

**PENCIPTAAN TEATER PIKTOGRAFIK DALAM
NASKAH *TEKS MUTASI* KARYA BENNY YOHANES**

Skripsi
Untuk memenuhi salah satu syarat
mencapai derajat Sarjana S-1
Program Studi Seni Teater
Jurusan Teater



Oleh
Natalius Yudha Sutrisna
NIM. 1510811014

**FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2021**

**PENCIPTAAN TEATER PIKTOGRAFIK DALAM
NASKAH *TEKS MUTASI* KARYA BENNY YOHANES**

Skripsi
Untuk memenuhi salah satu syarat
mencapai derajat Sarjana S-1
Program Studi Seni Teater
Jurusan Teater



Oleh
Natalius Yudha Sutrisna
NIM. 1510811014

**FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2021**

SKRIPSI KARYA SENI
PENCIPTAAN TEATER PIKTOGRAFIK DALAM NASKAH
TEKS MUTASI KARYA BENNY YOHANES

Oleh

Natalius Yudha Sutrisna
NIM. 1510811014

telah diuji di depan Tim Penguji
pada tanggal 06 Januari 2021
dinyatakan telah memenuhi syarat

Susunan Tim Penguji

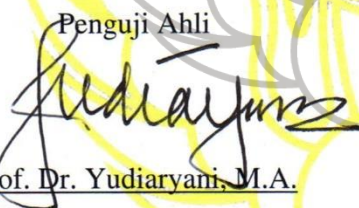
Ketua Tim Penguji


Nanang Arisona, M.Sn.

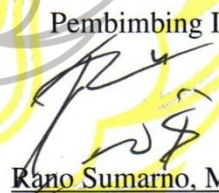
Pembimbing I


Silvia Anggreni Purba, M.Sn.

Penguji Ahli


Prof. Dr. Yudiaryani, M.A.

Pembimbing II


Rano Sumarno, M.Sn

Mengetahui

Yogyakarta, 17-02-2021

Dekan Fakultas Seni Pertunjukan



Siswadi, M.Sn.

NIP. 19591106 198803 1 001

"BAGAIMANAPUN KEADAANYA TEATER HARUS TETAP HIDUP !!!"

Natalius Yudha Sutrisna



Kata Pengantar

Segala puja dan puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas karunianya penulis bisa menyelesaikan tulisan ini dengan cukup sabar dan bahagia atas situasi dan kondisi yang penuh keterbatasan ini. Rencana, proses dan hasil tidak ada yang dapat menduganya selain daripada-Nya. Berkat semangat, modal yang nekat dan kepercayaan yang kuat, karya dan skripsi yang cukup berjarak dari hasil ini dapat terwujud dengan judul “Penciptaan Teater Piktografik Dalam Naskah *Teks Mutasi* Karya Benny Yohanes” sebagai syarat kelulusan menjadi Sarjana Seni S-1 di Jurusan Teater Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penciptaan karya ini memiliki visi dan nilai yang didedikasikan untuk ilmu pengetahuan. Harapannya pembaca akan mendapatkan informasi serta inspirasi untuk bisa mengembangkan suatu karya dengan lebih baik. Terlepas dengan kondisi yang terbatas namun sebuah proses penciptaan seni haruslah tetap berjalan dan terjadi. Kesenian haruslah tetap hidup dan menyala bagaikan laksana api demi melengkapi hidup dengan nilai-nilai yang bersifat filosofis. Juga dengan dorongan dari orang tua yang selalu memberikan semangat dan hidayah atas sebuah proses yang terbatas.

Sebagai yang utama, permohonan maaf dan terima kasih sedalam- dalamnya kepada:

1. Rektor ISI Yogyakarta dan jajaran civitas akademika.
2. Dekan fakultas seni pertunjukan bapak Siswadi, M.Sn
3. Ketua jurusan teater bapak Nanang Arisona, M.Sn

4. Ibu Silvia Anggreni Purba , M.Sn. selaku Pembimbing I.
5. Bapak Rano Sumarno, M.Sn selaku Pembimbing II dan selaku sekretaris jurusan teater
6. Prof. Dr. Hj. Yudiaryani, M.A selaku Penguji Ahli.
7. Bpk. Wahid Nurcahyono, M.Sn. selaku Dosen Wali.
8. Dosen-dosen Jurusan Teater Fakultas Seni Pertunjukan Institut Indonesia Yogyakarta : Rukman Rosadi, M.Sn, Drs. Agus Prasetya, M.Sn, Joanes Catur Wibono, M.Sn, Dr. Hirwan Kuardani, M.Hum, M.A, Phillipus Nugroho Hari Wibowo, M.Sn, Drs. Sumpeno, M.Sn, Surya Farid Sathotho M.A, Dr. Nur Sahid, M.Hum, Kurnia Rahmad Dhani, M.A,
9. Seluruh Karyawan Jurusan Teater Fakultas Seni Pertunjukan Institut Indonesia Yogyakarta.
10. Benny Yohanes, selaku penulis naskah *Teks Mutasi*.
11. Para pemain Muchlis, Ibnu, Apri, Devani, Awang, Risma, Yoga, Iki, Alif, Pupuh, Lukman, Gambit, Jansen, Cholis, Heri, Lenny, Viki, Uus, Nano, Ucup, Jeje, Mifta dan Juyez.
12. Visual efek, Mad, Arif, Bang Ilham, Emur dan Apip.
13. Editor Video, Fajar.
14. Pemusik, Dubez.
15. Lighting, Enggar, Raylinda, Wange, Aca, dan Dacil.
16. Kostum, Sugas, Ericha, Aisha, dan Viona.
17. Make-up, Favio.

18. Soundman, Pigar.
19. Desain Poster, Jody.
20. Stage Manager, Kiwil dan Fuji.
21. Sekretaris, Nadia.
22. Dokumentasi, Ghani.
23. Konsumsi, Indah dan Winda.
24. *Support system*, tempat berbagai kebahagiaan dan berkeluh kesah Warniwagu.
25. Assisten Penulis Gambit Setyawan
26. Teman-teman seperjuangan tugas akhir angkatan 2020.
27. Keluarga besar Teater Tentakel 2015.
28. Keluarga besar Himpunan Mahasiswa Jurusan Teater ISI Yogyakarta.
29. ISI Jogja Event.
30. Bang Ican, Bang Ozzy, Mas Wasis, Mas Wahono, Kak Lita dan Pasa.
31. Adorebel.
32. Terus Terang Production.
33. Sanggar Kinanti Sekar.
34. Pasca Manusia Pra Sampah.
35. Teater Avatar 2017.
36. Teater Kelingking 2018.
37. Teater Sendi 2019.
38. Teater Katja Petjah 2020.
39. Keluarga besar Bani Berno.

40. Keluarga besar di Ambon

Tulisan dan karya ini sejatinya jauh dari kesempurnaan, karena kesempurnaan hanyalah milik Tuhan Yang Maha Esa. Tulisan dan karya ini masih memiliki kekurangan baik dari segi materi dan penyusunannya. Dengan diselesaikannya tulisan ini, berarti tugas penulis skripsi sebagai mahasiswa Jurusan Teater ISI Yogyakarta dengan minat utama kompetensi Penyutradraan, telah selesai. Sebagai seniman muda, dukungan melalui kritik dan saran sangatlah diperlukan untuk mewujudkan karya-karya yang lebih baik untuk kedepannya. Sesuai dengan harapan penulis, semoga tulisan dan karya yang sederhana ini dapat bermanfaat bagi pembaca maupun penikmat seni.

Yogyakarta, 29 Desember 2020

Penulis

Natalius Yudha Sutrisna

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
MOTTO	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
ABSTRAK.....	xiv
SURAT PERYATAAN	xvi

BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Penciptaan.....	8
C. Tujuan Penciptaan.....	8
D. Tinjauan Karya.....	9
1. Lakon Damai.....	9
2. Rough Machine/Soft Power.....	11
E. Landasan Teori.....	12
F. Metode Penciptaan.....	13
1. Menentukan atau Menetapkan Pertanyaan.....	13
2. Kerja Gali Sumber.....	14
3. Improvisasi.....	14
4. Kodefikasi.....	15
5. Komposisi.....	15
6. Presentasi.....	16
G. Sistematika Penulisan.....	16

BAB II ANALISIS NASKAH.....	18
A. Biografi Penulis.....	18
B. Ringkasan Cerita.....	22
C. Analisis Naskah.....	25
1. Tema.....	25
2. Alur.....	26
3. Penokohan.....	29

BAB III PENYUTRADARAAN	62
A. Layar.....	65
1. Adegan Satu.....	69
2. Adegan Dua.....	70

3. Adegan Tiga.....	73
4. Adegan Empat.....	75
5. Adegan Lima.....	76
6. Adegan Enam.....	76
B. Penokohan.....	77
C. Artistik.....	78
1. Tata Panggung.....	78
2. Tata Kostum.....	79
3. Tata Rias.....	79
4. Tata Cahaya.....	80
D. Musik.....	81
BAB IV PROSES PENCIPTAAN.....	83
A. Menentukan Tema.....	83
B. Mencari Data.....	86
C. Eksplorasi.....	87
D. Kodefikasi.....	88
E. Komposisi.....	91
F. Presentasi.....	102
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	103
A. Kesimpulan.....	103
B. Saran.....	104
KEPUSTAKAAN.....	106
LAMPIRAN.....	108

DAFTAR GAMBAR

Gambar. 1	Pertunjukan Teater Mandiri. Denpasar, 12 Oktober 2019	10
Gambar. 2	Pertunjukan Teater Mandiri. Denpasar, 12 Oktober 2019	10
Gambar. 3	Pertunjukan Kelompok Punkasila. Yogyakarta, 2015	11
Gambar. 4	Desain adegan satu, pengendara	138
Gambar. 5	Desain adegan satu, peringkus	138
Gambar. 6	Desain adegan dua, keluarga bahagia	138
Gambar. 7	Desain adegan dua, rumah	139
Gambar. 8	Desain adegan dua, bom bunuh diri	139
Gambar. 9	Desain adegan tiga, orde baru	139
Gambar. 10	Desain adegan tiga, militer	140
Gambar. 11	Desain adegan tiga, ormas	140
Gambar. 12	Desain adegan tiga, ormas	140
Gambar. 13	Desain adegan empat, identitas	141
Gambar. 14	Desain adegan lima, Aktor Satu	141
Gambar. 15	Desain adegan lima, Aktor Dua	141
Gambar. 16	Desain adegan lima, Aktor Tiga	142
Gambar. 17	Desain adegan lima, Aktor Empat	142
Gambar. 18	Desain adegan lima, Aktor Lima	142
Gambar. 19	Desain adegan lima, Aktor Enam	143
Gambar. 20	Desain adegan lima, Aktor Tujuh	143
Gambar. 21	Desain adegan lima, Aktor Delapan	143
Gambar. 22	Desain adegan lima, Aktor Sembilan	144
Gambar. 23	Desain adegan lima, Aktor Sepuluh	144
Gambar. 24	Desain adegan lima, Aktor Sebelas	144
Gambar. 25	Desain adegan lima, Aktor Duabelas	145
Gambar. 26	Desain adegan enam	145
Gambar. 27	Desain panggung tampak depan	145
Gambar. 28	Desain panggung tampak samping	146
Gambar. 29	Desain panggung tampak atas	146
Gambar. 30	Desain panggung tampak belakang	146
Gambar. 31	Desain kostum tokoh Penunggang, adegan satu	147
Gambar. 32	Desain kostum tokoh Penunggang, adegan satu	147
Gambar. 33	Desain kostum tokoh Peringkus, adegan satu	147
Gambar. 34	Desain kostum tokoh Peringkus, adegan satu	148
Gambar. 35	Desain kostum tokoh Bapak, adegan dua	148
Gambar. 36	Desain kostum tokoh Ibu, adegan dua	148
Gambar. 37	Desain kostum tokoh Anak, adegan dua	149
Gambar. 38	Desain kostum tokoh Pengusung, adegan empat	149
Gambar. 39	Desain kostum tokoh Pengusung, adegan empat	149
Gambar. 40	Desain kostum tokoh Perempuan, adegan empat	150
Gambar. 41	Desain kostum tokoh Anak-anak, adegan empat	150
Gambar. 42	Desain kostum tokoh Aktor Satu, adegan lima	150
Gambar. 43	Desain kostum tokoh Aktor Dua, adegan lima	151
Gambar. 44	Desain kostum tokoh Aktor Tiga, adegan lima	151

Gambar. 45 Desain kostum tokoh Aktor Empat adegan lima.....	151
Gambar. 46 Desain kostum tokoh Aktor Lima, adegan lima.....	152
Gambar. 47 Desain kostum tokoh Aktor Enam, adegan lima.....	152
Gambar. 48 Desain kostum tokoh Aktor Tujuh, adegan lima	152
Gambar. 49 Desain kostum tokoh Aktor Delapan, adegan lima.....	153
Gambar. 50 Desain kostum tokoh Aktor Sembilan, adegan lima	153
Gambar. 51 Desain kostum tokoh Aktor Sepuluh, adegan lima	153
Gambar. 52 Desain kostum tokoh Aktor Sebelas, adegan lima.....	154
Gambar. 53 Desain kostum tokoh Aktor Duabelas, adegan lima	154
Gambar. 54 Desain kostum tokoh Wanita, adegan enam	154
Gambar. 55 Desain kostum tokoh Biduan 1, adegan enam	155
Gambar. 56 Desain kostum tokoh Biduan 2, adegan enam	155
Gambar. 57 Desain rias tokoh Penunggang, adegan satu	155
Gambar. 58 Desain rias tokoh Penunggang, adegan satu	156
Gambar. 59 Desain rias tokoh Peringkus, adegan satu	156
Gambar. 60 Desain rias tokoh Bapak adegan dua.....	156
Gambar. 61 Desain rias tokoh Ibu, adegan dua	157
Gambar. 62 Desain rias tokoh Anak, adegan dua	157
Gambar. 63 Desain rias tokoh Pengusung, adegan empat	157
Gambar. 64 Desain rias tokoh Perempuan, adegan empat.....	158
Gambar. 65 Desain rias tokoh Anak-anak, adegan empat	158
Gambar. 66 Desain rias tokoh Wanita, adegan enam	158
Gambar. 67 Desain rias tokoh Biduan 1, adegan enam	159
Gambar. 68 Desain rias tokoh Biduan 2, adegan enam	159
Gambar. 69 Desain Plot Lampu	160
Gambar. 70 Eksplorasi Tubuh.....	161
Gambar. 71 Eksplorasi Tubuh.....	161
Gambar. 72 Eksplorasi Visual Layar	161
Gambar. 73 Eksplorasi Visual Layar	162
Gambar. 74 Kode Bendera.....	162
Gambar. 75 Kode Topeng	162
Gambar. 76 Kode Televisi	163
Gambar. 77 Kode Sarung	163
Gambar. 78 Kode Kain Kafan.....	163
Gambar. 79 Kode Tubuh Mekanik.....	164
Gambar. 80 Kode Mesin	164
Gambar. 81 Kode Kayu Kremasi	164
Gambar. 82 Kode Bangkai Motor	165
Gambar. 83 Adegan Peringkus menangkap Penunggang	166
Gambar. 84 Adegan Penangkapan	166
Gambar. 85 Adegan Anak membanting televisi	166
Gambar. 86 Adegan Bapak dan Ibu	167
Gambar. 87 Adegan Korban pembantaian	167
Gambar. 88 Adegan Anak-anak dan Ibu.....	167
Gambar. 89 Adegan Pengusung.....	168
Gambar. 90 Adegan Bapak dan Ibu membicarakan anak	168

Gambar. 91 Adegan Wanita orasi	168
Gambar. 92 Adegan Perayaan.....	169
Gambar. 93 Poster Pertunjukan.....	170



DAFTAR LAMPIRAN

NASKAH.....	109
GAMBAR KONSEP PENCIPTAAN.....	138
GAMBAR PROSES PENCIPTAAN.....	161
FOTO PEMENTASAN	166
POSTER.....	170



PENCIPTAAN TEATER PIKTOGRAFIK DALAM NASKAH TEKS MUTASI KARYA BENNY YOHANES

Oleh
Natalius Yudha Sutrisna

ABSTRAK

Teater piktografik merupakan gaya teater yang tidak mengutamakan media narasi yang verbal, tetapi lebih menekankan wilayah perjalanan artistik kreator itu sendiri. Pada teater piktografik ini ditandai oleh kehadiran layar besar sebagai latar simbolik dan menjadi visualisasi paling signifikan dalam presentasi teaterikal. Tujuannya adalah untuk menghindari pemahaman komunikasi tunggal dan lebih memberikan relasi antara penonton dan pertunjukan.

Naskah *Teks Mutasi* karya Benny Yohanes adalah naskah drama yang potensial untuk dikembangkan dan dapat dijadikan sebuah pertunjukan teater dengan konsep gaya piktografik. Naskah drama yang berangkat pada isu yang sangat kontekstual dan juga teks yang bersifat fragmentasi. *Teks Mutasi* yang tidak memberikan aturan konvensi dan justru memberikan kebebasan dalam melakukan proses penciptaan.

Proses penyutradaraan naskah *Teks Mutasi* menggunakan metode enam penciptaan teater garasi. Metode ini meliputi proses penciptaan dari pengolahan ide, mencari data, eksplorasi, menentukan kode, menyusun komposisi dan juga mempresentasikannya.

Penciptaan teater piktografik dalam naskah *Teks Mutasi* karya Benny Yohanes ini menyimpulkan bahwa dalam proses teater harus membutuhkan waktu dan perjalanan yang panjang guna melakukan proses eksplorasi ide dan bentuk guna mendapat tekstur yang sesuai secara makna dan juga estetik.

Kata kunci : Piktografik, Teks Mutasi, Penyutradaraan, Eksplorasi, Estetik.

PICTOGRAPHIC THEATER CREATION IN MANUSCRIPT TEKS MUTASI BY BENNY YOHANES

By
Natalius Yudha Sutrisna

ABSTRACT

Pictographic theater is a theater style that does not prioritize verbal narrative media, but rather emphasizes the artistic journey of the creator himself. This pictographic theater is characterized by the presence of a large screen as a symbolic backdrop and is the most significant visualization in theatrical presentation. The aim is to avoid understanding a single communication and provide a better relationship between the audience and the show.

Manuscript Teks Mutasi by Benny John was a play that potential to be developed and can be used as a theatrical performance with the concept of style pictographic. The drama script that departs on that issue highly contextual and also the text that is fragmentation. Teks Mutasi which does not provide convention rules and instead gives freedom in carrying out the process of creation.

The process of directing the manuscript of Teks Mutasi uses the six method of creating a garage theater. This method includes the process of creating ideas from processing, looking for data, exploration, determining code, composing compositions and presenting them.

The creation of pictographic theater in the text of manuscript Teks Mutasi by Benny Yohanes concludes that in the theater process, it must take time and a long journey to explore ideas and forms in order to get a suitable texture in meaning and aesthetically.

Keywords : Pictographs. Teks Mutasi, Theater Director, Exploration, Aesthetic.

SURAT PERNYATAAN

Nama : Natalius Yudha Sutrisna
Alamat : Lingkungan Sumber Beringin. 002/017, Kelurahan Karangrejo, Kecamatan Sumbersari, Kabupaten Jember, Provinsi Jawa Timur.
No Telpon : 089649741708
Email : natalius.yud@gmail.com

Menyatakan bahwa skripsi dengan judul Penciptaan Teater Piktografik Dalam Naskah *Teks Mutasi Karya Benny Yohanes* adalah benar-benar asli, ditulis sendiri, bukan jiplakan, disusun berdasarkan aturan ilmiah akademis yang berlaku dan sepengetahuan peneliti belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di perguruan tinggi manapun. Sumber rujukan kajian yang ditulis dan diacu pada skripsi telah dicantumkan pada daftar pustaka.

Apabila pernyataan saya tidak benar, saya siap dicabut hak dan gelar sarjana dari program S-1 Seni Teater Jurusan Teater Fakultas Seni Pertunjukan Institut Indonesia Yogyakarta.

Yogyakarta 29 Desember 2020



Natalius Yudha Sutrisna

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Konflik tentang manusia yang terus berubah dari masa ke masa membuat naskah drama juga mengalami sebuah perkembangan di wilayah isu-isu yang dimuatnya. Hal ini menunjukkan bagaimana naskah drama melakukan suatu usaha kritis dalam mengkontekstualisasikan wacananya. Salah satunya adalah naskah drama *Teks Mutasi* karya Benny Yohanes. Dalam kamus besar bahasa Indonesia “teks” artinya adalah sebuah wacana yang dituliskan ke dalam bentuk tulisan. Pada konteks ini “teks” ialah sebuah naskah drama yang berupa kata-kata dari seorang pengarang. Sedangkan mutasi berasal dari bahasa latin yaitu “mutatus” yang memiliki makna perubahan. Dalam konteks biologis mutasi memiliki arti sebagai sebuah proses perubahan materi genetik (DNA) yang dapat diwariskan secara genetis pada keturunannya (Welianto, 2020). Memahami “teks” dan “mutasi” dalam konteks sebuah judul naskah drama dapatlah di simpulkan bahwa makna *Teks Mutasi* karya Benny Yohanes memiliki artian tentang tranformasi sebuah naskah drama yang bersifat stuktur ke dalam sebuah bentuk\tekstur.

Naskah drama *Teks Mutasi* karya Benny Yohanes merupakan sebuah naskah drama yang memaparkan beberapa peristiwa-peristiwa tentang konflik kehidupan manusia di era modern. Isu yang terkandung dalam naskah *Teks Mutasi* ini memuat tentang persoalan “teror dan propaganda” yang masih terjadi pada era reformasi sampai saat ini.

Naskah *Teks Mutasi* karya Benny Yohanes memberikan gambaran bagaimana teror dan propaganda di ciptakan oleh kelompok radikal yang mendominasi. Cara yang digunakan oleh kelompok-kelompok yang melangsungkan praktiknya berupa kekerasan fisik dan psikis. Dalam melakukan praktiknya kelompok-kelompok ini melakukan penertiban, larangan dan bahkan ujaran kebencian untuk mengartikulasikan ideologi mereka dengan medium yang berbeda-beda. Semua medium itu bertujuan untuk menciptakan propaganda di tengah masyarakat dan membuat masyarakat terteror.

Radikalisme adalah suatu paham yang bertujuan melakukan perubahan dengan drastis pada kondisi sosial dan politik dengan menggunakan tindakan yang represif dan ekstrem. Dalam menjalankan tujuannya, kelompok ini melakukan perlawanan pada struktur sosial dengan cara mengujarkan kalimat kebencian, memberikan teror dan melakukan kekerasan secara fisik. Alat yang digunakan oleh kelompok radikal yang dimaksud adalah bahasa. Bahasa merupakan alat utama dalam menyalurkan pemahaman ideologi kelompok radikal. Dengan menggunakan bahasa, kelompok radikal dapat menyebarkan ideologinya dengan berbagai medium, seperti orasi di depan publik, ujaran kebencian dan juga melalui media sosial. Kelompok radikal dapat menggunakan media sosial dengan tujuan menyebarkan ujaran kebencian dan hoax bernuansa keagamaan pada masyarakat. Pada kasus ini dapat di lihat dengan bagaimana kekerasan terjadi tidak hanya dengan cara yang represif melainkan juga dengan praktik berbahasa. Dengan menggunakan bahasa seseorang atau kelompok dapat melakukan praktik sosialnya dengan membujuk, mempengaruhi, mendebat, menyanggah, mempertahankan dan

mereaksi orang lain. Dalam penggunaan bahasa ada retorika, manipulasi dan penyesatan (Haryatmoko, 2019, hal. 5-6)

Teror dan propaganda yang menjadi isu di naskah *Teks Mutasi* adalah sesuatu yang selalu hangat di bicarakan, dipahami dan bahkan masih terjadi di Indonesia sampai saat ini. Segala macam teror dan propaganda berubah menjelma bentuk menjadi konflik-konflik yang hadir di tengah masyarakat. Memahami masyarakat yang bersifat heterogen dan terus berkembang maka sangatlah mungkin bila memang teror dan proganda diciptakan untuk mengatur, mengalihkan dan menekan. Hal itu dilakukan agar menjadikan masyarakat yang seragam dan dapat di kendalikan

Kurangnya sikap tegas dari pemerintah membuat keberadaan kelompok radikal ini semakin memicu keresahan pada masyarakat. Tidak sedikit masyarakat yang terdoktrin dan bergabung dengan kelompok ini, sehingga keberadaannya semakin kuat di tengah masyarakat. Hampir setiap tahun persoalan tentang radikalisme selalu bisa mencuri perhatian publik, bukan hanya di Indonesia tapi juga dunia internasional. Berikut adalah kasus bom yang terjadi di Indonesia setiap tahunnya ;

- .Bom Bali I yang terjadi pada 12 Oktober 2002 dan menjadi kasus bom bunuh diri pertama di Indonesia. Memakan korban jiwa sebanyak 202 korban meninggal dan ratusan lainnya meninggal. Kebanyakan korbanya adalah warga negara Australia.

- .Bom JW Marriot yang terjadi pada tanggal 5 Agustus 2003 di kawasan Mega Kuningan, Jakarta Selatan. Kasus ini memakan korban jiwa sebanyak 14 orang termasuk pelaku.
- Bom Kedubes Australia yang terjadi di Jakarta pada 9 September 2004. Ledakan terjadi di depan gedung kedutaan Australia. Kasus ini memakan korban meninggal sebanyak 9 orang dan melukai lebih dari 180 orang.
- Bom Bali II yang terjadi 1 Oktober 2005 dan memakan korban jiwa sebanyak 23 orang termasuk pelaku.
- Bom JW Marriot dan Ritz Carlton terjadi pada 17 Juli 2009. Kasus bom ini menewaskan 9 korban dan 53 luka-luka.
- Bom masjid Az-Dzikra, Cirebon yang terjadi 15 April 2011. Ledakan ini melukai 25 orang.
- Bom Sarinah Jakarta yang terjadi pada 14 Januari 2016. Akibat teror ini dinyatakan 7 orang meninggal termasuk pelaku.
- Bom Mapolresta Solo pada 5 Juli 2016 sehari setelah Idul Fitri dan menewaskan pelaku sendiri.
- Bom Kampung Melayu Jakarta, kasus ini terjadi pada 24 Mei 2017. Pelaku dan 3 orang polisi dinyatakan tewas dan 11 lainnya luka-luka.
- Bom Surabaya yang terjadi pada 13 Mei 2018. Kasus ini terjadi dengan 3 titik ledakan di gereja dan memakan 17 korban meninggal.

Bukan hanya kasus bom tapi juga sebuah kegiatan penggerebekan pada tempat-tempat yang di anggap maksiat oleh kelompok-kelompok radikal. Segala macam

aktivitas masyarakat yang bertolak dari paham dan tujuan kelompok ini akan mendapat penolakan dan teguran secara langsung dan tidak langsung.

Gerakan radikal yang bertolak belakang dari nilai-nilai Pancasila jelas memberikan ancaman yang serius bagi bangsa Indonesia. Pemaksaan ideologi tertentu dengan cara kekerasan ini dapat menyebabkan seseorang kehilangan hak kebebasannya sebagai manusia dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Nilai-nilai Pancasila yang memberikan kebebasan kepada setiap individu justru disalahgunakan, sehingga dapat mengancam hak kebebasan itu sendiri. Kesatuan bangsa Indonesia tidak hanya berlandaskan pada kesatuan geografis, bahasa, budaya, ras, dan agama, melainkan berdasarkan sikap toleran antar sesama (Suseno, 1992, hal. 247).

Dalam priode Orde Baru I dan II para pelaku seni teater modern telah mencoba dan menawarkan sejumlah konsep pemanggungan yang baru. Sejumlah tawaran pemanggungan ini di tandai dengan sistem pemerintahan yang bersifat sentralistik dan otoriter. Konsentrasi kekuasaan dikendalikan oleh kekuatan militeristik secara meluas. Namun dalam keadaan yang menekan itu teater modern Indonesia justru dapat melahirkan banyak kemungkinan dalam berekspresi, salah satunya adalah Putu Wijaya. Benny Yohanes melihat dan menganalisis seorang seniman yaitu Putu Wijaya yang telah melakukan migrasi dari Bali, Yogyakarta dan Jakarta. Menurut Benny Yohanes hal tersebut dapat mempercepat kesadaran seniman terhadap perubahan ruang, waktu dan kondisi. Perubahan itu merumuskan cara pandang Benny Yohanes terhadap Putu Wijaya yang menciptakan identitas baru dalam berkarya salah satunya adalah teater piktografik.

Teater piktografik adalah gaya pertunjukan teater yang berangkat pada cara pengungkapan yang baru di wilayah estetik. Pengalaman dan cara pandang seniman dalam melihat sosial yang terus berubah-ubah menjadi suatu modal budaya untuk merumuskan identitas dan citra ke-Indonesia-an dalam karyanya. Teater piktografik menggeser pertunjukan teater yang bersifat dramatik ke bentuk visual atau permainan gambar yang menjadi bahasa simbolik. Hal ini tentu akan memberikan impresi yang berbeda pula terhadap penonton. Teater piktografik memiliki peluang yang besar sebagai pilihan gaya pertunjukan dalam menyikapi fenomena-fenomena sosial yang terjadi di Indonesia. Melihat perkembangan masyarakat yang cukup pesat maka teater juga harus bisa mencari cara ungkap yang baru untuk mengaktualisasikan nilai-nilai filosofis dan estetik.

Eksistensi teater sebagai media kesenian sekiranya tidak bisa lepas dari peran dan situasi masyarakatnya. Teater menjadi media penyampaian gagasan melalui peristiwa-peristiwa yang sedang terjadi dalam masyarakat. Teater merupakan kerja seni yang kompleks. Kompleksitas ini menyebabkan teater dianggap sebagai seni gabungan (kolaborasi), dan bukan seni murni. Seni teater tidak pernah menjadi seni murni dalam arti bahwa teater ditampilkan sebagai karya seniman tunggal. (Yudiaryani, 2002, hal. 8). Kesadaran teater adalah sebuah media untuk mengungkapkan bahasa juga bisa dimaknai sebagai sebuah kegiatan untuk melawan ketidakadilan kekuasaan pada masyarakat. Seperti yang diungkapkan oleh Antonin Artaud dalam buku *Ledakan dan Bom* bahwa :

..... Aku katakan, bahwa keadaan masyarakat dewasa ini berada dalam ketidakadilan dan siap untuk dihancurkan. Jika itu memang adalah pekerjaan teater untuk menceburkan diri kedalamnya, maka pekerjaan itu akan dilaksanakan melebihi sebuah senapan mesin (Barber, 2006, hal. 43).

Hal ini menandakan bagaimana kerja teater bukan hanya sebagai kegiatan kesenian yang dijadikan hiburan semata, namun juga sebagai bagian dari perlawanan dari masyarakat bawah. Karya seni juga diciptakan untuk orang lain, sehingga karya itu benar-benar menjadi karya seni kalau ada penanggap yang mampu memperoleh pengalaman seni dari karya tersebut (Sumardjo, 2000, hal. 214). Seni bertujuan menciptakan suatu realitas baru dari kenyataan pengalaman nyata. Bentuk seni itu sendiri adalah realitas yang dihayati secara inderawi. Dengan demikian, kebenaran seni bersinggungan dengan kebenaran empiris dan kebenaran ide kebenaran (Iswantara, 2016, hal. 31).

Dari uraian diatas, naskah *Teks Mutasi* karya Benny Yohanes menjadi pilihan yang sesuai untuk mewakili suatu fenomena teror dan propaganda yang ada di Indonesia dalam bentuk pertunjukan teater. Seperti yang dinyatakan oleh yudiaryani dalam buku *Kreativitas Seni Dan Kebangsaan* bahwa :

..... Pada saat mengamati pelaku kreatif, karya kreatif dan proses kreatif, seringkali pengaruh lingkungan diabaikan. Hal tersebut memutus Kreativitas dari konteksnya. Karya seni di ekspresikan untuk sekedar meluapkan emosi seniman penciptanya tanpa menyadari bahwa karya seni yang dihasilkan membawa dampak buruk bagi penikmatnya. Berbagai lingkungan, seperti lingkungan akademik, kesenian, dan kebudayaan, sebenarnya mampu memberi inspirasi kuat bagi kemunculan karya kreatif (Yudiaryani, 2020, hal. 4)

Posisi *Teks Mutasi* dalam proses penciptaan teater Piktografik berada dalam posisi awal, yaitu menjadi titik awal keberangkatan sutradara dalam menciptakan karya. Dalam suatu proses kreatif sutradara *Teks Mutasi* menjadi acuan\koridor di wilayah wacana yang kemudian di transformasikan dalam bentuk karya seni teater. Hal itu menjadi penting pasalnya dalam pertunjukan teater juga perlu melihat secara kritis dalam wilayah wacana. Pertunjukan terater juga mampu membongkar konsep fetisistik dalam masyarakat. Secara spesifik, dengan mengambil sikap skeptis (Soetomo, 2003, hal. 109). Naskah *Teks Mutasi* karya Benny Yohanes juga memberikan tantangan kepada sutradara untuk menciptakan suatu pertunjukan teater piktografik yang berangkat pada isu yang sangat kontekstual dan juga teks yang bersifat fragmentasi.

B. Rumusan Penciptaan

Dari penjelasan tentang latar belakang tersebut maka ditemukan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah karya penciptaan teater Piktografik dalam naskah *Teks Mutasi* karya Benny Yohanes?
2. Bagaimanakah menciptakan pertunjukan teater Piktografik dalam naskah *Teks Mutasi* karya Benny Yohanes?
3. Unsur apakah yang mendukung terciptanya teater Piktografik?

C. Tujuan Penciptaan

Dalam proses penciptaan pertunjukan ini diharapkan mampu membuat beberapa tujuan yang dijelaskan sebagai berikut :

1. Menciptakan karya pertunjukan teater Piktografik dalam naskah *Teks Mutasi* karya Benny Yohanes.
2. Melakukan proses penciptaan teater Piktografik dalam naskah *Teks Mutasi* karya Benny Yohanes
3. Menjelaskan unsur-unsur yang mendukung terciptanya teater Piktografik

D. Tinjauan Karya

Dalam proses penciptaan pertunjukan teater, sutradara perlu melakukan sebuah tinjauan terhadap pertunjukan-pertunjukan yang memiliki gagasan yang sama. Tujuannya terletak pada usaha dalam mendapatkan referensi yang digunakan untuk proses penciptaan pertunjukannya. Namun sutradara menemukan keadaan bahwa *Teks Mutasi* karya *Benny Yohanes* ini belum pernah dipentaskan di atas panggung karena mengingat naskah yang masih baru diciptakan. Dalam hal ini sutradara mencoba mencari tinjauan karya yang memiliki gaya yang sama. Berikut adalah tinjauan karya yang dapat menjadi acuan yaitu :

1. Lakon *Damai*

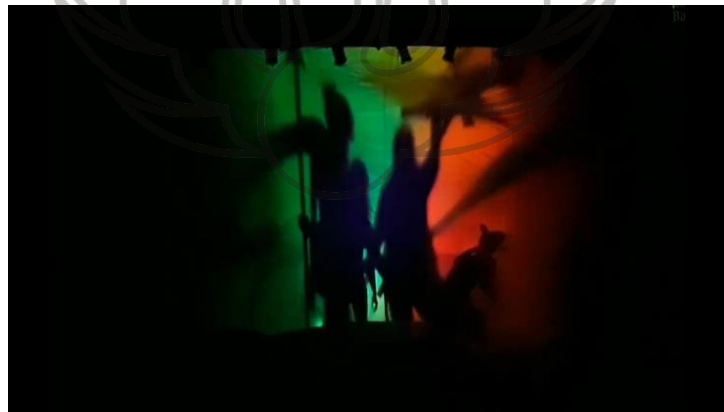
Lakon *Damai* adalah sebuah pertunjukan oleh kelompok teater pimpinan Putu Wijaya, yakni Teater Mandiri. Pertunjukan ini berlangsung di Gedung Werdhi Budaya Art Centre Denpasar, Bali. Secara visual pertunjukan Lakon *Damai* ini nampak berbeda dari sebelum-sebelumnya. Penggunaan layar putih dan besar sebagai media visualisasi utama artistik dan dramatik dalam susunan kolase-kolase peristiwa. Keberadaan aktor semakin memperkuat visual artistik melalui tubuh maupun vokal. Pertunjukan ini membicarakan tentang isu perbedaan yang ada

mestinya bukan untuk dilawan, tapi berkolaborasi untuk membentuk satu kesatuan.

Berikut adalah foto-foto pertunjukan Teater Mandiri :



Gambar 1. Pertunjukan Teater Mandiri. Denpasar 12 oktober 2019.
(Sumber : Youtube Telusur Bali <https://youtu.be/CZUb29ay4ec>, 2020).

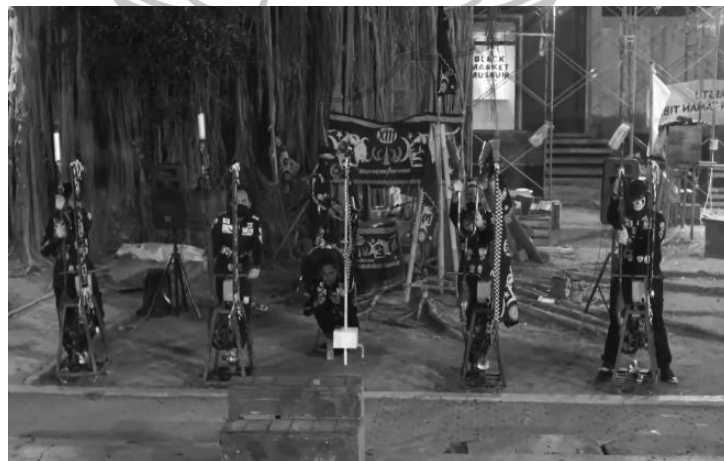


Gambar 2. Pertunjukan Teater Mandiri. Denpasar 12 oktober 2019.
(Sumber : Youtube Telusur Bali <https://youtu.be/CZUb29ay4ec>, 2020).

Pada penjelasan karya di atas sutradara mengambil idiom visualisasi layar sebagai referensi dan menciptakan dan juga gambaran bagaimana melakukan suatu proses eksplorasi pada unsur layar.

2. *Rough Machine/Soft Power*

“*Rough Machine/Soft Power*” adalah sebuah pertunjukan yang digagas oleh kelompok punk yang bernama Punksila. Pertunjukan yang tampil di Jogja National Museum, berkolaborasi dengan Fitri Setyaningsih dan Erson Padapiran. Punksila melihat bagaimana jalanan sebagai media kekuasaan. Otoritas kuasa ini adalah dengan suara kebisingan. Kebisingan suara mesin, rute berkendara, dan berbagai bahasa lainnya. Pada pertunjukan yang dibawakan oleh Punksila ini, sutradara melihat bagaimana persamaan pada gagasan. Berikut adalah foto pertunjukan *Rough Machine/Soft Power* :



Gambar 3. Pertunjukan Kelompok Punksila. (Yogyakarta, 2015).
(Sumber: Google, 2020).

Pada penjelasan karya *Rough Machine/Soft Power* diatas sutradara mengambil unsur audio untuk dijadikan sebagai bahan refrensi tentang pertunjukan yang bersifat performatif. Penciptaan suara kebisingan yang tercipta dari suara mesin kendaraan yang meronta-ronta. Kebisingan suara yang dapat memberikan efek teror pada penonton itu sendiri.

E. Landasan Teori

Dalam proses penciptaan pertunjukan naskah *Teks Mutasi* karya Benny Yohannes sutradara memiliki peluang yang sangat besar untuk melakukan proses penciptaan pertunjukan teater dengan pendekatan gaya teater piktografik yang digagas oleh Benny Yohanes. Teater piktografik adalah jenis teater yang tidak mengutamakan media narasi verbal, tetapi lebih mempertebal wilayah perjalanan artistik kreator itu sendiri. Pada teater ini ditandai oleh kehadiran layar besar sebagai latar simbolik dan menjadi visualisasi paling signifikan dalam presentasi teaterikal. Tanda verbal aktor seperti kata dan dialog diterjemahkan dalam bentuk ekspresi tubuh/fisikalnya. Tujuannya adalah untuk menghindari pemahaman komunikasi satu dan lebih memberikan relasi antara penonton dan pertunjukan itu sendiri (Yohanes, 2013, hal. 119).

Kemudian dalam proses penciptaan dan menganalisis naskah *Teks Mutasi* karya Benny Yohanes sutradara menggunakan pendekatan dengan teori Semiotika. Semiotika adalah studi tentang tanda dan sistem tanda. Memahami semiotika sebagai sebuah studi tanda dan segala sesuatu yang kaitan dengan tanda-tanda, pengirimnya dan juga penerimanya (Sahid, 2019, hal. 2). Dalam hal ini semiotika

di gunakan oleh sutradara untuk membantu menentukan kode-kode tanda yang kemudian akan di pindah kedalam bentuk visual dalam layar.

F. Metode Penciptaan

Dalam menyutradarai suatu proses pertunjukan sutradara membutuhkan alat bantu untuk mentransformasikan gagasannya kebentuk pertunjukan. Alat bantu ini adalah sebuah metode yang dilakukan sutradara untuk mewujudkan gagasannya. Bagaimana sutradara dan elemen pertunjunkan lainnya mampu melakukan eksplorasi untuk menemukan bentuk artistik yang sesuai kebutuhan estetik. Sutradara meminjam metode yang di terapkan dalam penciptaan pertunjukan kelompok teater garasi. Metode ini disebut dengan enam metodologi penciptaan teater garasi. Berikut adalah metode yang digunakan oleh sutradara sebagai berikut:

1. Menentukan/menetapkan Pertanyaan

Ini adalah tahap awal dalam penciptaan teater, dengan menentukan dan mendiskusikan bersama untuk menentukan pertanyaan apa, alasan dan tujuan dasarnya. Cara ini adalah tahap menentukan titik berangkat penciptaan. Biasanya menentukan pertanyaan dengan menyusun 5W + 1H.

Pertama : *what* (apa) idenya, atau apa isu yang digelisahkann dan ingin ditelusuri dalam proses penciptaan?

Kedua : *why* (kenapa) ide atau isu tersebut penting untuk ditelusuri atau disampaikan/dibagi pada penonton?

Ketiga : *who* (siapa) penonton/publik yang dibayangkan?

Keempat : *where* (di mana) isu yang akan digarap ini terjadi? Juga di mana karya itu akan dipentaskan (kota mana, venue apa, forum, festival apa, atau mandiri).

Kelima : *when* (kapan) isu yang akan digarap ini berlangsung (apakah isu itu masih relevan saat ini?) Juga kapan hasil garapan atas isu tersebut akan dipentaskan?

Keenam : Pertanyaan terakhir, *how* (bagaimana), adalah pertanyaan yang akan membayangi dan melandasi tahap-tahap berikutnya dalam kerangka ini.

2. Kerja Gali Sumber

Bertolak dari tema atau isu, dan pertanyaan-pertanyaan dasar yang telah ditetapkan, seluruh tim kreatif (sutradara, aktor, penulis, musisi, perupa) lalu mencari data dan sumber informasi yang terkait dengan pertanyaan-pertanyaan di tahap awal itu. Dengan kata lain seluruh tim lalu melakukan riset, baik riset literatur maupun observasi langsung. Observasi pada tahap ini adalah upaya mengumpulkan data dan informasi (pencarian data, teori, analisa dan wawancara) maupun penggunaan intuisi dan proses belajar melalui pengalaman . Data dan informasi itu bisa juga termasuk benda-benda, gambar, ataupun informasi sejarah lisan yang disampaikan narasumber di lapangan.

3. Improvisasi

Pada tahap ini data dan informasi diskusikan untuk secara bersama diubah atau dipetik menjadi inspirasi. Improvisasi adalah pengembangan inspirasi untuk diolah menjadi bentuk : gerak, gesture, narasi, atau komposisi bunyi, atau

koreografi. Proses improvisasi adalah proses “diskusi dan berbagi” yakni bertolak dari inspirasi yang didapatkan dari kumpulan informasi. Informasi itu bisa menjadi bentuk inspirasi dalam menciptakan imajinasi tertentu, atau kalimat/kata tertentu, atau komposisi benda-benda tertentu. Semua orang, secara spontan, bebas dan mengalir, lalu membangun peristiwa interaksi berdasarkan inspirasi yang jadi pijakanya.

4. Kodefikasi

Seluruh proses improvisasi di ubah ke bentuk rekam, secara audio-visual maupun tertulis. Rekaman audio-visual sesi-sesi improvisasi itu dilihat dan dengarkan bersama-sama, untuk kemudian di pilih sesi dan bagian-bagian improvisasi yang dianggap menarik, potensial dan berhubungan. Sesi-sesi improvisasi yang di pilih kemudian dijadikan sebuah *kodifikasi*. Peristiwa improvisasi yang terpilih, yang ketika dilakukan pertama kali lebih bersifat spontan dan mengalir itu lalu “ dibekukan/ditetapkan” dengan melakukan pengulangan-pengulangan yang lebih bersifat teknis dan koreografis. Hal ini dibutuhkan agar susunan dalam improvisasi itu bisa menjadi “kode” suatu unit peristiwa (gerak, bunyi, rupa), yang dengan mudah bisa dilakukan dan disusun ulang. Kode-kode itu adalah hasil pengolahan ke bentuk ketubuhan aktor dari pertanyaan-pertanyaan dan isu “politis” yang didiskusikan dan digali dalam proses/tahap sebelumnya.

5. Komposisi

Kode-kode yang dihasilkan di tahap di atas itu kemudian menjadi unsur dalam pertunjukan. Maka kode-kode itu telah mengandung arti dan makna dari

sejarah dan konteks penciptaanya. Di tahap ini kode-kode yang dihasilkan dari tahap kodifikasi dijejerakan, dipertukarkan, dihubungkan dengan kode lain atau disusun ke dalam dan menjadi suatu komposisi. Komposisi kode dibangun sebagai satu adegan. Lalu komposisi adegan disusun berdasarkan suatu bayangan atau ide struktur tertentu menjadi satu bangunan komposisi pertunjukan menyeluruh. Rangkaian komposisi berdasarkan atau didalam struktur inilah yang kemudian dipresentasikan sebagai karya/peristiwa pertunjukan.

6. Presentasi

Tahap ini adalah tahap ketika bangunan pertunjukan yang telah disusun dan disiapkan di tahap-tahap sebelumnya dipersembahkan kepada penonton. (Tajudin, 2017, hal. 2-5)

G. Sistematika Penulisan

Penulisan karya cipta tugas akhir akan dicatat dalam sebuah laporan dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penciptaan, tinjauan karya, landasan teori, metode penciptaan.

BAB II berisi tentang riwayat pengarang, ringkasan cerita, dan analisis naskah drama.

BAB III berisi tentang perancangan pementasan konsep penyutradaraan, gaya pemanggungan, konsep layar, konsep pemeranan, konsep artistik dan juga musik

BAB IV berisi tentang proses penciptaan pertunjukan dan juga metode penciptaan pertunjukan

BAB V kesimpulan dari rangkaian proses yang dilakukan dalam penciptaan karya seni disertai saran dari penulis.

