



KONVENSI TEATER PANGGUNG DALAM PEMENTASAN TEATER VIRTUAL *SITI SEROJA* OLEH TEATER KOMA

Surya Farid Sathotho
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

suryafarid@isi.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan bahwa pertunjukan virtual *Siti Seroja* oleh Teater Koma merupakan pertunjukan teater. Pertunjukan virtual menjadi pilihan Teater Koma untuk tetap berkarya selama masa pandemi Covid-19. Sebagai sebuah pertunjukan yang menggunakan media daring, *Siti Seroja* mengalami berbagai penyesuaian agar selaras dengan media yang digunakan. Penggunaan kamera menjadi hal yang tidak bisa dihindarkan dalam sebuah pementasan virtual. Dengan kajian dramaturgi akan diteliti apakah pementasan virtual *Siti Seroja* tetaplah sebuah pementasan teater dan bukan film. Konvensi pemanggungan realisme dipergunakan untuk melihat lebih lanjut idiom-idiom panggung dalam pementasan dimaksud. Pemahaman tentang hal-hal yang bersifat teknis dalam sebuah pertunjukan teater juga dipergunakan sebagai pertimbangan. Hal tersebut diantaranya adalah pola pemeranan, pengadeganan, tata pentas, tata busana, tata rias maupun tata cahaya. Unsur-unsur tersebut perlu dicermati untuk memperlihatkan perbedaannya dengan film. Pementasan virtual *Siti Seroja* digunakan sebagai sampel penelitian dengan metode *purposive sampling*. Hal tersebut dilakukan dengan pertimbangan bahwa sebagai sebuah pertunjukan virtual yang produksi oleh Teater Koma, dapat mewakili berbagai jenis pertunjukan teater secara daring yang marak selama masa Pandemi Covid-19. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa tekstur pementasan *Siti Seroja* memiliki kecenderungan sebagaimana sebuah pementasan teater di atas panggung. *Mood*, dialog dan spektakel terbangun dengan idiom-idiom panggung. Gaya berperan, tata panggung dan tata cahaya menunjukkan konsep pertunjukan di atas panggung. Penggunaan kamera sebagai media perantara tidak dimaksudkan untuk menghilangkan citra panggung

Key word: virtual, Siti Seroja, Teater Koma, covid-19, dramaturgi

ABSTRACT

This research aims to prove that the virtual performance of Siti Seroja by Teater Koma is a theatrical performance. Virtual performances are the choice of Teater Koma to keep working during the Covid-19 pandemic. As a performance using online media, Siti Seroja undergoes various adjustments in accordance to the media. The use of cameras becomes inevitable in a virtual staging. Dramaturgy approach is to examine whether the virtual performance of Siti Seroja is still a theatrical performance and not a film. The convention on the realism is to look further look at the idioms in its staging. An understanding of technical matters in a theater performance is part of consideration. These include the pattern of acting, stage, costume, makeup and lighting. These elements need to be observed to show the difference with the film. Siti Seroja's virtual staging is used as a research sample with purposive sampling method. This is done with the consideration that as a virtual performance produced by Teater Koma, it can represent various types of online theater performances that are rife during the Covid-19 Pandemic. The results showed that the texture of Siti Seroja's performance had a tendency to be like a theater performance on stage. Mood, dialogue and spectacle are carried out by stage idioms. The style of acting, the stage layout and the lighting; reveal the concept of the stage performance. The use of cameras as an intermediary medium is not intended to eliminate stage imagery.

Key words: virtual, Siti Seroja, Teater Koma, dramaturgy



PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 memunculkan banyak inovasi baru dalam berbagai bidang. Tidak terkecuali dalam bidang seni pertunjukan. Pertunjukan teater yang terbiasa tampil langsung di depan khalayak penonton harus menyesuaikan diri dengan keadaan terkini. Penggunaan teknologi virtual (Giannachi, 2004, hal. 9) merupakan suatu keniscayaan dalam kondisi pandemi covid-19. Teater Koma yang aktif melakukan pertunjukan selama lebih dari empat puluh tahun tidak ketinggalan untuk melakukan inovasi dengan melakukan produksi pertunjukan virtual. Masih dalam rangka ulang tahun ke 44, kanal resmi Teater Koma menayangkan beberapa karya dengan tajuk TeaterKomaPentasDiSanggar (Riantiarno, 2021).

Dengan tajuk TeaterKomaPentasDiSanggar, tayangan tidak lagi dimaksudkan sebagai bentuk dokumentasi melainkan murni sebagai bentuk pertunjukan virtual. Pertimbangan artistik dan teknis yang berkaitan dengan konsep pertunjukan virtual dipersiapkan dengan sebaik-baiknya. Penggunaan dan penempatan beberapa kamera diperhitungkan secara cermat sebagaimana pembuatan film (Savini et al., 2020, hal. 93). Tidak lagi dipergunakan tirai untuk menutup panggung saat terjadi pergantian adegan (Carlson & Shafar, 1990, hal. 330). Tercatat ada enam belas pertunjukan virtual yang ada di *play list* kanal Youtube Teater Koma. Empat diantaranya bertajuk Perempuan Berkarya. Salah satu dari empat karya tersebut berjudul *Siti Seroja* (Mona, 2021). Pertunjukan yang berdurasi lebih kurang 30 menit ini merupakan karya Nano Riantiarno dan disutradarai oleh Rita Matu Mona. Terdapat tiga pemeran dalam pertunjukan ini, yaitu *Siti Seroja* yang diperankan oleh Sekar Dewantari, Pargimin oleh Zulfi Ramdoni dan Padjio oleh Suntea Sisca.

Siti Seroja ini dipilih menjadi sampel penelitian karena dinilai mewakili bentuk ideal pertunjukan virtual oleh Teater Koma. Lakon yang berlatar tahun 70an ini berkisah tentang mimpi seorang perempuan untuk menjadi bintang film. *Siti Seroja* atau Oja (Sekar Dewantari) adalah seorang ibu rumah tangga yang merupakan istri dari seorang juru tulis bernama Pargimin (Zulfi Ramdoni). Oja memiliki hobi membaca novel yang dibeli dari menyisihkan uang belanja. Kegemarannya membaca novel membuat Oja bermimpi menjadi bintang film untuk memerankan cerita yang terdapat di novel. Mimpi Oja didukung oleh Padjio (Suntea Sisca), seorang pemimpi yang tidak memiliki pekerjaan jelas. Konflik terjadi ketika Oja ternyata hanya dibuai janji-janji kosong Padjio.

Dalam konteks pertunjukan virtual, pola adegan, pemeranan maupun tata artistik (busana, rias dan cahaya) dalam *Siti Seroja* memperlihatkan persamaan dengan pementasan di atas panggung konvensional (Simpson, 2021). Hal tersebut salah satunya tampak dalam pola penataan panggung yang mempertimbangkan hukum dinding ke empat (Bowskill, 1973; Kernodle et al., 1988). Secara singkat, pementasan *Siti Seroja* oleh Teater Koma ini menarik untuk diteliti karena memperlihatkan bagaimana sebenarnya konvensi teater panggung mewujud dalam pertunjukan teater virtual. Konvensi tersebut mengikat *mise en scène* pertunjukan teater virtual sebagaimana *mise en scène* pertunjukan teater di atas panggung (Savini et al., 2020).



METODE PENELITIAN

Pertunjukan virtual *Siti Seroja* oleh Teater Koma tercatat tayang pertama kali pada 8 Desember 2021. Sampai saat penelitian ini diajukan, tidak didapati penelitian terdahulu tentang pertunjukan virtual *Siti Seroja* oleh Teater Koma. Hal ini dapat dimaklumi karena pertunjukan ini relatif baru sehingga kebaruan penelitian ini tidak diragukan.

Meski demikian, beberapa penelitian terkini telah membicarakan pementasan teater secara virtual. *Live and Life in Virtual Theatre: Adapting traditional theatre processes to engage creatives in digital immersive technologies* (Simpson, 2021) melakukan penelitian tentang bagaimana penyesuaian dalam proses teater panggung ke dalam teater virtual. Penelitian ini menekankan penyesuaian yang harus dilakukan oleh aktor ketika beralih pada pertunjukan virtual. *Presence in virtual theater* (Reeve, 2000) membahas proses pelatihan yang dilakukan oleh para pelaku teater secara virtual. Penelitian ini membahas bagaimana konsep virtual tidak hanya diterapkan dalam pertunjukan teater, tetapi juga dalam metode pelatihannya

Kedua tulisan membahas tentang teater virtual tetapi tidak berkaitan langsung dengan pertunjukan secara virtual. Oleh karena itu, penelitian tentang pertunjukan teater virtual masih sangat relevan untuk dilakukan, terutama penelitian terhadap pertunjukan *Siti Seroja* oleh Teater Koma belum pernah dilakukan.

Pergelaran teater secara langsung memiliki konvensi yang harus dipatuhi (Novianto, 2019, hal. 191–202; Simpson, 2021, hal. 110). Secara konvensional, pertunjukan teater terjadi dan menempati ruang di gedung teater. Pertunjukan teater selalu membutuhkan panggung (Carlson & Shafar, 1990) Pertunjukan virtual merupakan salah satu inovasi yang semakin mengemuka saat pandemi Covid-19 melanda. Ketidakmungkinan orang untuk saling berinteraksi secara langsung menyebabkan perkembangan konsep virtual dalam seni pertunjukan menjadi sesuatu yang harus dilakukan. Mengacu pada pendapat Giannachi, realitas virtual telah didefinisikan sebagai merujuk pada teknologi atau lingkungan yang memberikan isyarat realistis untuk beberapa atau semua indra, cukup untuk menimbulkan peserta penanggungan ketidakpercayaan (Giannachi, 2004, hal. 9).

Pernyataan ini bermakna bahwa ada sejenis teknologi yang memungkinkan seseorang atau sekelompok orang untuk merasakan sesuatu seolah-olah ada di hadapan mereka. Dalam konteks pertunjukan virtual, maka teknologi dimaksud mampu membawa sensasi seolah-olah pertunjukan terjadi di depan mata mereka secara langsung. Sebuah pertunjukan virtual perlu melakukan beberapa penyesuaian secara teknis agar sensasi yang dirasakan saat melihat pertunjukan virtual sama atau paling tidak menyerupai sensasi saat melihat pertunjukan secara langsung.

Teater multimedia pada dasarnya adalah bentuk seni hibrida yang mencakup teater, film, pertunjukan langsung, realitas virtual yang dihasilkan komputer, teknologi komunikasi, dan sebagainya (Woycicki, 2014, hal. 1). Teater virtual atau teater multimedia memiliki bentuk umum yang menurut Chapple dan Kattenbelt berupa penggabungan teknologi digital ke dalam praktik teater, dan kehadiran media lain dalam produksi teater (Chapple & Kattenbelt, 2006, hal. 11). Medium utama dalam mengalihkan pertunjukan langsung ke dunia virtual adalah kamera. Kamera menjadi wakil mata penonton tanpa harus membuat pertunjukan di atas panggung menjadi film. Pemahaman konsep pementasan di atas panggung maupun secara virtual dapat dijumpai dengan konsep *mise en scène*



(Prastita, 2008) yang secara harfiah berarti meletakkan dalam tempatnya. *Mise en scène* dari segi teater maupun film adalah ungkapan yang digunakan untuk menggambarkan seluruh aspek visual yang ada pada saat memproduksi film atau pertunjukan teater. Seperti *setting*, properti, aktor, kostum yang digunakan, *lighting*, dan lain-lain.

Pada penelitian Konvensi Teater Panggung dalam Pementasan Virtual *Siti Seroja* oleh Teater Koma, metode penelitian kualitatif dipergunakan karena mampu menggambarkan, menjelaskan dan membangun hubungan dari berbagai kategori data yang ada. Data dimaksud berkaitan dengan Pementasan Virtual *Siti Seroja* oleh Teater Koma yang diasumsikan sebagai sebuah pementasan dengan gaya realisme. Dengan demikian metode ini mampu menjelaskan konteks dari suatu gejala. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Bogdan & Taylor bahwa penelitian kualitatif merupakan prosedur untuk memproduksi data deskriptif (Bogdan & Taylor, 1993). Analisis data kualitatif tidak hanya menekankan pada analisis berdasar pada hubungan statistik pada berbagai variabel (Dobscha & Alasuutari, 1997). Suwardi Endraswara juga menyatakan bahwa metode penelitian kualitatif memiliki beberapa keunggulan, yaitu: penyesuaian metode kualitatif lebih mudah apabila berhadapan dengan kenyataan peneliti, menyajikan secara langsung hakikat hubungan antara peneliti dan responden, serta lebih peka dan dapat menyesuaikan diri dengan banyak penajaman pengaruh bersama dan terhadap pola-pola nilai yang dihadapi (Endraswara, 2006).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tata Artistik Teater dalam Pertunjukan Virtual *Siti Seroja* oleh Teater Koma

Aspek Tata panggung dalam pertunjukan virtual *Siti Seroja* oleh teater Koma mengikuti kaidah tata panggung teater. Hal tersebut terlihat pada penataan *setting* yang mempertimbangkan hukum dinding ke empat dalam pertunjukan teater (Suhanjoyo, 2018, hal. 313). Penempatan kursi yang menyerong serta membentuk segitiga membuktikan bahwa penataannya memperhitungkan letak penonton. Dengan hanya meletakkan tiga kursi yang membentuk segitiga, maka diasumsikan penonton menghadap kursi ke dua. Demikian juga letak televisi yang menyerong ke arah penonton. Hal tersebut juga berdasar pada posisi penonton agar bisa melihat layar televisi. Meskipun hal tersebut tidak ideal bagi pandangan pemain yang duduk di kursi sembari melihat siaran televisi. Posisi kursi, televisi dan perabotan lain tidak ada yang membelakangi penonton. Perhitungan tersebut mempertimbangkan seolah-olah ada dinding ke empat yang dihilangkan (Tagareva, 2018, hal. 146).



Anggapan adanya dinding ke empat ini tidak hanya mempengaruhi penataan *setting*, tetapi juga berpengaruh terhadap semua aspek pertunjukan. Termasuk di dalamnya pola *acting*, *blocking*, proyeksi suara, maupun *movement* pemain. Hal tersebut terjadi karena hal tersebut harus memperhitungkan posisi penonton (Conventions, 2015). Pada film hal tersebut tidak menjadi pertimbangan karena kamera dapat berubah sudut pandangnya sesuai pertimbangan artistik sinematografi.



Gambar 1. *Setting panggung Siti Seroja* berupa potongan ruang tamu, dan halaman di samping kiri dan kanan rumah yang secara bersamaan terlihat karena dinding rumah yang sengaja dihilangkan (Sumber: Tangkapan layar pertunjukan virtual *Siti Seroja* oleh Teater Koma)

Setting juga memperlihatkan ruangan yang seolah-olah terpotong pada sisi kiri panggung semakin menegaskan konvensi teater panggung dalam pementasan virtual *Siti Seroja* oleh Teater Koma. Gambar 1 memperlihatkan bahwa potongan bangunan/ruangan dalam adegan *Siti Seroja* sudah mewakili bangunan/ruangan secara keseluruhan. Demikian juga dengan pintu dan jendela yang hanya berupa kerangka (Conventions, 2015). Dalam kaidah pemanggungan, pembuatan set sesuai kehidupan nyata justru akan menyulitkan. Apabila tembok ruang tamu dan pintu serta jendela dibuat secara utuh, akan banyak sekali adegan yang tak terlihat penonton.

Terdapat perbedaan signifikan pada konsep tata cahaya film dan panggung. Tata cahaya film cenderung untuk memberikan kesan serealistik mungkin dengan kehidupan nyata, sementara tata cahaya panggung lebih menekankan pada aspek artistik yang memberi kesan emosi sesuai keinginan sutradara (Shen et al., 2020). Oleh karena itu, penggunaan warna-warna yang kuat lazim digunakan dalam pementasan di atas panggung untuk mencapai efek dimaksudkan (Zezulka, 2019). Hal tersebut karena jarak penonton yang relatif jauh dan tidak ada kemungkinan *zooming* seperti pada film (Wibowo & Sathoto, 2021).

Meskipun pada pertunjukan virtual *Siti Seroja* oleh Teater Koma pada banyak kesempatan menggunakan teknik *panning*, *zoom in* maupun *zoom out* (Prastita, 2008), tetapi tata cahaya yang digunakan adalah tata cahaya panggung. Sekilas terlihat jelas bahwa lampu yang digunakan adalah jenis *Parabolic LED* dengan berbagai warna dan persentase penerangan yang kuat dan disorot langsung ke subjek. Hal ini relatif berbeda dengan teknik sinematografi yang kebanyakan



Gambar 2. Tokoh suami mendapatkan lampu dari sebelah kiri dan kanan serta menampilkan garis bayangan di bawah dagu. Hal tersebut merupakan ciri khas pencahayaan panggung. Demikian juga lampu di sisi kiri memperlihatkan PAR LED dengan cahaya warna-warni yang merupakan jenis pencahayaan panggung. (Sumber: Tangkapan layar pertunjukan virtual *Siti Seroja* oleh Teater Koma)

menggunakan teknik *bouncing* atau dengan *soft reflector*. Pada gambar 2, penggunaan lampu secara menyilang terlihat jelas pada wajah tokoh Pargimin yang meninggalkan bayangan di bawah dagu. Dari bayangan yang muncul terlihat bahwa ada satu lampu utama untuk menerangi dan satu lampu lagi berfungsi sebagai *wash lamp* untuk menghilangkan bayangan hitam. Teknik pencahayaan seperti ini merupakan ciri khas pencahayaan panggung (Zezulka, 2019).

Tekstur Pertunjukan Virtual *Siti Seroja* oleh Teater Koma

Tekstur pertunjukan yang berupa *mood*, dialog dan *spectacle* berhubungan sangat erat dengan tata artistik. Sebagai bagian dari *spectacle*, tata artistik mendukung terwujudnya *mood* sesuai dengan kemauan naskah maupun sutradara. Pada saat yang bersamaan, dialog yang diucapkan para pemain juga memiliki hubungan dialogis dengan *mood* maupun *spectacle* (Novianto, 2019, hal. 199–200; Soemanto, 2002, hal. 43).

Secara bersamaan, hal tersebut juga berpengaruh terhadap pola pemeranan, pengadeganan, *blocking* maupun produksi suara. Pada saat menonton pertunjukan virtual *Siti Seroja*, hal-hal yang telah disebutkan tersebut memberikan citra panggung kepada penontonnya. Gambar 1 dan 2 memperlihatkan *setting* sebagai *spectacle* serta adegan yang menampilkan *mood* tertentu dengan bantuan tata cahaya panggung. Ekspresi wajah dari Pargimin memperlihatkan emosi yang kuat sesuai karakteristik panggung. Pada adegan tersebut, ucapan Pargimin diucapkan bergantian dengan dialog Padjio dan Seroja di latar belakang tanpa menggunakan *teknik dissolve* ataupun *cut to* (Prastita, 2008). Tata cahaya pada saat itu selain sebagai penguat suasana juga sebagai penekanan terhadap area permainan (Zezulka, 2019).

Pola gerakan atau *movement* para pemain selalu mempertimbangkan arah yang diasumsikan sebagai tempat penonton. Meskipun pada beberapa bagian proyeksi pemain dibantu dengan kamera, tetapi tidak mengurangi intensitas emosi mereka dalam berperan. *Gesture* yang dipakai tetaplah *gesture* panggung yang relatif besar. Oleh karena itu, teknik pengambilan gambar paling sering menggunakan teknik *medium shoot* dan *long shoot* untuk menghindari subjek *out of frame*.



SIMPULAN

Pertunjukan Virtual *Siti Seroja* oleh Teater Koma merupakan salah satu bentuk pertunjukan teater. Meski menggunakan media virtual dan kamera dalam prosesnya, tetapi unsur-unsur teater tampak nyata. Penelitian terhadap aspek tata artistik dan tata cahaya memperlihatkan bahwa kaidah yang dipergunakan merujuk pada kaidah pemanggungan. Penataan *setting* yang memperhitungkan hukum dinding ke empat membuktikan *Siti Seroja* adalah pertunjukan teater. Secara bersamaan, bentuk tata artistik tersebut akan mempengaruhi pola akting, adegan, *blocking*, maupun proyeksi suara.

Dalam konteks tata cahaya, dari pola pencahayaan, jenis lampu, warna dan intensitasnya menunjukkan bahwa *Siti Seroja* adalah pertunjukan teater. Berbeda dengan film meski sama-sama menggunakan kamera pada prosesnya, *Siti Seroja* tetap menggunakan konsep pencahayaan teater. Penggunaan jenis lampu, pola lampu dan intensitasnya memperlihatkan hal tersebut. Timbulnya bayangan pada wajah para pemain menjadi hal jamak dalam pertunjukan teater tetapi tidak pada film.

Tekstur pertunjukan memperlihatkan bahwa dialog, *mood* dan *spectacle* muncul bersamaan dan bersifat dialogis dari unsur-unsur pembentuknya. Penggunaan tata artistik dengan kaidah panggung memberi penekanan kepada para pemain untuk berperan sebagaimana layaknya di atas panggung. Meski menggunakan kamera, efek yang ditangkap oleh penonton tetaplah citra panggung.

Data Diri Penulis

Surya Farid Sathotho, M.A.

Dosen Jurusan Teater, Fakultas Seni Pertunjukan ISI Yogyakarta.

Memiliki ketertarikan pada pengkajian seni teater, antropologi teater dan *performance studies*.

DAFTAR PUSTAKA

Bogdan, & Taylor. (1993). *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Alfabeta.

Bowskill, D. (1973). *Acting and Stagecraft : Made Simple*. W.H.Allen & Co. Ltd.

Carlson, M., & Shafar, Y. (1990). *The Play's The Thing, An Introduction To Theatre*. Library of congress.

Chapple, F., & Kattenbelt, C. (2006). *Intermediality in Theatre and Performance*. Rodopi.

Conventions, N. T. (2015). Realism and Naturalism Theatre Conventions. *Realism and Naturalism Theatre conventions*.

Dobscha, S., & Alasuutari, P. (1997). Researching Culture: Qualitative Method and Cultural Studies. *Journal of Marketing Research*, 34(2), 303. <https://doi.org/10.2307/3151870>

Endraswara, S. (2006). *Metode, Teori, Teknik Penelitian Kebudayaan; Ideologi, Epistemologi, dan Aplikasi*. Pustaka Widyatama.



- Giannachi, G. (2004). Virtual theatres: An introduction. In *Virtual Theatres: An Introduction*. Routledge Taylor & Francis Group. <https://doi.org/10.4324/9780203500033>
- Kernodle, G., Kernodle, P., & Pixley, E. (1988). *Invitation to the Theatre* (3rd ed.). HBJ.
- Mona, R. M. (2021). *Siti Seroja*. <https://www.youtube.com/watch?v=Ri3AhMJoCRc&t=1400s>
- Novianto, W. (2019). Dramaturgi Teater Realisme Siasat Dramatik dan Artistik Mencipta Ilusi Realitas. *Acintya Jurnal Penelitian Seni Budaya*, 10(2). <https://doi.org/10.33153/acy.v10i2.2282>
- Prastita, H. (2008). *Memahami Film*. Homerian Pustaka.
- Reeve, C. (2000). Presence in virtual theater. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 9(2). <https://doi.org/10.1162/105474600566727>
- Riantiarno, N. (2021). *TeaterKomaPentasDiSanggar*. <https://www.youtube.com/channel/UCBbvCVNbfkTKJC-IUWPlEg>
- Savini, N. A., Sathotho, S. F., & Wibowo, P. N. H. (2020). Mise en Scène Film Nyai Karya Garin Nugroho. *TONIL: Jurnal Kajian Sastra, Teater dan Sinema*, 17, 89–97. <https://doi.org/https://doi.org/10.24821/tnl.v17i2.4444>
- Shen, Y., Li, L., & Chen, G. (2020). Research on the effect of stage lighting on visual color sense of costumes. *Journal of Silk*, 57(1).
- Simpson, J. (2021). Live and Life in Virtual Theatre: Adapting traditional theatre processes to engage creatives in digital immersive technologies. *Proceedings of EVA London 2021*, 109–116. <https://doi.org/10.14236/ewic/eva2021.17>
- Soemanto, B. (2002). *Godot di Amerika dan Indonesia, Suatu Studi Banding*. Grasindo.
- Suhanjoyo, S. N. (2018). Kajian Ruang Dan Cahaya Sebagai Tanda Pada Peristiwa Teater Realis. *Serat Rupa Journal of Design*, 1(2). <https://doi.org/10.28932/srjd.v1i2.455>
- Tagareva, A. (2018). Socialist realism in the Bulgarian National theatre's stage design: Processes, influences, concepts. In *Theatralia* (Vol. 21, Nomor 2). <https://doi.org/10.5817/TY2018-2-10>
- Wibowo, P. N. H., & Sathotho, S. F. (2021). The Imaginary Lacan Sebagai Inspirasi Penciptaan Skenario Film Pendek Sekuel Kedua Film Koper Gendis Mencari Jawab Menakar Tanya. *TONIL: Jurnal Kajian Sastra, Teater dan Sinema*, 18(1). <https://doi.org/10.24821/tnl.v18i1.4446>
- Woycicki, P. (2014). *The Post-Cinematic Landscape*. 2010, 1–2.
- Zezulka, K. (2019). Performance lighting design: how to light for the stage, concerts and live events. *Theatre and Performance Design*, 5(1–2), 158–160. <https://doi.org/10.1080/23322551.2019.1595066>