

PERANCANGAN ARTISTIK *SEMENTARA MENUNGGU GODOT* KARYA : SAMUEL BECKETT TERJEMAHAN B. VERY HANDAYANI

Vigo Ravindo
Enrico Alamo

Prodi Seni Teater. Fakultas Seni Pertunjukan
Institut Seni Indonesia Padang Panjang
vigoravindoarmando@gmail.com
godottwo@gmail.com

ABSTRAK

Tata Artistik *Sementara Menunggu Godot* merupakan penataan artistik yang menyeluruh, mulai dari perancangan; panggung, kostum, rias dan property. Naskah lakon yang digunakan dalam penataan ini adalah, *Sementara Menunggu Godot* karya; Samuel Barclay Beckett, terjemahan; B Very Handayani. Proses perancangan diawali dengan analisis naskah, mendata referensi dan penajaman konsep. Selanjutnya adalah proses membuat sketsa, membuat maket panggung, medesain kostum, medesain make up dan medesain property. Wujud artistik yang ingin dihadirkan adalah, tempat-tempat, kostum-kostum dan penataan rias yang berbeda dengan kebiasaan dan keseharian. Hal ini salahsatu upaya untuk mendekatkan penonton dengan peristiwa, dialog-dialog diatas panggung karena naskah yang diusung beraliran non konvensional (absurd).Material utama dalam perancangan artistik ini adalah; jerami dan tali tambang yang diolah sedemikian rupa hingga membentuk satu ruang (tempat) antah berantah, membentuk property-property yang terlihat seperti; gundukan tanah, sebatang pohon dan persimpangan jalan. Property-property ini ditempatkan seakan-akan terlihat memenuhi ruangan, yang sebenarnya berjarak dan kosong. Perancangan artistik *Sementara Menunggu Godot* juga mengusung peristiwa yang membawa kita pada pertanyaan tentang makna, hidup dan kematian.

Kata kunci: artistik; absurditas; godot; jerami; tambang

PENDAHULUAN

Naskah *Sementara Menunggu Godot* merupakan terjemahan dari *Waiting For Godot* karya Samuel B Beckett yang terbit pertama kali dalam bentuk buku dengan judul *En Attendant Godot* berbahasa Prancis pada tahun 1952. Naskah *En Attendant Godot* ini mulai ditulis Samuel

Beckett pada 9 Oktober 1948 sampai 29 Januari 1949 pada saat Samuel Barclay Beckett sedang produktif berkisar tahun 1946-1953 (Soemanto, 2002: 8)

Naskah *Waiting for Godot* sangat ‘populer’ karena banyak diperbincangkan, hal yang mendasar dari naskah ini adalah ‘peristiwa besar’ yang ada didalamnya

dengan empat orang tokoh yang masing-masing mempunyai persoalan dan selalu dibicarakan namun tidak terlihat penyelesaian. Mereka seperti menyiratkan diri masing-masing kita ditengah penantian dan keputus-asaan namun dikukung secercah pengharapan.

Kepopuleran naskah lakon *Waiting for Godot* tidak terbantahkan, naskah ini seakan-akan memiliki ‘magnet’ tersendiri. Hal ini dapat dilihat, dari banyaknya peneliti, dramawan, sutradara yang menjadikannya sebagai bahan kajian, studi dan karya-karya pementasan. Selain di Indonesia, di Inggris dan Belgia juga diadakan seminar-seminar dan pementasan-pementasan tentang naskah *Waiting for Godot*. Bahkan di Amerika, beberapa universitas yang memiliki program studi teater, menjadikan naskah *Waiting for Godot* sebagai naskah wajib yang harus dipelajari dan dipentaskan.

Perancangan Artistik naskah lakon *Sementara Menunggu Godot* merupakan perwujudan tata artistik diatas panggung yang meliputi; tata panggung, tata kostum tokoh, tata *make up* tokoh, tata *property* dan tata *handproperty* yang berpijak dari naskah lakon *Sementara Menunggu Godot*. Naskah lakon *Sementara Menunggu Godot* merupakan terjemahan dari naskah absurd *Waiting for Godot* karya Samuel B Beckett yang telah disesuaikan oleh Very B Handayani.

Naskah ini terdiri dari 2 babak, yang menceritakan tentang dua orang sahabat, Estragon (Gogo), dan Vladimir (Didi). Mereka memiliki janji untuk menunggu seseorang yang bernama Godot. Estragon dan Vladimir bersepakat untuk terus menunggu Godot. Namun, setelah sekian lama mereka menunggu yang datang hanya seorang yang mengakui utusan Godot. Tak terhitung berapa lama mereka menunggu dan tak terhitung berapa banyak perdebatan yang mereka lakukan disaat menunggu. Mereka mengisi waktu dengan memperdebatkan banyak hal seperti, memperdebatkan; tentang sepatu, tentang kitab suci, tentang gantung diri, dan hal ini berulang-ulang mereka perdebatkan. Hingga mereka kedatangan seorang Pozzo dan Lucky, serta seorang anak yang mengakui utusan Godot.

Babak I dan babak II naskah *Sementara Menunggu Godot* menunjukkan *setting* tempat dan latar waktu yang sama, yakni sebuah jalan dimana di pinggir jalan tersebut tumbuh sebatang pohon yang tidak memiliki daun-daun dan terlihat seperti salib. Pada babak I dalam naskah *Sementara Menunggu Godot* terlihat adegan seorang tuan dan budak mendatangi Estragon dan Vladimir sedang menunggu Godot. Tuan tersebut bernama Pozzo dan budaknya, Lucky. Pozzo berperawakan badan yang terlihat sehat sementara Lucky tampak sakit-sakitan karena lehernya dijerat sebuah

tali yang dikendalikan oleh Pozzo. Pada babak ke II, tokoh Pozzo masuk dalam keadaan buta dan sudah tua sedangkan Lucky masih dalam keadaan yang sama sebagaimana pada babak I. Tokoh-tokoh pada naskah ini hampir semuanya adalah orang yang hidupnya serba kekurangan. Hal ini terlihat pada Vladimir dan Estragon yang hanya memakan wortel dan lobak sisa sedangkan Pozzo memakan daging ayam sisa.

Naskah *Sementara Menunggu Godot* terjemahan B. Very Handayani ini mengandung aspek tragedi dan komedi (*tragicomedy*). Naskah *Sementara Menunggu Godot* B. Very Handayani merupakan sebuah naskah bergaya absurd, karena kecenderungan naskah ini mengisahkan kesia-siaan tokoh Estragon dan Vladimir yang menunggu Godot dimana Godot yang ditunggu-tunggu tak kunjung datang. Absurditas naskah ini dapat kita lihat dari topik pembahasan yang tidak masuk akal dari naskah, seperti Estragon yang mengajak Vladimir untuk gantung diri dengan pembawaan emosi dan ekspresi yang bahagia, dan ketika Pozzo yang berubah menjadi tua dan buta pada babak II. Naskah ini diluar penalaran manusia secara umum dengan norma-norma yang berlaku. Naskah ini juga hanya menjelaskan latar tempat kejadian di pinggir jalan yang terdapat sebuah pohon dan gundukan tanah.

Secara keseluruhan, *setting* naskah *Sementara Menunggu Godot* terdapat sebuah pohon. Pada *nebenscene* naskah ditulis bahwa Vladimir dan Estragon berjanji untuk bertemu Godot di pinggir jalan, dekat sebuah pohon. Selain pohon juga terdapat gundukan tanah. Penempatan pohon dan gundukan tanah dalam naskah *Sementara Menunggu Godot* merupakan interpretasi penata dalam mewujudkan rancangan artistik *Sementara Menunggu Godot* karya Samuel Beckett terjemahan B Very Handayani.

Pada pementasan *Sementara Menunggu Godot*, perancang akan merancang artistik secara keseluruhan yang meliputi skeneri, properti, kostum, rias, lampu, dan musik. Naskah *Sementara Menunggu Godot* juga memberikan peluang dan kesempatan bagi penata untuk menumbuhkembangkan ide-ide yang hadir. Dalam sebuah pertunjukan teater, artistik tidak bisa dilepaskan begitu saja pada pementasan, karena artistik merupakan salah satu aspek penunjang dari sebuah spektakel pertunjukan (teater). Artistik merupakan elemen penting dalam sebuah pertunjukan, apalagi pertunjukan teater. Menurut Heny Purnomo bahwa :*Setting* ataupun dekorasi (*scenery*) merupakan bentuk tata artistik yang secara visual dapat menggambarkan: 1) suasana atau keadaan suatu peristiwa; 2) dimana peristiwa tersebut terjadi; dan 3) kapan terjadinya

peristiwa tersebut, sehingga *setting* ataupun dekorasi sangat berkaitan langsung dengan struktur pertunjukan di dalam kesenian teater. Keberadaan *setting* ataupun dekorasi dapat menjadi tumpuan utama yang harus hadir sebagai pendukung penting pada sebuah pertunjukan (Purnomo, 2018: 99)

Artistik pada sebuah pementasan mencakup skeneri, properti, kostum, rias, dan lampu. Dalam hal ini perancangan artistik memiliki fungsi untuk membentuk sebuah visual dari tafsiran perancang. Seorang perancang artistik harus mampu menginterpretasikan makna-makna yang tersembunyi pada naskah untuk menjadikannya sebuah simbol guna mempertegas maksud dari naskah. Pada perancangan artistik, ada beberapa hal yang harus menjadi pertimbangan oleh perancang, seperti pemanfaatan dan lamanya waktu pada saat proses perancangan dan pembuatan artistik, serta cara-cara perancang untuk mencari jalan keluar saat adanya suatu masalah. Pada naskah *Sementara Menunggu Godot* perancang melihat adanya kemungkinan untuk memberikan penekanan simbol dalam perancangan artistiknya, karena pada dasarnya naskah ini bergaya absurd sehingga penata bisa menggunakan kreativitasnya dalam menerapkan rancangannya yang tentu juga bertujuan

untuk membantu aktor dalam permainannya di atas panggung.

PEMBAHASAN

Perancangan artistik naskah *Sementara Menunggu Godot* karya Samuel Beckett terjemahan B Very Handayani, merupakan rancangan yang memiliki tujuan. Tujuan-tujuan tersebut akan tercapai dengan adanya diskusi dengan sutradara, karena pada dasarnya sutradara juga memiliki andil dalam artistik yang akan dirancang. Tujuan-tujuan yang dimaksud seperti, membantu aktor dalam permainannya, membantu bloking dari setiap aktor, memberikan suasana pada pertunjukan, membantu aktor dalam pencapaian emosi pada setiap suasana, memberikan bentuk visual yang memiliki makna agar dapat dimengerti oleh penonton dan agar mata penonton merasa nyaman saat menonton pertunjukan. Pada perancangan skeneri, perancang akan membentuk skeneri yang akan menggunakan bahan material jerami dan tali tambang, hal ini untuk menunjukkan bahwa skeneri menandakan tidak terjadi pada tempat manapun. Hal ini sama dengan semangat yang dibawa oleh absurd, bahwa Beckett mencoba menerangkan tidak ada sesuatu yang pasti di dunia ini begitupun, tempat dimana manusia berada pada saat ini. Seperti yang dijelaskan Esslin pada buku *Teater Absurd*: Seluruh karya Beckett merupakan suatu upaya untuk menamai

yang tak dapat dinamai: “Aku harus berbicara, apapun itu artinya. Tidak bisa berkata apa-apa, tidak ada kata-kata kecuali kata-kata orang lain, aku harus berbicara...aku punya samudra untuk direguk, sampai tak ada samudra lagi (Esslin, 2008:55).

Begitu juga dengan bahan material yang digunakan pada pembuatan pohon, dimana perancang menggunakan bahan material tali tambang untuk membentuk sebuah pohon. Hal ini dapat menggambarkan bentuk ikatan yang terjadi pada tokoh Estragon dan Vladimir, dimana dua tokoh tersebut merupakan tokoh yang memiliki ikatan begitu erat, walaupun sering terjadi perselisihan atas perbedaan karakter dari masing-masing mereka.

Pembuatan pohon pada konsep perancangan, perancang tidak menghadirkan cabang pada pohon ini, dimana cabang yang terdapat pada pohon tersebut berguna sebagai tempat menggantungkan diri oleh tokoh Estragon dan Vladimir. Sedangkan perancang merujuk pada pemikiran Albert Camus, walaupun kebanyakan orang bunuh diri dikarenakan mereka merasa bahwa hidup mereka tidak pantas untuk dijalani, mereka merasa hidup tidak mempunyai arti, hal itulah yang sering menyebabkan datangnya pemikiran, bahwa bunuh diri merupakan jalan yang tepat untuk keluar dari masalah tersebut. Samuel Beckett juga berpendapat

bahwa bunuh diri bukanlah suatu cara untuk keluar dari masalah yang sedang dihadapi (Camus, 1999: 10)

1.Rancangan Skeneri

Pada tahap perancangan memungkinkan perancang dapat menyimbolkan skeneri yang terdapat pada petunjuk-petunjuk pada naskah *Sementara Menunggu Godot* seperti, pohon dan gundukan yang tertera jelas pada *nebentext* dan dialog-dialog naskah. Naskah *Sementara Menunggu Godot* juga memberikan ruang kepada perancang, sehingga perancang dapat memberikan bentuk skeneri yang berbeda dan memiliki makna yang sesuai pada naskah *Sementara Menunggu Godot*. Seperti yang dijelaskan pada naskah, terdapat sebuah pohon mati yang tidak memiliki daun dan ranting-ranting namun berakar banyak dan pada pohon tersebut muncul beberapa helai daun pada babak II, di samping itu juga terdapat sebuah gundukan tanah pada seberang pohon tersebut.

Pada perancangan skeneri, jerami merupakan yang perancang pilih sebagai bahan material dasar pada rancangan. Pada *backdrop* dan *wing* kiri-kanan, perancang membentuk jerami-jerami yang sudah dikeringkan dan kemudian digabungkan sehingga membentuk tali. Jerami-jerami yang sudah membentuk seperti sebuah tali tersebut akan digantungkan dari *wing* kanan, lalu *backdrop*, hingga *wing* kiri

sehingga tampak seperti *background* dari skeneri.

Pada perancangan pohon, perancang menggunakan beberapa tali tambang yang digabungkan dan dililitkan, kemudian ujung tali tersebut digantungkan dari *batten* lampu sehingga ujung satunya terjantai ke panggung. Ujung tali yang di atas panggung akan diurai dan dipisahkan sehingga tampak seperti akar-akar yang merambat ke sekeliling pohon.

Sedangkan pada gundukan, perancang juga menggunakan tali-tali tambang yang ditumpuk sehingga bisa digunakan aktor sebagai tempat duduk. Pada lantai panggung dibuat seolah-olah lantai tersebut tampak tidak datar dan bergelombang dan akan ditutupi dengan jerami-jerami yang ditebarkan dengan rapi. Hal ini selain memberikan kesan lantai yang tidak datar, tetapi juga memberikan level-level untuk dieksplorasi oleh aktor dan membuat mata penonton tidak merasa jenuh saat menonton pertunjukan.

Perancangan skeneri pada babak II, perancang memberikan jaring-jaring tali yang digantungkan pada *batten* lampu sehingga dapat memberikan efek bayangan ke lantai panggung karena cahaya dari lampu dihambat oleh jaring-jaring tersebut. Hal ini memberi efek bahwa munculnya daun-daun yang rimbun pada pohon tersebut, seperti yang dikatakan pada

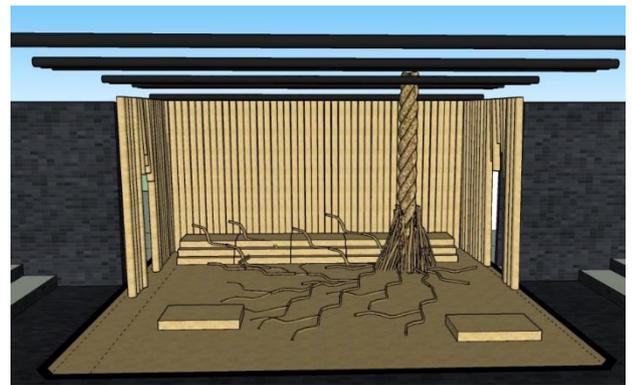
naskah bahwa munculnya daun-daun di pohon pada *nebenscene* babak II.

2. Tahapan Perancangan

2.a. Rancangan Panggung

Perencanaan artistik adalah tahapan awal dimana seorang perancang menemukan ide untuk melakukan sebuah bentuk skeneri. Pada tahapan ini, perancang mencari petunjuk-petunjuk pada naskah yang telah dijelaskan pada bagian bab sebelumnya. Berikut foto perancangan artistik yang direncanakan oleh perancang:

Hal | 249



Gambar 1. Skeneri tampak depan.
Gambar oleh Raffi Mahendra. (2020)

2.b. Pembuatan Maket

Berdasarkan hasil gambar dari sketsa skeneri, perancang memulai untuk mewujudkan hasil gambar menjadi miniatur panggung yang memiliki skala 4:1. Pembuatan maket menggunakan bahan-bahan seperti benang, potongan bambu, dan triplek.



Gambar 2. Maket tampak depan maket.
Dokumentasi oleh Vigo Ravindo(2019)

2.c.Menentukan dan Pencarian Bahan

Setelah maket selesai dikerjakan, perancang melanjutkan dengan melakukan penentuan bahan yang sesuai dengan bentuk pada maket. Penentuan ini meliputi pemilihan-pemilihan bahan yang tepat, sesuai dengan ide perancang. Pada tahapan penentuan bahan, terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi pemilihan bahan. Faktor-faktor tersebut meliputi, faktor ekonomis, dan kualitas bahan. Bahan-bahan yang perancang gunakan seperti, jerami, tali tambang yang berukuran sedang, dan tanah.

2.d.Pengaplikasian Artistik

Setelah bahan-bahan berhasil dikumpulkan, perancang memulai untuk membuat jerami dan tali tambang tersebut menjadi bentuk yang sesuai dengan rancangan skeneri pada maket. Jerami-jerami yang telah didapatkan kemudiandijalin sehingga membentuk tali jerami yang panjang dan padat, agar jerami tidak putus saat proses menggantungkan jerami pada *batten*. Pada proses

pembentukan jerami ini, membutuhkan banyaknya kru untuk pengerjaan, Hal ini dikarenakan rentang waktu pengaplikasian artistik yang terbilang singkat yaitu empat hari. Penggunaan jerami akan perancang manfaatkan sebagai *background* dari panggung, dimana jerami-jerami yang telah dikeringkan tersebut dibentuk dengan cara digabungkan dan kemudian dijalin menjadi satu sehingga tampak seperti tali jerami yang panjang, dan kemudian digantungkan pada tiang *bar*. Jerami yang telah dibentuk menutupi *backdrop* dan *wing* dibutuhkan sebanyak seratus buah.

Tahapan selanjutnya, tali tambang digabungkan sebanyak lima belas buah dan kemudian tali tersebut dililitkan satu sama lainnya. Tali yang sudah dibentuk tersebut akan digantungkan pada *batten* lampu, kemudian ujung bagian bawah akan dibuat seperti akar-akar pohon serabut. Pada pembuatan pohon yang menggunakan tali tambang, perancang menggunakan beberapa buah pilar. Hal itu perancang lakukan agar bagian bawah pada pohon dapat diperbesar. Pada bagian lantai panggung, perancang menggunakan beberapa buah trap untuk sebagai peninggi sehingga membentuk permukaan tanah yang berjenjang. Kemudian perancang menutupi seluruh bagian lantai panggung dengan menggunakan tanah, sehingga seluruh permukaan panggung memberikan kesan hamparan tanah. Pada permukaan

tanah tersebut, perancang menutupi kembali dengan jerami. Berikut foto dokumentasi skeneri perancangan artistik lakon *Sementara Menunggu Godot*



Gambar 3. Skeneri tampak depan.
Dokumentasi oleh Wahyuha Herman. (2020)

3.Rancangan *Property*

Pada perancangan *property*, perancang menggunakan *property* yang sesuai dengan kebutuhan dari masing-



Gambar 4. Foto sepatu PDL, topi dan sapu tangan
Dok. Oleh Dwi Yola Nevia Putri (2020)

Pada pemilihan sepatu yang pas digunakan oleh Estragon, perancang mengikuti petunjuk-petunjuk yang didapat seperti yang perancang jelaskan pada bagian bab sebelumnya. Berdasarkan petunjuk dari dialog Estragon yang mengatakan bahwa ia melepas sepatu *bootnya*, dan dikarenakan tempat mereka menunggu merupakan tempat yang dipenuhi jerami, penggunaan sepatu boot

masing tokoh (aktor) yang sesuai dengan petunjuk-petunjuk pada naskah yang telah perancang bahas pada bagian bab sebelumnya. Berikut rancangan *property* naskah *Sementara Menunggu Godot* karya Samuel Beckett:

3.a.*Property* Estragon

Property yang digunakan Estragon meliputi: sepatu, topi, wortel, lobak, tomat, tulang ayam, sapu tangan, dan sabuk pinggang. Berikut gambar *property* yang digunakan Estragon:

membuat Estragon lebih mudah untuk berjalan. Penggunaan sepatu boot yang tidak menggunakan kaus kaki juga mengakibatkan kaki Estragon lecet. Penggunaan topi sebagai *property* salah satunya terdapat pada adegan dimana Vladimir dan Estragon saling mengganti topi mereka dengan topi Lucky yang tertinggal. Topi tersebut juga bisa menjadi *property* yang membantu aktor dalam permainannya di atas panggung. Di

samping itu, topi bulat yang dirancang juga mempermudah bisnis akting yang ingin aktor mainkan. Sapu tangan digunakan oleh Estragon saat ia ingin menghentikan tangisan Lucky. Sapu tangan tersebut diberikan oleh Pozzo kepada Estragon, disaat Estragon merasa iba kepada Lucky, karena sapu tangan tersebut dimiliki oleh Pozzo, Sapu tangan tersebut menandakan bahwa Pozzo merupakan tokoh yang bersih dan percaya diri.



Gambar 5. Foto sabuk pinggang dan potongan ayam sisa

Dok. Oleh Vigo Ravindo. (2020)

Sabuk pinggang mulanya digunakan oleh Estragon untuk mengikat celana pada pinggangnya. Kemudian pada akhir bagian babak II, Estragon melepaskannya dan menjadikan

sabuk pinggang tersebut sebagai tali agar ia dan Vladimir dapat menggantungkan diri mereka pada pohon. Sabuk pinggang tersebut tampak seperti tali biasa, hal ini menandakan bahwa Estragon merupakan gelandangan yang bahkan tidak mampu untuk membeli ikat pinggang yang pantas. Potongan ayam sisa yang dimakan oleh Pozzo, lalu ia menjatuhkan potongan ayam tersebut ke tanah. Kemudian Estragon meminta tulang tersebut kepada Pozzo, tetapi Pozzo memberikannya dengan syarat, bahwa Estragon akan mendapatkan sepotong ayam tersebut dengan seizin Lucky. Hal ini menandakan bahwa Estragon mengikuti nafsunya saat ia menginginkan benda tersebut.

3.b. *Property Vladimir*

Property yang digunakan oleh tokoh Vladimir meliputi: topi, sebuah lobak, sebuah wortel, dan sebuah tomat. Berikut gambar properti Vladimir:



Gambar 6. Foto topi, wortel, lobak dan tomat
Dok. Oleh Dwi Yola Nevia Putri (2020)

Topi yang menjadi *property* Vladimir, salah satunya digunakan oleh Vladimir disaat ia mencoba melihat bagian dalam topi tersebut. Topi tersebut juga dapat membantu Vladimir saat bermain, terutama pada adegan-adegan dimana Vladimir berdialog dengan suasana kemuraman. Pada properti lobak dan wortel, digunakan oleh Vladimir pada babak I. saat itu Estragon merasa lapar dan kemudian Vladimir mengeluarkan makanan yang ada disakunya yaitu satu buah lobak dan wortel. Estragon memilih wortel sebagai makanan yang ingin dimakan olehnya karena ia menyukai rasa wortel. Pada babak II, Estragon kembali diberikan beberapa buah makanan oleh Vladimir seperti lobak dan tomat hijau. Karena Vladimir tidak memiliki wortel,

Estragon awalnya meminta tomat, kemudian Vladimir memberikannya tomat yang berwarna hijau. Estragon merasa marah karena ia hanya suka dengan tomat yang berwarna merah, kemudian ia mengembalikan tomat hijau kembali kepada Vladimir.

3.c. *Property Pozzo*

Property yang digunakan oleh tokoh Pozzo meliputi: tali tambang kecil, cambuk, jam saku, keranjang piknik, mantel hujan, sebuah kursi lipat, botol anggur, celemek, sepotong ayam, kaca pembesar, cangklong, dan sapu tangan. *Property* yang digunakan Pozzo sebagai berikut:



Gambar 7. Foto topi, botol minuman
Dok. Oleh Dwi Yola Nevia Putri (2020)

Topi digunakan oleh Pozzo disaat adegan ia selesai makan. topi pada beberapa adegan digunakan oleh Pozzo untuk membantu permainannya di atas panggung. Topi juga menandakan kepribadian Pozzo, seperti yang kita bahas pada bagian bab sebelumnya. Botol minuman ini berisikan

anggur yang diminum oleh Pozzo saat ia menyelesaikan makanannya. Botol minuman yang digunakan Pozzo menandakan bahwa Pozzo adalah tokoh yang memiliki kekuasaan, seperti yang dibahas pada bagianbab sebelumnya. Dengan demikian, hal ini berupa petunjuk yang perancang dapatkan pada tahap

menganalisa naskah. Pada *property* cambuk, digunakan Pozzo sebagai alat untuk memerintah Lucky pada beberapa adegan. Cambuk yang digunakan Pozzo juga memperkuat kepribadian Pozzo yang suka dengan kekuasaan. Disamping itu,

pada beberapa adegan cambuk tersebut juga membantu permainan aktor di atas panggung.



Gambar 8. Foto jam saku yang mengikat leher Lucky kursi lipat
Dok. Oleh Dwi Yola Nevia Putri (2020)

Property jam saku yang digunakan Pozzo, ia gunakan pada adegan dimana Pozzo menghitung berapa lama ia telah menempuh perjalanan. Penggunaan jam saku oleh Pozzo juga menandakan bahwa ia adalah tokoh yang suka memamerkan barang-barang kepunyaannya. Pada dialog Pozzo yang mengatakan bahwa jam saku tersebut merupakan hadiah dari kakeknya, hal ini menandakan bahwa Pozzo sangat menyukai barang-barang yang mewah. Pozzo menggunakan tali yang ujungnya mengikat leher Lucky untuk mengarahkan Lucky agar berada pada jalan yang tepat sesuai panduan dan perintah dari Pozzo.

Tali ini mempertegas tanda bahwa Lucky diperbudak oleh Pozzo. Disamping itu, tali tersebut pada beberapa adegan digunakan oleh Pozzo sebagai *property* yang membantunya dalam permainan di atas panggung. Kursi lipat yang dibawa oleh Lucky, merupakan barang bawaan kepunyaan Pozzo. Kursi lipat ini digunakan oleh Pozzo pada beberapa adegan seperti, digunakan Pozzo untuk makan, menghisap cangklong, dan berdialog. Kursi ini membantu Pozzo dalam permainannya di atas panggung, karena terdapat pada beberapa adegan terlihat Pozzo berdialog sambil duduk pada kursinya.



Gambar 9. Foto celemek, mantel dan kaca pembesar
Dok. Oleh Dwi Yola Nevia Putri (2020)

Celemek digunakan oleh Pozzo saat ia sedang makan, agar sisa-sisa makanan yang terjatuh tidak mengotori pakaiannya yang bersih. Hal ini menandakan bahwa Pozzo merupakan orang yang rapi dan peduli terhadap kebersihan. Mantel Pozzo yang dibawa oleh Lucky, merupakan pakaian yang berguna untuk menghangatkan tubuh Pozzo. Terdapat adegan dimana Pozzo meminta Lucky untuk memberi dan memasang mantel tersebut. Penggunaan mantel yang dibawakan oleh Lucky, membantu permainan Pozzo dan Lucky dalam peranannya masing-masing, seperti yang perancang bahas pada bagian bab sebelumnya. Pozzo menggunakan kaca

pembesar disaat ia ingin memastikan bahwa Estragon dan Vladimir berasal dari kalangannya atau tidak. Pada adegan tersebut menjelaskan bahwa Pozzo merupakan tokoh yang arogan, karena Pozzo mengatakan bahwa Vladimir dan Estragon tidak merupakan orang yang pantas berbincang dengannya. Di samping itu, *property* kaca pembesar juga dapat membantu Pozzo dalam permainannya di atas panggung.

3.d. *Property* Lucky

Property yang digunakan oleh tokoh Lucky meliputi: koper besi, kursi lipat, keranjang piknik, mantel hujan, dan sebuah tali yang mengikat lehernya.



Gambar 9. Foto koper, keranjang piknik
Dok. Oleh Dwi Yola Nevia Putri (2020)

Koper besi yang dibawa Lucky merupakan koper yang besar dan berat, dikarenakan koper tersebut berbahan dasar besi yang tebal. Dikarenakan membawa barang-barang yang banyak dan berat, hal ini membuat Lucky menjadi bungkuk. Koper besi ini merupakan salah satu *property* Lucky yang memperkuat petunjuk

bahwa Lucky merupakan budak Pozzo. Disamping itu, koper besi ini membantu Lucky dalam permainannya di atas panggung. Keranjang yang dibawa oleh Lucky, merupakan keranjang piknik yang berisikan perlengkapan makan Pozzo, isi dari keranjang piknik tersebut meliputi, botol minuman, celemek, dan tulang ayam yang dimakan oleh Pozzo. Selain

membantu Lucky untuk membawakan perlengkapan makan untuk Pozzo, keranjang piknik tersebut juga membantu Lucky dalam permainannya di atas panggung dalam beberapa adegan.

3.e. *Property* Anak

Property yang digunakan oleh tokoh anak meliputi: sebuah surat gulung yang berisikan pesan dari Godot. Anak utusan Godot yang selalu datang pada bagian akhir dari setiap babak, selalu membawa surat gulungan, isi dari gulungan tersebut merupakan sebuah pesan dimana Godot tidak akan datang pada hari itu, dan ia akan datang besok harinya. Hal yang tertulis pada surat gulungan tersebutlah yang ditunggu-tunggu oleh Estragon dan Vladimir. Berikut gambar *property* yang digunakan oleh Anak



Gambar 10. Foto surat gulungan
Dok. Oleh Dwi Yola Nevia Putri (2020)

4. Rancangan Kostum

4.a. Kostum Estragon dan Vladimir

Tokoh Estragon menggunakan dalaman baju kaus berwarna hijau *army* yang tampak lusuh dan kusam dan pada bagian luarnya Estragon menggunakan jas berwarna coklat yang

lusuh dan terdapat tambalan-tambalan kain pada jasanya. Estragon menggunakan topi bundar berwarna coklat. Celana yang digunakan Estragon berwarna *cream* yang tampak lusuh, dan terdapat beberapa tambalan pada celananya. Estragon menggunakan sepatu PDL yang berwarna hitam keabu-abuan.

Tokoh Vladimir menggunakan dalaman baju kaus berwarna *cream* yang tampak lusuh dan kusam dan pada bagian luarnya. Vladimir menggunakan jas berwarna coklat yang lusuh dan terdapat tambalan-tambalan kain pada jasanya. Vladimir menggunakan topi bundar berwarna hijau *army*. Celana yang digunakan Vladimir berwarna hijau *army* yang tampak lusuh, dan terdapat beberapa tambalan pada celananya. Vladimir menggunakan sepatu PDL yang berwarna hitam yang tampak kusam dan lusuh.



Gambar 11. Foto kostum Estragon dan Vladimir
Dok. Oleh Kalfin Mariko. (2020)

4.b.Kostum Pozzo dan Lucky

Tokoh Pozzo menggunakan pakaian dalam kemeja flanel berwarna *cream*, dan pada bagian luarnya menggunakan rompi dan jas berwarna abu-abu yang tampak rapi dan bersih, begitu jugadengan topi Pozzo yang tampak bersih berwarna abu-abu. Pozzo menggunakan celana berwarna hitam yang mengkilap, dan sepatu berwarna hitam yang tampak mengkilap dan bersih.

Tokoh Lucky menggunakan dalaman baju kaus berwarna *cream* yang tampak lusuh dan kusam dan pada bagian luarnya Lucky menggunakan jas berwarna hitam abu-abu yang lusuh dan terdapat tambalan-tambalan kain pada jasanya. Lucky menggunakan topi bundar berwarna hijau *army*. Celana yang digunakan Lucky berwarna hijau *army* yang tampak lusuh dan terdapat beberapa tambalan pada celananya. Lucky menggunakan sepatu PDL yang berwarna hitam yang tampak kusam dan lusuh.



Gambar 12. Foto kostum Pozzo dan Lucky
Dok. Oleh Kalfin Mariko. (2020)

4.d.Kostum Anak

Karena tidak terdapat petunjuk pada kostum yang digunakan oleh Anak, perancang menggunakan kostum yang berupa kemeja berwarna abu-abu yang tampak agak lusuh dan menggunakan celana pendek berwarna coklat yang kotor dan memakai *bretel suspender* berwarna *cream*. Berikut gambar rancangan pada kostum Anak:



Gambar 13. Foto kostum anak.
Dok. Oleh Kalfin Mariko. (2020)

5.Rancangan Rias

Tata rias dalam teater berguna untuk menentukan secara visual tentang tokoh yang akan ditampilkan. Tata rias juga memperjelas keadaan (aktor) yaitu bentuk wajahnya, psikologis dan sosialnya, selain itu rias juga membantu penonton mengenali para tokoh dengan baik melalui penekanan yang diberikan terhadap aktor. Rias tokoh merujuk pada aspek umur, warna kulit, bentuk wajah dan porsi tubuh. Selain itu, rias karakter akan mencerminkan

psikologis serta latar sosial tokoh yang dihadirkan secara nyata. Pada perancang rias yang akan perancang gunakan pada tokoh merupakan rias karakter dan memberikan efek kotor pada masing-masing rias wajah aktor kecuali pada Pozzo seperti yang perancang bahas pada bagian bab sebelumnya. Berikut rancangan rias tokoh naskah *Sementara Menunggu Godot* karya Samuel Beckett:

5.a.Rias tokoh Estragon

Tokoh Estragon merupakan gelandangan yang memiliki janji untuk bertemu dengan Godot. Dikatakan bahwa penantian yang dijalani Estragon begitu lama sehingga menimbulkan dampak pada wajahnya yang sedikit menjadi lebih tua dibandingkan dengan

umur aslinya. Dikatakan pada naskah bahwa Estragon dahulunya adalah seorang penyair.

Pada rias tokoh Estragon juga menggunakan rias efek luka pada bagian dalam di telapak kakinya, hal ini disebabkan gesekan kakinya dengan bagian dalam sepatu dan karena Estragon yang tidak menggunakan kaus kaki. Pada rias efek luka pada kaki Estragon, menggunakan bahan-bahan rias efek seperti, lem Fox, pewarna, bubuk kopi, dan kapas. Rias efek luka ini perlu selang waktu satu jam untuk proses pengeringan riasnya, karena terdapat adegan di mana kaki Estragon dipasangkan sepatu oleh Vladimir. Hal ini agar rias efek luka pada kaki Estragon tidak lepas saat Estragon melepaskan sepatu dari kakinya.



Gambar 14. Foto rias wajah Estragon dan efek luka kaki Estragon
Dok. Oleh Kalfin Mariko. (2020)

5.b.Rias tokoh Vladimir dan tokoh Pozzo

Vladimir dahulunya merupakan seorang pendeta, namun sekarang ia menjadi gelandangan yang berteman dengan Estragon. Vladimir juga mempunyai janji dengan Godot untuk bertemu dengannya, dan hal tersebut

membuat raut wajah Vladimir tampak lebih tua dari umurnya.

Rias tokoh Pozzo menggambarkan karakter Pozzo yang tampak sebagai seorang penguasa dan memiliki percaya diri yang tinggi. Pozzo merupakan seorang tuan dari budak yang bernama Lucky. Pozzo juga dicerminkan sebagai seorang bangsawan kelas atas.



Gambar 15. Foto rias wajah Vladimir dan Pozzo
Dok. Oleh Kalfin Mariko. (2020)

5.c.Rias tokoh Lucky dan tokoh anak

Lucky merupakan seorang budak dari Pozzo, hal itu membuat Lucky juga berpenampilan seperti gelandangan karena ia tidak merawat kebersihan dirinya. Anak yang datang menghampiri Estragon dan

Vladimir pada setiap akhir babak I dan II, merupakan utusan Godot untuk menyampaikan pesannya kepada Estragon dan Vladimir. Anak tersebut juga mengatakan bahwa ia bekerja sebagai pengembala dari domba-dombanya Godot.



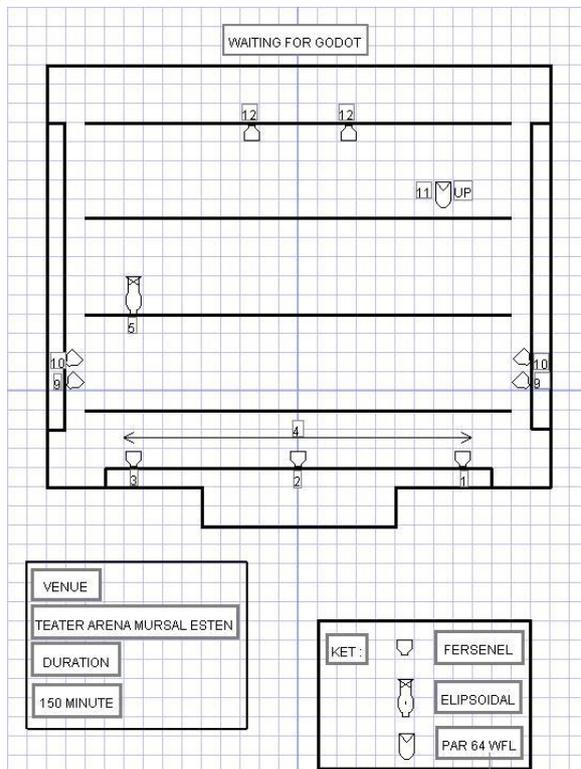
Gambar 16. Foto rias wajah Lucky dan tokoh Anak
Dok. Oleh Kalfin Mariko. (2020)

6.Rancangan Lampu

Pada perancangan lampu, pencahayaan yang dirancang tidak hanya sebatas penerangan, tetapi juga bertujuan untuk memberikan efek dramatik, perubahan spektakel dan mendukung suasana dalam pementasan. Pencahayaan juga berguna untuk memberikan fokus-fokus tertentu terhadap objek yang ada di atas panggung, sehingga menimbulkan kesan yang berbeda dan memberikan penekanan pada bagian tersebut.

Kemampuan lampu untuk memberikan atmosfer atas kejadian juga berperan penting dalam terciptanya suasana, artinya masing-masing saling berinteraksi untuk menentukan bagian-bagian yang telah disepakati. Disamping itu, penggunaan cahaya pada perancangan lampu naskah *Sementara Menunggu Godot* ini juga memperhatikan intensitas pencahayaan dari lampu untuk lebih mendukung suasana pada pertunjukan sesuai pada bagian bab sebelumnya. Berikut rancangan *plot* naskah

Sementara Menunggu Godot karya Samuel Beckett terjemahan B. Very Handayani:



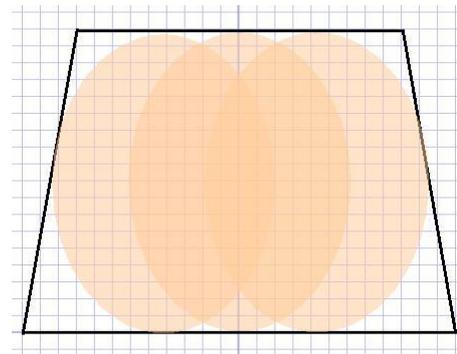
Gambar 17. Lighting plot.
Dikerjakan oleh Vigo Ravindo. (2020)

6.a. Titik Cahaya

6.a.1. Front Light

Front light menerangi bagian panggung dari arah depan. Pencahayaan dapat digunakan untuk visibilitas dan warna. Hal ini juga digunakan untuk mengisolasi individu atau *sett piece*. Lampu depan umumnya berkerja lebih baik jika ditempatkan pada sudut antara 30-50 derajat. Lampu yang digunakan pada bagian front light adalah fersenel. Warna yang digunakan pada front light adalah non

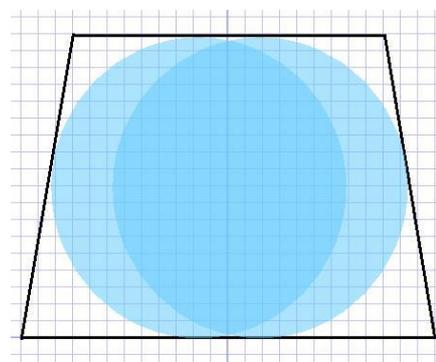
filter (general). Berikut rancangan front light:



Gambar 18. Front light.
Gambar oleh Vigo Ravindo. (2020)

6.a.2. Back light

Back light menerangi bagian belakang panggung. Seiring dengan pencahayaan, sisi ini digunakan untuk membuat efek atau menghilangkan bayangan dari front light. Posisi ini sering digunakan membuat kedalaman di atas panggung. Ketika menggunakan pencahayaan belakang, pastikan bahwa lampu harus santai untuk para penonton, sehingga tidak mengganggu penglihatan penonton. Lampu yang digunakan adalah fersenel, yang menggunakan filter 120 (deep blue). Berikut rancangan back light:

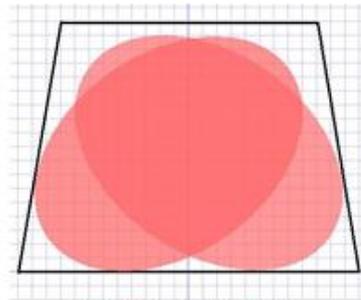


Gambar 19. Back light.
Gambar oleh Vigo Ravindo. (2020)

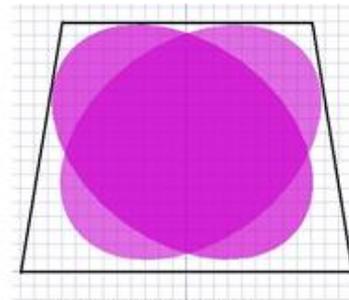
6.a.3.High Side Light

High side light menerangi bagian atas samping panggung. Sisi pencahayaan ini sering digunakan dengan warna yang lebih berani untuk aksen gerakan dan warna kontras yang datang dari sisi penerangan.

Lampu yang digunakan adalah fersenel, dan menggunakan filter 026 (bright red) dan 707 (*ultimate violet*). Berikut rancangan *side light*:



Gambar 20. *High side light*
Gambar oleh Vigo Ravindo. (2020)

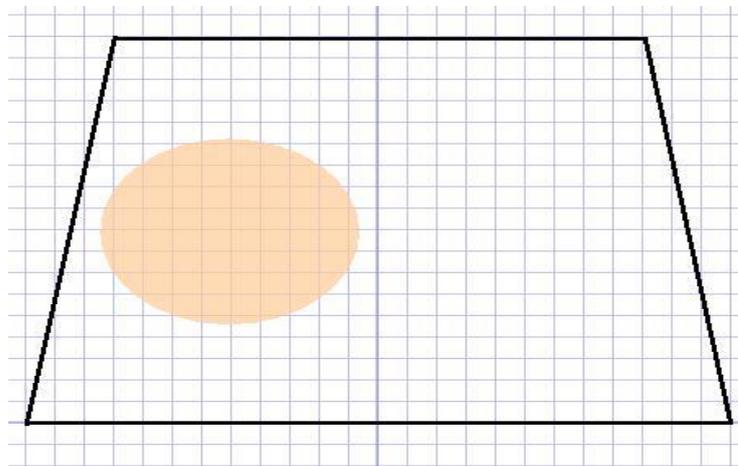


Gambar 21. *High side light*
Gambar oleh Vigo ravindo. (2020)

6.a.4.Spot light

Spot light menerangi suatu objek dalam satu area untuk mempertegas

adegan. *Spot light* menggunakan lampu Selecon, Zoom Spot, ukuran lensa 16-24 derajat dengan tegangan 650 Watt. Berikut rancangan *spot light*:



Gambar 22. *Spot light*.
Gambar oleh Vigo Ravindo. (2020)

7.Rancangan Musik

Rancangan musik naskah *Sementara Menunggu Godot* karya Samuel Beckett terjemahan B. Very Handayani, menampilkan musik yang mendukung dan sesuai dengan kesia-siaan yang dihadirkan naskah. Biasanya musik yang digunakan

pada pertunjukan teater digunakan sebagai musik tema atau musik pembuka, musik ilustrasi, musik transisi, musik penutup. Pada perancangan musik naskah *Sementara Menunggu Godot* kali ini, perancang hanya menggunakan musik pembuka, musik transisi dan musik penutup. Pada

pertunjukan sedang berlangsung, perancang tidak menghadirkan musik sebagai pembantu suasana, karena suasana sudah terbantu dan tercapai oleh pencahayaan dari lampu dan oleh permainan aktor. Di samping itu, jika musik dihadirkan saat pertunjukan sedang berlangsung akan menutupi vokal dari aktor saat aktor mengucapkan dialog-dialognya. Berikut rancangan musik naskah *Sementara Menunggu Godot* karya Samuel Beckett terjemahan B. Very Handayani:

7.a.Musik Pembuka

Suasana awal yang dibangun adalah suasana kemuraman dengan cahaya lampu yang redup dan musik *Sementara Menunggu Godot* dimainkan, dari alunan tersebut kita bisa merasakan adanya emosi serta kemuraman melalui satu not yang menggunakan alat musik *Cello* yang dimainkan oleh pemusik dari satu hingga dua menit lamanya. Kemuraman dan kesia-siaan ini menggambarkan suasana hati dari Estragon dan pada musik pembuka ini akan membawa penonton pada kemuraman dan kesia-siaan naskah *Sementara Menunggu Godot*. Selain menyampaikan suasana terhadap penonton, alunan musik pada musik pembuka juga menunjang ritme dari pertunjukan dan membantu aktor yang bermain untuk mencapai emosi dari kemuraman dan kesia-siaan tersebut.

7.b.Musik Transisi

Musik pergantian babak pada akhir babak I hingga babak II dimulai, juga dimainkan dengan musik yang sama seperti pada pembuka babak I. Musik yang menggunakan alat musik *Cello* dan hanya terdapat satu not yang digesek panjang membantu untuk penyambungan suasana kemuraman dan kesia-siaan hingga mulainya babak II.

7.c.Musik Penutup

Musik penutup yang dihadirkan perancang juga sama seperti musik pembuka dan musik transisi, yaitu satu not yang digesek panjang yang berdurasi hingga satu sampai dua menit. Hal ini memberikan pemahaman kepada penonton, bahwa akhir adegan babak II merupakan pengulangan dari akhir babak I, dimana Vladimir dan Estragon ingin pergi dari tempat tersebut tetapi mereka tidak melangkah sedikitpun.

PENUTUP

Perwujudan Tata Artistik *Sementara Menunggu Godot* merupakan suatu kerja perancangan yang dimulai dari bedah (analisis) naskah, pencarian referensi, pembuatan konsep, pembuatan sketsa hingga pemilihan bahan material. Proses perancangan tata artistik dijaga sedemikian rupa agar kekuatan naskah *Waiting for Godot* yang penuh kandungan filosofis dan makna kehidupan tetap terjaga.

Perancangan Artistik naskah lakon *Sementara Menunggu Godot* merupakan perwujudan tata artistik diatas panggung yang meliputi; tata panggung, tata kostum tokoh, tata *make up* tokoh, tata *property* dan tata *handproperty* yang berpijak dari naskah lakon *Sementara Menunggu Godot*. Naskah tersebut merupakan terjemahan dari naskah absurd *Waiting for Godot* karya Samuel B Beckett yang telah disesuaikan oleh Very B Handayani.

Naskah *Sementara Menunggu Godot* terdiri dari 2 babak, menceritakan tentang dua orang sahabat; Estragon (Gogo), dan Vladimir (Didi). Mereka memiliki janji untuk menunggu seseorang yang bernama Godot. Estragon dan Vladimir bersepakat untuk terus menunggu Godot. Namun, setelah sekian lama menunggu yang datang hanya seorang yang mengakui utusan Godot. Babak I dan babak II menunjukkan *setting* tempat dan latar waktu yang sama, yakni sebuah jalan dimana di pinggir jalan tersebut tumbuh sebatang pohon yang tidak memiliki daun-daun dan terlihat seperti Salib. Secara keseluruhan, *setting* naskah *Sementara Menunggu Godot* terfokus pada sebuah pohon. Pada *nebentext* naskah ditulis bahwa Vladimir dan Estragon berjanji untuk bertemu Godot di pinggir jalan, dekat sebuah pohon. Selain pohon juga terdapat gundukan tanah.

Seorang perancang artistik harus mampu menginterpretasikan makna-makna yang tersembunyi pada naskah untuk menjadikannya sebuah simbol guna mempertegas maksud dari naskah. Pada perancangan artistik, ada beberapa hal yang harus menjadi pertimbangan oleh perancang, seperti pemanfaatan dan lamanya waktu pada saat proses perancangan dan pembuatan artistik, serta cara-cara perancang untuk mencari jalan keluar saat adanya suatu masalah. Pada naskah *Sementara Menunggu Godot* perancang melihat adanya kemungkinan untuk memberikan penekanan simbol dalam perancangan artistiknya, karena pada dasarnya naskah ini bergaya absurd sehingga penata bisa menggunakan kreativitasnya dalam menerapkan rancangannya yang tentu juga bertujuan untuk membantu aktor dalam permainannya di atas panggung.

Pada pementasan *Sementara Menunggu Godot*, perancangan artistik secara keseluruhan yang meliputi skeneri, properti, kostum, rias, lampu, dan musik. Naskah *Sementara Menunggu Godot* juga memberikan peluang dan kesempatan bagi penata untuk menumbuhkembangkan ide-ide yang hadir. Dalam sebuah pertunjukan teater, artistik tidak bisa dilepaskan begitu saja pada pementasan, karena artistik merupakan salah satu aspek penunjang dari sebuah spektakel pertunjukan teater.

KEPUSTAKAAN

- Camus Albert, *Mite Sisifus Pergulatan dengan Absurditas* terj. Apsanti D, Jakarta, PT Gramedia Pustaka Utam, 1999.
- Esslin Martin, *Teater Absurd* terj. Abdul Mukhid, Mojokerto, Pustaka Banyumali, 2008.
- Holt Michael, *Desain Panggung Dan Properti* terj. Supriatna, Bandung, Sunan Ambu PRESS STSI Bandung, 2009.
- Pradmodarya Pramana, *Tata Dan Teknis Pentas*, Jakarta, Balai Pustaka, 1988.
- Purnomo, Henry, "Tata Artistik (Scenografi) dalam Pertunjukan Kesenian Tradisi Berbasis Kerakyatan". *SATWIKA: Jurnal Kajian Budaya dan Perubahan Sosial*. Volume 2, Nomor 2, Oktober 2018. PISSN 2580-8567 EISSN 2580-4431. 2018.
- Soemanto, Bakdi, *Godot Di Amerika Dan Di Indonesia*, Jakarta, PT Grasindo, 2002.