

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Pementasan naskah *Rumah yang Dikuburkan* karya Sam Shepard ini termasuk sebuah drama nonkonvensional. Hampir seluruh direksi/arahan/petunjuk pementasan (*stage direction*) tertera secara verbal dalam naskah. Alih-alih membantu atau mempermudah, direksi-direksi tersebut tak jarang membuat pencipta tata pentas banyak mengalami kendala. Namun justru itulah yang membuat pencipta tata pentas tertantang untuk menghadirkan benda visual tersebut, baik cara penghadiran secara presentatif, maupun representatif.

Kendala yang dimaksud terutama berkaitan dengan ikhwal mencari atau menciptakan desain yang relatif berbeda, tetapi sekaligus juga orisinal—sejauh tidak melenceng dari inti/tema sentral naskah semula. Naskah semula yang dimaksud adalah hasil adaptasi seorang penyair Indonesia, Afrizal Malna, dari naskah asli berbahasa Inggris berjudul *Buried Child* (alih bahasa: Akhudiat) ke dalam bahasa Indonesia, *Rumah yang Dikuburkan*. Berbagai kendala yang juga ditemui selama proses pementasan secara keseluruhan antara lain minimnya referensi tentang pementasan yang telah ada, tentang interpretasi Malna sendiri, juga tentang persoalan pencarian/penciptaan desain, bahan, serta bentuk. Seperti yang telah diketahui, belajar dari pengalaman orang/kelompok teater lain, semacam

Teater Sae dan sejumlah kelompok teater lainnya yang pernah mementaskan naskah ini, memang banyak sekali manfaatnya, terutama untuk tujuan memperkaya penemuan alternatif-alternatif lain dalam usaha menciptakan suasana dan ragam visual pementasan yang berbeda.

Pencipta tata pentas *Rumah yang Dikuburkan* dituntut untuk memiliki kemampuan menginterpretasi, dan kemudian mentransformasikan naskah semula ke dalam wujud bangunan visual, baik dari naskah asli (sebagai rujukan primer) maupun dari naskah adaptasi (sebagai rujukan sekunder/pembanding). Upaya tersebut penting artinya karena naskah *Rumah yang Dikuburkan* amat terbuka bagi dilakukannya eksplorasi artistik.

Seluruh permasalahan yang ada harus dicoba untuk diidentifikasi sejelas-jelasnya. Proses pengidentifikasian tersebut meliputi pembacaan naskah, mencari referensi apapun yang berkaitan dengan pementasan, serta tentu saja, sambil terus-menerus melakukan percobaan-percobaan dan penyempurnaan (*trial and error*) bangunan visual artistiknya.

Perealisasi naskah *Rumah yang Dikuburkan* ini kebetulan merupakan tindak-lanjut dari ide dasar yang sudah ada, jadi dengan kata lain, ide dulu, baru naskah. Ide dasar pencipta tata pentas yang sudah muncul jauh sebelum naskah dibaca tersebut berupa suatu inspirasi kuat dari suasana kamar isolasi RSJ di Lawang (Kabupaten Malang, Jawa Timur). Didukung pula oleh tampilan *footage-footage* kamar isolasi RSJ dari sejumlah film dalam dan luar negeri. Ide-ide itu lalu mengkristal dan

menjadi dorongan tersendiri untuk kemudian ingin dihadirkan dalam wujud sebuah (tata pentas) pertunjukan teater.

Berdasarkan kombinasi dari ide dan 'observasi', maka secara visual, seting pementasan *Rumah yang Dikuburkan* dihadirkan lewat wujud 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 untuk mempertegas tiap-tiap ruang atau lekukan dinding.

Seting itu tak akan bermakna apa-apa jika tak dilandasi pemahaman yang akurat terhadap suasana tema sentral naskahnya. Untuk menghasilkan atmosfer *Rumah yang Dikuburkan* yang selalu digelayuti suasana keterhimpitan, ketertekanan, kepengapan, mencekam, getir, keruh, dan perih, maka diputuskan untuk memberikan intensi lebih pada aspek interaksi antara pemain dan properti yang hadir di atas pentas.

Penghadiran benda-benda pentas yang bisa bergerak (*moveable*) akan menghadirkan kemungkinan-kemungkinan baru, bahkan tercipta pengkayaan pemaknaan melalui aksi para aktor dengan memainkan benda-benda tersebut. Suasana ketertekanan/keterhimpitan terasa semakin menggigit dengan dihadirkannya benda-benda yang menghasilkan bunyi-bunyian aneh. Lewat *treatment-treatment* tertentu, bebunyian itu kemudian dikelola secara efektif, sehingga, selain turut membangun suasana, juga menghasilkan suatu rangkaian bunyi-bunyian yang dikembangkan sebagai musik.

Serangkaian proses kerja di atas setidaknya harus dan dapat menjawab dua buah pertanyaan pokok yang sudah dicantumkan secara eksplisit pada Bab I (subbab “Tujuan Penciptaan”), yakni, bagaimana cara merealisasikan naskah ke dalam wujud bangunan visual? Bangunan visual seperti apa yang dapat mewakili keseluruhan permainan? Dua pertanyaan tersebut bisa dipahami sebagai dua muka dari sekeping koin yang menjaga fokus lingkup kerja: sebagai titik berangkat, sekaligus titik akhir dari serangkaian kerja pementasan *Rumah yang Dikuburkan*, terutama dalam skup kerja penciptaan tata pentasnya.

Kendati berbagai percobaan telah dilakukan dengan maksimal dan desain telah diperhitungkan secermat mungkin, namun persoalan di atas panggung tidaklah semudah hasil coretan (desain/sketsa) yang dirancang di atas kertas. Perubahan dan/atau pengubahan elemen-elemen di atas panggung kerap kali terjadi—sudah seyogyanya demikian—agar setiap perkembangan-perkembangan penting bisa tertampung dan terakomodir dengan baik. Perkembangan yang dimaksudkan bisa berupa penggantian, penambahan, maupun pengurangan. Sebagai contoh, perubahan seting yang terjadi, otomatis juga akan merubah bloking pemain dan tata-letak lampu. Perubahan tersebut bisa dilakukan selama tidak terlampau melenceng dari permainan yang telah jadi (*fixed*) sebelumnya, dan tentunya juga sambil selalu mempertimbangkan faktor ketersediaan biaya, tenaga, dan waktu, yang hampir merupakan suatu kendala tersendiri.

B. Saran

Sebagaimana telah diungkapkan di atas bahwa selama proses penciptaan tata pentas, seorang pencipta tata pentas hendaknya harus mencari referensi yang lebih merujuk pada naskah asli untuk menciptakan pendekatan sebuah karya yang lebih kreatif dan orisinal. Proses pencarian bahan, bentuk, dan teknik yang berhubungan dengan visual harus ditemukan dan diperhitungkan secara tepat, cermat, proporsional, jitu, akurat, dan detail. Di samping itu juga dicari berbagai macam alternatif materi untuk meminimalisir kemungkinan adanya ketidaksesuaian pada keseluruhan elemen pementasan, atau ketidakcocokan dengan materi visual lainnya.

Hal lain yang perlu mendapat perhatian oleh siapapun yang hendak serius terjun ke kancah profesi pencipta tata pentas/tata artistik/tata visual adalah, pentingnya memiliki kemampuan membedakan secara tegas antara karya visual tata pentas dengan karya “seni rupa instalasi,” mengingat akhir-akhir ini merebak banyak kerancuan persepsi mengenai batas proporsi dan posisi kedua ekspresi visual tersebut. Meskipun sekilas tampak sama, namun keduanya nyata-nyata memiliki perbedaan yang cukup signifikan. Seni rupa instalasi memiliki “tema mandiri” dan ia pun dianggap sebagai karya mandiri sehingga tidak terpengaruh oleh aktivitas media seni lain (misalnya aktor/pemeran atau cahaya). Sebaliknya, ciri khas yang dipunyai oleh tata pentas adalah, karya itu harus mendukung sebuah pertunjukan teater. Jadi setidaknya wajib mengandung dan mempertimbangkan “sandaran tema’ dari naskah yang hendak diangkat.

Kemampuan diksi visual juga perlu dilatih, karena seringkali ditemui para penata pentas menampilkan banyak sekali benda-benda dengan mengusung seabrek simbol-simbol. Alih-alih menampilkan simbol yang jitu-cermat, karya visual mereka justru tidak efektif, dan bahkan tragisnya, mirip seperti onggokan sampah di atas panggung. Simbol-simbol yang diusungnya tak memiliki satu tema sentral, melainkan centang-perenang satu sama lain. Titik musababnya adalah karena kurangnya tingkat pemahaman yang mendalam pada potensi ruang-ruang yang telah tersedia di dalam naskah. Ruang-ruang dalam realitas naskah tidak harus dihadirkan ke dalam ruang panggung seluruhnya, hal ini karena mengingat keseluruhan ruang yang akan dibangun seyogyanya harus benar-benar disesuaikan dengan ide dasar dan sekaligus upaya interpretasi yang komprehensif dari si pencipta tata pentas. Dengan kata lain, realitas dalam naskah tidak hanya ditampilkan dan dipahami sebagai sebuah presentasi belaka, melainkan juga dengan representasi. Kedua pemahaman tersebut selayaknya harus mendapatkan porsi yang seimbang.

Jika faktor-faktor di atas benar-benar dijalankan dengan integritas kerja yang penuh, maka seorang pencipta tata pentas tidak sepatasnya lagi untuk merasa minder akibat kekhawatiran sebagai pihak “pupuk bawang” atau pihak yang dianggap “kurang penting.” Stigma picik semacam itu tak cukup beralasan jika persepsi atas perspektif pertanggungjawaban benar-benar diinternalisasi. Maka jika berangkat dari *platform* konteks pertanggungjawaban tersebut, seorang pencipta tata pentas itu posisinya

setara dengan posisi seorang sutradara. Perbedaannya hanya terletak pada spesifikasi cakupan wilayah kerja semata: pencipta tata pentas adalah ‘sutradara benda-benda mati,’ sedangkan sutradara yang dipahami pada umumnya, adalah ‘sutradara benda-benda hidup’.



DAFTAR PUSTAKA

Buku

- A.A.M. Djelantik. *Estetika: Sebuah Pengantar*. Jakarta: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia, 1999.
- Adjib Hamzah. *Pengantar Bermain Drama*. Bandung: CV. Rosda, 1985.
- Agus Ley-Loor. "Ideologi-ideologi Artistik Panggung Teater" dalam Lephen Purwaraharja (ed.). *Ideologi Teater Modern Kita*. Yogyakarta: Pustaka Gondho Suli, 2000.
- Agus Mokamat. "Keluarga Modern, Keluarga Cawan Petri" (Katalog Pementasan *Rumah yang Dikuburkan* karya Sam Shepard). Yogyakarta: tidak diterbitkan, 2005.
- Agus Sachari. *Estetika: Makna, Simbol, dan Daya*. Bandung: ITB, 2002.
- Benny Yohannes. "Menyudahi Indonesia: Mencari Teater dari Bunuh Diri Ideologis" dalam Lephen Purwaraharja (ed.). *Ideologi Teater Modern Kita*. Yogyakarta: Pustaka Gondho Suli, 2000.
- Boen S. Oemarjati. *Bentuk Lakon Dalam Sastra Indonesia*. Jakarta: Gunung Agung, 1971.
- Ching, Francis D.K. "Interior Design: Illustrated." terj. Suastiwi M. Triatmojo. Yogyakarta: Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, tt.
- Dick Hartoko dan B. Rahmanto. *Pemandu di Dunia Sastra*. Yogyakarta: Kanisius, 1986.
- Dwi Maryanto. "Lim Keng: Garis Dalam Hidup Saya" dalam *Katalog Pameran Lim Keng*. Surabaya: Candik Ayu, 2000.
- Echols, John M., dan Hassan Shadily. *Kamus Inggris-Indonesia*. Jakarta: PT. Gramedia Jakarta, 1988.
- Egri, Lajos. *The Art Of Dramatic Writing*. New York: Simon and Schuster, 1960.
- Fajar Sidik. "Nirmana - I." Yogyakarta: Diktat Ajar Seni Rupa ISI Yogyakarta, 1989.

- Harymawan. *Dramaturgi*. Bandung: CV. Rosda, 1988.
- Herman J. Waluyo. *Drama: Teori dan Pengajarannya*. Yogyakarta: Hanindita, 2003.
- Imran T. Abdulah, *et.al.* "Memahami Drama Putu Wijaya: Aduh." Penelitian Fakultas Sastra dan Kebudayaan UGM. Yogyakarta: tidak diterbitkan, 1978.
- J. Handoyo T. *Teknik Menggambar Dekor dalam Gambar Interior*. Semarang: Kanisius, 1986.
- Jakob Sumardjo. *Memahami Kesusastraan*. Bandung: Alumni, 1984.
- _____ dan Saini KM., *Apresiasi Kesusastraan*, Jakarta: Gramedia, 1986, via Purwanto. "Konsep Teater Putu Wijaya Tinjauan Intrinsik atas Tiga Lakonnya: Aduh, Dag Dig Dug dan Edan," Skripsi S-1 Jurusan Teater Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Yogyakarta: tidak diterbitkan, 1995.
- Luxemburg, Jan van, *et.al.* *Pengantar Ilmu Sastra*, terj. Dick Hartoko. Jakarta: Gramedia, 1984.
- Madjid NC. *Teknik Singkat Membuat Maket*. Yogyakarta: Kanisius, 2003.
- Mark, Andrew Heaps, dan Sue Jamieson. *Seni Kreasi Sendiri Paiper Mâché*, terj. Esther S. Mandjani. Bogor: Hopy Books, 1997.
- Mikke Susanto. *Diksi Rupa: Kumpulan Istilah Seni Rupa*. Yogyakarta: Kanisius, 2002.
- Montague, John. *Dasar-dasar Gambar Perspektif: Sebuah Pendekatan Visual*. Jakarta: Erlangga, 2001.
- Nirwan Dewanto. *Senjakala Kebudayaan*. Yogyakarta: Bentang, 1996.
- Nur Sahid. *Semiotika Teater*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2004.
- Pamudji Suptandar. *Catatan Kuliah-2 Interior Design: Merancang Tata Ruang Dalam*. Jakarta: Universitas Trisakti, 1982.
- Panuti Sudjiman. *Kamus Istilah Sastra*. Jakarta: Gramedia, 1984.
- Pramana Padmodarmaya. *Tata dan Teknik Pentas*. Jakarta: Balai Pustaka, 1988.

S. Tasrif. "Beberapa Hal tentang Cerita Pendek" dalam *Teknik Mengarang*. Muchtar Lubis, ed.. Jakarta: Kurnia Esa, 1981, via Purwanto. "Konsep Teater Putu Wijaya Tinjauan Intrinsik atas Tiga Lakonnya: Aduh, Dag Dig Dug dan Edan," Skripsi S-1 Jurusan Teater, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Yogyakarta: tidak diterbitkan, 1995.

Sulasmi Darmaprawira. *Warna: Teori dan Kreativitas Penggunaannya*. Bandung: ITB Bandung, 2002.

Suyatna Anirun. *Menjadi Sutradara*. Bandung: STSI Press, 2002.

Teeuw. A. *Sastra dan Ilmu Sastra, Pengantar Teori Sastra*. Jakarta: Pustaka Jaya-Giri Mukti Pustaka, 1988.

Wong, Wucius. *Beberapa Asas Merancang Dwi Matra*. Bandung: ITB Bandung, 1986.

Yudiaryani. "Ideologi Teater Barat Memahami Realisme dan Futurisme Jaman" dalam Lephen Purwaraharja (ed.). *Ideologi Teater Modern Kita*. Yogyakarta: Pustaka Gondho Suli, 2000.

Yusuf Effendi. "Unsur Senirupa dalam Seni Teater" via *Bagi Masa Depan Teater Indonesia*. Bandung: PT. Graseria, 1983.

Situs Internet

[Http://www.amrep.org/past/buried/buried.html](http://www.amrep.org/past/buried/buried.html).

[Http://www.amrep.org/past/buried/buried1.html](http://www.amrep.org/past/buried/buried1.html).

[Http://www.amrep.org/people/shepard.html](http://www.amrep.org/people/shepard.html).

[Http://www.imagi-nation.com/moonstruck/clsc41.html](http://www.imagi-nation.com/moonstruck/clsc41.html).

[Http://www.pbs.org/wnet/gperf/featur16/html/look.html](http://www.pbs.org/wnet/gperf/featur16/html/look.html).

[Http://xroads.virginia.edu/~MA95/blackbrn/portrait.html](http://xroads.virginia.edu/~MA95/blackbrn/portrait.html).

(semua dibuka dan diperiksa pada tanggal 12 September 2004)
