

BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Naskah *Sotoba Komachi* karya Yukio Mishima terjemahan Toto Sudarto Bachtiar merupakan naskah Jepang yang terdiri dari sepuluh orang pemain ini menceritakan tentang pertemuan antara Perempuan Tua dengan seorang Penyair di taman kota Jepang. Perdebatan yang berawal dari rasa penasaran seorang Penyair tentang Perempuan Tua yang selalu datang ke taman dan suka mengganggu para pasangan muda berakhir menjadi perdebatan tentang cara pandang memaknai hidup. Perdebatan diantara mereka berakhir dengan Perempuan Tua menceritakan masa mudanya dan Penyair jatuh kedalam bayangan imajinasinya. Sebagai sutradara mencoba mengemas pertunjukan naskah *Sotoba Komachi* dalam bentuk yang menarik dengan mempresentasikan alam imajinasi dalam objek nyata, yang diharapkan mampu menyampaikan pesan dari dalam naskah sekaligus memenuhi kebutuhan hiburan kepada para penonton.

Pertunjukan naskah *Sotoba Komachi* karya Yukio Mishima terjemahan Toto Sudarto Bachtiar dipentaskan pada tanggal 11 November 2023 bertempat di Teater Arena ISI Yogyakarta. Pertunjukan yang cukup melibatkan banyak orang dalam proses penciptaannya berjalan dengan baik, meskipun sempat mengalami banyak permasalahan

Pada pertunjukan naskah *Sotoba Komachi* dengan menggunakan gaya surealisme dengan menggunakan metode *Planting* menjadipertunjukan yang menarik, ditambah dengan memunculkan dunia imajinasi dengan menggunakan

penggunaan layar sebagai pemisah yang kemudian dipadukan dalam bentuk permainan bayang-bayang sebagai penghantar adegan imajinasi. Kelebihan pada teknis yang digunakan dan konsep yang dipakai bisa menjadi salah satu inspirasi dan dapat dikembangkan kembali menjadi suatu pertunjukan yang lebih maksimal, kekurangannya adalah keterbatasan ruang bermain di area belakang yang merupakan tempat bermain para aktor di balik layar putih. Karena ruang bermain sudah di makan oleh lampu untuk menyorot para aktor menjadi bayangan, sehingga arena bermain yang dipakai terbatas. Terlebih lagi terhalang oleh teknis pada pengangkatan layar sebagai penggambaran portal tidak bisa terjadi dengan baik karena tidak adanya alat seperti katrol untuk mempermudah crew panggung membukanya.

Penggunaan pola kupu-kupu dalam Menyusun tata artistik seting memiliki banyak keuntungan yaitu ruang bermain arena menjadi lebih kecil dari biasanya. Namun kekurangannya adalah bagaimana sutradara harus bisa mengatur para aktor untuk memenuhi ruang dan sekaligus bagaimana mengatur para aktor menyentuh semua artistik yang ada di atas panggung. Hal ini menjadi tanggung jawab sutradara yang memang dari awal membuat proses kreatif ini adalah proses belajar bersama. Sutradara harus mencari cara bagaimana membentuk para aktor dalam bermain. Selain itu juga para aktor rata – rata tidak mempunyai dasar dalam menari, sehingga sangat dibutuhkan kesabaran yang lebih untuk membentuk dan menyamakan tempo mereka Walaupun terdapat kekurangan secara teknis, namun melalui pertunjukan dan aktor pesan yang ingin disampaikan oleh sutradara sudah tercapai melalui dialog yang menjadi pesan dari sutradara tentang pemaknaan kehidupan di mana

kebahagiaan yang fana membawa tragedi di dalam kehidupan tersampaikan oleh dua tokoh utama yaitu Perempuan Tua dan Penyair

Selama proses *Sotoba Komachi* sutradara memiliki berapa kendala salah satunya adalah managerial waktu, karena adanya pergantian aktor utama dipertengahan proses sehingga membuat banyak agenda yang sudah di buat menjadi mundur dari perkiraan awal karena banyaknya pengulangan untuk diberikan ke pengganti aktor utama. Memang akan sangat lebih baik jika sutradara lebih menegaskan komitmen terhadap orang-orang yang ikut di dalam proses agar tidak terjadi hal serupa. Sutradara lebih baik terlebih dahulu menuangkan ide dan perkiraan timelinenya agar lebih terstruktur dengan baik saat sedang dalam penggarapan. Suatu proses yang di bangun secara professional namun kekeluargaan memiliki kelebihan tersendiri, di mana saat sedang dalam penggarapan semua orang bisa fokus dan menjaga mood masing – masing. Namun ketika sudah di luar jam latihan akan terbentuk ruang keterbukaan dalam menyampaikan kegelisahan di proses tersebut.

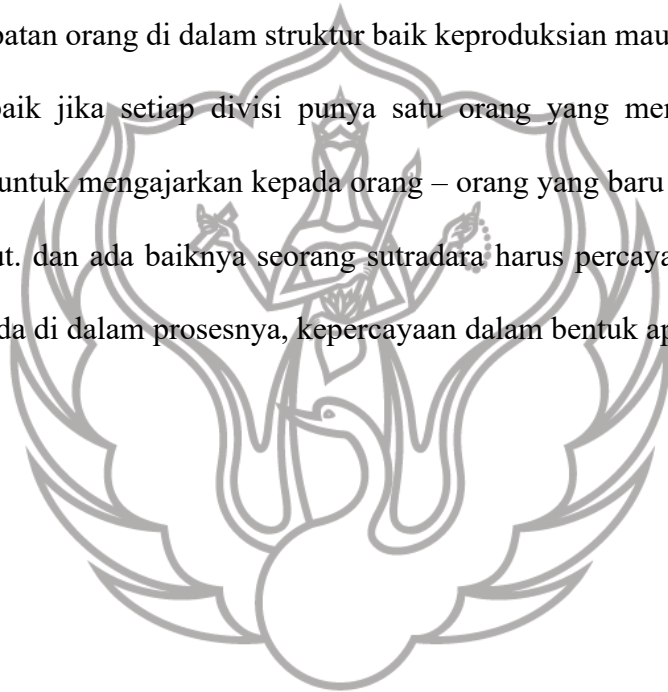
B. Saran

Ada baiknya jika menggunakan konsep seperti *Shadow Theater* atau menggunakan teknis bermain dengan bayangan adalah mencari arena bermain yang lebih luas dan juga mempunyai alat-alat yang mumpuni. Agar bayangan yang ingin tampilkan menjadi lebih maksimal karena ruang arena bermain di balik layar lebih luas. Penggunaan simbolis pada pemanggungan atau konsep yang sudah ada memang harus dipertimbangkan apakah hal tersebut bisa menguntukan bagi

sutradara dalam menggarap sekaligus menguntukan bagi aktor atau bisa mempersulit sutradara dalam membuat garis.

Sutradara merupakan ketua atau orang tua di dalam suatu proses teater, itulah yang didapatkan dari hasil penggarapan naskah *Sotoba Komachi* karya Yukio Mishima terjemahan Toto Sudarto Bachtiar. Seorang sutradara harus mempunyai ketegasan dalam mengambil Keputusan serta juga harus memiliki manajemen waktu yang baik agar tidak membuang waktu dalam berproses.

Penepatan orang di dalam struktur baik keproduksiian maupun pengkaryaan akan lebih baik jika setiap divisi punya satu orang yang memang sudah ahli dibidangnya untuk mengajarkan kepada orang – orang yang baru berkecimpung di divisi tersebut. dan ada baiknya seorang sutradara harus percaya dengan orang – orang yang ada di dalam prosesnya, kepercayaan dalam bentuk apapun.



DAFTAR PUSTAKA

- Costa, M. F., & Soares, J. C. (2015). Livre como uma borboleta: simbologia e cuidado paliativo. *Revista Brasileira de Geriatria e Gerontologia*, 18(3), 631–641. <https://doi.org/10.1590/1809-9823.2015.14236>
- E. Brown, M. (2017). Butterflies and Rebirth. *Wonders of Nature and Artifice Art and Art History*, 18. https://cupola.gettysburg.edu/wonders_exhibitArtifice.18. https://cupola.gettysburg.edu/wonders_exhibit/18
- Esslin, M. (2008). *Teater Absurd*. Pustaka Banyumili.
- Farida, E., & Rika Jazilatul Kholidah, N. (2020). Penerapan Pembelajaran Psikologi Warna untuk Meningkatkan Kemampuan Mahasiswa Dalam Memilih Warna pada Desain Kemasan Produk Prodi Manajemen FEB UNISMA. *Jurnal Inovasi Pendidikan Ekonomi*, 10(1), 40–47. <https://doi.org/10.24036/01108220>
- Hughes Simon, G. (1952). Some Japanese Beliefs and Home Remedies. *Source: The Journal of American Folklore*, 65(257), 281–293. <http://www.jstor.org> URL: <http://www.jstor.org/stable/537081>
- Ichimura, M. (2006). Kabuki as Japanese Culture. *JAPAN SPOTLIGHT*, 52–53.
- Japan Arts Council. (2020). *はじめての歌舞伎 TOP*. Japan Arts Council. <https://www2.ntj.jac.go.jp/dglib/contents/learn/edc25/en/kumadori-makeup/index.html>
- KAMUS BAHASA INDONESIA*. (2008).
- Kim, J. (2018). Mishima Yukio's modern Noh play *Sotoba Komachi*: Nietzsche's influence and the Ideal Post-war Artist. *Sungkyun Journal of East Asian Studies*, 18(2), 245–262. <https://doi.org/10.21866/esjeas.2018.18.2.006>
- Kubler-Ross, E. (2014). *On Death and Dying*.
- Larasati Suhadri, K., & S, C. J. (2011). Pemahaman Konsep Kematian dan Kecemasan Terhadap Kematian pada Remaja. *Mind Set*, 3(1), 1–11.
- Le Lay, M. (2018). *KABUKI: Traditional Japanese Theater*. <https://www.youtube.com/watch?v=67-bgSFJiKc>

- Mishima, Y. (2003). *Sotoba Komachi* enshutsu oboegaki (on directing *Sotoba Komachi*. *Ketteiban Mishima Yukio Zenshu*, 28, 19–20.
- Mishima Yukio Literary Museum. (1999). *PERSON 三島由紀夫について*.
<https://www.mishimayukio.jp/person/>
- Moro, D. (2015). Construction and Deconstruction of a Myth The Vision of Komachi from Traditional Noh to the Contribution of Mishima Yukio and Enchi Fumiko. *Annali Di Ca'Foscari Serie Orientale*, 51, 179–195.
- Nietzsche, F., & Pasaribu, S. (2018). *Lahirnya tragedi* (S. Pasaribu, Ed.). Narasi.
- Riantiarno, N. (2011). *Kitab Teater*. Grasindo.
- Santosa, E., Subagiyo, H., Mardianto, H., Arizona, N., & Hari Sulistiyo, N. (2008). *SENI TEATER JILID 1 SMK Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan* (N. Sahid, Ed.). Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Sitorus, E. D. (2002). *The Art of Acting: seni peran untuk tetaer, film & TV*. Gramedia Pustaka Utama.
- Sugiharto, B. (2013). *UNTUK APA SENI?* Matahari.
- Taylor, D. (1996). *Directing Plays*. A&C Black.
- Yudiarayani. (2019). *MELACAK JEJAK PERTUNJUKAN TEATER: Sejarah, Gagasan, dan Produksinya*. BP ISI YOGYAKARTA.
- Yudiarayani. (2017). *Karya Cipta Seni Pertunjukan* (Yudiarayani, B. Pudjasworo, H. Budi Prasetya, I. wayan Senen, M. HB Raditya, & U. Rokhani, Eds.). JB Publisher.