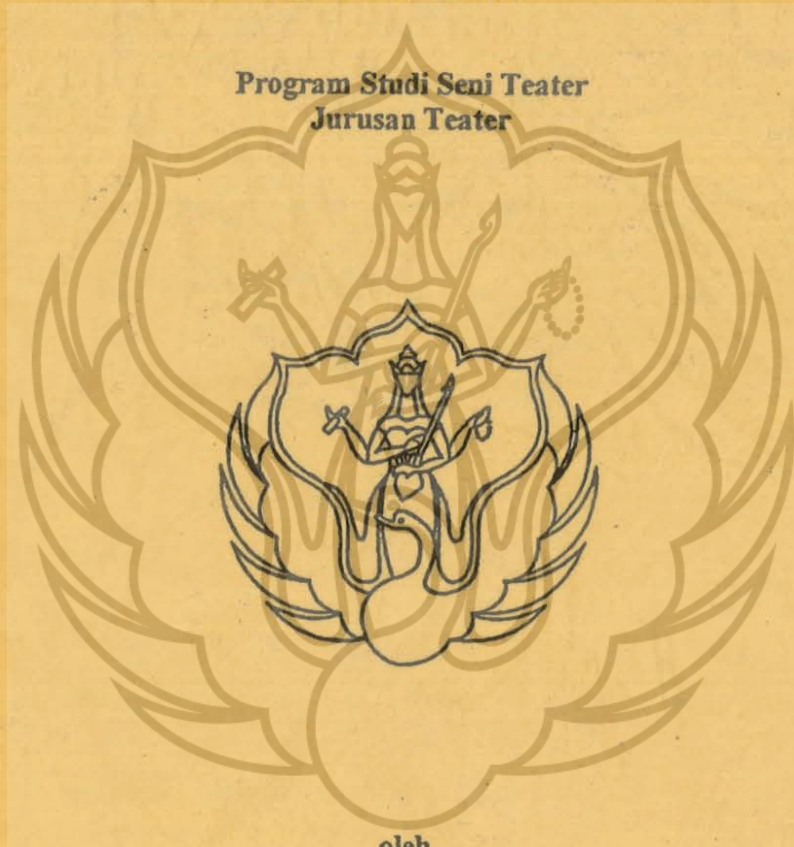


**PENCIPTAAN TATA PENTAS  
NASKAH *RUMAH YANG DIKUBURKAN*  
KARYA SAM SHEPARD, ADAPTASI AFRIZAL MALNA**

**Skripsi  
untuk memenuhi salah satu syarat  
mencapai derajat Sarjana S-1**

**Program Studi Seni Teater  
Jurusan Teater**



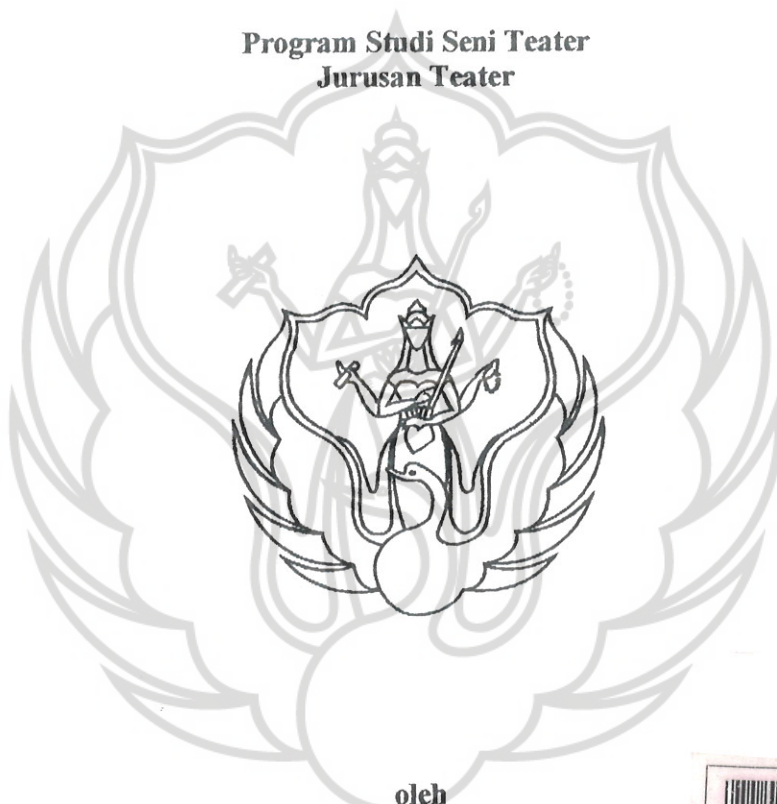
**oleh  
Indrayanti  
9810283014**

**FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN  
INSTITUT SENI INDONESIA  
YOGYAKARTA  
2005**

**PENCIPTAAN TATA PENTAS  
NASKAH *RUMAH YANG DIKUBURKAN*  
KARYA SAM SHEPARD, ADAPTASI AFRIZAL MALNA**

**Skripsi  
untuk memenuhi salah satu syarat  
mencapai derajat Sarjana S-1**

**Program Studi Seni Teater  
Jurusan Teater**



**oleh  
Indrayanti  
9810283014**



**FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN  
INSTITUT SENI INDONESIA  
YOGYAKARTA  
2005**

**PENCIPTAAN TATA PENTAS  
NASKAH *RUMAH YANG DIKUBURKAN*  
KARYA SAM SHEPARD, ADAPTASI AFRIZAL MALNA**

oleh  
**Indrayanti**  
**9810283014**

telah diuji di depan Tim Penguji  
pada tanggal 28 Januari 2005  
dinyatakan telah memenuhi syarat

**Susunan Tim Penguji**

**Ketua Tim Penguji**



Drs. Nur Iswantara, M.Hum  
NIP. 130.676.540

**Penguji Ahli**



Drs. Agus Prasetya  
NIP. 132.006.205

**Pembimbing Utama**



Drs. Untung Tri Budi Antono  
NIP. 130.676.540

**Pembimbing Pendamping**



Nanang Arizona, S.Sn.  
NIP. 132.255.321

Yogyakarta, .....

Mengetahui,

**Dekan Fakultas Seni Pertunjukan**



Drs. Triyono Bramantyo PS., M.Ed., Ph.D.  
NIP. 130.909.903





**... hal yang paling susah untuk dilakukan  
di antara hal yang tersusah adalah "diam"**

## KATA PENGANTAR

Segala puji syukur terpanjatkan pada Yang Maha Berkehendak atas segala, karena-Nya lah perjalanan kali ini dapat diakhiri dengan sepenuh hati untuk menuju pada awal yang lain. Demi mengakhiri perjalanan tersebut, pilihan dijatuhkan pada penggarapan penciptaan tata pentas yang diambil dari naskah *Rumah Yang Dikuburkan* karya Sam Shepard (adaptasi: Afrizal Malna); sebuah penggarapan yang menguras tenaga. Bagaimanapun dan apapun yang teralami selama proses penggarapan, penciptaan tata pentas tetaplah harus dilalui.

Berawal dari sebuah ketidaktahuan dan kebaruan bahwasannya minat utama Tata Visual di Jurusan Teater FSP-ISI Yogyakarta merupakan sebuah kajian baru, maka untuk memulainya dibutuhkan sebuah kerja keras. Posisi penata visual atau penggarap perancangan tata pentas tak kalah pentingnya dengan seorang sutradara dan/atau para aktor. Tata visual bukan sebuah kerja yang sekadar menata, menyusun, dan mengusung benda ke atas panggung, melainkan selayaknya dipahami sebagai kerja penafsiran dan kerja imajinasi yang sama seperti apa yang dilakukan dalam penggarapan penyutradaraan atau keaktoran.

Pada kesempatan kali ini teriring ucap terimakasih pada segenap pihak yang turut andil dalam proses penggarapan tata pentas yang cukup melelahkan namun menikmati ini sejak merangkak hingga usai kepada,

1. Bapak, ibu, Uwa, dan Puji, atas segala bentuk dukungan dan doanya.
2. Drs. Untung TBA., Nanang Arizona, S.Sn., Agus Prasetya, ~~S.Sn.~~, masing-masing bertindak selaku Pembimbing-I, Pembimbing-II (dan

Ketua Program Studi), dan Penguji Ahli; atas segala animo, kritik, koreksi, kejelian, ketelitian, kerendah-hatian, dan kebijaksanaannya.

3. Drs. Nur Iswantara, M.Hum., Drs. Nur Sahid, M.Hum., dan Lephen P. S.Sn, masing-masing selaku Ketua Jurusan, Dosen Wali, dan Sekretaris Jurusan, terimakasih atas segala niat baiknya.
4. Sepi dan ngelangutku engganlah untuk pergi dari mimpiku. Kepada si penjaga kecemasanku, terimakasih atas kesabaranmu. Juga kepada seluruh kerabat, Doni Kus Indarto atas kesadisannya; para pemain & produksi, Bureq, Bimo, Broto, dan semua kru yang telah bekerja hingga kehabisan darah, juga Puti & Nanti (si kecil mimpiku).
5. Apapun rupa dan wajah bantuan yang berefek langsung maupun tak langsung dari segenap handai-taulan, karib, kawan, lawan, dan yang lantaran tingginya tingkat kelupaan, tak dapat terperi dan teridentifikasi satu persatu.

Dengan seizin Tuhan, semoga budi-baik dan keikhlasan kalian terbalas setimpal, kapanpun, dimanapun, dan oleh siapapun.

Asa terpenting dari penggarapan penciptaan tata pentas ini, selain sebagai tuntutan akhir perkuliahan, tiada lain yang lebih membahagiakan kecuali agar bisa bermanfaat pula, terkhusus buat saya, dan terutama buat siapa saja yang mau sedikit bersikeras untuk memanfaatkan kelebihan dan kekurangannya.

Bantul, 25 April 2005

# DAFTAR ISI

	Hlm.
HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
HALAMAN MOTTO .....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
DAFTAR ISI .....	vi
DAFTAR GAMBAR .....	viii
DAFTAR LAMPIRAN .....	x
RINGKASAN .....	xi
<b>BAB</b>	
<b>I. Pendahuluan .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Penciptaan .....	1
B. Rumusan Masalah .....	8
C. Tinjauan Karya dan Tinjauan Pustaka.....	9
1. Tinjauan Karya .....	9
2. Tinjauan Pustaka .....	11
D. Tujuan Penciptaan .....	12
E. Metode Penciptaan .....	12
1. Pilihan Naskah .....	13
2. Pencarian Referensi .....	13
3. Analisis Naskah .....	13
4. Melakukan Percobaan atau Eksperimen .....	13
5. Perancangan Tata Pentas .....	14
6. Proses Penggarapan .....	14
7. Pementasan .....	14
F. Sistematika Penulisan.....	14
<b>II. Analisis Naskah .....</b>	<b>16</b>
A. Sam Shepard dan <i>Rumah yang Dikuburkan</i> .....	17
B. Analisis Struktur .....	20
1. Sinopsis .....	20
2. Tema .....	21
3. Alur .....	23
4. Penokohan .....	27
a. Penokohan Doj .....	28
b. Penokohan Hali-e.....	29
c. Penokohan Tilden.....	30
d. Penokohan Bredli.....	31
5. Latar .....	33
a. Aspek Ruang .....	33
b. Aspek Waktu .....	34
c. Aspek Suasana .....	34

C.	Analisis Tekstur.....	35
1.	Dialog .....	35
2.	Spektakel .....	37
D.	Bentuk dan Gaya .....	38
<b>III.</b>	<b>Perancangan .....</b>	<b>40</b>
A.	Analisis Ruang .....	40
1.	Kebutuhan Ruang.....	45
2.	Pembagian Ruang .....	49
3.	Karakter Ruang .....	51
B.	Desain Tata Pentas .....	51
1.	Sketsa .....	55
2.	Maket .....	57
3.	Visualisasi .....	59
a.	Pemilihan Bahan .....	60
b.	Teknik .....	61
b.1.	Teknik Pembuatan Seting .....	61
b.2.	Teknik Pembuatan Properti .....	65
c.	<i>Finishing</i> .....	68
c.1.	Tekstur .....	70
c.2.	Karakter .....	70
c.3.	Warna .....	70
C.	Properti .....	71
D.	Desain Lampu .....	74
E.	Desain Busana .....	77
F.	Desain Rias .....	79
G.	Desain Musik .....	83
<b>IV.</b>	<b>Penutup .....</b>	<b>84</b>
A.	Kesimpulan .....	84
B.	Saran .....	88
	DAFTAR KEPUSTAKAAN.....	91
	LAMPIRAN .....	94

\*\*\*\*\*



## DAFTAR GAMBAR

Gbr.	Hlm.
1. Poster pementasan lakon <i>Buried Child</i> oleh <i>American Repertory Theatre</i> (ART) di <i>Loeb Drama Center</i> , 1996. (Sumber: <a href="http://www.amrep.org/past/buried/buried.html">http://www.amrep.org/past/buried/buried.html</a> , 2004).....	9
2. Sepasang aktor ART, Ford Rainey dan John Seitz, dalam lakon <i>Buried Child</i> (1978-1979) di <i>Yale Repertory Theatre</i> , sutradara Adrian Hall. (Sumber: <a href="http://www.amrep.org/past/buried/buried1.html">Http://www.amrep.org/past/buried/buried1.html</a> , 2004) .....	10
3. Sam Shepard semasa muda (Sumber: <a href="http://www.amrep.org/people/shepard.html">Http://www.amrep.org/people/shepard.html</a> , 2005) .....	18
4. Sam Shepard semasa tua (Sumber: <a href="http://www.amrep.org/people/shepard.html">Http://www.amrep.org/people/shepard.html</a> , 2005) .....	19
5. Desain dinding .....	52
6. Desain konstruksi dinding .....	53
7. Desain seting tangga (tampak atas).....	54
8a. Desain properti kursi .....	56
8b. Desain properti <i>bath-tub</i> .....	56
8c. Desain properti sekop dan kaki palsu .....	57
9. Maket <i>Rumah Yang Dikuburkan</i> .....	58
10a. Penyambungan besek .....	62
10b. Melapisi permukaan besek dengan kertas semen .....	62
11. Konstruksi dinding (bagian belakang).....	63
12. Tangga (tampak depan) .....	64
13. Konstruksi perakitan pohon jagung .....	64
14. Properti kursi .....	65

15a. Properti alat-alat makan: teko, piring, gelas, dan periuk nasi .....	66
15b. Properti <i>dhingklik</i> dan pisau .....	66
15c. Properti ember dan kaki palsu .....	67
15d. Properti <i>bath-tub</i> .....	67
16. Tekstur dinding .....	69
17a. Desain lampu (tata cahaya/ <i>lighting</i> ) .....	76
17b. Posisi jatuhnya cahaya lampu .....	76
18. Desain busana tokoh Doj, Hali-e, Tilden, dan Bredli .....	79
19a. Desain rias tokoh Doj .....	81
19b. Desain rias tokoh Hali-e.....	82
19c. Desain rias tokoh Tilden.....	82
19d. Desain rias tokoh Bredli.....	82

\*\*\*\*\*

## DAFTAR LAMPIRAN

	Hlm.
1. Foto-foto pementasan .....	94
2. Plot lampu .....	95
3. Skema plot lampu .....	96
4. Anggaran artistik dan non-artistik .....	97
5. Naskah <i>Rumah yang Dikuburkan</i> .....	98
6. <i>Booklet</i> pementasan .....	99
7. Sampel undangan dan tiket pementasan .....	100
8. Sampel amplop/kop surat dan cap stempel .....	101
9. Poster Pentas .....	102
10. <i>Copy</i> kliping pementasan dari media cetak .....	103
11. Proposal produksi .....	104

\*\*\*\*\*

## RINGKASAN

Setiap peristiwa teater senantiasa memuat dua aspek penting, yakni aspek visual/artistik (sesuatu yang tampak) dan aspek audio (sesuatu yang terdengar). Salah satu aspek penting teater, tata pentas/tata artistik, meliputi tata kostum, tata rias, tata lampu, tata pentas, properti, dan *handprop*. Berkenaan dengan wujudan-wujudan gagasan tata pentas/artistik, pada hakekatnya ia merupakan hasil kerja kolektif antara pencipta tata pentas, sutradara, dan dengan segenap pekerja seni dari pelbagai disiplin kerja yang berkecimpung dalam teater tersebut. Wujudan-wujudan setiap gagasan tata pentas dibutuhkan untuk membantu menggiring emosi penonton ke dalam suasana cerita yang disuguhkan, karena itulah ia harus mengandung sentuhan-sentuhan artistik agar permainan menjadi tampak hidup.

*Rumah yang Dikuburkan* (*Buried Child*, karya Sam Shepard; alih bahasa: Akhudiati) menjadi naskah yang dipilih untuk dipentaskan. Naskah hasil adaptasi Afrizal Malna ini amat terbuka untuk kerja eksplorasi artistik karena termasuk sebuah naskah drama nonkonvensional. Dengan demikian, seluruh permasalahan yang ada dalam naskah tersebut harus lebih intens untuk diidentifikasi secermat mungkin. Proses pengidentifikasian tersebut meliputi pembacaan naskah, mencari referensi yang berkenaan dengan pementasan, serta melakukan percobaan-percobaan bangunan visual artistiknya.

*Rumah yang Dikuburkan* diliputi oleh suasana kejiwaan yang sarat dengan keterhimpitan, ketertekanan, kepengapan, mencekam, getir, keruh, dan perih. Sedangkan tentang ide dasar pencipta tata pentas sendiri, sudah muncul jauh sebelum naskah *Rumah yang Dikuburkan* dibaca. Ide tersebut datang dari ketertarikan yang begitu kuat pada suasana kamar isolasi RSJ. Kamar isolasi memberikan aksentuasi keterhimpitan, kepedihan, kepengapan, dan monotonitas. Persepsi itu mengkristal, hingga dan menjadi dorongan tersendiri yang begitu kuat untuk dihadirkan dalam wujudan sebuah karya penciptaan/perancangan tata pentas teater. Dengan demikian, perealisasi naskah *Rumah yang Dikuburkan* itu pada kenyataannya adalah tindak-lanjut dari gagasan dasar yang semula sudah ada: ide dulu, baru kemudian mencari naskah.

Hampir seluruh direksi/arahan/petunjuk pementasan (*stage direction*) telah tertera secara verbal dalam naskah *Rumah yang Dikuburkan*. Alih-alih membantu atau mempermudah, direksi-direksi tersebut tak jarang malah membuat pencipta tata pentas banyak mengalami kendala. Tak ayal, hal inilah yang justru membuat pencipta tata pentas kian tertantang untuk menghadirkan benda-benda visual ke atas panggung, baik secara presentatif, maupun representatif. Serangkaian proses kerja di atas setidaknya harus dan dapat menjawab dua buah pertanyaan krusial: bagaimana cara merealisasikan naskah ke dalam wujud bangunan visual? Bangunan visual seperti apa yang dapat mewakili keseluruhan tema dan atmosfer permainan? Dua pertanyaan tersebut, terutama dalam batasan skop kerja penciptaan tata pentas, bisa dipahami sebagai dua muka dari sekeping koin yang harus berjalan secara sinergis: sebagai titik berangkat, sekaligus sebagai titik akhir dari serangkaian kerja perealisasi naskah drama *Rumah yang Dikuburkan*.

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Penciptaan

Teater, sebagai sebuah seni, memuat dua aspek penting, yakni aspek visual/artistik (sesuatu yang tampak) dan aspek audio (sesuatu yang terdengar). Salah satu aspek penting teater, tata artistik, meliputi tata kostum, tata rias, tata lampu, tata pentas, properti, dan *handprop*. Wujudan setiap gagasan tata pentas yang dibutuhkan untuk membawa emosi penonton ke dalam suasana cerita yang disuguhkan harus mengandung sentuhan-sentuhan artistik guna mendukung permainan di atas panggung agar tampak lebih hidup.

Setiap peristiwa teater senantiasa memerlukan sinergi antara berbagai pekerja seni dari berbagai disiplin kerja, karena peristiwa tetater tak hanya berurusan dengan bangunan visual. Kehadirannya secara utuh tak lain merupakan hasil kerja kolektif antara pencipta tata pentas dan sutradara untuk dapat menghasilkan sebuah komposisi atau permainan yang utuh. Pendeknya, sebuah pementasan drama/teater adalah,

“...kerja kolektif. Sutradara bertugas sebagai pengkoordinasi untuk mendekati suasana kehidupan yang sesungguhnya agar pentas menjadi lebih hidup dan mempunyai nilai artistik. Karena itu diperlukan unsur-unsur lain yang merupakan kelengkapan dari pementasan. Kelengkapan itu meliputi hal yang berkenaan dengan aktor atau aktris (rias dan kostum), dengan panggung atau pentas

(lampu, tata pentas, dan tata adegan), dan ilustrasi musik (musik dan teknik suara atau *sound effect*)”<sup>1</sup>.

Ditinjau dari ikhwal komposisi pentas, sebuah pertunjukan teater seyogyanya mengindahkan sejumlah pertimbangan berikut:

- (1) penyusunan komposisi pentas dengan daerah permainan hendaknya benar-benar dijaga;
- (2) komposisi pentas hendaknya menghasilkan gambar yang baik;
- (3) komposisi pentas harus disusun sedemikian rupa sehingga mampu mengontrol dan memfokuskan perhatian penonton kepadanya.<sup>2</sup>

Seorang pencipta tata pentas harus mampu menginterpretasi dan kemudian mentransformasikan sebuah naskah ke dalam wujud bangunan visual. Karena naskah yang dipilih *Rumah yang Dikuburkan* amat terbuka untuk dilakukannya eksplorasi artistik, maka seluruh permasalahan yang ada harus dicoba untuk diidentifikasi. Proses pengidentifikasian tersebut meliputi pembacaan naskah, mencari referensi yang berkenaan dengan pementasan, serta melakukan percobaan-percobaan bangunan visual artistiknya.

Pemilihan naskah *Rumah yang Dikuburkan*, selain didasarkan atas unsur ketertarikan pada suasana yang terkandung dalam naskah yang ditulis Sam Shepard yang bernama lengkap Samuel Shepard Roger tersebut, juga karena terdapat sebuah kemiripan suasana antara naskah dengan ide dasar pencipta tata pentas. Kedua alasan tersebut muncul bukan karena sebuah kesengajaan atau sesuatu yang telah direncanakan.

---

<sup>1</sup> Herman J. Waluyo. *Drama: Teori dan Pengajarannya*. Yogyakarta: Penerbit Hanindita Graha Widia, 2003, hlm. 146.

<sup>2</sup> *Ibid.*, hlm. 131.

Perlu diketahui, suasana yang ditampilkan oleh naskah *Rumah yang Dikuburkan* adalah keterhimpitan, ketertekanan, kepengapan, mencekam, getir, keruh, dan perih. Sedangkan tentang ide dasar pencipta tata pentas sendiri, sudah muncul jauh sebelum naskah *Rumah yang Dikuburkan* dibaca. Ide tersebut datang dari ketertarikan yang begitu kuat pada suasana kamar isolasi RSJ yang didapatkan ketika pencipta tata pentas berkunjung langsung ke sebuah RSJ di Lawang (Kabupaten Malang, Jawa Timur) dan didukung pula oleh tampilan *footage-footage* kamar isolasi RSJ dari sejumlah film. Kamar isolasi memberikan aksentuasi keterhimpitan, kepedihan, kepengapan, dan monotonitas. Persepsi itu mengkristal dan menjadi dorongan tersendiri untuk kemudian ingin dihadirkan dalam wujud sebuah (tata pentas) pentas teater. Dengan demikian, perealisasiannya naskah *Rumah yang Dikuburkan* itu pada kenyataannya adalah tindak-lanjut dari ide dasar yang semula sudah ada: ide dulu, baru kemudian mencari naskah.

Sam Shepard lahir di Fort Sheridan, Illinois, Amerika Serikat, pada tanggal 5 Nopember 1943. Semula, Shepard memakai nama Steve Rogers—kerap dipanggil “Steve” saja—lalu diubahnya sendiri menjadi Sam Shepard. Pengubahan nama itu dilakukan karena menurutnya nama Steve Rogers identik dengan nama seorang kapten Amerika yang terlanjur dimitoskan.

Shepard pernah berprofesi sebagai pemetik jeruk, bekerja di peternakan (mengurus kandang kuda, penggembala, pencukur bulu wol), kernet bus umum, penulis, dan pemusik.<sup>3</sup> Garis tebal di hampir semua drama-

---

<sup>3</sup> [Http://www.imagi-nation.com/moonstruck/clsc41.html](http://www.imagi-nation.com/moonstruck/clsc41.html), diperiksa 12 September 2004.

drama Shepard adalah kritiknya terhadap akibat buruk peradaban teknologis, kapitalis, modernisasi, dan industrial yang kian mengancam komunalitas masyarakat agraris yang tentram dan nyaman. Shepard, sebagaimana aktivis *New Left* lainnya menyampaikan,

... secara sadar memfungsikan kesenian sebagai corong untuk menusuk-nusuk telinga “orang tua”, atau semacam pisau untuk mencacah-cacah kemapanan; sehingga bisa dimaklumi jika tak jarang muncul opini: drama-drama Shepard lebih slogan/jargonistis ketimbang “estetis”: serupa teror senapan di pagi buta saat sedang keenakan mendengkur.<sup>4</sup>

Karya drama lainnya yang pernah ditulis oleh Shepard, selain *Rumah yang Dikuburkan* (*Buried Child, US Premier, 1979*) yang dianugerahi *Pulitzer Prize for Drama*, adalah *Cowboys* dan *The Rock Garden* (1964), *Chicago* (*New York Premier, 1965*), *La Turista* (1967), *Mad Dog Blues* (1971), *The Tooth of Crime* (*London Premier di Princeton University, 1972; US Premier, 1973; direvisi menjadi Tooth of Crime [Second Dance], New York, 1997*), *Action and Killer's Head* (*New York Premier, 1975*), *Curse of The Starving Class* (*New York Premier, 1978*), *True West* (1980), *A Lie of The Mind* (1985), *Simpatico* (1993), *Eyes for Consuela* (1998).

Pengakuan atas prestasinya tidak sebatas itu, karena Shepard juga sempat memperoleh sejumlah penghargaan prestisius lainnya. Skenario filmnya yang berjudul *Paris, Texas* memperoleh penghargaan *Golden Globe Award* pada Festival Film Cannes 1984 di Perancis. Shepard juga masuk

---

<sup>4</sup> Agus Mokamat. *Keluarga Modern, Keluarga Cawan Petri* (Katalog pementasan *Rumah yang Dikuburkan*). Yogyakarta: tanpa penerbit, 2005, hlm. 1.



dalam nominasi *Oscar* saat memerankan sosok aktor Chuck Yeager dalam *The Right Stuff* juga pada tahun 1984.

Ia terpilih sebagai anggota *American Academy of Art and Letters* pada tahun 1986, dan pada tahun 1992 menerima *Gold Medal for Drama* dari *American Academy of Art and Letters*. Selanjutnya, dua tahun kemudian, tahun 1994, berangsur-angsur popularitasnya kian menanjak, bahkan tertera sebagai jajaran artis tenar dalam *Theatre Hall of Fame*.<sup>5</sup>

*Rumah yang Dikuburkan* adalah bagian kedua dari trilogi yang inspirasinya diambil dari permasalahan di seputar keluarga Shepard sendiri (sewaktu masih belia). Berbeda dengan kedua naskah lainnya, narasi dalam *Rumah yang Dikuburkan* ini,

“...lebih halus dan simbolik, namun dengan persoalan keluarga yang antiharmoni, jauh dari situasi yang kita impikan, karena di sana, para anggota keluarga saling memangsa tanpa sadar, terkoyak antara hukum keluarga dan keliaran yang agak primitif. Kata-kata yang diucapkan para tokoh lebih bersifat isolasi diri daripada keinginan untuk berkomunikasi”.<sup>6</sup>

Setiap peristiwa dan percakapan ditampilkan dalam suasana yang getir, dan mencekam, tak ubahnya seperti sampah, sumpah-serapah, umpatan, dan racauan; tampaknya memang demikianlah Shepard menciptakan sebuah keluarga yang berkomunikasi hanya lewat kesemuan belaka.

---

<sup>5</sup> [Http://www.pbs.org/wnet/gperf/featur16/html/look.html](http://www.pbs.org/wnet/gperf/featur16/html/look.html), diperiksa pada tanggal 12 September 2004.

<sup>6</sup> Nirwan Dewanto. *Senjakala Kebudayaan*. Yogyakarta: Penerbit Bentang, 1996, hlm. 155.

Shepard, dalam *Rumah yang Dikuburkan*, secara samar mengangkat sejumlah tema sentral yang berkenaan dengan generasi pada masanya,

Terlihat Shepard ingin mengawinkan tema modernisasi dengan pengalaman masa lalunya sebagai anggota sebuah keluarga Amerika modern. Ia anak seorang pilot. Keluarganya nomaden karena tuntutan pekerjaan sang ayah, sehingga ia tak terlampau memiliki perasaan “betah” di manapun. Pada kurun itu, seperti banyak dialami keluarga lainnya, Shepard tak memiliki kedekatan emosional yang cukup baik dengan ibu (*matherhood*) atau kedua orang tuanya (*parenthood*). Berdasarkan pengalaman inilah—secara intrinsik terpancar di sekujur drama *Rumah yang Dikuburkan*—ia mengudal-udal kebusukan dalam apa yang sudah lazim kita namai sebagai lembaga “perkawinan” atau “keluarga” modern.<sup>7</sup>

“Perkawinan adalah sebuah penguburan,” begitulah setidaknya inti dari naskah *Rumah yang Dikuburkan*. Garis keluarga adalah penerusan kesalahan dan keburukan. Sejarah keluarga dimulai dari makam sang anak.

Sang ayah, Doj, dalam naskah tersebut digambarkan sebagai seorang alkoholik yang setiap hari menghabiskan waktunya dengan menonton televisi yang menyala tanpa gambar. Istrinya, Hali-e, adalah seorang perempuan yang senang melarikan diri ke alam mimpi, gemar menciptakan citra kanak-kanak ideal dalam pikirannya untuk melawan situasi getir yang dihadapinya.

Tilden adalah anak mereka yang kembali setelah sekian lama menghilang bersama pacarnya. Sedangkan Bredli, setelah sebelah kakinya terpotong, digambarkan telah menjadi seorang anak yang *invalid*, dan dianggap menjijikkan oleh kedua orang tuanya, Doj dan Hali-e.

Naskah *Rumah yang Dikuburkan* adalah acuan utama untuk menciptakan sebuah bangunan visual artistik, karena di dalamnya terdapat

---

<sup>7</sup> Mokamat, *loc. it.*

*stage direction* (arahan pementasan) dan bangunan konflik yang bisa dimanfaatkan sebagai penghantar untuk masuk ke dalam ide-ide artistik. Secara verbal, naskah tersebut jauh dari realis, sehingga bangunan-bangunan visualnya pun harus tak realis pula. Bangunan-bangunan visual dari naskah tersebut dicoba untuk dieksplorasi; lalu sambil secara kontinyu mengikuti proses latihan, dicari materi-materinya. Berdasarkan perkembangan-perkembangan dan sejumlah masukan yang ada, tidak tertutup kemungkinan jika nantinya dilakukan sejumlah perubahan, penambahan, bahkan pengurangan, baik pada seting, properti, maupun kostum dan *blocking*.

Secara visual, seting pementasan kali ini menghadirkan sebuah bangunan/ruang berdinding tinggi serta bertekstur kasar, monoton, banyak ruang, dan berwarna kelabu dengan gradasi gelap dari bawah ke atas. Pemberian gradasi warna tersebut diperlukan untuk mempertegas tiap-tiap ruang atau lekukan dinding.

Setiap naskah drama, tak terkecuali *Rumah yang Dikuburkan*, selalu mengandung *hauptext* (teks utama yang berupa dialog) dan *nebentext* (teks tambahan yang berupa petunjuk pementasan). Kedua hal tersebut sangat banyak membantu penonton dan semua pihak yang terlibat di dalam proses produksi, baik aktor, sutradara, maupun pencipta tata pentas. Seperti yang dijelaskan Martin Esslin,

Dalam sebuah pertunjukan teater, *hauptext* disediakan untuk penonton dalam proses produksi makna; sedangkan *nebentext* (adalah) milik

sutradara, desainer, aktor-aktor, dan lain-lain, yang diikuti dengan berbagai tingkat pemahaman dan komitmen.<sup>8</sup>

Di dalam naskah banyak termuat sejumlah direksi visual yang membuat pencipta tata pentas merasa tertantang untuk menghadirkannya baik secara representatif maupun repetitif. Yang dihadirkan secara representatif contohnya adalah hujan. Untuk menghadirkan efek audio dan visual tertentu, hujan di atas panggung bukan hujan air, namun hujan yang terbuat dari butiran-butiran beras. Sedangkan sejumlah adegan yang ditampilkan secara repetitif seperti adegan menggosok gigi yang dilakukan oleh tokoh Tilden.

## B. Rumusan Masalah

Setelah beberapa langkah di atas ditempuh, maka dapat diidentifikasi sejumlah permasalahannya, yakni:

1. Penciptaan tata pentas *Rumah yang Dikuburkan* ini akan direalisasikan dalam bentuk bangunan visual sesuai dengan interpretasi pencipta tata pentas dari naskah yang diadaptasi oleh Afrizal Malna dengan berusaha tanpa mengurangi inti dari cerita.
2. Selanjutnya, pencipta tata pentas melakukan percobaan dan pencarian untuk menentukan bangunan visual macam apa yang dapat mewakili keseluruhan pementasan.

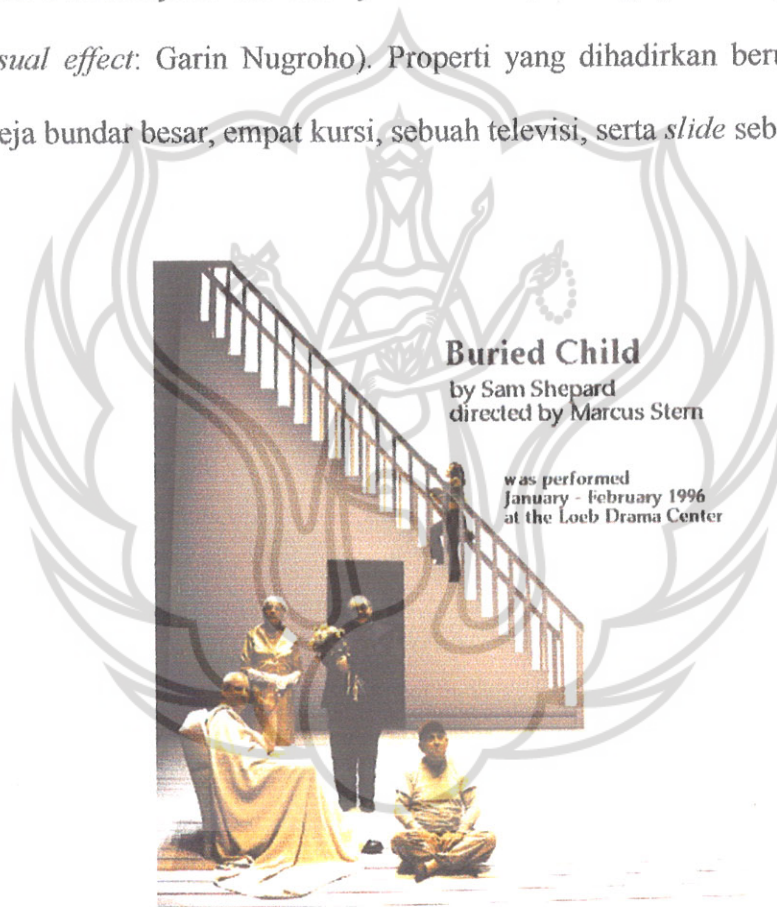
---

<sup>8</sup> Nur Sahid. *Semiotika Teater*. Yogyakarta: Penerbit Lembaga Penelitian ISI Yogyakarta, 2004, hlm. 56.

## C. Tinjauan Karya dan Tinjauan Pustaka

### 1. Tinjauan Karya

*Rumah yang Dikuburkan* pernah beberapa kali dipentaskan. *Teater Sae* pernah memergelarkannya di Taman Ismail Marzuki Jakarta (1989, sutradara: Budi S. Otong, astrada: Hare Rumemper, tata cahaya: Andi Noorcahyono dan Sonny Sumarsono, *skenografer*: Rudjito, *audio-visual effect*: Garin Nugroho). Properti yang dihadirkan berupa sebuah meja bundar besar, empat kursi, sebuah televisi, serta *slide* sebagai seting.



**Gambar 1.** Poster pementasan lakon *Buried Child* oleh kelompok *American Repertory Theatre (ART)* di *Loeb Drama Center*, 1996. (Sumber: <http://www.amrep.org/past/buried/buried.html>, 2004)

Di Amerika Serikat sendiri, *American Repertory Theatre (ART)* pernah mementaskan repertoar ini di *Loeb Drama Center* (1996, sutradara: Marcus Stern, desain set: Allison Koturbash, desain kostum:

Catherine Zuber, desain lampu: John Ambrosone, desain *sound*: Christopher Walker dan Marcus Stern). Penampilan ART selama sebulan penuh ini (Januari - Pebruari) didukung oleh artis Jeremy Geidt, Georgine Hall, Jack Willis, Charles Lavin, Remo Airaldi, dan Benjamin Evett.<sup>9</sup>

Kesuksesan ART lewat *Buried Child* ini mengingatkan banyak orang pada kesuksesan serupa pada hampir dua dasawarsa sebelumnya, tepatnya tahun 1978-1979. Di bawah arahan sutradara Adrian Hall, saat itu ART membawakan repertoar serupa di *Yale Repertory Theater* dengan didukung oleh artis legendaris Ford Rainey dan John Seitz.<sup>10</sup>



**Gambar 2. Sepasang aktor ART, Ford Rainey dan John Seitz, dalam lakon *Buried Child* (1978-79) di *Yale Repertory Theater*, sutradara Adrian Hall. (Sumber: [Http://www.amrep.org/past/buried/buried1.html](http://www.amrep.org/past/buried/buried1.html), 2004)**

Belajar dari pengalaman Teater Sae dan sejumlah kelompok teater lainnya yang pernah mementaskah naskah ini, maka kemudian perlu dicoba mencari alternatif lain untuk menciptakan suasana dan ragam visual pementasan. Dengan demikian skeneri harus dapat mengangkat

<sup>9</sup> [Http://www.amrep.org/past/buried/buried.html](http://www.amrep.org/past/buried/buried.html), dibuka dan diperiksa pada tanggal 12 September 2004.

<sup>10</sup> [Http://www.amrep.org/past/buried/buried1.html](http://www.amrep.org/past/buried/buried1.html), dibuka dan diperiksa pada tanggal 12 September 2004.

suasana yang sesuai dengan ide dasar desain *setting*. Skeneri yang dimaksud harus mampu memberi suasana sekitarnya, sekaligus mampu menempatkan, memperkuat, dan mendandani gerak-laku.<sup>11</sup>

Pada penciptaan tata pentas kali ini, dalam konteks perancangan set, dihadirkan benda-benda ke atas pentas yang mampu membangun suasana luka, mencekam, getir, dan pahit. Untuk mendapatkan suasana semacam itu, dipilihlah benda-benda yang mampu merepresentasikan ide-ide di atas sesuai dengan apa yang ada dalam naskah. Lebih lanjut mengenai penciptaan tata pentas ini akan dijelaskan pada Bab IV.

## 2. Tinjauan Pustaka

Sebelum melakukan sebuah perancangan atau perealisasi bangunan visual, hal pertama yang perlu diupayakan oleh seorang perancang artistik adalah menentukan ide dasar dari keseluruhan benda yang akan dihadirkan. Diperlukan proses seleksi terhadap kehadiran seluruh unsur artistik hingga tercipta tata-visual yang mampu menunjang pementasan itu, karena kemungkinan-kemungkinannya, khususnya *setting*, sangat terbuka luas.

Penciptaan bangunan visual naskah teater *Rumah yang Dikuburkan* kali ini juga mengacu digunakan pendekatan teori-teori estetika yang terdiri dari tiga aspek dasar, yaitu wujud/rupa (*appearance*), bobot/isi (*content, substance*), dan penampilan penyajian (*presentation*).<sup>12</sup>

<sup>11</sup> Pramana Padmodarmaya. *Tata dan Teknik Pentas*. Jakarta: Balai Pustaka, 1988, hlm. 112.

<sup>12</sup> A.A.M. Djelantik. *Estetika: Sebuah Pengantar*. Jakarta: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia, 1999, hlm. 15.

Acuan teori estetika memiliki kontribusi yang amat signifikan dalam proses pemilihan benda, bentuk, warna, serta pengorganisasian elemen-elemen visual (garis, warna, ruang, tekstur, *tone*, bentuk, cahaya) agar tercipta kesatuan organik atau keharmonisan antara bagian-bagian dengan keseluruhan.<sup>13</sup>

#### **D. Tujuan Penciptaan**

Tujuan penciptaan yang hendak dicapai dari kerja perancangan seting naskah *Rumah yang Dikuburkan* ini adalah:

1. Mengeksplorasi kemungkinan ruang-ruang baru bagi perealisasi ide-ide artistik.
2. Mengeksplorasi bangunan visual yang ada di naskah, baik yang tersebut secara eksplisit maupun implisit.

#### **E. Metode Penciptaan**

Proses memahami atau menginterpretasikan naskah perlu dilakukan sebelum masuk ke tahap penciptaan tata pentas. Hal ini diperlukan untuk membuat pertimbangan bisa-tidaknya diciptakan sebuah bangunan visual artistik sesuai dengan segenap perencanaan yang dikehendaki. Salah satu langkah yang bisa dilakukan adalah melakukan percobaan terlebih dahulu; meliputi:

---

<sup>13</sup> Fajar Sidik. *Nirmana I*. Diktat ajar Seni Rupa ISI Yogyakarta, 1989, hlm. 3.



### **1. Pilihan Naskah**

Langkah awal dalam melakukan proses penciptaan tata pentas adalah memilih naskah yang nantinya bisa direalisasikan sesuai dengan keinginan dan perencanaan, sehingga pada saat penciptaan tata pentas, tidak kedodoran dalam hal pemvisualisasian artistiknya.

### **2. Pencarian Referensi**

Berikutnya, mencari referensi/literatur yang dapat membantu dalam melakukan proses penciptaan tata pentas, mulai dari pemilihan bahan hingga bentuk artistik yang dikehendaki.

### **3. Analisis Naskah**

Sebelum memulai penggarapan, seyogyanya jika naskah dipahami terlebih dahulu, kalau perlu hingga merambah ke substansi yang sedetail-detailnya. Kerja pemahaman itu meliputi apa dan siapa pengarang, bagaimana dan bilamana naskah itu diciptakan, serta untuk kepentingan idealisasi macam apa naskah itu digarap. Upaya-upaya pemahaman semacam ini diharapkan akan menjadi sebuah langkah elaboratif yang tepat-sasaran dalam menentukan akan dibuat seperti apa pertunjukan teater itu nanti.

### **4. Melakukan Percobaan atau Eksperimen**

Sebelum memasuki perancangan artistik, khususnya set, perlu dipersiapkan terlebih dahulu sketsa-sketsa yang berkenaan dengan seting, kostum dan *make-up*. Juga sejumlah eksperimen artistik yang berkenaan

dengan bentuk dan materi yang diinginkan, agar tak terjadi kesalahan dalam pemilihan materi.

#### **5. Perancangan Tata Pentas**

Guna meminimalisir ketidaksesuaian artistik, terlebih dahulu dilakukan pencipta tata pentas sebelum melakukan penggarapan, yaitu dengan membuat maket. Maket berguna sekali untuk menghitung dan mempertimbangkan skala panggung, manusia, dan benda.

#### **6. Proses Penggarapan**

Dalam proses penciptaan tata pentas, tidak tertutup kemungkinan terjadi improvisasi materi sesuai dengan kebutuhan dan situasi, sejauh tidak melenceng dari konsep awal dan sesuai dengan ide dasar.

#### **7. Pementasan**

Hasil akhir dari proses panjang sebuah kerja teater, terutama dalam hal aspek artistik, adalah pementasan. Pada pementasanlah keseluruhan kerja dapat dilihat, dinikmati, dan dinilai. Juga pada pementasanlah akan tampak apakah proses kerja panjang pemvisualisasian sebuah bangunan artistik itu berhasil atau tidak.

### **F. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan yang dibuat mengikuti Petunjuk Pelaksanaan (Juklak) Pembuatan Tugas Akhir yang telah ditetapkan oleh pihak akademis terkait. Pada Bab I, Pendahuluan, dicakup enam subbab, yakni: Latar

Belakang Penciptaan, Rumusan Masalah, Tinjauan Karya dan Tinjauan Pustaka, Tujuan Penciptaan, Metode Penciptaan, dan Sistematika Penulisan.

Bagian berikutnya, Bab II, Analisis Naskah, memuat empat subbab, yakni Sam Shepard dan *Rumah yang Dikuburkan*, Analisis Struktur, Analisis Tekstur, serta Bentuk dan Gaya. Bab III, Perancangan, yang membahas tentang Analisis Ruang, Desain Tata-Pentas, Properti, Desain Lampu, Desain Busana, Desain Rias, dan Desain Musik.

Pada Bab IV, Penutup, seluruh bahasan yang sudah dijelaskan dan diuraikan secara panjang-lebar pada ketiga bab sebelumnya, dirangkum ke dalam dua subbab: Kesimpulan dan Saran.

\*\*\*\*\*

