

PENYUTRADARAAN LAKON *ORANG GILA DI ATAS ATAP* KARYA KIKUCHI KAN MENGUNAKAN PENDEKATAN REALISME SUGESTIF

Hal | 1

Ambar Febriani

Prodi Seni Teater-Fakultas Seni Pertunjukan
Institut Seni Indonesia Padang Panjang
Jl. Bahder Johan Padangpanjang 27128 Sumatera Barat

ABSTRAK

Artikel berjudul Penyutradaraan Lakon *Orang Gila di Atas Atap* karya Kikuchi Kan menggunakan pendekatan realisme sugestif. Lakon merupakan karangan dari seorang penulis Jepang yang kritis terhadap situasi yang sedang terjadi masyarakat. Alasan pengkarya memilih naskah ini karena naskah Jepang ini jarang dipentaskan di Indonesia dan tema yang diangkat dalam lakon sangat dekat dengan pengkarya sehingga memudahkan analisis terhadap lakon. Pengkarya menggunakan pendekatan realisme sugestif dalam untuk mewujudkan lakon ke atas pentas. Pendekatan ini pengkarya gunakan memberikan peluang baru dalam pencapaian artistik dan bloking aktor tanpa menghilangkan makna dari lakon. Set panggung yang di jelaskan dalam naskah *Orang Gila di Atas Atap* adalah sebuah rumah dan halaman belakangnya. Seiring berjalannya proses penyutradaraan lakon *Orang Gila di Atas Atap* karya Kikuchi Kan menggunakan pendekatan realisme sugestif, banyak kemungkinan-kemungkinan positif yang bisa ditemukan seperti bloking aktor yang tidak membelakangi penonton, panggung bisa dibagi menjadi beberapa titik namun masih dalam satu peristiwa dan panggung bisa digunakan lebih luas sehingga bloking aktor bisa lebih lebar. Dapat disimpulkan bahwa realisme sugestif bisa memberikan efek tontonan yang menarik untuk sebuah pertunjukan teater.

Kata Kunci: Penyutradaraan, Lakon *Orang Gila di Atas Atap*, Kikuchi Kan, Realisme Sugestif

PENDAHULUAN

Naskah *Orang Gila di Atas Atap* ditulis pada tahun 1916 oleh Hiroshi Kikuchi atau dikenal dengan nama Kikuchi Kan. Ia lahir di Takamatsu, Prefektur Kagawa, Jepang pada 26 Desember 1888 dan wafat pada 6 Maret 1948.

Naskah ini menggambarkan situasi dua ideologi yang berlawanan antara masyarakat tradisi dan masyarakat modern. Masyarakat tradisi masih mempercayai metafisik dan mengaitkan segala hal dengan dewa – dewa.

Naskah tersebut bercerita tentang seorang gadis bernama Katshushima Yoshitaro yang gila dan pincang karena jatuh dari atap. Yoshitaro selalu memanjat atap rumahnya dan pohon-pohon di sekitar rumah sehingga membuat ayahnya, Gisuke malu memiliki anak perempuan yang gila. Kichiji, pembantu rumah selalu membujuk agar Yoshitaro mau turun jika tidak nanti ayah akan memukulnya dengan kayu. Tosaku adalah seorang tetangga yang menyarankan untuk mendatangkan dukun sakti ke rumah untuk mengobati Yoshitaro. Sang dukun lalu datang ke rumah dan menjalankan ritual pengobatannya. Ia membacakan mantra seolah kesurupan dewa dan mengatakan bahwa apa yang dikatakan olehnya adalah perintah dari dewa. Mereka lalu memaksa Yoshitaro

turun dengan menghadapkan kepala Yoshitaro ke asap yang dibuat sebagai obat oleh dukun dengan paksa, kemudian datanglah adik Yoshitaro, Suejiro pulang dari sekolah di kota. Suejiro sangat marah melihat kakaknya diperlakukan seperti itu dan mengusir sang dukun. Suejiro mengatakan kepada semua bahwa jika saja kakaknya tidak gila maka tentu keadaan akan lebih buruk karena kakaknya tahu bahwa kakinya sudah pincang karena ia memanjat atap. Cerita berakhir dengan Yoshitaro yang tetap gila, Suejiro yang berpendidikan selalu menenangkan kakaknya, dan kedua orang tua lebih sadar bahwa menangani anak yang gila tidak bisa dengan kekerasan.

Naskah *Orang Gila di Atas Atap* karya Kikuchi Kan tergolong naskah bergaya realisme. Konflik yang terdapat dalam naskah *Orang Gila di Atas Atap* karya Kikuchi Kan masih relevan dengan hari ini. Terbukti dari banyaknya praktek perdukunan ditemui di Indonesia.

Terdapat beberapa hal yang menarik menurut pengkarya apabila naskah ini dipentaskan saat sekarang. *Pertama*, naskah *Orang Gila di Atas Atap* dapat dijadikan contoh bagi penonton bahwa untuk menghadapi anak cacat tidak mesti dengan cara keras, namun dapat dilakukan dengan cara yang lemah lembut.

Kejadian yang terdapat di dalam naskah ini masih sering terjadi di lingkungan sekitar hingga sekarang.

Realisme menggambarkan kehidupan tanpa melebih-lebihkan, realisme kritik terhadap kondisi sosial, jujur, lebih mementingkan pengungkapan fakta, objek dan sosok dihadirkan secara sempurna dan objektif (Fitri & Saaduddin, 2018, p. 151). Realisme sugestif merupakan cabang gaya realisme yang menggunakan bagian-bagian dari bangunan atau ruang yang dipilih dan ditampilkan secara mendetil untuk memberikan gambaran sugestif bentuk keseluruhannya.

PEMBAHASAN

Melakukan suatu analisis terhadap pertunjukan teater, maka bentuk yang terdapat di dalamnya meliputi dua unsur, yakni unsur struktur dan tekstur (Saaduddin, 2016, p. 41), selain itu .Seorang sutradara harus tahu cara membuat komposisi blocking yang logis dan nyaman dipandang mata penonton, sekaligus memancarkan dramatikanya sebuah pertunjukan (Riantiarno, 2011: 289). 1. Aspek Struktur dan Dramatika Pertunjukan

Progresi dramatik sebuah lakon tercipta oleh adanya kejadian demi kejadian yang membentuk jalinan (Saaduddin Saaduddin, 2017).Menciptakan sebuah peristiwa memerlukan pemahaman

terhadap naskah dan tujuan penciptaan. Tujuan tersebut bisa dicapai jika sutradara telah memiliki konsep terhadap pertunjukannya. Konsep merupakan kendaraan berpikir seorang sutradara dalam menjelaskan pikiran-pikirannya yang akan diwujudkan dalam bentuk visual pertunjukan. Konsep petunjukan lebih mengarah kepada visi pertunjukan atau perwujudan naskah oleh sutradara ke atas panggung.

Pengkarya menggunakan naskah *Orang Gila di Atas Atap* karya Kikuchi Kan tanpa proses adaptasi ke budaya Indonesia. Naskah ini merupakan naskah bergaya realis baik dari segi cerita, hubungan antar tokoh, dan sebab akibat yang jelas, namun pengkarya akan menghadirkan peluang garapan yang bersifat sugestif guna memberikan peluang baru dalam proses penyutradaraannya.

Untuk mewujudkannya ke atas panggung, pengkarya mewujudkan artistik secara sugestif, sedangkan dalam tatanan kostum, rias, dan musik tetap memakai budaya Jepang seperti apa adanya naskah. *Setting* panggung yang pengkarya wujudkan sesuai dengan *nebens text* (teks samping) dalam naskah *Orang Gila di Atas Atap*. *Setting* yang tergambar dalam naskah adalah sebuah rumah dan halaman belakangnya. Pengkarya memisahkan antara atap dan rumah sehingga menjadikannya satu lantai di atas

panggung. Penggambaran set panggung tersebut akan disampaikan melalui acting aktor yang juga sugestif. Aktor-aktor memberi sugesti kepada penonton bahwa rumah dan atap menjadi satu kesatuan rumah yang utuh tanpa ada pemisahan.

A. Metode Penyutradaraan

Metode adalah tahapan kerja yang dilakukan untuk mencapai suatu tujuan. Tahapan untuk mewujudkan pementasan realisme menurut Mary McTigue dalam bukunya *Acting Like A Pro* terdapat tahapan sebagai berikut.

1. Reading dan Dramatic Reading

Reading atau membaca adalah langkah awal yang sangat penting dalam usaha untuk memahami sebuah lakon. *Reading* tidak hanya sekedar membaca sebuah lakon namun juga salah satu cara untuk memahami naskah sehingga akan tergambar bagaimana perwujudannya ke atas panggung sehingga seorang sutradara akan tau pendekatan seperti apa yang akan ia gunakan. Seperti yang Mary McTigue sampaikan dalam kutipan berikut: “*The director may begin by talking a bit about his or her approach to the play*”. (1992: 68)

Penjelasan di atas menyebutkan bahwa kerja seorang sutradara dapat dimulai dari membicarakan pendekatannya terhadap naskah. Saat melakukan proses *reading*, aktor-aktor tidak hanya sekedar membaca

naskah dari awal hingga selesai. Sutradara mencari kemungkinan emosional yang bisa didapatkan dari *reading* pertama ini seperti aksen, karakter, dan hal lainnya.

2. Diskusi

Perlu adanya diskusi dengan aktor tentang apa yang telah dibaca sehingga kerja teater menjadi sebuah kerja yang kolektif. Sutradara sebaiknya tidak bekerja sendiri dalam mewujudkan visi dalam pertunjukannya sehingga aktor juga akan memikirkan tanggung jawabnya dalam sebuah visi pertunjukan.

“*After the first read-through, the director may open up discussion of the play, inviting actors to throw out idea on elements of style, chraracter relationship, and theme*”. (1992: 69)

Setelah melakukan proses *reading* dan *dramatic reading*, sutradara akan mengajak aktor-aktor untuk mengeluarkan pendapat mereka tentang naskah, peran, dan unsur-unsur naskah. Hal ini tentu sangat berguna demi tercapainya sebuah proses kerja kolektif yang komunikatif sehingga visi pertunjukan menjadi visi pertunjukan bersama.

3. French Scene

Sebuah naskah bisa memuat banyak babak dan adegan. Pembagian babak dan adegan tersebut disebut *French Scene* oleh Mary Mc Tigue “*French scene are derived from neoclassic French Drama, in which everytime a chracter entered or exited, it was called a new scene*”. (1992: 69)

French Scene membantu memecah drama menjadi bentuk yang lebih kecil yang bisa digunakan untuk latihan. *French scene* biasanya didisain berdasarkan babak dan adegan contoh, babak 1, adegan 2, *french scene* 3, bisa ditulis 1:2,3. Dengan menggunakan *French Scene*, naskah yang panjang akan terbagai menjadi bagian-bagian yang bisa diberi penomoran sehingga lebih jelas alur per adegan.

4. *Blocking*

Blocking adalah perpindahan aktor di atas panggung. Pembuatan blocking biasanya banyak memakan waktu tapi blocking yang baik adalah kunci drama yang baik. Meskipun blocking adalah perpindahan namun dalam sebuah drama musikal blocking merupakan pergerakan utama namun ia bukanlah koreografi. Mary McTigue menjelaskan "*Blocking is the stage movement in place, and in musical it is a general movement that is not choreography*". (1992: 70)

Dalam proses blocking, sutradara bertugas mengatur bagaimana cara keluar dan masuk aktor diatas panggung, pembagian panggung, *crossing* dan *countering* atau perpindahan aktor yang menyilang. Kapan berbicara dengan akator, dan kapan berbicara dengan penonton. Sehingga dapat disimpulkan bahwa blocking adalah perpindahan aktor namun cara ia berpindah itu merupakan bisnis akting.

5. *Scene work*

Jika setiap kali latihan selalu dari awal hingga akhir naskah tentunya akan memakan waktu yang sangat lama dan energi yang lebih banyak. Dalam proses latihan, adegan yang telah dibagi menjadi *French Scene* bisa dipilih oleh sutradara untuk melatih bagian-bagian terpenting.

"Scene work involves working a particular scene over and over for blocking and acting values, and also practice special choreography or bussiness with props and costumepieces". (1992: 78)

Scene work mungkin tidak dituliskan misalnya latihan babak 1 *scene* 2 dan babak 2 *scene* 1 dan 3 dalam satu kali latihan. Pada tahap ini merupakan tahap latihan berdasarkan adegan-adegan tertentu guna fokus pada bagian-bagian yang sutradara rasa perlu latihan lebih, atau pada bagian yang sutradara rasa sudah lengkap properti dan perlengkapannya.

6. *Work Through*

"Work throughs are rehearsal in order as written, but there will be stopping and working". (1992: 79)

Latihan pada tahap ini adalah latihan dari awal naskah hingga akhir namun cara kerjanya menggunakan sistim *cut to cut*. Latihan akan dihentikan pada bagian yang kurang bagus, diperbaiki, kemudian dilanjutkan ke adegan selanjutnya.

7. *Run Through*

"Run Through are rehearsals in which you "run through" the entire play from start to finish. Once you get in to run

through u will usually not to be stoping unless there is a problem". (1992: 79)

Latihan pada tahap ini ialah latihan dari awal adegan hingga akhir dari keseluruhan adegan tanpa ada pemberhentian kecuali oleh hal yang sangat penting seperti tidak adanya salah satu set panggung sehingga merusak bloking atau permainan aktor hingga seterusnya.

8. Costumes and Properties

Proses kostum dan properti dilakukan secara bersamaan. Penghadiran benda-benda yang menunjang laku aktor selama proses latihan akan dihadirkan meski belum seperti pada saat pertunjukan guna membuat aktor nyaman dengan propertinya. Seperti yang dikutip dari tulisan Mary Mc Tigue berikut :

"In most professional situation, major prop (such as drinking glasses, dishes, towels, ect.) will be provided for rehearsal. This will probably not be di actual props to be use in the show, but will give actors an idea what they will be dealing with". (1992: 80)

Benda atau properti yang dihadirkan akan memberikan peluang bagi aktor untuk akrab sehingga aktor lebih bisa memperkaya bisnis aktingya terhadap benda-benda yang digunakannya. Sama halnya dengan pemilihan kostum yang dipakai oleh aktor diatas panggung.

Mary McTigue menjelaskan bahwa kostum tidak hanya sesuai secara ukuran

kepada aktor namun kostum yang digunakan oleh aktor dapat dilihat oleh penonton atau tidak. Latihan pada tahap ini fokus pada penghadiran properti di panggung dan kostum pada tubuh aktor. Sutradara tidak lagi memperhatikan bagaimana bloking aktor atau cara aktor berbicara namun fokus kepada kesesuaian properti yang hadir di panggung dan bagaimana aktor merespon benda-benda tersebut serta terlihat atau tidaknya kostum yang dipakai aktor. Komposisi warna juga penting oleh sutradara untuk membuat tampilan artistik yang hidup. Hal itu dilakukan pada tahap latihan kostum dan properti.

9. Setting

Latihan ini adalah tahap menghadirkan benda-benda yang akan dipakai pada saat akan pertunjukan. Penghadiran benda-benda tersebut tidak akan langsung didapatkan sebagaimana pada saat pertunjukan nanti. Dalam prosesnya akan diganti oleh benda-benda yang menyerupai atau benda-benda yang seolah-olah adalah benda asli. Hal itu dapat dilihat dari kutipan Mary McTigue berikut:

"Earlier we mentioned the fact that in professional theater the actors don'ts actually get on the real set until a few days before the first performance. So, we get used to using our rehearsal space as though it is the real set, and we get used to clarifying exactly what is going to

happen when we do get on the set".
(1992: 81)

Ada beberapa cara penghadiran set panggung dan properti untuk latihan menjelang pertunjukan:

1) *Practical*

Practical adalah penghadiran barang yang cara kerjanya menyerupai seperti pada saat pertunjukan seperti menghadirkan keran air beserta airnya, menghadirkan lampu dengan bohlamnya yang bisa menyala.

2) *Non working*

Non working property adalah menghadirkan properti yang tidak bekerja seperti pada saat pertunjukan. Misalnya menghadirkan keran air namun airnya tidak bisa mengalir, menghadirkan segelas air namun airnya tidak dihadirkan.

3) *False*

False adalah usaha menghadirkan set panggung dengan benda apa adanya seperti menghadirkan suasana taman hanya dengan bangku taman tanpa adanya tanaman, menghadirkan bola namun hanya menggunakan gumpalan kertas.

4) *Cued*

Cued adalah penandaan yang digunakan untuk keluar masuk aktor, waktu mulai berdialog bagi aktor, serta perpindahan aktor. *Cued* biasanya menggunakan lampu ataupun musik sebagai penanda atau kunci dari pergerakan aktor yang disengaja dikode.

10. Note section

Setelah semua tahap dilalui, maka tahap selanjutnya ialah tahap dimana latihan akan dilakukan dari awal hingga akhir tanpa ada proses pemberhentian di tengah jalan proses. Tahap ini ialah tahap semua elemen sudah lengkap layaknya sebuah pertunjukan. Segala kekurangan yang terdapat, sutradara tidak lagi bisa menghentikan latihan namun ia akan menuliskan catatan di bukunya kemudian akan disampaikan pada saat diskusi setelah latihan. Mary McTigue dalam *Acting Like a Pro* mengatakan seperti berikut:

"The director has kept quite during the entire run through; this is the only time you will get his or her valuable input". (1992: 84)

Berdasarkan penjelasan dalam buku yang sama; realisme sugestif menggunakan potongan dari realitas yang rinci untuk mensugesti bentuk yang utuh, maka seting memberikan pengaruh besar untuk perwujudan naskah *Orang Gila di Atas Atap* karya Kikuchi Kan bagi pengkarya, misalnya dalam hal bloking. Metode penyutradaraan yang digunakan pengkarya menjadi berbeda dengan yang digunakan Mary McTigue menjadi :a) *Casting*, b) Membaca atau *Reading*, c) Memahami naskah dan dialog, d) *Setting*, e) Latihan bloking, f) Properti, g) Musik, h) Tata Cahaya, i) Pementasan.

Proses Penyutradaraan

Tahapan yang dilalui pengkarya dalam proses penyutradaraan naskah *Orang Gila di Atas Atap* karya Kikuchi Kan dimulai pada tahapan *casting*. Proses dari *casting* pengkarya lakukan dengan cara memilih calon aktor dengan cara :

1. *Casting*

Casting by Ability pengkarya terapkan kepada AlFidya Nur Yuanda, Narty Yelfida, dan Icha Nurhasanah. AlFidya Nur Yuanda berperan sebagai Yoshitaro karena Fidyta sejauh pengamatan pengkarya adalah seorang yang liar dan mau mendalami peran yang didapatkannya hingga ia bisa memerankannya. Narty Yelfida berperan sebagai dukun wanita karena sejauh pengamatan pengkarya Narty adalah aktor yang siap bermain dalam peran apa saja. Icha Nurhasanah berperan sebagai Oyoshi, karena sejauh pengamatan pengkarya Icha adalah aktor yang bagus meski baru sekali berperan. AlFidya Nur Yuanda dan Narty Yelfida berhasil mencapai target-target latihan seperti yang pengkarya harapkan. Icha Nurhasanah belum bisa mencapai target-target tersebut sehingga latihan-latihan di luar jadwal latihan pengkarya gunakan bersama aktor untuk latihan mengejar ketertinggalannya. *Casting by Ability*

juga pengkarya terapkan kepada Deni Saputra. Ia adalah aktor yang menggantikan Hendrico Putra atau Munir untuk memerankan tokoh Kichiji dalam naskah *Orang Gila di Atas Atap*.

Casting to Type pengkarya terapkan kepada Riza Rizdanti, Muhammad Haikal dan Rizky Fachlevi. Riza Rizdanti dipilih memerankan tokoh Suejiro, adik Yoshitaro yang berusia 17 tahun. Riza dipilih karena menurut pengkarya secara fisik dan raut wajah yang masih muda, ia sesuai dengan kriteria Suejiro. Alasan pemilihan Muhammad Haikal tidak berbeda dengan Riza Rizdanti. Mereka dipilih pengkarya karena memiliki watak dan fisik yang cocok dengan tokoh yang diperankan. Muhammad Haikal berperan sebagai Tosaku, seorang tetangga yang akan membawa dukun ke rumah keluarga Katsushima. Hendrico Munir berperan sebagai Kichiji, seorang pembantu yang bekerja di rumah Katsushima, namun di tengah proses latihan ia digantikan oleh Deni Saputra untuk memerankan tokoh Kichiji.

Tokoh Gisuke, ayah Yoshitaro dan Suejiro diperankan oleh Rizky Fachlevi. Pengkarya menerapkan sistem *Casting to Type* karena secara

fisik, Rizky memiliki mata sipit seperti orang Jepang. Sejauh pengamatan pengkarya terhadap Rizky, pengkarya tidak pernah melihat Rizky berperan sebagai sosok ayah. Ia tidak memiliki kewibawaan sebagai ayah dan ia bukanlah sosok yang pemaarah sehingga pengkarya akan menerapkan *Antitype Casting* pada Rizky. Hal ini dilakukan oleh pengkarya kepada Rizky agar pengkarya dan Rizky akan belajar untuk mewujudkan tokoh yang berbeda dari watak dan fisik aktor.

2. Membaca atau *reading*

Tahap ini pengkarya lakukan sedikit berbeda dari penjelasan Mary McTigue pada halaman sebelumnya. Pengkarya melakukan *reading* terpisah dari *dramatic reading*. *Reading* dilakukan dalam beberapa kali pertemuan guna memperlancar pengucapan dialog aktor serta salah satu cara untuk menghafal dialog bagi aktor. *Reading* dalam proses penyutradaraan *Orang Gila di Atas Atap* telah dilakukan sebanyak empat kali pertemuan. Pada tahap latihan ini aktor menyesuaikan dialog-dialog yang sesuai dan nyaman diucapkan.

3. Memahami naskah dan dialog

Proses pada tahap ini pengkarya mengarahkan detail artikulasi,

pembagian kalimat, siratan isi kalimat, tujuan peradeganan, watak-watak masing peranan. Mary McTigue membuat kerja *reading* dan *dramatic reading* secara bersamaan namun hal itu tidak bisa diterapkan oleh pengkarya dikarenakan faktor kecakapan aktor. Proses pada bagian ini dilaksanakan sembari diskusi dan saling tawar-menawar antara aktor dengan sutradara. Tahap ini fokus terhadap penekanan dialog, motivasi dialog, dan emosi saat mengucapkan dialog. Tahap ini dilakukan agar aktor tidak sekedar hapal dialog, tapi juga memahami isian dialog sehingga memudahkan aktor melakukan pencarian-pencarian untuk bisnis akting. Tahap ini dilakukan enam pertemuan.

4. *Setting*

Pengkarya mendahulukan penentuan *setting* dibandingkan bloking karena bloking pertunjukan *Orang Gila di Atas Atap* menggunakan pendekatan realisme sugestif akan tercipta jika set panggung sudah ditentukan. Penggarapan sugestif sangat pengkarya tekankan pada sisi artistik sehingga juga mempengaruhi bloking aktor. Set panggung pertunjukan *Orang Gila di Atas Atap* karya Kikuchi Kan sesuai

rancangan pengkarya menggunakan tiga titik yang terpisah namun tetap dalam satu adegan.

Penghadiran atap rumah, pengkarya menginginkan lekukan ciri khas atap rumah Jepang dengan atap genteng, rumah yang menggunakan pintu geser serta lantai kayu. Pengkarya tidak memberikan cerobong asap pada atap rumah, karena rumah Jepang memiliki *tatami* atau lantai yang terbuat dari anyaman sejenis rerumputan yang hangat ketika musim dingin dan sejuk di saat musim panas. Rumah Jepang juga dilengkapi dengan satu kamar mandi dengan bak air mandi panas seperti sauna.

5. Latihan bloking

Latihan bloking pengkarya gunakan untuk mereka-reka perpindahan aktor. Tahap ini dilakukan dalam beberapa kali dalam bentuk yang belum baku. Setelah tahap penentuan setting selesai, aktor diberi kebebasan dalam mencari-cari bloking yang nyaman dan sutradara memilih bloking mana yang dikira paling sesuai. Aktor juga belajar cara mensugesti penonton bahwa setting atap berada di atas bangunan rumah, meski atap dan lantai dihadirkan dalam satu level. Proses ini pengkarya lakukan bersama aktor per

adegan. Pemberian sugesti atau pengembangan bloking dilakukan setelah ter gambarnya bloking kasar dari proses latihan.

Bloking yang sering tercipta ialah *crossing* yaitu pergerakan bersilang antara satu aktor dengan aktor lain. Pergerakan ini membuat panggung memiliki komposisi yang seimbang. Pergerakan tokoh Yoshitaro di atas atap berlawanan dengan pergerakan tokoh lain yang berada di bawah atap. Hal tersebut dikarenakan perspektif panggung yang berubah.

6. Properti

Properti dipakai bersamaan dengan latihan bloking pertama kali. Hal ini penting agar aktor terbantu dalam mencari bisnis akting dan bloking. Sutradara juga di bantu oleh penata properti dan penata seting selama proses latihan. Properti yang digunakan dalam proses penyutradaraan *Orang Gila di Atas Atap* yaitu mainan Yoshitaro berupa bola dan kipas, daun cemara, tangga, kalung dukun, dan sesajian. Penggunaan properti tidak sekedar menghadirkannya ke atas panggung namun ia juga memiliki makna sehingga mempengaruhi estetika aktor dalam mempergunakannya.

7. Musik

Musik pertunjukan memakai nuansa musik Jepang, dan dalam penggarapannya diserahkan kepada Fajri Hamid sebagai komposer. Musik dihadirkan dengan konsep transformatif. Alat musik yang dihadirkan merupakan musik barat namun bisa menghadirkan nuansa dan bunyi yang mendekati bunyi musik Jepang tradisional. Gitar digunakan sebagai pengganti *Koto*, Flut sebagai pengganti *Sakuhachi*, dan Violin sebagai pengganti *Shamisen*.

Alasan memilih Fajri sebagai komposer karena pengkarya sering terlibat proses dengan Fajri dan komposer memang memiliki kemampuan bermusik. Komposer akan datang melihat latihan sekali seminggu guna berdiskusi dengan sutradara serta memberikan gambaran musik seiring proses latihan. Komposer mendatangkan pemusik untuk latihan rutin pada saat bloking aktor sudah dibakukan.

8. Tata Cahaya

Tujuan *lighting* menyinari dan menerangi pentas dan aktor, mengingatkan efek *lighting* alamiah, cuaca, musim, dan waktu (Harymawan 1993: 146). Tata cahaya tidaklah sebagai penerangan semata, tapi juga

harus mendukung secara artistik untuk sebuah pertunjukan. Pencahayaan atau tata cahaya dalam rancangan penyutradaraan ini dirancang oleh Budi Kurniawan. Budi dipilih karena ia memang mampu dalam hal pencahayaan dan pengkarya sudah sering terlibat bekerja sama dengannya. Dalam rancangan pengkarya memakai warna merah pada bagian dukun kerasukan dewa, namun general akan lebih dominan pada saat pertunjukan. Penata cahaya melihat proses latihan satu minggu menuju ujian secara rutin setiap hari guna membayangkan dan mendiskusikan cahaya yang dibutuhkan sutradara.

PENUTUP

Naskah *Orang Gila di Atas Atap* karya Kikuchi Kan menggambarkan ideologi modern dan tradisi yang sedang terjadi di Jepang pada masa pemerintahan Meiji. Pada masa ini Jepang sedang berada pada situasi masuknya pengaruh budaya barat, namun di sisi lain Jepang masih sangat memegang erat budaya timur seperti prosesi perdukunan. Hal tersebut sangat dekat dengan Indonesia yang juga merupakan negara timur. Pengkarya mewujudkan hal tersebut ke atas panggung menggunakan pendekatan realisme sugestif.

Pengkarya berharap tulisan ini bisa menjadi sumber tertulis untuk karya kedepannya yang lebih baik. Minimnya sumber data tentang naskah timur secara umum, naskah Jepang khususnya membuat tulisan ini terkendala dalam pencarian.

KEPUSTAKAAN

- Anirun, Suyatna, 2002. *Menjadi Sutradara*. Bandung: STSI Press.
- Harun, Afrizal, 2009. *Penyutradaraan Teater Modern 1*. Padangpanjang: STSI.
- Harymawan, RMA, 1993. *Dramaturgi*. Bandung: Rosdakarya.
- Holt, Michael, 2009. *Desain Panggung dan Properti*. Bandung: STSI Press.
- Junior, Sandi Trimiaji, 2014. *Orang Gila di Atas Atap*. Diakses 9 Maret 2018, dari <https://www.youtube.com/watch?v=LZVAc10hP-I&t=28s>
- Kojima, Chiaki, 2004. *J. M. Synge and Kikuchi Kan: From Irish Drama to Japanese New Drama*. Hungarian Journal of English and American Studies
- Makii, Ami, 2017. *ละครเวทีเรื่องคนบ้าบนหลังคา - The Madman on The Roof*. Diakses 9 Maret 2018, dari <https://www.youtube.com/watch?v=IqPzeGjxcW0&t=287s>
- Pembudi, Eduardus, 2016. *Ternyata Anak Berkebutuhan Khusus Tidak Selalu Mengalami Keterbelakangan Mental Lho*. Diakses 10 Maret 2018, dari <http://www.psikoma.com/ternyata-anak-berkebutuhan-khusus-tidak-selalu-mengalami-keterbelakangan-mental-loh/>
- Semoga tulisan ini bisa mengajak semua pembaca, peneliti, dan pengkarya selanjutnya tertarik untuk menggarap naskah timur dalam proses teater.
- Poulton, M. Cody, 2010. *A Beggar's Art: Scripting Modernity in Japanese Drama*. University of Hawaii Press.
- Riantiano, Nano, 2011. *Kitab Teater: Tanya Jawab Seputar Seni Pertunjukan*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Fitri, Y., & Saaduddin, S. (2018). REINTERPRETASI DRAMATURGI LAKON KEBUN CERI KARYA ANTON P CHEKHOV. *Laga*, 4(2), 149–162. <http://journal.isi-padangpanjang.ac.id/index.php/Lagalaga/article/view/529/320>
- Saaduddin, S. (2016). Analisis Bentuk, Fungsi Dan Makna Pertunjukan Teater Tanah Ibu Sutradara Syuhendri. *Ekspresi Seni*, 18(Nomor 1), 39–61. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26887/ekse.v18i1.83>
- Saaduddin Saaduddin, S. N. (2017). Pertunjukan Teater Eksperimental Huhh Hahh Hihh: Sebuah Kolaborasi Teater Tari. *Ekspresi Seni*, 19(1), 39–57. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26887/ekse.v19i1.128>
- Tigue, Mary Mc, 1992. *Acting Like A Pro Who's Who and The Way Things Really Work in The Theatre*. Ohio: Betterway Publication
- Waluyo, J Herman. 2002. *Drama, Teori, dan Pengajarannya*.

Yogyakarta: Hanindita Garaha
Widya.

Wikipedia. *Kan Kikuchi*. Diakses pada 12
Maret

2018.[https://id.wikipedia.org/w
iki/Kan_Kikuchi](https://id.wikipedia.org/wiki/Kan_Kikuchi).

Yudiaryani, 2002. *Panggung Teater
Dunia*. Yogyakarta: Pustaka
Gondho Suli

Lampiran Dokumentasi Foto Pertunjukan



Gambar 1.

Kichiji dan Gisuke berusaha mengajak Yoshitaro turun dari atap
Dokumentasi oleh : Wahyuda Herman, 2018

Itako memanggil Dewa Kumbira
Dokumentasi oleh : Wahyudi Herman, 2018



Gambar 4.

Suejiro marah karena mengundang *itako*
Dokumentasi oleh : Wahyuda Herman, 2018



Gambar 2.

Yoshitaro mengadu kepada Oyoshi
Dokumentasi oleh : Wahyuda Herman, 2018



Gambar 5

Itako menunjukkan dewa Kumbhira kepada Yoshitaro
Dokumentasi oleh : Wahyudi Herman, 2018

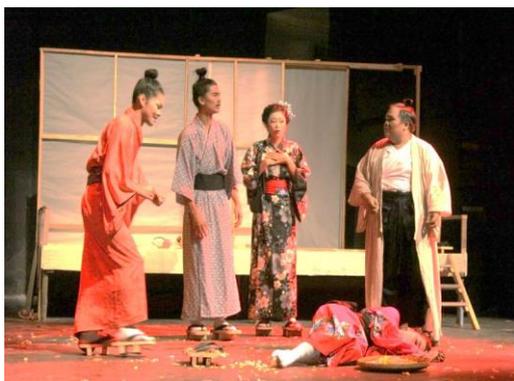


Gambar 3.



Gambar 6.

Oyoshi membujuk itako untuk masuk ke dalam rumah
Dokumentasi oleh : Wahyuda Herman, 2018



Gambar 7.

Itako tiba-tiba tak sadarkan diri
Dokumentasi oleh : Wahyuda Herman, 2018



Gambar 8.

Yoshitaro yang bermain di atas atap
Dokumentasi oleh : Wahyudi Herman, 2018