

**PENYUTRADARAAN NASKAH *SOTOKOMACHI* KARYA YUKIO
MISHIMA TERJEMAHAN TOTO SUDARTO BACHTIAR**

Skripsi
untuk memenuhi salah satu syarat
mencapai derajat Sarjana Strata Satu
Program Studi S-1 Teater



oleh

Haniza Rhanita Noor

NIM 1810946014

**PROGRAM STUDI S1 TEATER
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
GASAL 2023/2024**

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir berjudul:

PENYUTRADARAAN NASKAH *SOTOBA KOMACHI* KARYA YUKIO MISHIMA TERJEMAHAN TOTO SUDARTO BACHTIAR diajukan oleh Haniza Rhanita Noor, NIM 1810946014, Program Studi S-1 Teater, Jurusan Teater, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (**Kode Prodi: 91251**), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 5 Januari 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Ketua Program Studi/Ketua Tim Penguji


Nanang Afisona, M.Sn.

NIP 196712122000031001/NIDN 0012126712

Pembimbing I/Anggota Tim Penguji


Silvia Anggreni Purba, M.Sn.


NIP 198206272008122001/NIDN 0027068202

Pembimbing II/Anggota Tim Penguji


Rano Sumarno, M.Sn.

NIP 198003082006041001/NIDN 0008038004

Penguji Ahli/Anggota Tim Penguji


Wahid Nurcahyono, M.Sn.

NIP 197805272005012002/NIDN 0027057803

Yogyakarta, 31 - 01 - 24

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Pertunjukan
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Dr. I Nyoman Cau Arsana, S.Sn., M.Hum.

NIP 197111071998031002/NIDN 0007117104



SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Haniza Rhanianoor
Nim : 1810946014
Alamat : Jl. Jambu III No.79A, Jatibening Baru, Pondok Gede,
Bekasi
Program Studi : S-1 Teater
No. Telp : 087828007960
Email : rhanianoor17@gmail.com

Menyatakan bahwa dalam skripsi yang berjudul *Penyutradaraan Naskah Sotoba Komachi* Karya Yukio Mishima Terjemahan Toto Sudarto Bachtiar tidak terdapat bagian dari karya ilmiah lain yang telah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu lembaga pendidikan tinggi dan juga tidak terdapat karya yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh lembaga lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dalam skripsi ini dan disebutkan sumbernya secara lengkap dalam rujukan. Apabila di kemudian hari skripsi ini terbukti merupakan hasil plagiat dari karya penulis lain dan/atau dengan sengaja mengajukan karya atau pendapat yang merupakan karya penulis lain, penulis bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 27 Desember 2023

Haniza Rhanianoor
NIM 1810946014

MOTTO



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT karena berkat Rahmat dan karunia- Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan proses penciptaan karya dan skripsi ini dengan baik. Tentunya proses penciptaan karya ini tidak mampu berjalan dengan baik tanpa adanya energi baik dari semesta dan dari orang – orang yang mendukung sehingga karya yang berjudul “Penyutradaraan Naskah *Sotoba Komachi* karya Yukio Mishima Terjemahan Toto Sudarto Bachtiar” dapat diselesaikan. Penulis menyadari bahwa karya penciptaan ini belumlah sempurna namun, penulis berharap dengan adanya karya ini dapat menambah ilmu bagi para pembaca.

Penulis mempersembahkan karya dan skripsi ini kepada kedua orang tua yang senantiasa selalu memberi dukungan dalam bentuk apapun atas pilihan dari penulis, terkhususkan kepada bapak tercinta yang telah pergi mendahului tiga tahun yang lalu. Skripsi dan karya ini dapat terwujud berkat dukungan berbagai pihak dan oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Rektor ISI Yogyakarta Dr. Irwandi, M.Sn, beserta staf dan pegawai.
2. Dekan FSP ISI Yogyakarta Dr. I Nyoman Cau Arsana, S.Sn., M.Sn, beserta staf dan pegawai.
3. Ketua Jurusan Teater Bapak Nanang Arisona, M.Sn. Selaku ketua penguji yang selalu memberi arahan sampai saat ini.
4. Dosen pembimbing 1 Ibu Silvi Anggreni Purba, M.Sn, yang selalu senantiasa membimbing dan mendukung penulis selama proses pengkaryaan dan penulisan skripsi

5. Dosen Pembimbing 2 dan sekaligus dosen wali Rano Sumarno, M.Sn yang selalu membimbing, memberi arahan dan dukungan dari semenjak awal menjadi mahasiswa hingga kini.
6. Seluruh dosen, pegawai dan staf Jurusan Teater yang telah bekerja keras memberikan fasilitas dan ilmu terbaik bagi seluruh mahasiswa.
7. Alm. Agus Priyo Utomo, Nanik Sundawati, Lupita Naila dan Kimi Rinaldi, orang tua dan kedua adik penulis yang selalu ada di setiap fase kehidupan dan mendukung sampai hingga saat ini.
8. S.Coups, Jeonghan, Joshua, Jun, Hoshi, Wonwoo, Woozi, The8, Mingyu, Dk, Seungkwan, Vernon, Dino dan teman-teman Carat yang selalu memberikan dukungan dan motivasi untuk tetap bertahan sampai hingga saat ini.
9. Seluruh keluarga besar H. Wasiran, keluarga besar H. Oetomo, Om DR. Basuki Hidayat, Pak Eddy Manula dan, Kak Samaria Huwae yang memberikan dukungan dan doa untuk proses pengkaryaan ini.
10. Vita chan selaku kawan multifungsi yang selalu ada dalam segala huru hara kehidupan serta menjadi teman diskusi dalam dunia spiritual dan logika.
11. Uden, Kiwil, Joni, Dias, Fito dan Sugas yang selalu menjadi garda terdepan dalam segala huru hara proses pengkaryaan dan mau mendengar keluh kesah penulis.
12. Mas Juyez, Mba Mifta, Oklan yang sudah mau menjadi teman diskusi serta membantu dalam proses pengkaryaan ini

13. Sayyidah, Bintang, Yesyta, Utoy, Rere, Fillah, Priska, Yudas dan Putri selaku para aktor tercinta yang memberikan seluruh energi, tenaga dan waktunya untuk proses ini. Jajaran Tim artistik, Beni Emprit, Mas Deva PLTG Family, Apip, Sergio, Nieska, Hanif, Mayang, Febri, Wulan, dan Umi yang sudah membantu dalam mewujudkan karya ini. Para Pasukan Yukio Mishima Azizah, Dannis, Shaffa, Ifnu, Fia, Rehan, Nela, Stavo, Nadya, Dizzy, dan Teguh yang menjadi tim siap siaga.
14. Rekan-rekan mahasiswa seperjuangan Tugas Akhir semester ganjil 2024 yang saling menyemangati di masa – masa sulit.
15. Keluarga besar HMJ Teater, Teman seangkatan Teater 2018, dan seluruh mahasiswa Jurusan Teater yang sudah menjadi teman selama perkuliahan hingga proses karya dan penulisan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu-persatu.

Akhir kata penulis memohon maaf apabila dalam karya dan tulisan skripsi ini masih memiliki kekurangan dalam penciptaanya. Sebagai seniman muda, dibutuhkannya kritik dan saran dalam menciptakan karya guna menjadikan karya tersebut lebih inovatif dan memiliki makna yang kuat. Penulis berharap semoga karya ini tetap bisa bermanfaat bagi para penikmatnya.

Yogyakarta, 16 Januari 2024

Haniza Rhanianoor

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT	iii
MOTTO	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
INTISARI	xiii
ABSTRACT	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Penciptaan.....	4
C. Tujuan Penciptaan.....	5
D. Karya Terdahulu.....	5
E. Landasan Teori.....	9
F. Metode Penciptaan.....	11
G. Sistematika Penulisan.....	13
BAB II ANALISIS NASKAH.....	14
A. Biografi Penulis.....	14

B. Ringkasan Cerita	15
C. Analisis Struktur	16
1. Tema	16
2. Alur.....	18
3. Penokohan	19
D. Analisis Tekstur.....	23
1. Dialog.....	23
2. Suasana.....	27
3. Spektakel	28
BAB III PERANCANGAN DAN PROSES PENCIPTAAN	30
A. PERANCANGAN	30
1. Bentuk dan Gaya	30
2. Tata Artistik.....	31
3. Sound efek dan Musik.....	40
B. Proses Penciptaan.....	41
1. <i>Planting Source</i>	42
2. <i>Planting Interest</i>	46
3. <i>Planting Concept</i>	48
4. <i>Planting Talent</i>	52
5. <i>Fertilization Form</i>	59

6. <i>Harvest Work</i>	95
BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN	97
A. Kesimpulan	97
B. Saran.....	99
DAFTAR PUSTAKA	101
LAMPIRAN	103



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Foto pementasan <i>Sotoba Komachi</i> oleh The University of Dallas.....	5
Gambar 1.2 Foto Pementasan Malam Terakhir oleh sutradara Afrizal Harun di ISI Padangpanjang	7
Gambar 1.3 MV Fallin' Flower oleh SEVENTEEN	8
Gambar 2.1 Sketsa seting.....	34
Gambar 2.2 Sketsa plotting lampu permainan depan.....	37
Gambar 2.3 Sketsa plotting lampu belakang.....	37
Gambar 2.4 Sketsa kostum Perempuan Tua.....	61
Gambar 2.5 Sketsa Kostum Penyair.....	61
Gambar 2.6 Sketsa Perempuan Pertama 1980	62
Gambar 2.7 Sketsa Kostum Laki-laki Pertama 1980	62
Gambar 2.8 Sketsa Kostum Perempuan Pertama 1900.....	63
Gambar 2.9 Sketsa Kostum Perempuan Kedua 1900	63
Gambar 2.10 Sketsa Kostum Perempuan Ketiga 1900.....	64
Gambar 2.11 Sketsa Kostum Laki-laki Pertama 1900	64
Gambar 2.12 Sketsa Kostum Laki-laki Kedua 1900.....	65
Gambar 2.13 Sketsa Kostum Laki-laki Ketiga 1900	65
Gambar 2.14 Detailing Makeup Perempuan Tua.....	66
Gambar 2.15 Detailing Makeup Penyair.....	66
Gambar 2.16 Detailing Makeup Perempuan Pertama 1980.....	66
Gambar 2.17 Detailing Makeup Laki-laki Pertama 1980	67
Gambar 2.18 Detailing Makeup Perempuan Pertama 1900.....	67

Gambar 2.19 Detailing Makeup Perempuan Kedua 1900	67
Gambar 2.20 Detailing Makeup Perempuan Ketiga 1900	68
Gambar 2.21 Detailing Makeup Laki-laki Pertama 1900	68
Gambar 2.22 Detailing Makeup Laki-laki kedua 1900.....	68
Gambar 2.23 Detailing Makeup Laki-laki Ketiga 1900.....	69
Gambar 1.1 Website Casting.....	47
Gambar 1.2 Pertemuan pertama	48
Gambar 2.1 Sumber kostum Makeup	49
Gambar 2.2 Reading keseluruhan TIM.....	50
Gambar 2.3 Reading Karakter.....	52
Gambar 3.1 Latihan ketubuhan inspirasi gerakan Soran Bushi	55
Gambar 3.2 Latihan pernafasan Kapal-kapal.....	56
Gambar 3.3 Hasil latihan cara jalan melayang untuk tarian Perempuan Tua	56
Gambar 3.4 Latihan <i>Waltz</i>	57
Gambar 3.5 Latihan <i>Waltz</i>	57
Gambar 4.1 Penggarapan tarian Perempuan Tua	61
Gambar 4.2 Penggarapan Bayang-bayang	63
Gambar 4.3 Penggarapan adegan <i>Waltz</i>	64
Gambar 4.4 Penggarapan <i>Waltz</i> untuk adegan peralihan	66
Gambar 4.5 Penggarapan adegan Penyair menjadi bayang-bayang	66

INTISARI

Penyutradaraan naskah *Sotoba Komachi* karya Yukio Mishima terjemahan Toto Sudarto Bachtiar menceritakan tentang pertemuan antara Perempuan Tua bernama Komachi dengan seorang Penyair muda di taman kota Jepang. Perdebatan terjadi diantara mereka tentang makna dari kehidupan itu sendiri, yang berakhir Penyair mati secara mendadak karena terlalu larut dalam imajinasinya. Pengkarya memilih naskah *Sotoba Komachi* berangkat dari kegelisahan tentang mencari apa itu makna kehidupan yang sesungguhnya. Disisi lain imajinasi mampu membawa kita pada perasaan bahagia dan menjadikan makna kehidupan. Bagaimana pengkarya mampu menciptakan alam imajinasi di atas panggung dan memecah dinding antara alam imajinasi dengan dunia nyata. Menggunakan teori analisa struktur tekstur milik George R.Kernodle dengan gaya surealisme. Menggunakan metode penyutradaraan *Planting* yang digagas oleh Rano Sumarno sebagai wilayah proses perancangan dan penciptaan. Sehingga pertunjukan *Sotoba Komachi* hadir tulus disajikan dengan penuh pemaknaan hidup dan memunculkan dunia imajinasi ke dalam bentuk pertunjukan teater.

Kata kunci: *Sotoba Komachi*, Yukio Mishima, Penyutradaraan, Surealis

Directing *Sotoba Komachi* by Yukio Mishima

translation of Toto Sudarto Bachtiar

By Haniza Rhanian Noor

ABSTRACT

Directing *Sotoba Komachi* script by Yukio Mishima translated by Toto Sudarto Bachtiar, tells the story of a meeting between an old woman named Komachi and a young poet in a Japanese city park. A debate occurred between them about the meaning of life, which ended in the poet dying suddenly because he was too absorbed in his imagination. The creator selects the manuscript *Sotoba Komachi* starting from anxiety about finding what the true meaning of life is. On the other hand, dreams can bring us feelings of happiness and give meaning to life. How the author is able to create an imagination world on stage and break down the wall between the imagination world and the real world. Using George R. Kernodle's theory of texture structure for analysis of a script and surrealist theater. Using directing methods *Planting* which was initiated by Rano Sumarno as an area of the design and creation process. So the *Sotoba Komachi* performance is presented with a complete and sincere meaning of life, bringing the world of dreams into a theatrical performance.

Keywords: *Sotoba Komachi*, Yukio Mishima, Director, Surreal

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sotoba Komachi menceritakan tentang pertemuan antara Perempuan Tua bernama Komachi dengan seorang Penyair di sebuah taman kota. Penyair yang saat itu sedang dalam keadaan mabuk menghampiri Komachi mengeluarkan segala pertanyaan yang sudah lama ingin ditanyakan kepada Komachi tentang mengapa setiap malam Komachi datang ke taman dan mengganggu semua pasangan yang sedang memadu kasih sehingga memancing perdebatan di antara keduanya. Penyair berpendapat bahwa segala sesuatu menjadi memiliki makna yang dalam dan terasa hidup ketika penuh kebahagiaan dan cinta namun, menurut Komachi yang sudah hidup selama 99 Tahun hal tersebut adalah sesuatu cara yang konyol dalam memaknai suatu kehidupan. Seiring berjalannya waktu berlalu semua perasaan tersebut adalah fana dan kematian akan merubah cara pandang dalam memaknai arti kehidupan.

Sotoba Komachi salah satu karya Yukio Mishima yang merupakan penulisan ulang dari naskah Noh milik Kanami yang memiliki judul yang sama. Yukio Mishima mengambil spirit dari tokoh Perempuan Tua atau yang dikenal dengan Komachi dari pertemuannya dengan seorang biksu. Yukio Mishima menulis ulang naskah *Sotoba Komachi* sebagai pertemuan antara Perempuan Tua dengan seorang Penyair muda yang membicarakan tentang visi kehidupan yang idealis yang akhirnya mengarah kepada simbolis kematian (Moro, 2015). Pensimbolan kematian dalam naskah *Sotoba Komachi* yang ditulis ulang oleh

Yukio Mishima tentang penggambaran bahwa perasaan yang dirasakan oleh manusia seperti cinta merupakan perasaan fana yang menghalangi manusia dalam memahami arti dari kehidupan yang nyata.

Hal ini terlihat dari bagaimana penggambaran dua tokoh utama yaitu Komachi dan Penyair sebagai orang ‘asing’ yang saling memberikan argumentasinya dalam cara memandang dunia. Penyair seorang anak muda yang masih memandang bahwa manusia ‘hidup’ ketika dia dalam kebahagiaan, dan segala yang dilakukan akan menjadi suatu makna yang berarti ketika adanya cinta dalam kehidupan dan seakan cinta adalah titik keagungan atau puncak dari makna suatu kehidupan, namun tidak menurut Komachi. Baginya makna “hidup” ketika manusia tidak hanya ‘merasa hidup’ ketika dalam perasaan bahagia yang dibuat oleh manusia tetapi juga mampu menerima perasaan hampa serta keputusan menjadi sebagian dari kehidupan itu sendiri.

Manusia merasa di titik puncak kehidupan ketika dia pernah mengalami kehilangan orang yang di sayang, baik teman, orang tua maupun pasangan. Terkadang saat seseorang yang sudah melewati kehilangan yang dipertemukan dengan ‘kematian’ tanpa sadar mereka akan mengalami *Five step of griefs* yang di mana lima fase yang akan dilewati secara psikologis yaitu *Denial*, *Anger*, *Bargaining*, *Depression*, dan *Acception*. Di dalam prosesnya dengan kecenderungan manusia yang selalu berpikir akan hidup lebih lama akan susah dalam menerima konsep kematian yang terjadi dalam dirinya dan larut dalam kesedihan (Larasati Suhadri & S, 2011). Sehingga biasanya yang terjadi mereka

khususnya anak muda akan terjebak di step *Depression* cukup lama sehingga kehampaan menyelimuti dirinya (Kubler-Ross, 2014).

Pada naskah *Sotoba Komachi* Mishima memasukan pandangan Nietzsche tentang dualisme tentang bagaimana perbedaan dua aspek dalam cara memandang memiliki satu kesatuan makna yang utuh karena berjalan dengan beriringan (Nietzsche & Pasaribu, 2018). Mishima menggambarkan dua tokoh utama yaitu Perempuan Tua dengan Penyair sebagai penyimbolan Apollonian dengan Dionisius. Bagaimana Perempuan Tua sebagai penggambaran Apollonian yang mewakili “kehidupan dalam kehidupan” dalam wujud fisik yang bersemayam dalam sebuah tragedi yang sudah dilalui. Sedangkan Penyair adalah penggambaran dari Dionisius yang menginginkan “tragedi” di dalam hidupnya dengan menggunakan perasaan yang mendalam (Mishima, 2003)

Sebagai sutradara harus mampu merencanakan semua daya kreatif dalam suatu pertunjukan dengan menawarkan visi dan misi dalam naskah kepada penonton (Riantiarno, 2011). Untuk menyampaikan pesan yang ada di dalam naskah *Sotoba Komachi* dan menggambarkan dunia imajinasi dualisme, sutradara menggunakan gaya surealisme. Surealisme awalnya adalah gaya atau aliran di bidang lukis dan sastra untuk mengekspresikan dunia bawah sadar atau imajinasi menjadi objek nyata (Sugiharto, 2013, p. 65). Surealisme menggambarkan kontradiksi antara imajinasi dan kenyataan dengan cara mewujudkan dunia imajinasi melalui objek sehingga mampu membawa penonton merasakan masuk ke dunia imajinasi (Esslin, 2008). Tujuan sutradara mengemas naskah *Sotoba Komachi* karya Yukio Mishima terjemahan Toto Sudarto Bachtiar dalam

menampilkan ruang imajinasi adalah bagaimana khayalan mampu menjebak diri sendiri dalam kebahagiaan yang fana dan menolak kenyataan yang sedang terjadi di dalam kehidupan.

Pertunjukan ini akan dikemas dengan menggabungkan dua latar waktu. Latar waktu yang pertama terdapat pada tahun 1980 dengan menggunakan latar tempat taman Hibiya, Kota Chiyoda, Tokyo, di Jepang dan akan menjadi tempat permainan utama yang merupakan bagian dari dunia nyata dengan tokoh utama Perempuan Tua dan Penyair. Latar waktu kedua terdapat pada tahun 1900 di taman Imperial palace, Chiyoda, Tokyo, di Jepang. Latar waktu 1900 akan menjadi penggambaran ruang imajinasi dengan lebih memfokuskan kepada tata rias dan busana para aktor dengan pencahayaan yang terinspirasi dari musik video Fallin' Flower milik SEVENTEEN. Penggunaan layar digunakan sebagai pembatas waktu antara latar waktu 1980 dengan 1900. Selain itu simbol kematian dan kehidupan akan ditampilkan melalui simbol artistik di atas panggung.

B. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan dari latar belakang yang sudah dijabarkan, maka dalam penyutradaraan naskah *Sotoba Komachi* Karya Yukio Mishima terjemahan Toto Sudarto Bachtiar menghasilkan rumusan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses penyutradaraan dalam pertunjukan naskah *Sotoba Komachi* ?
2. Bagaimana penyutradaraan naskah *Sotoba Komachi* dengan gaya surealis ?

C. Tujuan Penciptaan

Dalam proses penyutradaraan naskah *Sotoba Komachi* karya Yukio Mishima terjemahan Toto Sudarto Bachtiar memiliki tujuan yang akan dicapai sebagai berikut:

1. Menjelaskan proses penyutradaraan dalam pertunjukan naskah *Sotoba Komachi*
2. Menggunakan gaya Suralisme dalam pertunjukan *Sotoba Komachi*

D. Karya Terdahulu

a. *Sotoba Komachi* Produksi Annie Zwaeneman (2014)



Gambar 1.1 Foto pementasan *Sotoba Komachi* oleh The University of Dallas

(Sumber : UD Drama)

Pementasan pada naskah *Sotoba Komachi* karya Yukio Mishima dipentaskan oleh produksi Annie Zwaeneman di University of Dallas pada tahun 2014. Dalam pertunjukan ini mereka menarik ke latar belakang Amerika pada tahun

2014. Tokoh Perempuan Tua atau Komachi di buat lebih tampak muda dan lebih kumuh dari *Sotoba Komachi* yang sering dipentaskan. Secara setting panggung yang ditampilkan sangat minimalis terdapat dua buah kursi di samping kanan dan kiri panggung, satu buah kursi berada di tengah panggung dan satu papan layar yang memberikan animasi gambar. Spektakel yang diberikan adanya kemunculan para penari *waltz* dari belakang panggung dan salah satu pemain merubah gambar layar dengan cara diputar. Untuk blocking kedua tokoh utama banyak terjadi di berada di tengah panggung.

Pertunjukan *Sotoba Komachi* yang akan ditawarkan oleh sutradara akan berbeda dari latar belakang lokasi yang diambil. Sutradara akan mengambil latar belakang taman di Jepang dengan menggunakan dua latar waktu yaitu tahun 1900 dan 1980. Selain itu akan ada beberapa dialog yang akan diubah dalam bentuk bahasa tubuh. Selain itu sutradara akan menggunakan simbolis di dalam artistik seperti jumlah kursi, penempatan kursi, bunga dan penggunaan warna lampu sebagai pembedaan antara dua ruang latar waktu sebelum dihancurkan.

b. Pementasan *Malam Terakhir* oleh sutradara Afrizal Harun (2012)



Gambar 1.2 Foto Pementasan *Malam Terakhir* oleh sutradara Afrizal Harun di
ISI Padangpanjang
(Sumber : Afrizal Harun)

Pementasan *Malam Terakhir* yang dipertunjukkan pada tahun 2012 di ISI Padangpanjang oleh Afrizal Harun memperlihatkan seting yang lebih sederhana dengan latar belakang sebuah taman dan pemain dengan pakaian gabungan antara pakaian Eropa dan kimono Jepang. Di dalam pementasan ini, sutradara memberikan spektakel berupa munculnya para pasangan muda yang ikut berdansa mengelilingi tokoh utama.

Pada pertunjukan yang akan dibawakan oleh sutradara akan menggunakan artistik panggung sebagai simbolis dalam pertunjukan. Baik pada jumlah, warna yang akan mendominasi di atas panggung. Selain itu, sutradara akan menampilkan *waltz*. Sutradara juga akan menggabungkan setiap adegan awal ke adegan imajiner dengan perubahan melalui tarian yang akan dimainkan oleh Perempuan Tua.

c. Musik Video Fallin' Flower SEVENTEEN



Gambar 1.3 MV Fallin' Flower oleh SEVENTEEN

(Sumber : SEVENTEEN)

Fallin' Flower merupakan salah satu lagu Jepang dari Idola K-Pop asal Korea Selatan yaitu SEVENTEEN. Konsep yang mereka gunakan dalam video klip mereka memperlihatkan simbolis “tali takdir” dan juga mengangkat tentang *Hanahaki disease*. *Hanahaki disease* sendiri merupakan penyakit fiktif yang biasanya digunakan oleh penulis manga untuk penggambaran karakter yang mengalami cinta bertepuk sebelah tangan atau tidak tersampainya perasaan cinta. Sehingga ‘karakter’ tersebut mengalami sesak nafas dan mengeluarkan muntahan berupa kelopak bunga dari dalam tubuh.

Simbolis yang mereka gunakan adalah simbol yang banyak mengacu tentang ketakutan terhadap cinta yang tumbuh atau kebahagiaan yang tumbuh seperti bunga dengan indah namun juga bisa menyakitkan dan dapat menghancurkan. Selain itu, mereka menjadikan bunga mawar sebagai penggambaran keindahan dan bahaya dalam satu waktu. Di dalam video klipnya mereka cenderung menggunakan warna merah.

Warna yang digunakan serta pelambangan bunga yang digunakan dalam video klip menjadi inspirasi sutradara dalam konsep artistik dan juga kecenderungan warna yang akan dipakai. Penggunaan warna lampu merah muda dipakai untuk penggambaran suasana imajinasi yang ada di dalam pikiran Penyair tentang Imperial Palace pada tahun 1900. Bunga *lili spider* digunakan oleh sutradara dalam permainan simbolis dengan diletakan di kostum Perempuan tua. Penggunaan simbolis bunga *lili spider* sebagai penggambaran kematian.

E. Landasan Teori

Dalam proses penciptaan pementasan naskah *Sotoba Komachi* karya Yukio Mishima terjemahan Toto Sudarto Bachtiar akan menggunakan teori analisis struktur-tekstur dari George R. Kernodle. Teori ini akan digunakan sebagai pisau bedah dalam menganalisis isi pada naskah *Sotoba Komachi*. Kernodle menyatakan bahwa pertunjukan teater merupakan hasil dari korelasi dan komparasi struktur yang merupakan tema, plot, dan penokohan yang kemudian diproses menjadi bentuk tekstur berupa dialog, suasana atau irama dan spektakel di atas panggung

(Yudiariyani, 2019). Penggunaan pada teori ini akan membantu sutradara dalam merangkai plot cerita serta ide spektakel yang akan diperlihatkan di atas panggung.

Sutradara akan menggunakan bentuk teater surealisme dalam penggarapannya. Surealisme adalah bentuk teater yang menyampaikan kontradiksi kehidupan melalui imajinasi sebagai ekspresi keinginan manusia dan realita kehidupan dengan cara menampilkan imajinasi sebagai objek nyata di atas panggung (Esslin, 2008). Pemilihan bentuk surealisme dalam pertunjukan *Sotoba Komachi* karya Yukio Mishima terjemahan Toto Sudarto Bachtiar bertujuan untuk mempertebal tema kontradiksi antara kebahagiaan dan kesedihan yang dapat merubah cara pandang manusia terhadap kehidupan. Sutradara ingin menunjukan imajinasi dari tokoh Penyair yang memiliki keinginan dalam merasakan kebahagiaan di zaman Perempuan Tua saat berusia muda dengan membuat ruang imajinasi dalam bentuk objek nyata dan diperankan oleh para aktor.

Bentuk tersebut juga untuk memperkuat konsep tentang *Five Step of Griefs* yang dalam step penerimaan atas kehilangan seseorang, ada rasa ketidak percayaan dengan apa yang terjadi dan akhirnya 'orang' tersebut mencoba menghidupkan kembali orang tersayang dalam pikirannya hingga terbawa sampai ke dunia nyata. Sutradara menggunakan layar putih sebagai pemisah antara dunia imajinasi dengan dunia realita. Penggunaan layar akan dibantu dengan permainan lampu yang berada di belakang layar putih.

F. Metode Penciptaan

Agar suatu proses penciptaan yang diinginkan berjalan dan tercapai, tentu seorang sutradara harus memiliki metode yang efisien agar mampu melewati rintangan yang mungkin akan terjadi di kemudian hari. Dalam penciptaan pada pementasan naskah *Sotoba Komachi* karya Yukio Mishima terjemahan Toto Sudarto Bachtiar sutradara akan menerapkan metode '*Planting*' yang digagas oleh Rano Sumarno yang diambil dari istilah "menanam" di mana metode ini berfokus kepada Langkah-langkah kreatif bagi sutradara dalam mengemas suatu pertunjukan dengan cerdas sama halnya seperti bercocok tanam (Rano Sumarno dalam ed, 2017) Metode '*Planting*' sendiri merupakan metode yang ideal diterapkan dalam pertunjukan teater berbasis tradisi. Namun sutradara merasa sesuai dengan metode ini dalam menyampaikan keinginan serta menyamakan spirit satu sama lain.

Metode '*Planting*' merupakan proses kreatif yang dilakukan oleh sutradara meneladani dengan cara menanam pohon. Bagaimana sutradara dalam setiap prosesnya harus cerdas melihat hal di sekitar dalam mengambil langkah-langkah. Pada metode '*Planting*' terdapat enam tahapan kreatif, yaitu:

A. Penanaman Sumber (*Planting Source*)

Proses ini merupakan proses internal bagi seorang sutradara. Di mana dalam tahapan ini terjadi di ruang kreatif sutradara untuk menyiapkan diri melalui pengayaan sumber Pustaka dan tinjauan karya.

B. Menanam Minat (*Planting Interest*)

Menanam minat adalah tahapan dimana sutradara menanamkan rasa ketertarikan atau menanamkan rasa ingin terlibat kepada para pendukung

dengan menjelaskan rencana beserta target yang menantang dan menyenangkan.

C. Penanaman Konsep (*Planting Concept*)

Tahapan ini merupakan Upaya sutradara dalam menyampaikan konsep pertunjukan beserta sumber-sumbernya secara ilmiah. Pada tahap ini sutradara menyampaikan dari konsep akting, artistik serta elemen-elemen pendukung lainnya agar pertunjukan bisa berjalan satu arah sesuai dengan konsep yang diinginkan sutradara.

D. Penanaman Bakat (*Planting Talent*)

Tahapan ini adalah pembekalan Teknik atau dasar-dasar teater di mana setelah seluruh pendukung tertanam minat dan konsepnya, mereka diajak untuk mengalami dan merasakan pengkayaan elemen-elemen dasar dari suatu bentuk pertunjukan teater.

E. Pemupukan Bentuk (*fertilization form*)

Adalah proses pemupukan bakat yang dilakukan oleh sutradara dengan memberikan asupan kemasam agar setiap adegan yang dibentuk menjadi tontonan yang menarik.

F. Panen Karya (*Harvest Work*)

Merupakan pesta kemenangan di mana para personal telah melewati berbagai tahapan penting dari suatu pertunjukan seni, yaitu proses. Dengan tidak hanya diukur dari nilai tontonannya saja, namun juga harus diapresiasi perjuangan suatu tim untuk mewujudkan tontonan tersebut,

G. Sistematika Penulisan

Mempermudah penulisan atas pertanggung jawaban dalam penciptaan penyutradaraan naskah *Sotoba Komachi* karya Yukio Mishima terjemahan Toto Sudarto Bachtiar akan dibagi menjadi lima bab. Adapun bab tersebut:

1. Bab I Pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, rumusan penciptaan, tujuan penciptaan, tinjauan pustaka, metode penciptaan, dan sistematika penulisan
2. Bab II Analisis naskah drama yang meliputi tentang biografi penulis naskah, ringkasan cerita, analisis naskah *Sotoba Komachi* dengan menggunakan teori struktur-tekstur George R. Kernodle.
3. Bab III Perancangan dan Proses dalam penciptaan terdiri dari penjabaran konsep penyutradaraan dan proses penggarapan pementasan *Sotoba Komachi*
4. Bab IV Hasil dari pertunjukan *Sotoba Komachi* karya Yukio Mishima Terjemahan Toto Sudarto Bachtiar berupa kesimpulan dan saran dari hasil pertunjukan
5. Kepustakaan terdiri dari buku-buku, jurnal, serta website yang digunakan sebagai pegangan sutradara dalam melakukan penciptaannya.