

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Samuel B Beckett dilahirkan di Dublin, Irlandia orangtuanya berdarah Yahudi. Pada saat Beckett berumur 22 tahun ia pindah ke Paris dan pada saat itu Beckett menggunakan bahasa Prancis sebagai bahasa sehari-harinya. Pada saat Perang Dunia ke II yang sedang terjadi di Eropa (1939-1945), Beckett tinggal di Rousillon selama dua tahun bersama teman dekatnya, Suzanne yang akhirnya menjadi istri Beckett. Pengalaman penting Beckett saat itulah yang berhubungan kuat dengan naskah *En Attendant Godot* ini, karena dalam dua tahun tersebut, Beckett mengasah pengalamannya, dan pada beberapa tahun berikutnya terciptalah karya-karyanya dan salah satunya adalah naskah *En Attendant Godot*. 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 *En Attendant Godot* versi bahasa Prancis pertama kali dipentaskan di Paris pada 5 Januari 1953. Pentasannya tersebut menuai pro-kontra. Tanggapan pro-kontra tersebut membuat banyaknya permintaan agar naskah tersebut diterjemahkan ke dalam bahasa Inggris. Samuel Beckett sebenarnya tidak menyukai jika naskah *En Attendant Godot* diterjemahkan, karena menurutnya akan menghilangkan beberapa nuansa tersembunyi pada naskah

tersebut jika diterjemahkan. Lalu karena Beckett merasa senang dan bahagia melakukan kerjasama dengan Barney Rosset, Beckett akhirnya menyetujui dan menyanggupi naskah *En Attendant Godot* diterjemahkan menjadi *Waiting for Godot* yang terdiri dari 1.747 dialog 864 pada Babak I dan 883 pada Babak II. Rosset adalah seorang pemerhati lakon dari Amerika. Naskah *Waiting For Godot* muncul di Amerika pada akhir 1950-an dan di Indonesia pada tahun 1960-an. Di Indonesia kemudian naskah *Waiting For Godot* diterjemahkan ke bahasa Indonesia oleh B. Very Handayani yang diterbitkan dalam bentuk buku oleh Tarawang sehingga naskah *Waiting for Godot* menjadi *Sementara Menunggu Godot*.(Soemanto, 2002: 12)

Naskah *Sementara Menunggu Godot* menjadi suatu studi banding dan diteliti oleh banyak peneliti di Indonesia, yang membuat naskah ini ditetapkan sebagai naskah klasik atau bisa disebut sudah menduduki karya kanon. Karya kanon itu sendiri ialah karya yang mapan. Tidak hanya di Indonesia, di Inggris juga diadakan seminar-seminar dan pementasan-pementasan naskah *Waiting for Godot*. Begitu juga di Belgia, beberapa pertemuan diselenggarakan untuk mendiskusikan naskah ini. Di Amerika beberapa Universitas yang memiliki jurusan Teater, naskah *Waiting for Godot* merupakan naskah wajib yang harus dipelajari dan diuji pementasannya.

Naskah *Sementara Menunggu Godot* karya Samuel Beckett terjemahan B. Very Handayani, terdiri dari 2 babak. Naskah ini menceritakan tentang dua orang sahabat, Estragon (Gogo), dan Vladimir (Didi). Mereka menunggu seseorang yang bernama Godot. Estragon dan Vladimir memiliki janji untuk

bertemu dengan Godot. Namun, yang datang hanya seorang yang mengakui utusan Godot. Tak terhitung berapa lama mereka menunggu. Di saat menunggu, mereka mengisi waktu dengan memperdebatkan banyak hal yang samadan berulang seperti, memperdebatkan tentang sepatu, kitab suci, gantung diri, kedatangan seorang Pozzo dan Lucky, serta anak 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 badanyang 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 kecendrungan 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.

B. Rumusan Perancangan Artistik

Bagaimana mewujudkan rancangan artistik pada pementasan *Sementara Menunggu Godot* terjemahan B Very Handayani yang bergaya absurd?

C. Tujuan Perancangan Artistik

Mewujudkan rancangan artistik pada pementasan *Sementara Menunggu Godot* terjemahan B Very Handayani yang bergaya absurd.

D. Tinjauan Perancangan Artistik

Pementasan *Waiting For Godot* yang disutradarai oleh Afrizal Harun dengan penata artistik Muhammad Ilyas, menjadi tinjauan pertama penata dalam perancangan ini. Pementasan yang dilaksanakan pada tanggal 12 Februari 2014 di Gedung Pertunjukan Hoerijah Adam ISI Padang Panjang dalam rangka ujian akhir tersebut dihadirkan dengan konsep *pantomime*. Pada pementasan ini aktor tidak lagi menggunakan dialog-dialog verbal sebagaimana mestinya. *Setting* yang digunakan dalam pertunjukan ini adalah sebuah pohon kering yang memiliki dua ranting menyerupai salib, dan memiliki akar-akar yang terjuntai dari ranting pohon tersebut.

Pohon dan akar pohon tersebut dibuat dengan bahan dasar kertas karton dan di bagian luar dilapisi dengan kertas padi atau kertas kacang yang biasa digunakan untuk sampul buku sekolah. Pohon ini ditinggikan satu level dari atas panggung dengan ditutupi akar yang nampak seperti akar serabut. Gundukan pada pementasan ini multifungsi, karena gundukan pementasan ini terbuat dari besi yang menyerupai brankas yang juga berguna sebagai penyimpanan barang-barang kebutuhan Vladimir dan Estragon.

Pertunjukan yang disutradarai oleh Afrizal Harun dengan penata artistik Muhammad Ilyas memiliki perbedaan, yaitu pementasan yang menggunakan konsep *pantomime*. *Pantomime* pada umumnya adalah pertunjukan tanpa dialog yang gerak dan lakunya dilakukan secara imajiner, namun pertunjukan ini mewujudkan *property* dan *handproperty* yang digunakan para aktor secara nyata. Secara artistik yang meliputi *setting*, kostum dan *handproperty* sesuai dengan zaman yang diciptakan penulis dalam naskah, yaitu pada zaman perang dunia I, Sedangkan rias aktornya menggunakan rias *pantomime*. *Lighting* pada pementasan ini berubah-ubah sesuai suasana yang dihadirkan oleh sutradaranya.



Gambar 1
Pertunjukan Menunggu Godot, aktor teruji Muhammad Hasibuan
(dok. Muhammad Hasibuan)

Jika pertunjukan tersebut membawakan naskah *Menunggu Godot* dengan menggunakan konsep *pantomime*, maka perancangannya menampilkan sebuah pertunjukan yang menunjang gaya absurdisme itu sendiri dengan bantuan artistik untuk mengupayakan tercapainya gaya dari naskah.

Pementasan *Menunggu Godot* disutradarai oleh Dede Pramayoza dan penata artistik oleh Ahmad Ridwan Fadji, menjadi tinjauan kedua penata dalam perancangan ini. Pertunjukan yang berlangsung pada tahun 2015 di Teater Arena Mursal Esten ISI Padangpanjang dalam rangka ujian akhir ini memiliki kesamaan dengan permentasan pada tinjauan sebelumnya, yaitu *setting* pada pementasan ini terdapat sebuah pohon dan sebuah gundukan. Bedanya adalah pada babak I, posisi pohon pada pentas berada di sebelah kiri belakang panggung dan gundukan berada di posisi kanan depan panggung, sedangkan pada babak II pohon dan gundukan berpindah tempat. Posisi pohon pindah ke sebelah kanan belakang panggung dan gundukan berada di posisi sebelah kiri depan panggung. Pohon ini memiliki batang yang besar dan memiliki belokan atau tidak lurus seperti pohon biasanya. Pohon ini juga memiliki ranting sebanyak dua buah dan menyerupai salib.

Pohon pada pementasan ini dibuat dari bahan dasar kertas karton sedangkan pada bagian luar dilapisi dengan kertas padi atau kertas kacang. Gundukan pada pementasan ini menggunakan bahan dasar kertas padi. Kain *backdrop* dan kain *wing* yang mulanya berwarna hitam, semuanya diganti dengan warna putih termasuk juga dengan lantai pentas. *Property* yang digunakan seperti kursi dan keranjang dilapisi dengan bahan dasar karung goni sedangkan kopernya berbahan besi. Untuk kostum dan rias pementasan ini mengikuti zaman pada masa Perang Dunia I yaitu saat naskah ini diciptakan. *Lighting* pada pementasan ini menyesuaikan dengan suasana adegan peradegan pementasan ini.

Jika pada pementasan ini menggunakan pohon yang menyerupai bentuk aslinya dan dibentuk dengan sedemikian rupa. Berbeda halnya dengan yang akan perancang wujudkan pada perancangan artistik naskah *Sementara Menunggu Godot* yang akan dirancang. Perancang akan menghadirkan pohon dengan menggunakan bahan material yang berbeda pada skeneri yang akan perancang hadirkan yaitu, perancang akan menghadirkan pohon yang dibentuk dengan menggunakan gabungan beberapa buah tali tambang yang digantungkan pada atas *batten* lampu hingga ke atas lantai panggung.

Tinjauan terakhir yaitu pementasan *Menunggu Godot* yang disutradrai dan juga sebagai penata artistik oleh Enrico Alamo di Teater Arena Mursal Esten ISI Padangpanjang pada tanggal 25 Juni 2003. *Setting* pada pementasan ini yaitu sebatang pohon dan terdapat sebuah gundukan. Pohon pada pementasan ini memiliki dua cabang kiri dan kanan yang menyerupai salib, dan juga terdapat akar yang melilit pohon dari atas dan menyebar di bawah pohon. Pada pementasan ini perancang menghadirkan gundukan tanah dan sebuah jalan. Bahan-bahan yang digunakan untuk artistik pementasan ini meliputi papan kayu, kawat, cat air warna abu-abu dan coklat tua, dan serbuk gergaji untuk membuat jalan dan gundukan tanah.

Penataan lampu pada pementasan ini memiliki fungsi sebagai penerang pada pentas, memberikan fokus, mempertajam suasana serta memberi efek-efek simbolis pada pementasan. Warna filter lampu yang digunakan pada pementasan ini meliputi, violet, biru, hijau dan general. Busana dan *property* pada pementasan ini berfungsi sebagai penekanan latar kejadian, dan sebagai

identifikasi tokoh. Rias pada pementasan ini merujuk pada rias badut karena menggambarkan tokoh-tokoh yang karikatural, tetapi rias pada tokoh juga memberikan efek kesuraman.



Gambar 2
Pertunjukan *Menunggu Godot*, sutradara Enrico Alamo 23 Juni 2003
(dok. Enrico Alamo)

Perbedaan perancangan artistik yang akan perancang wujudkan juga berbeda dengan artistik dari pementasan naskah *Menunggu Godot* ini. Dimana perancang akan memberikan *background* yang akan menggunakan bahan material jerami pada rancangan skeneri yang akan perancang hadirkan. Perbedaan lainnya juga terdapat pada lantai panggung yang akan menggunakan *levelling*, atau memberikan gundukan-gundukan pada lantainya. Perancang juga melapisi lantai panggung dengan menggunakan bahan material jerami yang ditebarkan pada lantai panggung.

E. Landasan Perancangan Artistik.

Artistik merupakan elemen pendukung dari sebuah pementasan yang membuat pentas menjadi lebih hidup. Artistik sendiri terbagi dari beberapa aspek meliputi, skeneri, properti, kostum, rias, lampu, dan musik. Michael Holt mengatakan pada buku *Desain Panggung dan Properti* yaitu,

“Tujuan utamanya adalah menghasilkan efek puitik dengan tidak menampilkan visual kehidupan secara detail, tetapi sesuai untuk pertunjukan” (Holt, 2009: 84).

Artistik adalah suatu bentuk visual yang memiliki fungsi untuk menghidupkan permainan aktor agar membuat aktor jeli untuk mengeksplorasi artistik yang dihadirkan. Perancangan artistik petama-tama berfungsi untuk membantu aktor, baik itu membantu aktor dalam permainannya maupun membantu aktor untuk menentukan blockingnya. Karena baik skeneri maupun *property* memiliki peran yang besar dalam membantu aktor untuk bermain di atas pentas. Seperti skeneri yang menghadirkan pintu atau jendela, pada skeneri ini aktor bisa mengeksplorasi pintu atau jendela dengan melihat ke sisi luar jendela dalam adegan yang menceritakan suasana seorang aktor yang menunggu kedatangan seseorang. Permainan lampu dengan memberikan suasana yang tepat juga dapat membantu aktor memberikan emosi yang diinginkan oleh sutradara pada adegan tertentu, seperti adegan berkelahi yang diberikan pencahayaan berwarna merah akan membantu aktor menggali dan mengeluarkan emosi marahnya.

Selain membantu aktor, artistik memiliki fungsi sebagai penekanan latar tempat dan suasana. Fungsi artistik sebagai penekanan latar tempat dan suasana

ini membantu penonton dalam menafsir suatu pementasan, seperti skeneri yang menggambarkan sebuah ruangan yang dibatasi oleh jeruji besi bisa membantu penonton dalam menafsirkan skeneri ini bahwa adegan berada di dalam ruang tahanan.

Artistik yang didandani dengan pemberian warna dan tekstur yang tepat akan membuat mata penonton tidak merasa jemu dan lelah saat menonton sebuah pertunjukan. Seperti artistik yang tampak datar dan pemberian cahaya yang monoton akan membuat penonton merasa bosan saat menonton sebuah pertunjukan.

Penata artistik harus lihai dalam mengembangkan kreativitasnya dalam membuat *setting* dan konsep sehingga dapat membangun suasana saat pementasan, dan membuat penonton mengetahui pemahaman isian cerita dalam pementasan. Michael Holt mengatakan dalam buku *Desain Panggung dan Properti* yaitu:

“Seorang desainer merupakan manusia jiplakan, yakni gabungan pembuat model, teknisi, psikologi, dan pimpinan tim yang dapat memberikan inspirasi nyata serta dapat merespon imajinasi ketika diminta” (Holt,2009:2).

Skeneri merupakan sebuah elemen yang memberi area kepada aktor agar dapat bermain dengan nyaman di atas pentas. Skeneri berfungsi sebagai pendukung dan penegas suasana pada pementasan. Kemudian untuk memberikan area untuk eksplorasi aktor, sekaligus memperkuat suasana dan watak tokoh, seperti kamar yang jorok ataupun bersih dapat menggambarkan bagaimana karakter orang yang tinggal didalamnya. Skeneri harus terlihat indah oleh mata penonton dan karena itu penata harus lihai pada aspek visual maupun

dalam pemilihan warna yang berguna untuk mempercantik skeneri sehingga tidak menjemukan dan melelahkan mata penonton saat melihatnya. Skeneri merupakan sebuah latar belakang pada pentas yang tertanam pada lantai atau tidak bisa dicabut dari lantai. Michael Holt mengatakan pada buku *Desain Panggung dan Properti* yaitu,

“Pemilihan visual yang berlebihan dalam pertunjukan mungkin saja dapat menjadi sebuah rancangan yang kurang baik, tetapi sekaligus bisa menjadi kelemahan dalam efektivitas sang aktor saat berekting” (Holt, 2009:3).

Dalam sebuah pementasan, aktor membutuhkan suatu alat atau benda untuk dieksplorasinya seperti topi, meja, buku, kursi dan sebagainya. Pada pementasan teater, alat-alat atau benda yang dieksplorasi oleh aktor ini dinamakan *property*. *Property* pada *setting* panggung berfungsi untuk mendandani skeneri agar skeneri tidak datar atau kosong, contohnya ketika skeneri berwarna putih maka disarankan untuk memilih warna yang hidup untuk pewarnaan pada *property* yang digunakan.

Property juga bisa berfungsi sebagai penanda zaman dan tentu warna pada *property* harus ditelaah oleh penata. Sebab, jika warna *property* tidak selaras, maka kemungkinan *property* tidak terlihat oleh penonton dan bahkan *property* dan skeneri bisa terlihat datar oleh mata penonton. Pada *property* yang dieksplorasi oleh aktor disebut *handproperty* yang berguna untuk menunjang permainan aktor agar permainan aktor tidak kaku dan monoton. Prama Padmodarmaya mengatakan pada buku *Tata dan Teknis Pentas* yaitu,

“Peralatan memiliki nilai-nilai dramatik yang kuat sebagai objek yang dipegang oleh sang watak, yang ia duduki atau yang ia baringi,

dan tentang apa yang dipercakapkannya” (Padmodarmaya, 2008:117).

Kostum merupakan pakaian yang dipakai oleh aktor di dalam sebuah pementasan. Kostum berguna sebagai penanda identitas aktor diatas panggung. Kostum juga berfungsi sebagai penanda zaman dan penanda tempat disaat naskah tersebut diciptakan atau ketika naskah diadaptasi. Warna pada kostum sangat berperan besar pada visualisasi panggung, karena jika penata melakukan kesalahan dalam memilih warna, maka kostum dan skeneri akan membuat mata penonton merasakan lelah dan bosan karena warna pada kostum dan skeneri tidak selaras. Pramana Padmodarmaya mengatakan pada buku *Tata dan Teknis Pentas* yaitu,

“kostum juga sering dikatakan sebagai “skeneri yang disandang oleh pemeran” (Padmodarmaya, 1998: 118).

Rias wajah pada aktor sangat penting bagi perancangan artistik, karena rias pada tokoh dapat menyimbolkan dan mempertegas atau penekanan karakter dari tokoh. Mulai dari bentuk mata, bibir, segi wajah, alis, dan tatanan rambut merupakan bagian dari rias yang harus diperhatikan oleh perancang.

Lampu merupakan sebuah elemen yang sangat penting dalam perancangan artistik, karena pada perancangan lampu dibutuhkan kemahiran dalam memilih warna, dan penggunaan cahaya yang terang atau gelap agar lampu dapat membantu dramatik pada suatu pementasan. Lampu pada sebuah pementasan berfungsi sebagai penanda mulainya suatu pementasan, mempertegas suasana, memperkaya *setting*, dan menciptakan dramatik. Ada beberapa hal yang harus diperhatikan saat perancangan lampu, seperti mengukur

penerangan lampu, pengendalian intensitas warna dan cahaya dari lampu, kepekatan, penyebaran dan arah cahaya lampu, dan perubahan atau perpindahan cahaya lampu. Pramana Pramodarmaya mengatakan pada buku *Tata Teknis dan Pentas* yaitu:

“Penguasaan dan penerangan terhadap sumber cahaya listrik ini penting apabila kita tidak mau terperangkap kepada pencahayaan yang datar saja” (Padmodarmaya, 1998: 118).

Musik pada suatu pertunjukan teater termasuk ke dalam salah satu unsur artistik. Hal ini dikarenakan musik membantu dalam mendukung suasana dan mengatur ritme dari sebuah pertunjukan.

Berdasarkan uraian aspek-aspek artistik di atas, penataakan merancang artistik pementasan *Sementara Menunggu Godot* karya Samuel Beckett terjemahan B. Very Handayani bergaya absurd. Absurd bisa dikatakan sesuatu pola perilaku atau kejadian yang berulang-ulang secara terus-menerus seperti kehidupan manusia. Manusia lahir, hidup, tua, dan kemudian mati, lahir lagi, hidup, tua, mati dan terus-menerus terulang entah sampai kapan. Berdasarkan dalam hal ini kita dapat melihat bahwa absurd adalah perbuatan sia-sia yang terus terulang, dan walaupun kita menyadarinya kita tetap melakukan perbuatan yang sia-sia tersebut. Tidak masuk akal bukan? Benar adanya jika absurd bisa disebut diluar penalaran manusia dan sangat-sangat irasional. Absurd secara etimologi menurut Ionesco pada buku *Teater Absurd* yaitu:

“Tidak ada tujuan, tercerabut dari akar religius, metafisis maupun transcendental, manusia tersesat segala perilakunya jadi tidak nalar, sia-sia. Memahami kesia-sian ini kita menempuh jalan yang berputar-putar” (Esslin, 2008: 5).

Teater absurd dapat diartikan sebagai pikiran-pikiran manusia yang menganggap bahwa dunia ini telah kehilangan maknanya, mereka tidak lagi menerima bentuk-bentuk seni yang memiliki standar dan konsep yang telah kehilangan validitasnya. Teater absurd memiliki tujuan agar para penontonnya menyadari bahwa manusia didalam posisi genting dan misterius di alam semesta ini. Seperti pada naskah *Sementara Menunggu Godot*, peristiwa-peristiwa yang terjadi tidak membangun sebuah cerita dan alur, tetapi memberikan gambaran-gambaran tentang intuisi Beckett bahwa tidak ada yang benar-benar terjadi pada eksistensi manusia. Ionesco mengatakan pada buku *Teater Absurd* yaitu,

“the intuition of the absurd.” (“intuisi absurditas.”) Absurditas itu bersumber pada *“sense of incongruity,”* (“kesadaran tentang adanya unsur-unsur bertentangan dalam satu wujud.”) tatkala manusia merenungkan keberadaannya di tengah alam semesta” (Esslin, 2008: 305).

Pada pementasan *En Attendant Godot* di penjara San Quentin, mayoritas penonton adalah tahanan. Pementasan ini dibidang berhasil karena para tahanan merasakan sebuah rasa lega atas kecemasan-kecemasan yang selama ini menghantui mereka saat mereka mengakui situasi kesia-siaan penantian tokoh yang menunggu keajaiban dari pementasan tersebut. Para tahanan bisa tertawa saat menonton pementasan ini dengan artian mereka juga menertawakan kondisi mereka sendiri. Martin Asslin mengatakan pada buku “Teater Absurd” yaitu,

“Teater absurd pada hakikatnya berurusan dengan usaha membangkitkan citraan-citraan puitik konkret yang dirancang untuk mengkomunikasikan rasa kebingungan yang dirasakan penulisnya ketika dihadapkan pada situasi manusia kepada penonton/pembaca” (Esslin, 2008: 319).

Teater absurd tidak memberikan fakta-fakta sosial dan contoh-contoh perilaku politik kepada penontonnya, tetapi menghadirkan sebuah dunia yang telah kehilangan prinsip, tujuan dan makna dari dunia itu sendiri. Teater absurd memaksa penonton untuk harus berdamai dengan kenyataan, karena pada dasarnya teater absurd berbicara kepada lapisan terdalam dari pikiran manusia agar melepaskan ketakutan-ketakutan yang bersembunyi didalam pikiran manusia. Penonton dihadapkan pada kondisi dimana kegilaan manusia yang pada akhirnya membuat penonton dapat memandang kepedihan dan keputusasaan.

F. Metode Perancangan Artistik

Untuk mewujudkan rancangan artistik pementasan *Sementara Menunggu Godot* yang bergaya absurd, penata menggunakan simbol-simbol pada rancangan artistik pementasan agar membantu penonton untuk dapat memahami suasana-suasana pada pementasan ini, dan sekaligus membantu aktor untuk dapat bermain dengan leluasa.

1. Menganalisa Naskah dengan Perspektif Artistik

Pada tahap ini penata menganalisa naskah dengan kaca mata artistik, agar mengetahui bagaimana perancangan artistik yang dirancang dapat menunjang pementasan ini dan dapat dipahami dengan jelas oleh penonton.

Saat menganalisa naskah, penata akan menemukan rancangan skeneri dari penjelasan dalam naskah, penata juga akan menemukan bentuk dan *property* apa saja yang diperlukan oleh masing-masing aktor dari penjelasan *nebenscene* atau dari penjelasan dialog-dialog pada naskah. Pada tahap ini,

penggunaan kostum dan rias juga akan dapat ditafsir melalui analisa dari penata, karena penata akan memiliki gagasan atas kostum dan rias seperti apa yang digunakan untuk mendukung maksud dari naskah. Penggunaan dan penetapan warna pada lampu untuk memberikan suasana dan penekanan simbol-simbol juga akan ditemukan oleh penata pada tahap menganalisa naskah.

Tahap ini juga pada akhirnya akan menentukan tafsir penata atas skeneri, *property*, kostum, rias, lampu, dan musik pada pementasan. Menganalisa naskah merupakan tahap yang penting, karena dengan menganalisa naskah penata dapat mengetahui latar tempat dan suasana serta kebutuhan-kebutuhan aktor saat pementasan.

2. Merancang Artistik.

Setelah menganalisa naskah, dibutuhkan kreativitas dan analisa penata untuk menekankan simbol-simbol yang dihadirkan, guna gagasan perancangan artistik pada pementasan ini dapat menunjang dan menekankan maksud dari pementasan. Pada tahap perancangan artistik ini, penata akan menjelaskan bagaimana perancangan yang akan diwujudkan oleh penata terhadap naskah.

Tahap ini artinya penata harus observasi dan mengumpulkan data untuk perancangan artistik, mulai dari skeneri, *property*, kostum, rias, lampu, dan musik sesuai dengan kebutuhan perancangan yang berdasarkan dari hasil analisa terhadap naskah.

3. Menentukan Bahan dan Alat Perancangan Artistik

Tahapan ini menjadi penentu dimana penata harus benar-benar memastikan untuk menggunakan bahan dasar dan alatapa saja yang diperlukan, penentuan bahan dan alat yang digunakan ini berdasarkan dari hasil perancangan artistik. Dengan memastikan menggunakan bahan dasar dan alat yang akan digunakan dalam perancangan, penata nantinya akan dengan mudah untuk memulai pembuatan atau perancangan artistik. Artinya, pada tahap ini perancang telah sampai pada titik sentuh atas pementasan itu sendiri.

4. Menentukan Tahap-tahap perancangan

Naskah yang telah dianalisa, dirancang, dan lalu menentukan bahan dan alat-alat sesuai kebutuhan memerlukan prosedur atau tahap-tahap perancangan, agar proses perancangan dilakukan dengan terstruktur. Tahap ini juga berarti bagaimana proses atau tahap-tahap perancangan dalam membentuk artistik, agar sampai pada bentuk-bentuk yang diinginkan. Dalam tahap prosedur perancangan, penata harus jeli dalam memilih yang mana tahap pekerjaan yang harus didahulukan saat penata mengerahkan tim artistik untuk memulai pembuatan artistik.

G. Sistematika Penulisan

Bab I Pendahuluan, dalam bab ini memuat uraian tentang latar belakang, rumusan penataan artistik, tujuan penataan artistik, tinjauan penataan artistik, landasan penataan artistik, metode penataan artistik, dan sistematika penulisan.

Bab II, dalam bab ini perancang akan menganalisa naskah dan menafsir artistik pada naskah yang meliputi, skeneri, properti, kostum, rias, lampu, dan musik.

Bab III, bab ini menguraikan bagaimana konsep perancangan artistik mulai dari konsep estetika, skeneri, properti, kostum, rias, lampu, dan musik. Pada bab ini juga akan diuraikan bagaimana proses perancangan artistik meliputi, perancangan skeneri, perancangan properti, perancangan kostum, perancangan rias, perancangan lampu, dan perancangan musik.

Bab IV Penutup, merupakan bagian yang memberikan kesimpulan dan saran dari berbagai hasil yang telah dicapai serta masalah-masalah yang di hadapi selama proses perancangan artistik.

