

**PENYUTRADARAAN NASKAH *PELAJARAN*  
KARYA EUGÈNE IONESCO**

**Terjemahan Toto S. Bachtiar**

Oleh Ghea Fajriyani

NIM. 1410758014

Jurusan Teater, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Jl. Parangtritis Km 6,5 Bantul, Yogyakarta 55188

Tlp. 0878-8683-1244, *E-mail* : [fajriyanighea@gmail.com](mailto:fajriyanighea@gmail.com)

**ABSTRAK**

Tulisan ini berisi tentang proses penyutradraan naskah *Pelajaran* karya Eugène Ionesco, yang bercerita tentang seorang murid yang dibunuh oleh profesor pada proses belajar. Naskah ini menyoroti persoalan dehumanisasi dalam dunia pendidikan. Di mana pola pengajaran dengan pendidikan gaya bank masih diterapkan hingga hari ini. Murid adalah objek dan guru bertindak sebagai subjek di dalam kelas yang kadang semena-mena.

Teori analisis yang digunakan ialah struktur dan tekstur Kernodle. Teori ini dipilih karena teori ini cukup spesifik bagi sutradara untuk menganalisis struktur drama yakni : alur, karakter, dan tema. Kemudian tekstur : dialog, spektakel, dan suasana. Dalam menganalisis sutradara juga membaca latar belakang pengarang sebagai pendukung analisis teks. Untuk memahami absurditas lakon *Pelajaran* yang diwujudkan dalam pemanggungan, menggunakan teori teater absurd. Berbagai citraan dipakai menjadi dasar-dasar pengadeganan. Dasar akting karikatural untuk menciptakan kesan jenaka pada penonton merupakan upaya menjawab absurditas teks *Pelajaran*.

Metode yang digunakan dalam menganalisis naskah yakni metode penelitian kepustakaan. Di mana seorang peneliti membaca karya-karya terdahulu untuk kemudian meneliti satu objek material yang sama. Langkah-langkah yang ditempuh ialah mengumpulkan buku-buku atau bahan bacaan yang memberikan gambaran umum mengenai persoalan yang akan digarap. Buku-buku yang harus dibaca secara mendalam dan cermat karena bahan-bahan yang akan diperlukan bersumber dari buku-buku tersebut. Sedangkan metode untuk menteksturkan gagasan yakni memahami pola-pola pengadeganan teater absurd, menggambarkan dialog dengan citraan-citraan, dan eksplorasi permainan dengan seluruh aspek yang ada.

**Kata kunci** : Penyutradaraan, *Pelajaran*, Eugène Ionesco, Teater Absurd, Kernodle.

**DIRECTING THE LESSON**  
**MANUSCRIPT BY EUGÈNE IONESCO**  
**TRANSLATED BY TOTO S. BACHTIAR**  
**by Ghea Fajriyani S H**  
**NIM. 1410758014**

**ABSTRACT**

*This paper contains the process of directing text of the work by Eugene Ionesco, which tells the story of a student who was released by the professor in the learning process. This text discusses conversations of dehumanization in the world of education. Where the pattern applied with bank style education is still applied today. Students are objects and teachers who act as subjects in class that are sometimes arbitrary.*

*The analysis theory used is the structure and texture of the Kernodle. This theory was chosen because this theory is specific enough for the director to analyze the structure of drama, namely: plot, character, and theme. Then texture: dialogue, spectacles, and atmosphere. In analyzing the director also read the background of the author as a supporter of text analysis. To understand the absurdity of the play Lessons manifested in staging, use absurd theater theory. Various partners are used to be the basis for handling. The basis of caricature acting to create a humorous impression on the audience is an attempt to answer the academic text.*

*The method used in analyzing the manuscript is the library research method. Where a researcher reads the published works to then review the same material object. The steps discussed are about collections of books or reading material that provide a general description of the discussion that will be worked on. Books that must be read in full and carefully because the materials that will be needed are sourced from these books. While the method for texting discussions about understanding the patterns of absurd theater management, evaluating dialogues with images, and exploring games with all aspects.*

**Keywords:** *Directing, The Lesson, Eugène Ionesco, Theater of Absurd, Kernodle.*

## Pendahuluan

### i. Latar Belakang Penciptaan

Naskah *Pelajaran* (1950) karya Eugène Ionesco bercerita tentang seorang Murid yang belajar kepada seorang Profesor untuk menempuh ujian doktoral di bidang umum. Murid tersebut datang dan disambut oleh Pembantu yang bernama Marie. Di awal kedatangannya Murid sangat riang dan bersemangat untuk belajar sedang Profesor yang nampak lemah pada permulaan semakin agresif dan mendapatkan kepercayaan diri seiring dengan pelajaran yang berlangsung. Mulai dari pelajaran ilmu geografi, aritmatika, kemudian bahasa.

Dari pelajaran perhitungan Murid sangatlah pandai menambah tapi anehnya ia tidak bisa mengurangi sekalipun ia dapat mengalikan perkalian yang sulit untuk dijawab dengan begitu cepat. Pelajaran menghitung pun akhirnya untuk sementara ditinggalkan kemudian beralih pada pelajaran Bahasa. Sebelum menjelaskan lebih jauh Pembantu pun datang dan mengingatkan Profesor untuk tidak masuk ke dalam ilmu bahasa. Ia mengisyaratkan agar sebaiknya Profesor tidak melanjutkan pelajaran tersebut. Hal itu seolah sudah seringkali terjadi, tapi Profesor menyuruh Pembantunya untuk kembali ke dapur dan pelajaran pun tetap berlanjut.

Dalam perjalanan pelajaran Bahasa Professor mengalami kesulitan untuk dapat menjelaskan mengenai bahasa “riil” dan “imajiner” ; bahwa kata-kata yang sama menandai hal yang sama sekali berbeda.<sup>1</sup> Kebuntuan itu membuat situasi semakin rumit kemudian memuncak dengan pembunuhan Murid oleh Profesor. Pembunuhan itu adalah pembunuhan ke empat puluh dan di akhir cerita datang lagi seorang murid yang hendak belajar. Tentu saja hal itu membuat dugaan bahwa akan ada pembunuhan berikutnya seperti apa yang telah terjadi. Hal tersebut juga mengisyaratkan permasalahan yang ada dalam naskah *Pelajaran* akan terus terjadi dan pemecahannya selalu sama.

Berdasarkan pendekatan pada karya (*actual work*)<sup>2</sup> situasi pada teks *Pelajaran* menggambarkan fenomena pendidikan yang seringkali menempatkan murid sebagai objek dan guru sebagai subjeknya. Lebih dari itu, ada pembunuhan yang terus berlangsung hingga hari ini, yang akan ditemukan jawabannya pada hasil analisis naskah.

Dengan naskah *Pelajaran* karya Eugène Ionesco teater absurd menjadi pilihan gaya sutradara untuk mengungkapkan ide gagasannya ke dalam pertunjukan teater karena penulis menganggap pilihan tersebut tepat dan menarik ; bahwa teater harus mampu menampilkan apa yang tidak bisa digambarkan oleh bahasa. Sehingga kemungkinan-kemungkinan gagasan yang tidak bisa diungkapkan melalui dialog akan lebih tergambar pada pertunjukan yang akan dibuat. Dengan demikian sutradara dapat mengolah pertunjukan dengan lebih bebas artinya pembacaan atas naskah dapat diwujudkan dengan berbagai elemen

---

<sup>1</sup>Martin Esselin. *Teater Absurd* (rev.ed.; Mojokerto: Pustaka Banyumili, 2008), hlm.101

<sup>2</sup>Bakdi Soemanto. *Godot di Amerika dan Indonesia suatu studi banding* (Jakarta: PT Grasindo,2002), hlm. 5.

yang ada dalam pertunjukan, seperti latar (*scenery*) juga bisa menjadi bahasa atas pembacaan terhadap naskah dalam pertunjukan ini latar akan digambarkan pada sebuah pabrik untuk menggambarkan bahwa sekolah tidak ubahnya sebuah pabrik yang mencetak ribuan produk yang sama untuk kemudian dipasarkan, busana (*costumes*) akan dibuat berdasarkan klasifikasi dalam sebuah pabrik itu sendiri, kemudian yang lainnya seperti tata cahaya (*lighting*), tata rias, dan peralatan yang dimainkan dalam permainan (*properties*) akan dihadirkan sebagai pendukung untuk mengungkapkan gagasan yang tidak bisa diungkapkan secara lisan.

Kemudian, pemilihan bentuk permainan aktor sebagai elemen yang sangat penting dalam pertunjukan teater, akan dibawa secara komikal dan karikatural. Keduanya akan digabungkan di mana tokoh-tokoh yang semakin sulit diidentifikasi penonton akan bersifat komik. Efek jenaka yang ditangkap oleh penonton merupakan upaya penyadaran akan situasi yang ditampilkan di atas pentas sebagaimana dikatakan *Humor membuat kita, dengan kejernihan yang bebas, sadar akan tragik atau kondisi manusia yang menyedihkan...*<sup>3</sup>

## **ii. Rumusan Penciptaan**

Naskah *Pelajaran* karya Eugène Ionesco merupakan sebuah drama absurd yang perlu ditelaah lebih dalam untuk mendapatkan makna lakon untuk kemudian di transformasikan di atas pentas. Hal tersebut penting bagi sutradara untuk mempersiapkan diri menghadapi permasalahan yang mungkin timbul dalam proses penciptaan karya ini, maka rumusan penciptaan penulis adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana makna lakon *Pelajaran* karya Eugène Ionesco?
2. Bagaimana proses penyutradaraan pertunjukan *Pelajaran* karya Eugène Ionesco dengan menggunakan teori teater absurd?

## **iii. Tujuan Penciptaan**

1. Untuk memahami lakon *Pelajaran* karya Eugène Ionesco.
2. Menyutradarai naskah *Pelajaran* karya Eugène Ionesco dengan menggunakan teori teater absurd.

## **iv. Landasan Teori**

Penciptaan ini menggunakan dua teori, pertama teori analisis struktur dan tekstur George R. Kernodle dan kedua teori teater absurd. Teori analisis struktur dan tekstur digunakan untuk menganalisis teks *Pelajaran* sedangkan teori teater absurd digunakan sutradara sebagai landasan penciptaan.

Menurut George R. Kernodle untuk memahami sebuah teks lakon seorang sutradara harus menganalisis teks lakon untuk mengungkapkan struktur dan tekstur dramatik. Struktur adalah bangunan pikiran lakon yang terdiri dari *plot*, *character*, dan *theme*.<sup>4</sup> Sedangkan tekstur terdiri dari *dialogue*, *mood*, *spectacle*.

Dalam pertunjukan naskah drama *Pelajaran* karya Eugène Ionesco sutradara memilih teori teater absurd sebagai landasan penciptaan. Teori ini dipilih karena pengarang sendiri merupakan salah satu tokoh drama absurd. Esselin dalam

---

<sup>3</sup> Esselin, *op.cit.*, hlm. 138.

<sup>4</sup> Soemanto, *op.cit.*, hlm. 5.

bukunya *Teater Absurd* mengungkapkan Ionesco kerap kali mengangkat tema-tema makna kesenduan metafisis atas absurditas kondisi manusia. Begitu juga dengan tokoh lainnya seperti Adamov, Genet, dan Beckett.

Selain itu Esselin juga menjelaskan bahwa hal tersebut bukanlah satu-satunya pokok persoalan teater absurd. Pokok persoalan Teater Absurd yaitu bagaimana memahami seorang pengarang yang menampilkan situasi manusia (pengalaman manusia yang bersifat subjektif), kediriannya, dan visinya mengenai dunia. Hal itu juga sekaligus menentukan bentuk yang seharusnya dapat merepresentasikan suatu konvensi panggung yang berbeda dari teater “realis”. Dari situ kita bisa membaca bahwa Teater Absurd menolak konvensi teater realis dan juga pola-pola di dalamnya sebagaimana dikatakan ;

Karena teater absurd tidak bermaksud menyampaikan informasi atau menyajikan beberapa persoalan atau takdir-takdir tokoh-tokohnya yang ada di luar dunia batin penulis, maka Teater Absurd juga tidak berurusan dengan representasi berbagai peristiwa, narasi nasib atau petualangan para tokoh, tapi lebih pada usaha menghadirkan situasi melawan sebuah teater peristiwa secara berangkai, dan karenanya memanfaatkan bahasa yang didasarkan pada pola-pola gambaran konkret dan bukannya pada argumen dan tuturan diskursif.<sup>5</sup>

Dengan pernyataan tersebut bisa disimpulkan bahwa bahasa bukanlah satu-satunya alat ungkap makna yang bisa dipergunakan dalam teater absurd. Martin Esselin mengungkapkan bahwa teater harus mampu menampilkan apa yang tidak bisa digambarkan oleh bahasa, yang artinya bukan menganggap bahwa dialog menjadi tidak penting hanya saja mengubah peranannya dan juga secara khusus menurunkan posisinya. Artinya teater absurd sangat mungkin mengekspresikannya dengan gerak isyarat atau pun bahasa ruang untuk mencapainya secara lebih tepat.

## **v. Metode Penciptaan**

Untuk mewujudkan gagasan penciptaan seperti yang telah dipaparkan maka sutradara harus mempunyai tahapan Harymawan dalam buku *Drama : Teori dan Pengajarannya* karya Herman J. Waluyo, menyatakan bahwa sutradara adalah karyawan teater yang bertugas mengkoordinasikan segala anasir teater, dengan paham, kecakapan, serta daya imajinasi yang intelegen guna menghasilkan pertunjukan yang berhasil.<sup>6</sup> Dalam proses penciptaan pertunjukan Pelajaran ini, sutradara memerlukan metode untuk mencapai hasil yang diinginkan. Adapun metode yang dilakukan sutradara adalah sebagai berikut :

### **1. Membaca Naskah**

Pada tahapan membaca naskah ini seluruh pemain akan mencoba mengeksplorasi bagaimana kemungkinan-kemungkinan membawakan dialognya. Sutradara akan memberikan pelatihan untuk aktor dengan cara mencoba metode

---

<sup>5</sup>Esselin, *op.cit.*, hlm. 306.

<sup>6</sup>Herman J. Waluyo, *Drama : Teori dan Pengajarannya* (Yogyakarta: PT Hanindita Graha Widya,2001), hlm. 98.

membaca naskah secara utuh dengan satu emosi. Hal itu akan dilakukan sebagai salah satu cara untuk mengetahui kemungkinan dialog akan dibawakan seperti apa.

## 2. Analisis Naskah

Dalam proses analisis naskah sutradara akan mengajak seluruh elemen untuk menganalisis naskah *Pelajaran* hal ini berguna untuk memahami isi teks dan juga membuka dialektika atas pembacaan terhadap naskah. Tentunya ide kreatif yang muncul dari pengarah artistik dapat membantu kerja sutradara apa bila pemahaman tentang naskah didapat bersama.

## 3. Pemilihan pemeran (*Casting*)

Pemeran atau aktor merupakan salah satu unsur terpenting dalam sebuah pertunjukan teater. Maka dari itu, dalam memilih aktor perlu mempertimbangkan kemampuan yang dimiliki oleh aktor yang akan memerankan tokoh sesuai kebutuhan naskah.

Pertimbangan yang dilakukan sutradara yakni memilih pemeran berdasarkan kemampuannya dalam berdialog. Mengingat naskah *pelajaran* sendiri memiliki dialog yang cukup banyak dan panjang. Untuk itu dalam penyampaian aktor harus memiliki kemampuan memilah emosi tiap kalimat, termasuk pemenggalan dialog yang baik, dan juga penekanan pada kata yang penting. Karena sutradara sendiri telah menekankan pada pertimbangan kecakapan aktor dalam berdialog, untuk itu pemilihan pemeran berdasarkan fisik menjadi pertimbangan kedua. Dalam hal ini sutradara hanya memilih pemeran berdasarkan ciri fisik yang cukup mendekati.

## 4. Penentuan Konsep Awal dan Gaya Pemandangan

Langkah penting yang harus diterapkan sepanjang permainan yaitu adanya satu macam gaya, kesatuan kata, akting, gerak, garis, bentuk, dan warna.<sup>7</sup> Langkah ini akan di tempuh setelah menganalisis naskah, kemudian sutradara akan menentukan konsep dan gaya pemandangan, namun hal itu bisa berubah seiring berjalannya proses. Ini disebabkan karena ide bisa saja muncul dalam proses latihan

## 5. Eksplorasi Peran dengan *Hand Property*

Dalam mengeksplorasi ini sutradara akan mencoba berbagai kemungkinan *hand property* yang akan digunakan selama permainan agar memperkaya permainan itu sendiri. Kemudian para pemeran juga akan mencobakan pengkarakteran yang telah mereka dapat dari analisis naskah dan referensi yang mereka dapatkan untuk memainkan peran tersebut.

## 6. Eksplorasi adegan

Dalam eksplorasi ini pemain akan lebih ditekankan untuk dapat membuat adegan yang merepresentasikan makna dibalik teks tanpa menggunakan dialog sebagai pemantik sutradara untuk menciptakan adegan-adegan yang tidak bisa digambarkan hanya menggunakan bahasa.

## 7. *Blocking*

*Blocking* adalah penempatan pemain di atas panggung, sedangkan gerak panggung merupakan perpindahan tokoh dari satu titik ke titik yang lain di atas panggung. Gerak panggung (*stage movement*) adalah suatu gerak perpindahan

---

<sup>7</sup>Yudiaryani, *Panggung Teater Dunia*, (Yogyakarta : Pustaka Gondho Suli,2002) hlm. 358.

tempat sorang pelaku (actor) diatas panggung.<sup>8</sup> Penggarapan *blocking* ini bertujuan untuk menciptakan komposisi, menempatkan *point of interest*.

#### 8. *Cut to Cut*

*Cut to cut* adalah tahap yang dilakukan sutradara untuk menggarap secara detail adegan demi adegan. Tahap ini juga berfungsi untuk menakar dramatik sehingga sutradara bisa melihat kelebihan dan kekurangan yang ada dalam pengadeganan.

#### 9. *Runthrough*

*Runthrough* merupakan tahap pengadeganan dari awal hingga akhir tanpa adanya instruksi *cut* dari sutradara sesuai dengan kesepakatan yang sudah didapat selama latihan. Dalam tahap ini, sutradara dapat melihat rajutan – rajutan setiap adegan, dari awal hingga akhir. Di sinilah sutradara dapat melihat kelemahan – kelemahan dari setiap unsur yang nantinya akan menjadi ruang evaluasi setelah latihan.

### **Pembahasan**

Untuk menyampaikan gagasannya sutradara perlu memilih materi dan teknik untuk mentransformasikan struktur dan tekstur lakon ke atas pentas. Berikut ini merupakan hal yang perlu dirancang dan diperhatikan oleh sutradara pada pelaksanaan proses : (i) Pilihan materi : akting, ruang, waktu, garis, warna, dan cahaya. (ii) Pilihan Teknik : Komposisi, gambar atau sket-sa, movement, dramatisasi pantomimik, irama.<sup>9</sup> Selanjutnya pemaparan pilihan materi dan teknik sutradara akan dibahas sebagai berikut.

Dalam sebuah produksi teater alangkah lebih baiknya jika pemilihan materi ini dipertimbangkan sebelum proses produksi berjalan. Sutradara melatih aktor, dalam memimpin dan merencanakan proses latihan aktor, sutradara membagi empat periode besar pelatihan aktor. Periode pertama adalah membaca (*reading*) teks drama. Saat *reading*, sutradara akan menentukan muatan emosi yang tepat pada setiap dialog aktor agar mencapai rasa kata yang di maksudkan naskah. *Reading* adalah tahapan untuk mencari keutuhan karakter tokoh melalui temuan-temuan berdasar pada teks drama, penting bagi aktor untuk menemukan perasaan, ketubuhan, serta pikiran tokoh untuk menjadi dasaran aktor dalam memainkan perannya.

Periode kedua adalah *blocking*, dalam tahapan ini sutradara memberi pengarahan kapan harus keluar dan masuk panggung, dimana harus berdiri dan duduk, kalimat mana aktor harus bergerak atau diam dengan menggunakan ‘bisnis panggung’, dan kapan aktor harus menggunakan properti panggung.<sup>10</sup>

Ketiga, latihan *action*. Sutradara akan mengamati secara menyeluruh berkaitan kerja *acting* oleh aktor, lalu melakukan evaluasi. Dan tahapan terakhir adalah pengulangan dan pelancaraan terhadap semua yang telah di latih.

Untuk membantu aktor dalam proses implementasi tokoh dan kesiapan elementer seorang aktor, sutradara memberikan tiga langkah dalam latihan akting; pertama yaitu latihan tubuh yang bertujuan agar fisik aktor bergerak secara

---

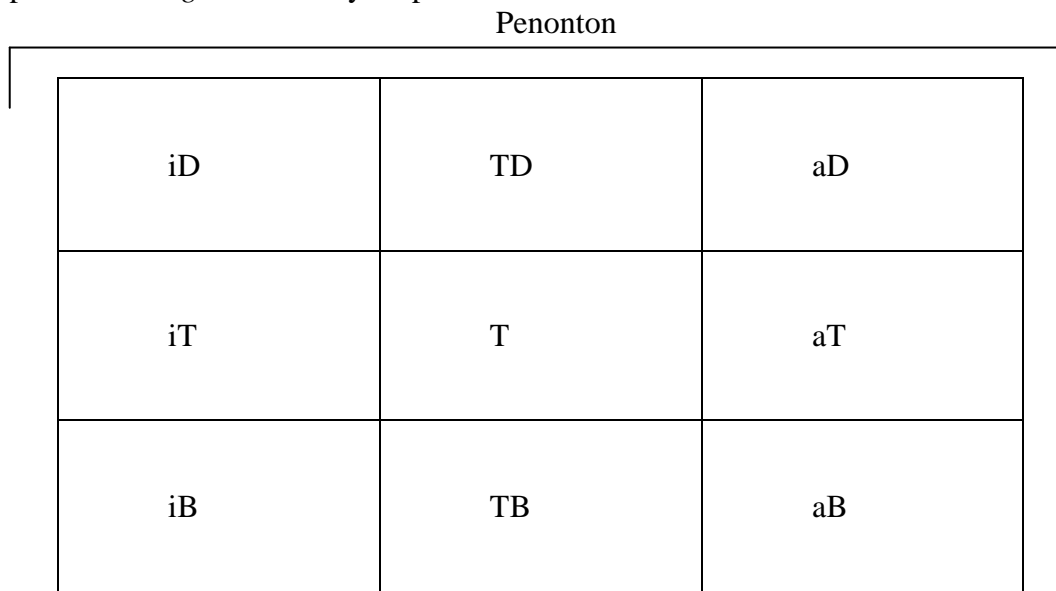
<sup>8</sup> Prasmadji, *Teknik Menyutradarai Drama Konvensional*. (Jakarta : PN Balai Pustaka, 1984), hlm. 35

<sup>9</sup>Yudiaryani, *op.cit.*, hlm. 355.

<sup>10</sup>*Ibid*, hlm. 377.

fleksibel, disiplin dan ekspresif yang di dapatkan lewat beberapa metode. Kedua, latihan vokal guna memperjelas pengucapan, mempertajam rasa kata dan warna suara. Ketiga adalah latihan observasi dan imajinasi, untuk membantu aktor memanifestasikan karakter tokoh yang semula hanya berupa teks analisis.

Sutradara merancang ruang, hal ini diperlukan karena akan berhubungan dengan *blocking*, *movement*, dan juga komposisi aktor di atas pentas. Dalam hal ini panggung yang kosong harus sedemikian rupa diolah secara efektif sesuai dengan kebutuhan pentas atau pun naskah. Pada proses penyutradaraan lakon *pelajaran* ini sutradara membagi bagian panggung menjadi sembilan bagian. Bagian yang lebih menjorok ke dalam disebut sebagai belakang/*up-stage*, bagian tengah/*centre*, kemudian bagian yang lebih dekat dengan mata penonton disebut depan/*down-stage*. Ilustrasinya seperti berikut :



Gambar. 2 Konsep Panggung Tengah menurut Prasmadji.  
(Gambar oleh : Ghea, 2019)

Keterangan : i = kiri

a = kanan

D = depan

T = Tengah

B = Belakang

Pembagian area tersebut harus dipahami sutradara sebagai dasar penempatan setting property di atas pentas. Posisi yang semakin jauh dari mata penonton adalah posisi yang semakin lemah, hal tersebut juga berkaitan dengan penempatan pemain untuk suasana-suasana yang akan ditampilkan. Misalnya ketika seorang sutradara ingin menampilkan efek sedih atau pun misterius ia bisa menempatkan pemain pada area *up-stage*.





Gambar. 3 Adegan 3.  
(Foto oleh : Arfan, 2019)

Dalam foto tersebut bisa terlihat bagaimana sutradara mengatur komposisi *setting property* di atas pentas. Bagian *up-stage* selain di isi oleh setting property yang cukup besar, sutradara juga memberikan levelitas (tinggi/rendah) ruang. Sehingga pada adegan-adegan yang menunjukkan dominasi (peran) bisa ditempatkan pada bagian yang lebih tinggi, begitu pula sebaliknya.

Kemudian menggarap panggung sewaktu, artinya setiap sutradara harus memahami perubahan suasana dalam naskah yang kemudian ditransformasikan ke atas pentas. Dalam hal ini seorang sutradara harus mengamati progresi setiap aktor dalam memerankan tokohnya mulai dari emosi, laku, serta progresi pikiran tokoh. Perubahan tiap suasana tersebut kemudian bisa di dukung oleh tata cahaya dan musik.

Pada waktu yang sama, ketika sutradara merancang ruang, memperhatikan progresi aktor-aktornya, ia juga harus memperhatikan garis. Hal ini berkaitan dengan penempatan aktor di atas pentas. Bagaimana kemudian aktor menciptakan garis merupakan cerminan dari perkembangan psikologis tokoh. Dalam hal ini garis tidak hanya berupa perpindahan dari satu posisi ke posisi selanjutnya, akan tetapi gestur aktor dan *business acting* termasuk di dalamnya. Sutradara harus dengan cermat mengamati progres aktor dalam memerankan tokoh, untuk itu sutradara juga perlu mengenali keseharian pemeran dengan apa yang ia tampilkan di atas pentas. Terkadang seorang aktor mengambil garis yang mengulang-ulang bukan karena tokohnya yang sedang kebingungan, melainkan dirinya yang tidak tahu harus bergerak kemana dan melakukan hal apa. Untuk itu sutradara bisa memberikan kemungkinan motivasi *movement* dan kemungkinan lakuan yang ditampilkan di atas pentas dengan mengacu pada naskah atau pun situasi yang ingin dicapai dalam sebuah adegan.

Untuk mencapai kesatuan pentas sutradara juga perlu menentukan warna dari elemen yang hadir mulai dari aktor, *setting property*, busana, dan tata cahaya. Pemilihan warna ini juga berkaitan dengan bentuk dan gaya yang dipilih sutradara. Pada pertunjukan ini warna-warna yang dipilih sutradara tidak

sebagaimana warna-warna umum dalam lakon-lakon komedi. Hal tersebut dikarenakan pertimbangan beberapa aspek lain yang berkaitan dengan lakon yang harus ditonjolkan dalam pemilihan warna yakni : absurditas, kekerasan, ketegangan, dan ketertekanan. Sehingga warna-warna cerah yang umumnya dipakai dalam lakon komedi kurang menguntungkan apabila diaplikasikan pada seluruh aspek pemanggungan.

Warna-warna cerah tersebut sutradara aplikasikan hanya pada kostum dan beberapa *hand property* tokoh. Sedangkan warna-warna yang memiliki efek keras seperti warna-warna tembaga atau pun besi diaplikasikan pada *setting property*.

Pada proses latihan sutradara perlu memperhatikan teknik dalam membuat adegan demi adegan. Teknik tersebut meliputi komposisi, gambar atau sket-sa, *movement*, dramatisasi pantomimik, irama, *gesture*. Ada pun yang dimaksud dengan komposisi yakni penempatan aktor dalam meruang dan sewaktu, levelitas, dan pusat perhatian (*point of interest*) dalam sebuah adegan. Sedangkan gambar berurusan dengan keseluruhan aspek yang tampak yakni, tata cahaya, kostum, *setting property*, dan *hand property*. *Movement* (gerakan) adalah gambar yang bergerak, berpindah, berubah, berkembang.<sup>11</sup> Dramatisasi pantomimik ialah perubahan suasana, gerakan (*gesture*), dan bisnis serta reaksi akting para aktor.

Dalam proses menyutradarai, sutradara harus bisa mengolah seluruh materi penyutradaraan dengan menerapkan teknik yang ia miliki. Pada proses penciptaan pertunjukan *Pelajaran* sutradara sekaligus penulis membiarkan aktor untuk beradaptasi dengan *setting property*. Tahap tersebut berguna untuk melihat kemampuan aktor dalam menciptakan *movement* dan melihat pemahaman pemain setelah melalui proses analisis naskah. Latihan tersebut dilakukan berulang-ulang dan ketika aktor mengalami kesulitan sutradara memberikan kemungkinan-kemungkinan. Biasanya sutradara akan kembali memberi motivasi bergerak, dan kemungkinan memperlakukan ruang atau *setting property* dan *hand property* untuk menghidupkan permainan aktor.

Setelah aktor cukup menguasai ruang, atau setidaknya tidak terlihat kebingungan dengan *setting property* yang ada. Sutradara kemudian mulai memilah bagian-bagian yang perlu diberi penekanan, peralihan dari suasana yang satu ke suasana berikutnya dengan menempatkan posisi pemain pada titik tertentu di atas pentas. Dengan begitu sutradara bisa mengembangkan variasi *movement* dengan mengarahkan aktor menarik garis lurus, diagonal, melingkar, atau pun zig-zag. Pada proses latihan ini juga sutradara kembali memberikan arahan kepada aktor mengenai progresi dari psikologi tokoh yang akan mempengaruhi gestur dan juga irama dialog. Dengan begitu sutradara akan mulai merancang peralihan suasana yang akan di dukung oleh tata cahaya dan musik.

Berikut ini merupakan hasil gambar yang memperlihatkan adanya komposisi (termasuk variasi garis), levelitas, dan pusat perhatian adegan demi adegan.

---

<sup>11</sup>*Ibid*, hlm. 384.



Gambar 4. Adegan 2.  
(Foto oleh : Arfan, 2019)



Gambar 5. Adegan 2.  
(Foto oleh : Arfan, 2019)



Gambar 6. Adegan 2.  
(Foto oleh : Arfan, 2019)



Gambar 7. Adegan 2.  
(Foto oleh : Arfan, 2019)

Gambar 4-7 merupakan gambar dari adegan 2, yakni kedatangan murid. Kita bisa melihat progresi dari *movement* pemain. Pada gambar 7 pembantu ditempatkan di tempat yang lebih tinggi oleh sutradara dengan tujuan mendapatkan pusat perhatian dari penonton. Hal tersebut terjadi karena Profesor yang tidak juga menjawab panggilan pembantunya. Dari gambar 6 menuju ke gambar 7 terlihat adanya perubahan suasana, terlihat dari perubahan cahaya yang semula dengan warna biru berubah menjadi ungu dan juga permainan gelap terang cahaya ditujukan untuk mendukung suasana di gambar 7.



Gambar 8. Adegan 4.  
(Foto oleh : Arfan, 2019)



Gambar 9. Adegan 4.  
(Foto oleh : Arfan, 2019)

Pada gambar 8 dan 9 nampak sekali pusat perhatian tertuju pada sosok pembantu yang mengendap-endap. Hal tersebut di dukung oleh penempatan posisi dan juga respon Profesor dan Murid yang melihat ke arah pembantu.



Gambar 10. Adegan 4.  
(Foto oleh : Arfan, 2019)

Teknik lain yang digunakan untuk membuat pusat perhatian dalam sebuah gambar yakni dengan mengelompokkan pemain. Pada gambar tersebut terlihat pembantu dan profesor berada pada posisi *down stage*, penempatan semacam ini dalam panggung *proscenium* membuat pemain yang berada pada posisi tersebut lebih menonjol.



Gambar 11. Adegan 9.  
(Foto oleh : Arfan, 2019)



Gambar 12. Adegan 9.  
(Foto oleh : Arfan, 2019)



Gambar 13. Adegan 9.  
(Foto oleh : Arfan, 2019)



Gambar 14. Adegan 9.  
(Foto oleh : Arfan, 2019)

Dari gambar 11-14 tersebut terlihat sutradara memberikan penekanan suasana dari ketertekanan murid dengan gerak tarian yang ritmis namun menjadi sebuah teror tersendiri dengan menghadirkan pemain tambahan untuk menunjukkan bahwa murid yang telah terbunuh lebih dari satu. Pembunuhan tersebut berlangsung dengan manis dan menyayat hati penonton.



Gambar 15. Adegan 11.  
(Foto oleh : Arfan, 2019)

Pada gambar 15 sutradara membuat pengadeganan seperti pada kedatangan murid ke-40 dengan murid yang berbeda untuk memberikan kesan bahwa pembunuhan tersebut akan terus berlanjut.



## **Kesimpulan**

Setelah melalui proses kreatif selama kurang lebih tiga bulan. Penulis yang bertindak sebagai sutradara pertunjukan *Pelajaran* karya Eugene Ionesco. Untuk sementara dapat menyimpulkan bahwa dalam menteksturkan naskah Ionesco perlu kecakapan aktor dalam membaca emosi dialog demi dialog, serta kesiapan seluruh aspek keaktoran seperti halnya kesiapan stamina, tubuh, vokal, dan lain sebagainya. Kemudian sutradara sendiri harus cermat dalam membaca potensi yang dimiliki aktor sebagai dasar membentuk adegan, dan juga harus memiliki energi yang lebih besar untuk mendorong pemeran mencapai tokohnya.

Pada prosesnya sutradara mendapatkan banyak rintangan yang kemudian membuat sutradara harus beradaptasi. Mencari metode terbaik bagi para aktornya. Selama proses sutradara harus kembali membaca mengenai bentuk dan gaya yang ia pilih agar dapat mengarahkan aktor dengan baik.

## Daftar Pustaka

- Anirun, Suyatna. *Menjadi Sutradara*, Bandung: STSI Press, 2002.
- Brook, Peter. *Shifting Point Percikan Pemikiran Tentang Teater, Film, dan Opera Peter Brook*, terj. Max Arifin, Yogyakarta: MSPI dan arti, 2002.
- Dwi Waluyanto, Heru. *Karikatur Sebagai Karya Komunikasi Visual Dalam Penyampaian Kritik Sosial*. Nirmana. 2(2). <http://puslit.petra.ac.id/journals/design/>. 2000.
- E. Maloy, Kaoieme. *The Art of Theatrical Design Elements of Visual Composition, Methods, and Practice*, New York and London: Focal Press, 2015.
- Esselin, Martin. *Teater Absurd* rev.ed.; Mojokerto, 2008: Pustaka Banyumili, 2008.
- Fleming, F. Lawrence. *Exploring the True Heritage of the Fleming Family Name*,Tottenham: F. Lawrence Fleming, 2018.
- Freire, Paulo. *Pendidikan Kaum Tertindas*, Jakarta : Pustaka LP3S Indonesia, 2013.
- G., A. Neolaka. et al., *Landasan Pendidikan: Dasar mengenali Diri sendiri Menuju perubahan Hidup*, Depok : Kencana, 2017.
- Harymawan, RMA. *Dramaturgi*, Bandung: PT Rosdakarya, 1993.
- Hodge, Francis . *Play Directing Analysis, Communication, and Style*. New York : Routledge, 2016.
- J. Rankin, Jhon. "Vincent Lighting System," *Basic Principle and Techniques of Entertainment Lighting*, Lighting 102, 4-5, 2007.
- J. Waluyo, Herman. *Drama : Teori dan Pengajarannya*, Yogyakarta : PT Hanindita Graha Widya, 2001.
- Kernodle, George R. *Invitation to The Theatre*, New York: Brace & World Inc., 1967.
- Kriyantono, Rachmat. *Pengantar Lengkap Ilmu Komunikasi: Filsafat dan Etika Ilmunya Serta Perpektif Islam*, Jakarta: Predanamedia Group, 2019.
- M. Grendrich, Cynthia, Sthepen Archer, *Theatre Its Art and Craft*, London : Rowman littlefield, 2017.

- Maria van Tiel, Julia. *Anakku Terlambat Bicara: Anak Berbakat dengan Disinkronitas Perkembangan, Memahami, dan Mengasuhnya membebedakan dengan Autisme, ADHD, dan Permasalahan Gangguan Belajar*, Jakarta: Prenada, 2007.
- Panjaitan, Ade P., et al., *Korelasi Kebudayaan dan Pendidikan: Membangun Pendidikan Berbasis Budaya Lokal*, Jakarta : Yayasan pustaka Obor Indonesia, 2014.
- Prasmadji. *Teknik Menyutradarai Drama Konvensional*. Jakarta : PN Balai Pustaka, 1984.
- Satoto, Soediro. *Kajian Drama 1* , Kepatihan Wetan Surakarta : STSI Press Surakarta, 1993.
- Soemanto, Bakdi. *Godot di Indonesia dan Amerika Suatu Studi Banding*, Jakarta : PT Grasindo, 2002.
- Wicaksono, Andri. *Menulis Kreatif Sastra dan Beberapa Model*. Yogyakarta: Garudhawaca, 2014.
- Wiyat, Hillary, dan Tim, Amyes. Ed.3. *Technique of Audio Post-Production in Video and Film*.Oxford: Focal Press, 2005.
- Yudiaryani. *Panggung Teater Dunia*, Yogyakarta : Pustaka Gondho Suli, 2002.
- Yuga, Ibed Surgana. *Sang Pemimpin dan Masa Depan Ada Dalam Telur Dua Lakon Pendek Eugene Ionesco*, Yogyakarta : Kalabuku, 2019.