuatu yang berkesan dan tidak terlupakan dalam benak anak-anak. Perbedaan antara referensi karya pertama dengan karya yang akan dibuat adalah referensi karya pertama bertujuan untuk menanamkan budaya yang bersifat turun temurun, yaitu budaya Panji, sedangkan karya yang akan dibuat bertujuan untuk memperkenalkan sekaligus menanamkan budaya baru, yaitu mitigasi bencana.

Referensi karya kedua berjudul “Penciptaan Karya Seni Pertunjukan Teater Objek Ramah Anak Sebagai Media Edukasi oleh Komunitas Borneo Art Play di Kota Palangka Raya” ditulis oleh Mishelly Henitha, Yuliati Eka Asi, Marrisa Aulia, dan Mayangsari pada tahun 2024. Keempatnya merupakan mahasiswa dari Universitas Palangka Raya dan karya tersebut diterbitkan melalui Jurnal Tambuleng. Karya tersebut bertujuan untuk menyajikan pertunjukan teater dengan nilai edukasi dan hiburan yang tinggi bagi anak-anak di Palangka Raya.

Persamaan antara referensi karya kedua dengan karya yang akan dibuat adalah kedua karya menggunakan seni pertunjukan teater sebagai media edukasi yang menghibur bagi anak-anak. Perbedaan antara referensi karya kedua dengan karya yang akan dibuat adalah referensi karya kedua dieksekusi dalam bentuk teater objek yang memanfaatkan benda-benda kearifan lokal sedangkan karya yang akan dibuat berbentuk teater dramatik yang berfokus pada elemen sandiwara sang aktor.

Referensi karya ketiga berjudul “Pelatihan Mitigasi Bencana melalui Metode Bermain Peran pada Sanggar Seni Sastra Bulava Sindue di Kecamatan Sindue” ditulis oleh Juniati, Ulfa, Hasnur Ruslan, dan Nirmayanti pada tahun 2024. Ketiganya merupakan mahasiswa dari Universitas Tadulako dan karya tersebut diterbitkan melalui Jurnal Ilmiah Pengabdian Masyarakat.

Persamaan antara referensi karya ketiga dengan karya yang akan dibuat adalah kedua karya melibatkan anak-anak untuk mendalami peran sebagai media edukasi mitigasi bencana. Perbedaan antara referensi karya ketiga dengan karya yang akan dibuat adalah referensi karya ketiga memberikan peran bagi anak-anak tanpa storyline yang spesifik dan menggunakan metode SPDSR (Survey, Plan, Do,

See, Report) dalam metode perancangan proyek sedangkan karya yang akan dibuat bersifat lebih terstruktur dan menggunakan model event planning Dowson, Albert, dan Lomax (2022).

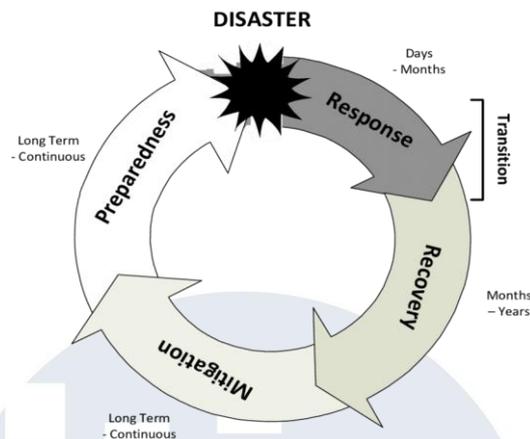
2.2 Landasan Konsep

Landasan konsep adalah kumpulan prinsip dan definisi dasar yang membentuk pemahaman demi perancangan dan pembuatan suatu karya. Landasan membangun sebuah kerangka konseptual untuk memastikan bahwa perancangan karya memiliki konteks yang jelas dan terstruktur. Selain itu, landasan konsep perlu dikaitkan dengan aspek komunikasi melalui konsep yang relevan di bidang ilmu komunikasi.

2.2.1 Komunikasi Kebencanaan

Komunikasi kebencanaan merupakan proses penyampaian informasi yang berhubungan dengan bencana, mulai dari prabencana hingga pascabencana (Andung, 2023). Menurut Suko Prayitno Adi dalam bukunya *Komunikasi dalam Mitigasi Bencana Gempa Bumi dan Tsunami* (2023), komunikasi kebencanaan meliputi informasi seputar mitigasi bencana secara luas seperti kesiapsiagaan bencana, respon saat terjadi bencana, hingga proses pemulihan setelah terjadi bencana. Dikutip dari buku *Aksi dan Reaksi Penanggulangan Bencana* (2024) oleh Kusuma, komunikasi bencana bertujuan untuk memastikan keberhasilan suatu upaya manajemen bencana sehingga dapat mengurangi jumlah korban bencana yang terluka, hilang, atau bahkan tewas.

Dalam upaya manajemen bencana, terdapat dua macam komunikasi yang perlu dipahami, yaitu komunikasi risiko (*risk communication*) dan komunikasi krisis (*crisis communication*) menurut Dufty. Komunikasi risiko berfungsi untuk memaparkan konsekuensi dan dampak yang dapat terjadi akibat suatu bencana demi mencegah suatu bencana. Di lain sisi, komunikasi krisis berfungsi untuk mengurangi kekacauan dan memastikan informasi yang beredar di masyarakat bersifat akurat dan terpercaya ketika suatu bencana sedang atau telah terjadi.



Gambar 2.1 *Disaster Management Cycle*

Sumber: Haddow & Bullock (2004)

Demi melakukan penanganan yang tepat, Haddow dan Bullock (2004) mencetuskan suatu siklus manajemen bencana yang terdiri dari tahap mitigasi (*mitigation*), persiapan (*preparedness*), respon (*response*), dan pemulihan (*recovery*). Berikut merupakan penjelasan mengenai masing-masing tahap manajemen bencana,

1. *Mitigation*

Tahap mitigasi merupakan segala upaya yang dilakukan untuk mengurangi tingkat kerusakan suatu bencana, mulai dari jiwa hingga bangunan. Tindakan yang pada umumnya dilakukan pada tahap mitigasi berupa konstruksi struktur bangunan yang tahan bencana, edukasi mengenai rambu-rambu komunikasi bencana, hingga pembuatan tanda titik kumpul, dan lain sebagainya.

2. *Preparedness*

Tahap persiapan merupakan segala upaya yang dilakukan untuk membekali, baik petugas siaga bencana maupun masyarakat, mengenai respon yang tepat ketika suatu bencana terjadi. Tindakan yang pada umumnya dilakukan pada tahap persiapan berupa simulasi bencana, pembekalan mengenai barang-barang yang diperlukan dan tidak diperlukan saat bencana, pelatihan fisik seperti *tracking* dan olahraga untuk meningkatkan kebugaran dan stamina tubuh, perencanaan tanggap darurat, dan lain sebagainya.

3. Response

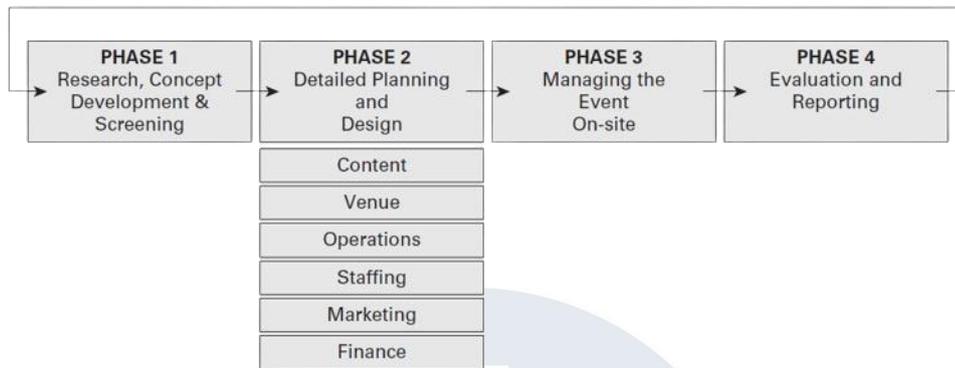
Tahap respon merupakan segala upaya yang dilakukan untuk menanggapi bencana yang sedang terjadi. Tujuan tahap respon adalah untuk menyelamatkan masyarakat, menekan jumlah korban sebisa mungkin, dan menghindari kejatuhan ekonomi. Tindakan yang pada umumnya dilakukan pada tahap respon berupa peringatan dini, koordinasi evakuasi, membuka kemah pengungsian, pencarian penyintas, dan lain sebagainya.

4. Recovery

Tahap pemulihan merupakan segala upaya yang dilakukan setelah suatu bencana berhenti terjadi. Tujuan tahap pemulihan adalah untuk melakukan stabilisasi terhadap aspek fisik, mental, sosial, dan ekonomi yang telah rusak akibat bencana. Tindakan yang pada umumnya dilakukan pada tahap pemulihan berupa pembersihan reruntuhan, rekonstruksi fasilitas umum, penyaluran logistik seperti pakaian dan makanan kepada pengungsi, penyediaan fasilitas kesehatan darurat, dan lain sebagainya.

2.2.2 Manajemen Event

Noor (2017) mendefinisikan *event* atau acara sebagai suatu kegiatan yang diselenggarakan pada periode tertentu untuk merayakan atau memperingati peristiwa-peristiwa penting dalam kehidupan manusia yang berkaitan dengan agama, budaya, adat, dan tradisi yang melibatkan masyarakat di wilayah tertentu. Menurut Goldblatt (2014:12), manajemen event digambarkan sebagai kegiatan profesional yang mengumpulkan dan mempertemukan sekumpulan orang untuk tujuan merayakan, mendidik, memasarkan, dan reuni dimana di dalamnya terdapat tanggung jawab untuk melakukan penelitian, pembuatan desain kegiatan, perencanaan, koordinasi, serta pengawasan untuk merealisasikannya.



Gambar 2.2 Model *Event Planning* Dowson, Albert, dan Lomax
 Sumber: *Event Planning and Management Principles, Planning, and Practice* (2022)

Terdapat berbagai teori dan manajemen event, tetapi karya ini akan menggunakan model *event planning* menurut Dowson, Albert, dan Lomax (2022). Dalam model tersebut terdapat empat fase yang wajib dilaksanakan untuk merealisasikan suatu event. Berikut merupakan penjelasan mengenai masing-masing fase perencanaan,

1. *Research, Concept Development, and Screening*

Melakukan riset, pengembangan konsep, dan pemeriksaan berada di fase awal dari manajemen event. Fase ini memberikan fondasi yang kuat bagi event yang akan diselenggarakan. Pada fase ini, sang perancang harus mengawali perancangan dengan mengidentifikasi tujuan dan nilai-nilai dari acara yang akan dilaksanakan.

Selain itu, sang perancang harus menggali informasi mendalam dan menyeluruh mengenai lokasi acara, latar belakang audiens, *benchmarking* dengan acara serupa yang pernah diadakan, dan segala logistik yang akan diperlukan. Dalam fase pertama, sang perancang dapat melakukan identifikasi menggunakan metode objektif SMART (*specific, measurable, agreed, realistic, time-bound*) untuk menentukan konsep dan kegiatan yang akan dilaksanakan dalam acara tersebut. Tahapan pada fase pertama adalah:

- a. *Stakeholder Mapping***
- b. *Preparing the Proposal***
- c. *Screening and Feasibility***

2. *Designed and Detailed Planning*

Perancangan desain dan detail menyediakan kesempatan bagi perancang untuk memperjelas struktur acara. Fase ini digunakan untuk melakukan elaborasi dan menyelusuri setiap detail yang akan dieksekusi demi mempersempit ruang untuk error terjadi dalam acara yang dirancang.

Pada fase ini, pencarian *supplier* dan vendor logistik mulai dilaksanakan. Pembuatan perizinan pelaksanaan acara juga dilakukan dalam fase ini. Informasi mengenai riwayat acara dan mitra-mitra harus digali untuk mencapai hasil yang optimal. Segala bentuk dokumentasi, laporan, dan catatan mengenai *progress* perancangan wajib disimpan dengan baik untuk menjalani proses *monitoring* yang maksimal. Selain itu, *backup plan* juga perlu dirancang guna mengantisipasi hal-hal yang berada di luar kendali perancang, seperti bencana, cuaca yang tidak mendukung, atau hal-hal serupa lainnya. Tahapan pada fase kedua adalah:

a. *Planning the Program*

Tahap yang mencakup berbagai *detail* acara, mulai dari bentuknya, lokasi, waktu, durasi, hingga tujuan acara tersebut dilaksanakan.

b. *Selecting the Location or Venue*

Tahap yang menentukan tempat atau lokasi pelaksanaan acara yang telah dipertimbangkan berdasarkan akses, kapasitas maksimum, dan kenyamanan audiens.

c. *Planning the Site Layout*

Tahap yang mencakup penataan penggunaan ruang dari lokasi yang telah ditentukan, mulai dari penataan alur keluar dan masuk audiens, peralatan, hingga penempatan duduk audiens.

d. *Event Production and Operational Planning*

Tahap yang mencakup berbagai unsur teknis dalam suatu acara.

e. *Recruiting the Event Team*

Tahap yang menentukan *plotting* dari masing-masing sumber daya manusia yang akan terlibat selama keberlangsungan acara.

f. Event Marketing

Tahap yang mencakup segala keperluan pemasaran acara, mulai dari pemasaran tahap *pre-event* hingga *post-event*, baik secara *online* maupun *offline*.

g. Financial Planning

Tahap yang menentukan anggaran untuk setiap kebutuhan acara.

h. Sourcing Suppliers and Contractors

Tahap yang menentukan pihak mana saja yang dapat bekerja sama dengan acara untuk memenuhi kebutuhan acara secara logistik.

3. Managing the Event On-Site

Fase ini dikenal juga dengan sebutan *event delivery* dimana akhirnya seluruh persiapan dan perencanaan sudah matang dan siap untuk dieksekusi. Pengecekan terakhir wajib dilakukan untuk mencari hal-hal yang sekiranya tertinggal atau kurang. Ketika suatu acara hendak berlangsung, terdapat tiga divisi yang akan bertugas, yaitu *loading in*, *event going live*, dan *loading out*. Tahap *loading in* dan *loading out* dieksekusi oleh divisi logistik sedangkan *event going live* diatur oleh divisi acara.

Jika fase kedua dijalankan dengan baik, hal-hal di luar kendali dan ekspektasi tidak akan menimbulkan dampak negatif yang tinggi. Hal paling penting yang perlu dimiliki adalah koordinasi yang efektif. Kemampuan berkomunikasi secara efektif juga diperlukan guna berkoordinasi dengan maksimal. Sang perancang acara juga harus ingat mengenai seluruh rangkaian dari awal hingga akhir acara serta apa saja yang diperlukan pada setiap rangkaiannya. Maka dari itu, sang perancang wajib memiliki dan membawa kertas yang berisi seluruh rincian acara.

4. Evaluation and Reporting

Setelah seluruh fase dan acara selesai terlaksana, sang perancang wajib melaporkan hasil dari acara yang diselenggarakannya. Fase ini bertujuan untuk mengukur dampak acara, tingkat keberhasilan acara, dan menemukan kendala dalam acara.

Laporan acara berfungsi untuk meningkatkan kualitas acara selanjutnya. Dengan melakukan identifikasi terhadap kekurangan acara sebelumnya, perancang selanjutnya dapat menemukan *best practice* untuk mengatasi kekurangan tersebut.

2.2.3 Drama

Albert Bandura dalam bukunya *Social Learning Theory* (1977) melaksanakan sebuah eksperimen bernama *Bobo Doll*. Melalui eksperimen tersebut, Bandura menyatakan bahwa anak-anak belajar melalui observasi dan imitasi berdasarkan apa yang dilihat, didengar, dan dirasakan di lingkungan sekitarnya. Bersamaan dengan hal tersebut, Maria Montessori (1949) menyatakan bahwa seorang anak memiliki pikiran penyerap (*absorbent mind*) secara alami dan menirukan hal-hal yang terjadi di sekitarnya. Menggunakan konsep *Zone of Proximal Development*, Lev Vygotsky dalam buku *Mind in Society* (1978) memaparkan bahwa seorang anak mempelajari nilai-nilai moral dan sosial dari film serta karakter-karakternya. Seluruh hal ini menunjukkan kebutuhan untuk menggunakan karakter sebagai salah satu aspek edukasi.

Secara etimologis, istilah ‘drama’ berasal dari bahasa Yunano Kuno ‘*drau*’ dengan makna aksi atau melakukan sesuatu yang kemudian berkembang dalam bahasa Perancis ‘*drame*’ yang berarti lakon serius. Maka dari itu, drama dapat didefinisikan sebagai suatu aksi yang dikembangkan dan digarap melalui proses yang serius dan mendalam (Endraswara, 2011). Selain itu, Endraswara (2011) juga menyebutkan bahwa drama merupakan karya sastra dialogis yang hadir atas dasar imajinasi dan tafsiran atas kehidupan yang dimiliki setiap individu. Dalam budaya Jawa, teater seringkali disebut sebagai sandiwara. Kata ‘sandi’ berarti rahasia, ‘warah’ berarti ajaran. Jika digabungkan, sandiwara bermakna sebagai suatu drama yang memiliki ajaran tersamar mengenai kehidupan. Secara keseluruhan, teater merupakan sebuah kisah kehidupan yang diceritakan melalui gerakan dan kata-kata dan dipertunjukkan di sebuah panggung.

Moody (Endraswara, 2011:290) menunjukkan empat kontribusi drama dalam dunia pendidikan, yaitu menunjang keterampilan berbahasa, meningkatkan pengetahuan dalam berbagai bidang, mengembangkan cipta,

karsa, dan rasa, serta mengembangkan pembentukan watak. Terdapat berbagai jenis teater berdasarkan sarana pementasannya, seperti drama panggung, drama radio, drama televisi, drama film, drama wayang, dan drama boneka (Rahmayantis, Waryanti, & Puspitoningrum, 2022).

2.2.4 Teater

Teater merupakan kesenian yang pertama kali diciptakan pada masa Yunani Klasik (500 SM). Pada awalnya, pertunjukan teater diperankan oleh pendeta di atas altar untuk melakukan ritual persembahan kurban kepada dewa. Namun, bentuk teater berubah pada masa Athena dimana kurban digantikan oleh peran antagonis yang dihukum di hadapan dewa. Secara etimologis, kata 'teater' berasal dari bahasa Inggris 'theatre' yang diserap dari bahasa Perancis 'theatre' dan bahasa Yunani 'theatron' yang memiliki makna panggung. Dari seluruh bentuk kesenian, seni teater dapat dikatakan sebagai bentuk kesenian terlengkap karena mengandung seni musik, tari, rupa, sandiwara, dan bahkan bela diri di dalamnya.

Mansurdin dalam bukunya *Pembudayaan Literasi Seni di SD* (2020) menyatakan bahwa teater memiliki empat fungsi, yaitu sebagai sarana upacara, media ekspresi, hiburan, dan media pendidikan. Namun, seluruh teater memiliki tujuan yang sama, yaitu untuk dipentaskan. Teater disebut sebagai karya seni yang lengkap karena selain berperan, terdapat pula aneka seni lainnya seperti tari, musik, dan sastra. Maka dari itu, aspek pementasan perlu diperhatikan dengan baik agar pesan yang terkandung dalam teater dapat tersampaikan dengan baik. Menurut Tim Matrix Media Literata (2014), terdapat dua jenis unsur dalam tata pentas, yaitu unsur internal atau pokok dan unsur eksternal atau pendukung. Seluruh unsur tersebut harus dipersiapkan dengan baik untuk memberikan pementasan yang maksimal. Berikut merupakan penjelasan lebih rinci mengenai setiap unsur tata pentas,

1. Naskah

Naskah merupakan aspek terutama dalam sebuah teater sebab naskah dijadikan sebagai acuan tata pentas. Unsur-unsur lain dalam teater dapat dirancang dengan mudah apabila naskah dirancang dengan sedemikian

rincinya. Naskah merupakan kesatuan teks yang membuat kisah. Naskah dibagi menjadi dua, yaitu *part text* berupa garis besar cerita dan *full text* berupa dialog, tokoh, iringan, dan sebagainya (Endraswara, 2011:37). Terdapat pula beragam jenis naskah drama berdasarkan penyajian lakonnya, seperti tragedi, komedi, tragedi komedi, opera, melodrama, farce, tablo, dan sendratari (Rahmayantis, Waryanti, & Puspitoningrum, 2022).

2. Pemain

Pemain adalah orang-orang yang akan memerankan tokoh dalam teater. Peran yang dapat diberikan kepada para pemain adalah protagonis, antagonis, tritagonis, foil; peran utama, pendukung, figuran, dan lainnya. Seluruh pemain harus melalui proses *casting* atau pemilihan pemain. *Casting* merupakan tugas seorang sutradara. Pemain dipilih berdasarkan tujuh kriteria, yaitu bentuk fisik, usia, pancaindra, kecerdasan dan kemampuan improvisasi, perasaan, volume suara, dan niat pemain. (Endraswara, 2011)

3. Sutradara

Seorang sutradara bertanggung jawab atas keseluruhan pementasan teater. Tanggung jawab tersebut meliputi sembilan hal menurut Endraswara (2011), yaitu mengkoordinasikan segala persiapan pementasan, menciptakan ritme permainan drama, memberikan *plotting* kepada setiap pemain, memimpin latihan, menyiapkan perubahan naskah, memberikan evaluasi pertunjukan secara menyeluruh, melatih *acting* para pemain, mempertimbangkan kualitas naskah secara artistik dan teknis, serta memberikan usulan akan tata pentas.

4. Tata Panggung

Panggung merupakan tempat dimana pementasan dilaksanakan. Penataan panggung berfungsi sebagai arahan tempat pemain untuk tampil (*blocking*), penempatan aspek visual seperti dekorasi, dan waktu penggunaan properti oleh para pemain untuk memperjelas cerita yang ingin disampaikan.

5. Tata Cahaya

Penataan cahaya membantu dalam memperjelas penampilan sang pemain, memberikan keterangan latar, dan membantu audiens untuk merasakan emosi tertentu.

6. Tata Suara

Penataan suara berfungsi untuk mengubah suasana berdasarkan adegan-adegan tertentu, memberikan keterangan latar, dan membantu audiens untuk merasakan emosi tertentu.

7. Tata Rias dan Busana

Penataan riasan dan busana digunakan untuk memperjelas dan memberikan keterangan yang sesuai dengan karakter pemain. Selain itu, tata rias dan busana yang dilakukan secara maksimal dapat menjadi daya tarik utama dari sebuah teater.

Walaupun terdapat persamaan antara istilah drama, sandiwara, dan teater, terdapat perbedaan yang pasti. Seperti yang telah disebutkan oleh Endraswara, drama merupakan tafsiran individu mengenai kehidupan berupa sebuah karya sastra dialogis. Di lain sisi, teater merupakan sebuah karya seni gabungan yang mencakup seni musik, tari, rupa, sandiwara, hingga bela diri dan ditujukan untuk dipentaskan di atas panggung. Berdasarkan penjelasan tersebut, drama merupakan salah satu bagian dari seni teater sehingga penyebutan 'teater' sendiri telah mencakup aspek drama dan pementasan itu sendiri.

