

**KONSEP PENYUTRADARAAN  
LAKON “ARWAH-ARWAH” KARYA W.B YEATS  
TERJEMAHAN SUYATNA ANIRUN**

**Oleh  
Muhamad Amrulloh  
Mahasiswa ISBI Bandung**

***ABSTRACT***

*The director is the center of all activities that occur in the process, the director must be able to organize and form all the elements into a unified whole. The creative process that has been carried out in the production of the play "Arwah-Arwah" by William Butler Yeats Translated by Suyatna Anirun through systematic work from pre-production to post-production. In the course of the process, it is not uncommon for the director to encounter problems that occur, both on stage and off stage, in this case the director must have the skills or strategies to solve them. The results of this paper are proof of the author's responsibility that the Arwah-Arwah performance is the original work of the author who acts as a director in the process of cultivating the play "Arwah-Arwah".*

## PENDAHULUAN

Penulisan Skripsi tugas akhir ini, mencoba menjelaskan konsep garap yang dibawakan untuk Tugas Akhir. Diharapkan dapat membantu untuk menjelaskan terstruktur secara rinci mengenai lakon. Hal ini dapat membantu untuk memaparkan lebih dalam tentang Visi dan misi, naskah lakon ini digarap oleh penulis selaku sutradara.

Tulisan ini juga sebagai salah satu media belajar, diskusi, kritik dan saran untuk mencapai proses berkesenian (pertunjukan) yang baik. Untuk menunjang nilai mata kuliah tugas akhir. kali ini mahasiswa diharuskan memilih naskahnya nantinya akan dipertunjukkan guna nilai tugas akhir. dan naskah lain yang dipilih oleh penulis adalah Arwah-Arwah karya William Butler Yeats yang diterjemahkan oleh Suyatna Anirun. Teks drama Arwah-Arwah ini menceritakan tentang pengembara tua dan putranya bersama puing-puing rumah tua menghidupkan kembali kenangan tragis tentang nenek-moyang yang melahirkan mereka. Halusinasi pengembara tua terhadap “arwah-arwah” membuka seluruh kisah yang sebelumnya dia tutup rapat-rapat di masa mudanya pengembara tua telah membunuh ayahnya sendiri, seorang lelaki yang menghambur-hamburkan uang

istrinya untuk mabuk, berjudi dan berzinah.

Yudi ariyani (2002: 227) menyebutkan bahwa kerja penyutradaraan dianggap sebagai bentuk pengajaran atau pendidikan. Orang Yunani menamakan sutradara sebagai didaskalos yang berarti “guru”. Dalam pengertian pendidikan, tugas guru adalah memindahkan pengetahuan kepada seorang yang belum dipandang belum berpengalaman. oleh sebab itu pada prosesnya, penulis akan juga mencoba memaparkan hal-hal yang telah penulis temukan dan pelajari pada seluruh awak pentas, bukan kepada aktor saja. Hal ini dilakukan untuk memenuhi segala tujuan dari penulis agar semuanya sadar dan mau belajar ketika terlibat dalam garapan ini.

Penulis pada akhirnya dalam proses Arwah-Arwah ini akan mencoba membangun suasana latihan yang bersifat terbuka, serius dan mengarahkan seluruh awak pentas untuk juga merasakan bahwasanya proses Arwah-Arwah ini bagian dari pertunjukannya, bukan hanya sekedar membantu, atau hanya bagian remah-remah kecil dalam satu garapan. Sehingga muncullah proses yang lebih

kaya akan tafsir, dari setiap bagian yang terlibat serta kaya akan eksplorasi karena akan banyaknya ide-ide dan masukan-masukan yang penulis prediksikan akan muncul pada proses penggarapannya. Namun pada akhirnya penulis yang bertindak sebagai sutradara akan tetap menjadi poros utama dan pusat penentu dari segala estetika yang ditampilkan diatas pentas.

Pertunjukan teater menjadi sebuah media transformasi gagasan dari para penggiatnya (baca: seniman). Ketika bahasa teks berubah menjadi bahasa visual (bahasa panggung) pada tahapan itulah terjadi transformasi gagasan kepada penonton sehingga media tersebut benar-benar menjadi penghantar bagi tercapainya nilai-nilai kebaikan diantara sesama manusia. Seni drama adalah salah satu perwujudan tertinggi budaya manusia. Usaha untuk menghidupkan sebuah naskah drama berarti suatu usaha yang mengacu pada bentuk, karena bentuk dalam seni drama adalah kehidupan itu sendiri.

Menciptakan pertunjukan teater tiada lain adalah cara lain dari berkomunikasi. Berkomunikasi berarti saling bertukar informasi, saling memahami, saling memberi respon. Semua itu lahir dalam pertunjukan teater yang

senantiasa menciptakan kesan, melahirkan pesan, bahkan menumbuhkan empati kepada apresiatornya. Brook dalam Mitter (2000: xx) mengatakan bahwa komunikasi dalam teater sebenarnya adalah menghubungkan dua dunia, yaitu dunia imajinasi dan dunia fakta. Dari hal itu ditemukan titik koordinat antara dunia imajinasi dan dunia fakta ketika keduanya berlangsung seimbang, berada di dalam satu ruang, dan komunikasi berjalan dengan baik.

Para pengarang menciptakan lakon-lakonnya mempunyai tujuan tertentu yang tiada lain adalah untuk mengkomunikasikan gagasan dan kegelisahannya kepada publik. Gagasan tersebut disampaikan dengan pengemasan yang sangat indah di dalam pertunjukan teater. Jika saja dirumuskan maka ada tiga pihak utama yang akan terlibat dalam peristiwa komunikasi tersebut, yakni pengarang, penggarap, dan publik apresiator.

Penulis sebagai penggarap (sutradara) berkeinginan mengkomunikasikan gagasan pengarang dan kegelisahan subjektif penggarap mengenai berbagai permasalahan yang terjadi di

lingkungan sekitarnya. Penggarap akan mengemasnya dalam bentuk pertunjukan yang bersifat menghibur dan juga dialektis, agar penonton dapat dengan mudah menangkap gagasan-gagasan yang terkandung di dalam lakon tersebut. Dengan kata lain penggarapan lakon ini ditujukan untuk mengkomunikasikan gagasan pengarang terhadap publik atau masyarakat, karena penulis yakin selain menjadi suatu tontonan, pertunjukan Arwah-Arwah juga menjadi media edukasi bahwa dimana kebencian, dendam tidak mendorong untuk seseorang berbuat dari hal yang jauh dari kata baik, tetapi menjadi dorongan manusia terjerumus rasa bersalah.

Agar mempermudah jalannya proses sampai menuju pertunjukan, tulisan konsep garap ini dapat dijadikan acuan penulis untuk merealisasikan pertunjukan.

- Menguraikan dan menganalisis struktur naskah dramatik dalam lakon “Arwah-Arwah” karya W.B. Yeats Terjemahan Suyatna Anirun.
- Menguraikan rancangan pertunjukan yang akan di tampilkan dalam lakon Arwah-Arwah” karya W.B. Yeats Terjemahan Suyatna Anirun.
- Menguraikan proses kreatif dari sutradara untuk menjadikan pertunjukan nya menarik.
- Menguraikan penerapan pendekatan konvensi estetik simbolisme pada unsur skeneri maupun musik dalam upaya memberi stimulan pada apresiatore

Penulisan konsep garap ini bersandar pada beberapa referensi, baik berupa berupa buku, internet, diskusi dan sebagainya. Beberapa referensi itu sebagai berikut: Pertama, teks drama ini pernah digarap oleh Ambar Pratiwi pada ujian pra tugas akhir di studio teater Isbi Bandung, pada 19 januari 2021 dan Muhamad Reynaldy tahun 2020 pada ujian tugas akhir, Penulis mencoba mencari dari data atau informasi dari berbagai media dikarenakan penulis sendiri tidak mengapresiasi secara langsung pertunjukan di tahun 2020. Adapun beberapa referensi yang penulis dapatkan sebagai acuan untuk memahami konsep garap dari Muhamad Reynaldy: Kedua, naskah maha karya peraih nobel Sastra dan salah satu penyair paling berpengaruh di dunia abad ke 20, W.B Yeats dipentaskan dengan apik di Teater Arena Mursal

Eisten ISI Padang Panjang, Minggu (23/5/2016).

<https://www.pojokseni.com/2016/05/arwah-arwah-dihantui-rasa-bersalah-ayah.html>.

Ketiga, apresiasi pementasan teater Naskah “Arwah-Arwah” Karya W.B. Yeats Terjemahan Suyatna Anirun Juma’at 2, desember 2015 di muat media oleh a6licious desember, 2, 2017.

<https://a6licious.wordpress.com/2017/12/02/apresiasi-drama-lakon-arwah-arwah/>.

Keempat, apresiasi Tugas Akhir teater minat pemeranan Muhamad Reynaldy tahun 2020 di publikasi 11, November, 2020.

<https://www.youtube.com/channel/UCr-enCLCjoGuTR2aErtzXTA/videos>

Hal membuat penulis tertarik pada beberapa referensi di atas karena Ambar Pratiwi selaku Sutradara dari ujian pra tugas akhir mengusung gagasan untuk menguraikan naskah menurut pentahapan peristiwa dan suasana secara rinci. Dan Muhamad Reynaldy yang mengusung gagasan Simbol Terhadap scenery dan setting yang menjadi cerminan dari sifat dari setiap tokoh keterlibatan emosi serta memberikan apresiator kebebasan untuk menangkap makna yang bertebaran di atas panggung. Dari beberapa sumber referensi tersebut, tentu sumber utamanya adalah

teks drama “Arwah-Arwah” dalam kaitanya dengan William Butler Yeats sebagai pengarang.

William Butler Yeats lahir pada tanggal 13 Juni 1865 di Dublin, Irlandia, dan meninggal pada tanggal 28 Januari 1939. Ayahnya adalah seorang pengacara dan seorang pelukis potret terkenal. Yeats menempuh pendidikannya di Dublin dan di London. Yeats biasanya memproduksi drama yang mengangkat cerita legenda Irlandia. Cerita Legenda Irlandia mencerminkan daya tarik orang Irlandia terhadap bidang mistisisme dan spiritualisme.

William Butler Yeats menulis naskah “Arwah-Arwah” pada tahun 1937 dan di pentaskan untuk pertama kali setahun kemudian, pada 19 Agustus 1938. Naskah asli berjudul “Purgatory” terjemahan Suyatna Anirun.

Arwah-arwah mengisahkan tentang pengembara tua dengan putranya yang terhenti di antara reruntuhan rumah dan pohon tua. Kemudian pengembara tua itu mulai diganggu oleh kenangan-kenangannya tentang sebuah kisah tragis. Dimasa lalu pengembara tua itu telah membunuh ayahnya sendiri karena ayahnya telah

menyiksa ibunya sendiri. Seketika ketakutan-ketakutan juga bergentayangan di pikirannya. Tentang putranya yang juga akan membalas dendam atau melanjutkan keonaran. Akhirnya ia memutuskan membunuh putranya sendiri.

Pembentukan dalam pertunjukan karya seni tentu saja seorang kreator juga harus memiliki sumber teori yang jelas untuk dijadikan acuan serta landasan dalam karyanya, terlebih naskah Arwah-Arwah akan di kemas dalam pertunjukan realis maka harus jelas bahwasanya konvensi-konvensi teater realis benar-benar digunakan dalam pembentukannya.

## **ISI DAN PEMBAHASAN**

Pertunjukan teater dihidupkan oleh penampilan para aktor. Bersama para aktor ada sutradara yang mengatur dan membentuk corak dan watak penampilan tersebut. Dalam lingkup pertunjukan, orang bicara soal keaktoran dan penyutradaraan. Teater memang dihidupkan oleh aktor, dan tentu saja tombak utama sebuah pertunjukan adalah aktor, tetapi sutradara menjadi bagian yang tidak terpisahkan dalam sebuah pencapaian estetik pementasan teater. Sutradara berkewajiban dan memiliki

otoritas dalam menentukan corak, warna dan watak penampilan teater

Sutradara: karyawan yang mengkoordinasi segala unsur-teater dengan paham, kecakapan, serta daya khayal yang intelegen sehingga mencapai suatu pertunjukan yang berhasil (Harymawan, 1986:63). Sutradara akan menjadi pusat dan penentu segala hal yang akan ditampilkan, hadir atau tidak, dipangkas atau tidak, tinggi atau pendek, kedalam atau keluar, merah atau biru. Segala hal yang terjadi diatas pentas seluruhnya akan ditentukan oleh sutradara.

Proses penggarapan tentu banyak membutuhkan unsur-unsur yang mendukung kerja sutradara, yang memberikan tawaran dan pertimbangan yang akan juga jadi bahan untuk sutradara mengembangkan dan meruncingkan segala unsur yang ada diatas pentas, proses penggarapan Arwah-Arwah melewati beberapa tahapan yang dilalui sampai akhirnya menjadi pertunjukan yang utuh.

Sutradara harus mengerti seluruh aspek dan kecendrungan yang berkembang di sekitarnya. Jika ada hal-hal yang meragukan atau tidak dimengerti, sebaiknya didiskusikan

dengan rekan-rekan sekerja ataupun teman-teman diluar produksi (Anirun, 2002). Hal ini menjadi salah satu cara yang dilakukan oleh penulis saat menggarap lakon Arwah-Arwah, untuk menjawab keraguan dan menafsirkan beberapa persoalan dalam setiap adegan yang dirasa sulit dimengerti. pada prosesnya penulis sendiri beberapakali menemui kesulitan sekaligus keraguan dalam menerjemahkan beberapa persoalan dalam naskah kedalam bahasa panggung.

Berdiskusi dengan para awak pentas memang adalah salah satu pilihan yang tepat dalam memecahkan persoalan ataupun kesulitan dalam proses latihan. Ketika penulis merasa masih kurang cukup atau belum puas ketika sudah berdiskusi dengan para awak pentas, pilihan selanjutnya adalah berdiskusi dengan orang-orang yang memiliki pengalaman lebih atau orang-orang yang sudah memiliki jam terbang dalam dunia teater. Tetapi tentu saja setiap masukan tidak ditelan mentah-mentah, segalanya dipertimbangkan dengan masak-masak. Karena bagaimanapun orang lain belum tentu tau apa yang sebenarnya dicapai dalam setiap adegan yang akan dibuat.

Menyutradarai sebuah pertunjukan tindak tanduk seorang sutradara diluar

proses bisa juga mempengaruhi pada jam proses. Disini penulis mencoba membangun semangat proses sampai keluar jam latihan, dengan begitu rasa memiliki, rasa peduli satu sama lain terbangun dalam proses Arwah-Arwah.

pertunjukan Arwah-Arwah dimulai dari Penulis melakukan analisis terlebih dahulu pada naskah. Baru setelah itu menentukan *casting* yang tepat untuk mengisi tokoh-tokoh didalamnya, setelah itu barulah masuk pada tahapan eksplorasi, evaluasi dan komposisi.

Setelah semua perangkat penunjang, setting tata cahaya, para pelaku dan kamera siap, sutradara berseru "Action" para pelaku muncul dan berakting. Seluruh perangkat produksi seakan-akan menahan nafas berkonstrasi sampai adegan usai dan sutradara berseru "cut!"

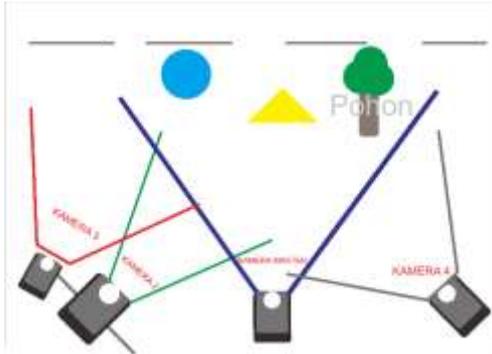
Untuk film, radio dan tv, perangkat tehnik yang mengusungnya. Ambil peran besar dalam mengantarkan bentuk karya yang di tampilkan. Laku/ suasana diproyeksikan kepada ukuran layar ruang nyata diimbasi oleh tehnik-tehnik pemotretan dan suara apabila fotmat/ ukuran laku di panggung perlu di perbesar sesuai dengan sarananya,

dalam film justru harus di kembalikan pada kondisinya yang fitri, kepada ukuran yang wajar, gerak-gerik alami perlu menurut kebutuhan visual oleh sutradaranya. Di panggung akting adalah sebuah totalitas, dalam film akting adalah salah satu perangkat produksi. Yang keberadaannya hadir menurut kebutuhan. Kadang ia di tonjolkan sedemikian rupa hingga mendominasi tonyangan suasana dan alur cerita. Pada kesempatan lain, dimana *The Art of Ensemble Acting* seperti di ajarkan Andre Antoine di paris dan Otto Brahm di jerman tidak berlaku sama sekali kamera berbicara lebih banyak. Ia menggambarkan suasana fisik seperti keramaian pusat perbelanjaan, pasar, keramaian lalu lintas kota. Sebagai alur cerita tapi bias juga berkembang sebagai symbol perasaan si pelakon.

Sutradara pada kesempatan lain memanfaatkan kamera untuk merekam peran pemain dengan efek khusus ia melipatgandakan tenaga penampilan untuk tujuan-tujuan tertentu yang bersifat individual/subjektif. Mata kamera yang sangat tajam akan menonjolkan tiap pori permukaan kulit wajah si pelaku, menonjolkan kerut-merut kulit dan tarikan syaraf sekitar bibir dan mata. Dan mata yang disorot sangat besar itu akan

memancarkan gambaran rasa dendam, takut, cemas atau rasa gembira yang meluap.

Tekhnik pemotretan dengan *super impose*, *CU* (Close Up), *MCU* (Medium Close Up), atau *LS* (Long Shoot), dapat mengatur format dan efek-efek apalagi dengan *zoom in/ zoom out* *high angle/low angle*, adalah akal-akalan orang untuk menonjolkan atau mengaburkan gambar dengan efek yang di inginkan. Karena itu tekhnik laku/format harus terkontrol, kejarannya adalah kewajaran (naturalistic) dengan laku dalam. Apabila kamera merupakan mata dan hati sang senais atau sutradara, maka bagi seorang pemeran, adalah jendela jiwa. Di depan mata kamera yang maha tajam seorang pelaku tak bias berdusta dengan matanya. Dari pancaran matanya itu pula akan terbaca sejauh mana yang bersangkutan menghanyati perannya. Tekhnik pengahayatan peran perlu berproses setahap demi setahap. Makin dalam maka makin kaya dan kekayaan itu akan terpancar antara lain melalui matanya. (*Suyatna Anirun, KAMERA, MATA, DAN HATI, Menjadi Aktor, oktober 1998, hal 7 dan 12*)



(gambar plot kamera)

Konsep Teknik pengambilan gambar adalah untuk memilih luas area pada *frame* sebuah kamera serta mendeskripsikan sebuah adegan yang dipentaskan oleh penyaji bias di tangkap maknanya oleh para penonton, adapun pada pementasan kali ini penulis menggunakan beberapa teknik pengambilan gambar di antaranya sebagai berikut:

**a) long shoot**

Teknik pengambilan gambar long shoot ini adalah menggunakan area yang memperlihatkan seluruh tubuh subjek tanpa terpotong frame. Teknik ini focus pada subjek dengan segala ekspresi dan kegiatannya tanpa ada bagian tubuh yang terpotong. Adapun tujuan dari Teknik pengambilan gambar long shoot pada naskah Arwah-Arwah ini bertujuan untuk menggambarkan secara keseluruhan adegan mulai dari setting lokasi, makeup, kostum, lighting dan full frame tokoh.



(contoh gambar long shoot)

**b) Medium Long Shoot**

Teknik pengambilan gambar medium shoot ini adalah pengambilan gambar dimulai dari sekitar pinggang sampai kepala yang di gunakan untuk menonjolkan lebih detail Bahasa tubuh dan ekspresi subjek dalam hal ini.



(contoh gambar medium Shoot)

**c) Medium Close Up**

Medium close up adalah cara pengambilan gambar dengan shot sangat dekat, objek diperlihatkan dari bagian dada hingga atas kepala, sehingga gambar lebih detail dan tajam segala ekspresi terlihat dan biasanya hanya terlihat satu objek saja.



*(contoh gambar Medium close up)*

Lakon Arwah-Arwah merupakan drama tragedi. Drama jenis ini menampilkan cerita yang berbau hal-hal gaib, mistis dan supranatural. Para pemain dan ceritanya dibuat seperti dalam keadaan nyata di masyarakat. Tema yang penulis angkat dari lakon drama Arwah-Arwah karya W.B. Yeats percaya pada dunia gaib hal ini di buktikan dengan tindakan orang tua yang terus-terusan membicarakan kehidupan di dunia lain, dunia gaib. Ia mengatakan ia dapat melihat dan merasakan mereka yang sudah meninggal.

Lakon drama Arwah-Arwah merupakan drama satu babak yang ditulis oleh W.B. Yeats dramawan Irlandia. Lakon ini menghadirkan dua tokoh secara langsung, yakni, orang tua, dan pemuda. Adapun tokoh-tokoh yang tidak langsung hanya terceritakan saja dalam setiap peristiwa yang terjadi, Lakon Arwah-Arwah menceritakan tentang orang tua pengembara dan putranya bersama puing-puing rumah tua menghidupkan kembali

kenangan tragis tentang nenek-moyang yang melahirkan mereka. Halusinasi sang pengembara tua terhadap “arwah-arwah” membuka seluruh kisah yang sebelumnya dia tutup rapat-rapat: di masa mudanya sang pengembara tua telah membunuh ayahnya sendiri, seorang lelaki yang menghambur-hamburkan uang istrinya untuk mabuk, berjudi dan berzinah.

Diawal adegan bahkan sebelum para tokoh mengucapkan dialog, kegelisahan dan tekanan pada satu peristiwa sudah diperlihatkan. Adegan dimulai dengan memperlihatkan Pemuda yang berjalan sambil melihat Setting rumah tua bekas terbakar, dengan segala gejolak yang ada di dadanya, mata yang nanar, dan dikepalanya hanya mendengarkan orang tua berbicara saja, Sebaliknya orang tua yang merasa gelisah dan khawatir tentang penderitaan yang ia perbuat sewaktu muda dahulu bingung bagaimana cara untuk membuat anaknya (pemuda) percaya ucapannya.

Orang tua dengan dan pikiran-pikiran rasa bersalah yang ada di kepalanya mulai terganggu jiwanya. Sampai-sampai dia merasa melihat arwah seseorang di dalam rumah yang

terbakar itu yang tak lain adalah ibu dan ayahnya yang telah mati. Lebih dari itu orang tua berpikir bahwa anaknya (pemuda) adalah reinkarnasi dari ayahnya dahulu. Tokoh pemuda yang menyadari jiwa orang tua yang telah terganggu oleh bayangan-bayangan yang selalu menghantui pikirannya sampai tokoh pemuda kesal dan ingin berniat untuk pergi dan mengambil kantong yang berisi uang dari dalam koper yang ia bawa.

Konflik terjadi ketika pemuda ingin membawa bungkusan kantong yang berisikan uang seketika orang tua menahannya dan terjadi adu mulut, Namun tidak berhenti disana, rupanya ketika orang tua mendapatkan kantong yang berisi uang rupanya tokoh pemuda semakin emosi dan mendorong tokoh orang tua sampai tersungkur sehingga tokoh orang tua langsung menyodorkan pisau, sama sekali pemuda itu tidak takut, dan malah sebaliknya pemuda berhasil merebut pisau tersebut.

Pemuda merasa marah dan menginjak tangan orang tua dan memegang pisau dengan berbicara menyinggung tentang tokoh orang tua yang dahulu telah membunuh kakenya. Ketika tokoh pemuda ingin menusuk, seketika orang tua melawan hingga membuat tokoh pemuda

terjatuh, dan adegan ini tokoh orang tua berhasil mengambil pisau kembali, sedangkan tokoh pemuda terjatuh, seketika ia melihat sosok di balik jendela untuk pertama kalinya yang membuatnya terkejut dan syok ketakutan.

Momen inilah tokoh orang tua yakin bahwa anaknya (pemuda) memiliki sifat yang sama persis seperti kakenya dahulu yang suka menghabiskan harta. Seketika tanpa memikirkan yang telah terjadi pada dirinya dahulu yang membunuh ayahnya, tokoh orang tua langsung menusuk anaknya sambil berbicara “Ayahku dan anakku oleh pisau yang sama” seketika tokoh pemuda langsung jatuh dan tak berdaya.

Tokoh orang tua dengan tenang memunguti kembali uang yang berceceran karena berebut dengan anaknya (pemuda). Tokoh orang tua lupa tentang hal yang berharga yang sudah dimilikinya, keluarga, sahabat, kekasih dan rumah tempat untuk kembali.

Sekalipun bukan tujuan mutlak dari sebuah proses, tapi pertunjukan drama adalah sebuah persinggahan besar, yang akan menguji sejauh mana

ketangguhan, disiplin dan kerja keras seluruh pendukung (*Suyatna Anirun, Menjadi Sutradara, 2002, hal 118*).

Teks drama Arwah-Arwah ini memiliki kekuatan pada teks dialog antar tokoh dan symbol pada scenery dan property. Teks dialog yang bersifat argumentatif serta reflektif bisa menjadi stimulan bagi apresiator untuk menafsirkan apa yang ingin disampaikan pengarang, dan scenery memiliki filosofi perwujudan dari sifat para tokoh.

Penggarapan lakon ini di tunjukkan untuk mengomunikasikan gagasan pengerang terhadap publik. Karena penulis yakin selain menjadi satu tonton. Pertunjukan Arwah-Arwah bisa menjadi media edukasi untuk penontonnya.

Penulis dalam hal ini, melakukan tahapan yang akan dilalui untuk melakukan penggaran sebuah lakon. Tahapan itu sebagai berikut; Pertama, penafsiran tokoh – perwujudan tokoh orang tua dan pemuda yang urak-urakan penuh dengan tambalan, kotor, kostumnya dibuat sendiri yang tidak mewakili gaya *fashion* tertentu menjadi penanda akan kebebasan berkehendaknya seorang pengembara yang tidak bisa dibatasi oleh paham atau gaya tertentu. Kedua, pembinaan keakoran- penulis mencoba

menerapkan metode yang terdapat di buku menjadi sutradara karya Suyatna Anirun. Setelah ruang tercipta (temporer dua) dalam menjalankan proses kreatif secara bersama-sama. Membiasakan aktor memakai kostum meski masih dalam tingkatan reading. Namun ruang (temporer dua) sudah tercipta real di atas panggung latihan meski sifatnya fragment dan atau sudah tercipta kuat di dalam imajinasi masing-masing. Dan tidak menutup kemungkinan; terkadang rancang bangun artistik, musik dan lighting bisa berubah dalam perjalanan tersebut. Namun hal ini merupakan bentuk kewajaran, yang terpenting tidak mengganggu dan keluar dari benang merah alur cerita yang sedang digarap secara kolektif juga psikologi seluruh awak garapan. Setelah lepas naskah dan pemahaman karakter sudah didapatkan oleh para aktor, barulah sutradara memberikan gambaran kasar floor plaint untuk mengisi ruang; artistik, musik dan tata cahaya yang sudah dibangun secara final dan sudah melalui tahap perubahan eksplosari dan eksperimen seluruh para awak garapan. Di sinilah proses pematangan kolektif itu terjadi. Dan naskah teater yang

sedang diusung dalam kerja kolektif tersebut sudah berada di ambang pintu pementasan dalam bingkai harmonisasi. Ketiga, konsep pemanggungan – *setting* penulis selaku Sutradara mencoba mengusung gagasan untuk menguraikan naskah menurut pentahapan peristiwa dan suasana secara rinci. Dan mencoba menghadirkan simbol-simbol yang terdapat pada teks Arwah-Arwah.

Lakon Arwah-Arwah memiliki plot yang sangat berurutan, pengarang menyajikannya dengan naskah satu babak mulai dari pengenalan tokoh di awal adegan, kemudian menceritakan konflik, kemudian penyelesaian. Penjelasan terhadap uraian plot, sebagai berikut: **Protasis** (permulaan, dijelaskan peran dan motif lakon) Kegelisahan Seorang tua makin menjadi saat dirinya memikirkan history kelam tentang rumah tua yang di singgahinya itu, disamping itu tokoh pemuda yang gelisah mencoba mengajak seorang tua untuk tidak berbicara hal-hal di luar nalar si pemuda yang berbicara tentang imajinasi se orang tua, pemuda melakukan hal tersebut karena melihat Seorang tua yang sudah berlaku aneh (sakit) karena dikuasai oleh history terhadap kenangan di rumah tua yang telah terbakar.

Permulaan, peran dan motif lakon bisa kita lihat disini. kita mampu melihat situasi apa yang terjadi dan itikad apa yang ingin dicapai oleh si protagonis; **Epitasio** (jalinan kejadian), seorang tua seolah merasakan history usianya ketika berusia 16 tahun gambaran ayah yang di benci ia terlihat ketika tokoh pemuda yang ingin meninggalkannya dan mengambil uang di buntalan yang mereka bawa seorang tua melihat kejadian itu bahwa tokoh pemuda itu adalah gambaran se orang ayahnya dulu yang ia sangat benci karena menghabiskan uang ibunya untuk mabok, berjudi, dan main prempuan; **Catastasis** (puncak laku), tokoh seorang tua dan pemuda ketika kedua tokoh ini saling berkelahi memperebutkan sebuah kantong yang berisi uang, dan terjadi perkelahian seorang ayah dan anak di karenakan keserakahan duniawi, dan kematian dari tokoh pemuda yang di bunuh oleh seorang tua yang merupakan ayahnya sendiri; **Catastrophe** (Penutupan), tokoh utama mengalami penderitaan sampai akhirnya karena gejolak batin yang semula di tutupinya kemudian bercerita tentang history kehidupannya di masa lalu,

itulah bencana yang menimpa si tokoh utama.

Analisa plot ditinjau dari segi pengembangan hubungan antar peristiwa (rapat, longgar, lepas), lakon Arwah-Arwah memiliki plot yang rapat, hal ini dianalisa dari satu peristiwa ke peristiwa lain memiliki hubungan yang saling berkaitan, disetiap perubahan adegan atau pergantian adegan masih membawa persoalan yang sebelumnya. Konsistensi satu permasalahan yang terus dijaga sampai akhir semuanya secara utuh terjalin rapat dan rapih. Plot yang linear menjadi salah satu titik tumpu juga dalam lakon ini, karena semua adegan dan peristiwa bergerak lurus dan tidak mengulang-ulang persoalan, maksudnya persoalan terus mencapai titik puncak dari awal sampai akhir.

Kemudin analisa plot ditinjau dari segi macam plot (*simple, complex, compund*). Analisa sifat Plot dari lakon Arwah-Arwah adalah simple atau single plot, yaitu lakon drama ini memiliki satu cerita / konflik dari awal hingga akhir cerita. Konflik yang di hadirkan adalah history kelim dari tokoh utama (orang tua) yang sangat mencintai ibunya sampai membunuh ayah dan anaknya sendiri seakan tokoh pemudan

yakni anaknya tersebut mewarisi sifat dari ayahnya dulu.

Analisa Plot Ditinjau Dari Segi Unsur-Unsur Plot; **Gimmick**, pada awal adegan setiap actor tidak langsung menceritakan persoalan, melainkan penonton dibawa pada situasi membaca keadaan suasana rumah yang terbakar yang telah terjadi terjadi. Saat pertunjukan dinyatakan dimulai, bunyi-bunyi malam hari mulai terdengar setelah itu lampu mulai menyala, dan disusul oleh tokoh seorang tua yang memandang setting rumah tua yang terbakar seakan mulai mengingat sesuatu kejadian. Ini merupakan upaya penggarap dalam mencoba memperlihatkan situasi seorang tua yang sudah depresi ketikan berjalan di rumah tua yang telah terbakar yang membuat memory *history* kelamnya teringat kembali. Utuk menguatkan bahwa orang tua berasal dari rumah yang terbakar itu, lebih. Sementara pemuda yang mondar-mandir gelisah adalah upaya penggarap untuk memperlihatkan situasi jiwa pemuda yang sedang gelisah dengan segala sesuatu yang di ucapkan seorang tua, tidak lain tidak bukan adalah kisah kelam di balik rumah yang terbakar itu;

*Suspense*, penekanan dari setiap plot yang ada lebih diarahkan pada kondisi psikologis setiap karakter tokoh, hal ini untuk lebih menguatkan bahwasanya lakon Arwah-Arwah adalah lakon yang berjenis tragedi misteri. Untuk membangun itu semua penulis menajamkannya pada laku realis dengan distorsi yang wajar pada setiap pembawaan tubuh tokoh ketika mengalami perubahan emosi.

Ditinjau dari tipe teks drama, lakon Arwah-Arwah merupakan drama tragedi. Drama jenis ini menampilkan cerita yang bernuansa hal-hal gaib, mistis dan supranatural. Para pemain dan ceritanya dibuat seperti dalam keadaan nyata di masyarakat. Tema yang penulis angkat dari lakon drama Arwah-Arwah karya W.B. Yeats percaya pada dunia gaib hal ini di buktikan dengan tindakan orang tua yang terus-terusan membicarakan kehidupan di dunia lain, dunia gaib. Ia mengatakan ia dapat melihat dan merasakan mereka yang sudah meninggal.

Lakon drama Arwah-Arwah merupakan drama satu babak yang ditulis oleh W.B. Yeats dramawan Irlandia. Lakon ini menghadirkan dua tokoh secara langsung, yakni, Seorang tua, dan pemuda. Adapun tokoh-tokoh yang tidak langsung hanya terceritakan saja dalam setiap

peristiwa yang terjadi, Lakon Arwah-Arwah menceritakan tentang Seorang tua pengembara dan putranya bersama puing-puing rumah tua menghidupkan kembali kenangan tragis tentang nenek-moyang yang melahirkan mereka. halusinasi sang pengembara tua terhadap “arwah-arwah” membuka seluruh kisah yang sebelumnya dia tutup rapat-rapat: di masa mudanya sang pengembara tua telah membunuh ayahnya sendiri, seorang lelaki yang menghambur-hamburkan uang istrinya untuk mabuk, berjudi dan berzina.

Berdasarkan kenyataan-kenyataan pemeristiwaan yang ada, tema lakon Arwah-Arwah pokok persoalannya tertuju kepada kehancuran jiwa seseorang akibat dendam, kecewa dan keserakahan duniawi. Ruang Lingkup/Ranah/Domain/Paradigma tema sebagai ruang lingkup atau paradigma ilmu pengetahuan lakon ini adalah ‘Psikologis’, oleh karena lakon ini menguak jiwa seseorang yang rusak akibat kecewa, dendam, keserakahan yang masih realistis dan dapat di analisa dengan teori-teori psikologi. Adapun premis atau kesimpulan ketika seorang dibutakan oleh kebencian, dendam dan keserakahan, maka akibat yang akan

terjadi adalah diri seseorang akan lupa pada hal-hal yang berharga yang telah dimiliki dan tidak akan pernah puas dengan apa yang telah didapatkan.

Disamping tema pokok seperti di sebut di atas, lakon arwah-arwah dapat dijumpai tema samping atau tema minor, yakni kehancuran jiwa seseorang akibat dendam, rasa kecewa dan di butakan oleh keserakahan (materi) sementara lupa dengan hal yang paling berharga yang sudah dimiliki. Dan di hantui rasa yang bersalah yang terus-menerus membayang di pikiran orang tua.

Hal ini cukup kuat bagaimana W.B. Yeats sebagai pengarang lakon ini mencoba memberitahu secara tidak langsung bahwasanya masyarakat di Irlandia memiliki ketertarikan sendiri sebuah kisah lakon atau drama yang mengangkat cerita legenda Irlandia. Cerita Legenda Irlandia mencerminkan daya tarik orang Irlandia terhadap bidang mistisisme dan spiritualisme.

Analisis terhadap lakon, sebagaimana umumnya, seperti unsur-unsur lakon yang diuraikan di atas, yang sangat penting juga adalah unsur penokohan.

Penulis menggunakan metode analisis penokohan Willy F. Sembung

dalam diktat Pengantar Analisis Dramaturgi Mendasar (2012:12), yang didalamnya meliputi; Analisis terhadap yang dianggap menjadi tokoh dalam teks drama; Analisis penokohan ditinjau dari pemodelan realis pada tokoh; Analisis mengenai identitas para tokoh; Analisis kedudukan para tokoh dalam penceritaan; Analisis penokohan ditinjau dari watak/kepribadiannya; Para tokoh dalam lakon Arwah-Arwah karya W.B Yeats Terjemahan Suyatna Anirun

Berdasarkan definisi bahwa tokoh adalah segala sesuatu yang terlibat maupun yang diceritakan, baik secara langsung maupun tidak langsung (Willy F. Sembung, 2012:47), dalam lakon Arwah-Arwah adalah orang tua, pemuda, arwah-arwah (terceritakan), istri penjaga (terceritakan), pak padri (Terceritakan), Ayah dari orang tua (terceritakan), Ibu dari orang tua (Terceritakan), patih-patih (terceritakan), demang-demang (terceritakan), hakim-hakim (terceritakan), ponggawa-ponggawa (terceritakan), dan perwira (terceritakan).

Ditinjau dari pemodelan realitas keberadaan tokoh, dapat dikatakan

bahwa tokoh-tokoh yang terlibat dalam lakon Arwah-Arwah terbagi menjadi dua pemodelan, yaitu representatif dan presentative. Representative berarti tokoh-tokoh tersebut nyata/berada sebagaimana halnya manusia atau makhluk-makhluk lain yang identik dengan kehidupan sehari-hari. Sedangkan presentative berarti tokoh-tokoh tersebut bersifat Surealistik. Pemodelan sebenarnya adalah perwujudan dari sosok yang tak kasat mata (Willy F. Sembung, 2012:48).

Adapun ditinjau dari kedudukan tokoh, maka dapat dijelaskan kedudukannya: Protagonis, adalah tokoh utama yang mempunyai itikad dan memicu terjadinya konflik cerita dalam Arwah-Arwah berada pada tokoh pemuda Yang menanyakan cerita kalam dahulu dari seorang tua tentang rumah yang terbakar itu yang mereka singgahi untuk istirahat; Antagonis, adalah lawan protagonist, sebagai tokoh yang menghambat keberlangsungan itikad protagonist. Diperankan oleh tokoh orang tua merupakan orang tua dari si pemuda, yang menceritakan masa lalunya kepada anaknya, yang membunuh ayahnya sendiri; Deutragonis, adalah tokoh yang berpihak kepada protagonist, biasanya membantu itikad protagonist. Tokoh ini

adalah nasib/keadaan yang menimpa pemuda. Hal ini dikarenakan keberpihakan tokoh ini membantu menyakinkan tokoh pemuda untuk mengambi luang dan pergi; Foil, adalah tokoh yang berpihak pada antagonis, tokoh yang provokatif dalam lakon Arwah-Arwah berada pada Arwah-Arwah tokoh (terceritakan). digolongkan sebagai Foil karena provokatif yang memicu kemarahan seorang tua. Secara tidak langsung tokoh Arwah-Arwah (terceritakan) berusaha menghalangi itikad pemuda yang ingin meninggalkan orang tua dan membawa pergi kantong uang; Tetragonis, adalah tokoh yang tidak memihak kepada protagonist maupun antagonis, lebih bersifat netral. Tokoh ini memberi masukan-masukan positive kedua belah pihak untuk mencari jalan yang terbaik. Dalam lakon Arwah-Arwah ini berada pada tokoh pak padri (Terceritakan) patih-patih (terceritakan) demang-demang (terceritakan) hakim-hakim (terceritakan) ponggawa-ponggawa (terceritakan) dan perwira (terceritakan); Rasionner, adalah tokoh yang menjadi corong pikiran pengarang pada pembaca/penonton dalam lakon Arwah-Arwah ini adalah Seorang tua.

Tokoh ini menjadi media penyampaian wacana, kritik, serta makna yang ingin dituangkan oleh W.B. Yeats kepada pembaca/penonton berdasarkan tema utama dan tema sampingan dalam teks dramatik.

Struktur dramatik, adalah hal yang tidak bisa dinafikan, sekaitan dengan bentuk naskah lakon realis seperti Arwah-arwah ini. Struktur dramatic ini sebagai berikut:

### **Exposition**

Eksposisi merupakan sebuah gambaran pada naskah untuk menunjukkan situasi yang ada pada naskah tersebut. Eksposisi pada naskah ini yaitu:

“RERUNTUHAN RUMAH,  
SEBATANG POHON TAK BERDAUN”

### **PEMUDA**

*Setengah pintu, pintu tengah Kesana kemari siang dan malam Memikul beban, ke bukit dan ke lembah Mendengar kau bicara saja.*

### **ORANG TUA**

*Perhatikan rumah itu. Kuingat kisah dan leluconnya. Kuingat apa yang dikatakan si pelayan kepada si penjaga mabuk pada pertengahan Oktober, tapi aku tak bisa. Dimana kisah dan lelucon sebuah rumah kalau ambang pintunya dipakai memperbaiki kandang babi?*

### **PEMUDA**

*Kau pernah kenal jalan ini?*

### **Rising Action**

Rising Action merupakan tahap awal kemunculan konflik dalam cerita, pada naskah ini Risking Action terjadi pada:

### **PEMUDA**

*Kau pernah kenal jalan ini?*

### **ORANG TUA**

*Bulan bersinar di atas jalan, bayangkan awan jatuh di atas atap rumah. Itulah lambang. Lihatlah pohon itu! Seperti apa rupanya?*

### **PEMUDA**

*Orang tua lupa ingatan!*

### **ORANG TUA**

*Aku melihatnya tahun yang lalu botak seperti sekarang. Maka kupilih kerja yang paling baik. Aku melihatnya lima puluh tahun yang lalu sebelum petir membelahnya. Daun-daun hijau, daun-daun tua, daun-daun segemuk mentega, hidup gemuk dan berlemak. Berdiri di situ dan lihatlah! Karena ada orang di rumah itu.*

### **klimax**

Klimak merupakan kemunculan konflik dalam sebuah cerita atau naskah, bagian klimaks pada naskah:

PEMUDA MENGADUK-ADUK  
KANTONG LALU MEMBAWANYA

### **ORANG TUA**

*Kembali! Kembali! Kau kira kau bisa melarikan diri dengan bungkusan uangku di tanganmu? Dikiranya sementara aku bicara tak melihat kau mengaduk-aduk buntalan itu?*

**PEMUDA**

*Kau tak pernah memberiku bagian.*

**ORANG TUA**

*Jika kuberikan, anak muda seperti kau akan menghabisannya pada minuman.*

**PEMUDA**

*Kalau aku menghendaknya? Aku berhak menggunakan uangku semaunya.*

**ORANG TUA**

*Berikan bungkusannya itu dan tutup mulutmu!*

**PEMUDA**

*Tidak mau!*

**ORANG TUA**

*Akan kuhancurkan jari-jarimu.*

***Falling Action***

Konflik yang tadinya sudah mencapai klimaks lama-kelamaan sudah mulai reda atau intensitas konflik dalam sebuah cerita berangsur-angsur pulih. Falling Action pada naskah:

*ORANG TUA ITU MENUNJUK KE JENDELA*

**PEMUDA**

*Tuhanku! Jendela itu terang dan seseorang berdiri di situ.*

**ORANG TUA**

*Jendela itu terang lagi. Ayahku datang untuk mendapatkan segelas whiskey. Ia bersandar di sana seperti binatang yang kepenatan.*

**PEMUDA**

*Orang mati dibunuh yang hidup kembali.*

**ORANG TUA**

*Dan ranjang pengantin jauh pada Adam'. Dimana kubaca kata-kata itu. Padahal tidak ada sesuatupun yang tersandar di jendela itu selain bayangan yang ada di kepala ibuku yang mati kesepian dalam sesalnya.*

***Resolusi***

Resolusi merupakan tahap penyelesaian masalah dalam sebuah cerita atau naskah, pada naskah:

*ORANG TUA MENIKAM ANAK MUDA ITU*

**ORANG TUA**

*Ayahku dan anakku oleh pisau yang sama. Ini mengakhiri.*

*ORANG TUA MENIKAM BERULANG-ULANG, JENDELA JADI GELAP*

**PEMUDA**

*Ibuku sayang, jendela itu gelap kembali. Tapi kau ada dalam cahaya sebab telah kuselesaikan segala akibatnya. Kubunuh anak itu karena ia telah tumbuh. Ia akan mematahkan nasib seorang perempuan, membuahnya dan melanjutkan keonaran.*

Gagasan zaman yang terkandung dalam teks drama adalah tidak ada yang tau pasti kapan lakon ini dibuat, namun bisa di perkirakan naskah

ini ada di sekitaran abad 20. William Butler Yeats adalah seorang penyair dan dramawan Irlandia, dan salah satu figur terkemuka dalam kesusastraan abad ke-19 sampai abad ke-20. Dia merupakan kekuatan penggerak dibalik kebangkitan ke sastra Irlandia. Yeats mendirikan teater Abbey, tempat dia menjadi kepala selama tahun-tahun awalnya. W.B. Yeats yang hidup dan berkarya pada dua periode sastra Inggris, yaitu periode Victorian dan periode modern. Tepatnya awal abad ke-20, merupakan seorang penyair yang dalam karya-karyanya banyak menuangkan gagasan tentang kehidupan atau kebudayaan Irlandia.

Keadaan sosial dan politik pada saat itu sangat berpengaruh pada karya-karya W.B. Yeats, ia bukan hanya menyaksikan, tetapi mengalami sendiri kejadian-kejadian yang dialami di negaranya. Pengalaman-pengalaman pribadi tersebut di atas mengungkapkan ide-ide melalui puisi-puisinya.

Setelah unsur-unsur lakon dijelaskan seperti di atas, sutradara dengan prinsip kerja merujuk dan mengikuti prinsip-prinsip buku "Menjadi Sutradara" Oleh Suyatna Anirun. Dimana Suyatna Anirun dalam bukunya mengatakan: "Sutradara harus dapat

menjadi pemandu, ia harus mempelajari peta dan harus mampu menunjukkan arah, ke Utara atau ke Selatan. Ia harus mencari waktu dan kesempatan, tetapi ia tidak serampangan. Seseorang haruslah jujur pada dirinya sendiri, percaya pada apa yang dikerjakannya, juga harus percaya pada pengetahuan, bahwa kebenaran itu ada di mana saja."

Sutradara dengan bekal hal itulah, mempunyai teknis kerja menjadikan aktor dan pendukung lainnya teman sharing. Hal ini penulis ambil karena sistem kerja seperti ini, tidak hanya memudahkan sutradara dalam menciptakan suatu pertunjukan. Akan tetapi juga memudahkan semua awak pentas dalam menyelesaikan tugas-tugasnya. Hal ini pun diharapkan dapat menciptakan suasana yang menyenangkan. Karena menurut penulis sendiri, proses adalah tempat dimana semua orang bermain-main dan berbahagia. Jika semua orang sudah berbahagia dalam suatu proses, maka hambatan yang akan atau sedang dihadapi akan terasa lebih mudah. Hal ini sesuai dengan konsep, bahwa teater itu adalah kerja ansamble.

Selain prinsip kerja sutradara, bagi penggarap juga yang tidak boleh

lupa adalah mengenal bentuk pertunjukan. Penulis mencoba menghadirkan setiap Teks drama Arwah-Arwah. Karena lakon ini memiliki kekuatan pada teks dialog antar tokoh dan symbol pada scenery dan property. Teks dialog yang bersifat argumentatif serta reflektif bisa menjadi stimulan bagi apresiator untuk menafsirkan apa yang ingin disampaikan pengarang, dan scenery memiliki filosofi perwujudan dari sifat para tokoh.

Penggarapan lakon ini di tunjukkan untuk mengomunikasikan gagasan pengerang terhadap publik. Karena penulis yakin selain menjadi satu tonton. Pertunjukan Arwah-Arwah bisa menjadi media edukasi untuk penontonnya.

Penulis dalam hal ini akan melakukan tahapan yang akan dilalui untuk melakukan penggaran sebuah lakon.

Dalam proses penulis juga akan menempatkan diri sebagai sutradara yang feleksibel. Tidak selamanya menjadi pengarah yang secara otoriter tidak bisa di bantah, hal ini untuk menghindari tertutupnya potensi dari semua bagian elemen panggung/- awak pentas dalam melihat naskah Arwah-Arwah menurut pandangan masing-masing.

Setelah prinsip kerja penggarapan, tiba giliran yang bisa dianggap lebih kepada masalah teknis adalah membuat rancangan konstruksi penggarapan. Rancangan tersebut mengacu kepada konsep struktur dramatic seperti telah dijelaskan di atas, sebagai berikut:

<b>Struktur Dramatik</b>	<b>Halaman Naskah</b>	<b>Peristiwa</b>	<b>Tokoh</b>	<b>waktu</b>	<b>Tempat</b>
Eksposisi	Halaman 1	Tokoh (seorang yua) yang sedang berjalan sambil berbicara tidak jelas.	Seorang tua	Malam	Didepan reruntuhan rumah, dan dekat dengan pohon yang tak berdaun
Rising Action	Halaman 2	Tokoh (pemuda) yang sedang menanyakan tempat yang mereka singgahi untuk istirahat	Pemuda	Malam	Didepan reruntuhan rumah, dan dekat dengan pohon yang tak berdaun
Klimaks	Halaman 6	Tokoh (pemuda ) sedang mengaduk-aduk kantong lalu membawa kantong uang tersebut	Pemuda	Malam	Didepan reruntuhan rumah, dan dekat dengan pohon yang tak berdaun
Falling Action	Halaman 7	Tokoh (orang tua) menunjuk kejendela, dan tokoh pemuda melihat ada seseorang	Seorang tua dan pemuda	Malam	Didepan reruntuhan rumah, dan dekat dengan pohon yang tak berdaun

		yang berdiri di jendela tersebut			
Resolusi	Halaman 8	Tokoh (orang tua) menikam tokoh pemuda dengan pisua yang sama untuk membunuh ayahnya sendiri.	Seorang tua dan pemuda	Malam	Didepan reruntuhan rumah, dan dekat dengan pohon yang tak berdaun

Pertunjukan teater dihidupkan oleh penampilan para aktor. Bersama para aktor ada sutradara yang mengatur dan membentuk corak dan watak penampilan tersebut. Dalam lingkup pertunjukan, orang bicara soal keaktoran dan penyutradaraan. Teater memang dihidupkan oleh aktor, dan tentu saja tombak utama sebuah pertunjukan adalah aktor, tetapi sutradara menjadi bagian yang tidak terpisahkan dalam sebuah pencapaian estetika pementasan teater. Sutradara berkewajiban dan memiliki otoritas dalam menentukan corak, warna dan watak penampilan teater.

Sutradara: karyawan yang mengkoordinasi segala unsur-teater dengan paham, kecakapan, serta daya khayal yang intelegen sehingga mencapai suatu pertunjukan yang berhasil (Harymawan, 1986:63). Sutradara akan menjadi pusat dan penentu segala hal yang akan ditampilkan, hadir atau tidak, dipangkas atau tidak, tinggi atau pendek, kedalam atau keluar, merah atau biru. Segala hal yang terjadi diatas pentas seluruhnya akan ditentukan oleh sutradara.

Berdiskusi dengan para awak pentas memang adalah salah satu pilihan yang tepat dalam memecahkan persoalan ataupun kesulitan dalam proses latihan. Ketika penulis merasa masih kurang cukup atau

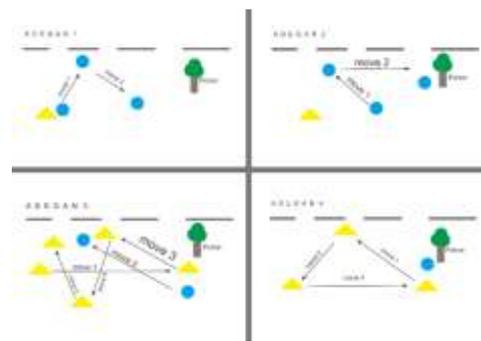
belum puas ketika sudah berdiskusi dengan para awak pentas, pilihan selanjutnya adalah berdiskusi dengan orang-orang yang memiliki pengalaman lebih atau orang-orang yang sudah memiliki jam terbang dalam dunia teater. Tetapi tentu saja setiap masukan tidak ditelan mentah-mentah, segalanya dipertimbangkan dengan masak-masak. Karena bagaimanapun orang lain belum tentu tau apa yang sebenarnya Penulis meyakini ketika menyutradarai sebuah pertunjukan tindak tanduk seorang sutradara diluar proses bisa juga mempengaruhi pada jam proses. Disini penulis mencoba membangun semangat proses sampai keluar jam latihan, dengan begitu rasa memiliki, rasa peduli satu sama lain terbangun dalam proses Arwah-Arwah.

Sutradara dengan Prinsip kerja penyutradara yang penulis ambil mengikuti buku rujukan “Menjadi Sutradara” Oleh Suyatna Anirun. Dimana Suyatna Anirun dalam bukunya mengatakan: “Sutradara harus dapat menjadi pemandu, ia harus mempelajari peta dan harus mampu menunjukkan arah, ke Utara atau ke Selatan. Ia harus mencari waktu dan

kesempatan, tetapi ia tidak serampangan. Seseorang haruslah jujur pada dirinya sendiri, percaya pada apa yang dikerjakannya, juga harus percaya pada pengetahuan, bahwa kebenaran itu ada di mana saja.”

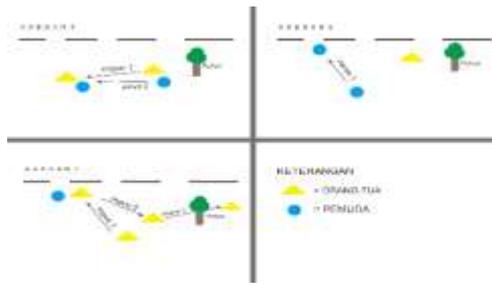
Penulis dalam proses penggarapan Arwah-Arwah akan mencoba membangun suasana latihan yang bersifat terbuka, serius, dan meskipun ini adalah ujian penyutradaraan dan di ujikan secara daring (pembuatan video) penulis ingin mengajak seluruh awak pentas merasakan bahwa ini bukan hanya sebagai membantu tugas online namun juga mengajak seluruh awak pentas untuk merasakan bahwasannya Arwah-Arwah ini bagian dari pertunjukannya. Sehingga diharapkan proses ini menjadi kaya akan tafsir, dari setiap bagiannya yang terlibat serta kaya akan eksplorasi, namun pada akhirnya penulis yang bertindak sebagai sutradara akan menjadi titik utama dan penentu dari segala estetika yang akan di tampilkan di atas panggung. Masih perlu dijelaskan juga dalam kesempatan ini, selain rancangan konstruksi penggarapan juga adalah rancangan anatomi penggarapan, yang masing terbagi ke dalam deskripsi: Penataan Adegan-Adegan Utama, Unsur Skeneri, dan Unsur Audio

## Penataan Adegan-Adegan Utama



### Keterangan adegan:

- Adegan pertama hal 0 merupakan gimik untuk aktor masuk ke panggung dengan diiringi musik (pipa bag).
- Adegan hal 1 lampu *fade-in* perlahan-lahan terlihat samar konstruksi setting dan disitu ada pemuda yang sedang membawa koper sambil merespon setting rumah tua yang terbakar dan tak lama terlihat tokoh orang tua yang mengikuti dari belakang.
- Adegan selanjutnya tokoh pemuda marah karena hanya sepanjang perjalanan mendengarkan seorang tua berbicara hal yang tidak ia mengerti. Dan dilanjutkan adegan



ketika pemuda menanyakan tempat yang mereka gunakan untuk istirahat kepada seorang tua apa ia mengenali tempat itu, sampai adegan dengan berat hati seorang tua mulai bercerita tentang tempat dan masa lalu yang kelam.

- d. Adegan ini ketika adegan ketika pemuda berniat untuk meninggalkan seorang tua dan membawa uang di kantongnya, dengan cepat seorang tua menyadari hal itu dan terjadi perkelahian antara anak dan seorang ayahnya.
- e. Adegan selanjutnya adegan dramatis ketika anak yang ingin membunuh ayahnya sendiri ketika ingin menikam orang tua dan seketika orang tua melawan.
- f. Adegan di lanjut ketika pemuda baru pertama kalinya melihat sosok cahaya yang ada di jendela dan menyakini cahaya tersebut adalah hantu dari neneknya dahulu.
- g. Adegan ini adalah adegan ending dari lakon kali ini dimana tokoh pemuda di bunuh dengan pisau oleh ayahnya sendiri dan di akhir dialog seorang tua pergi

meninggalkan jasad dari tokoh pemuda, dan setelah beberapa dialog beres tokoh seorang tua kembali berbicara ngelantur seperti di awal peng adegan, dan lampu perlahan-lahan fade-out dan diiringi musik.

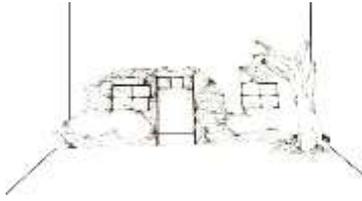
### Deskripsi Unsur Audio

Pada naskah “Arwah-Arwah” ini *background* musik suara bunyi binatang malam, untuk mendukung suasana dari mungkin bunyi binatang malam akan terdengar jelas dan pada adegan lain akan terdengar samar. Untuk memfokuskan pada alur cerita lakon Arwah-Arwah ini, teknisnya dengan mengatur volume dari suara music, pada beberapa adegan dialog yang di ucapkan tokoh, dan ada beberapa musik pendukung:

- Backsound Bag pipe (<https://youtu.be/IpZiPZwwXhM>)
- Backsound suara mencengkam (<http://youtu.be/n0-e3D8dTq4>)
- Bacsound suasana malam hari (<http://youtu.be/X0VQNOIPrNQ>)
- Backsound Derap kuda ([http://youtu.be/ZVHKcFDdg\\_I](http://youtu.be/ZVHKcFDdg_I))
- Backsound suara gagak (<http://youtu.be/4rno6rFVEms>)

## Deskripsi Unsur Skeneri

- Artistik Dan *Hand property*



(Gambar sketsa setting)

- RERUNTUHAN RUMAH, SEBATANG POHON TAK BERDAUN: fungsinya adalah untuk terkesan realis pada pertunjukan yang di ceritakan kedua pemain ini sebagai tempat singgah istirahat, serta unuk membangun aktor bereksplorasi.
- Botol minum: sebagai penanda para aktor menempuh perjalanan jauh sebagai pengembara.
- Koper: berfungsi sebagai tempat/wadah pakaian yang kedua tokoh bawa pencerita setatus ekonomi dari pemeran tersebut dan menguatkan kesan realita yang terjadi pada pertunjukan tersebut.
- Pisau: di gunakan saat adegan pembunuhan.
- Jendela: fungsi jendela adalah sebagai kesan realis agar mudah aktor dalam mengeksplornya, dan juga sebagai symbol yang akan di hadirkan oleh penulis dan dapat dirasakan oleh penonton.

- Pohon tua: adalah sebagai symbol dan ciri bahwa pernah terjadi sesuatu kejadian yang tragis.
- Pecahan telur gagak: adalah symbol dari tentang putranya yang juga akan membalas dendam atau melanjutkan keonaran. Akhirnya ia memutuskan membunuh putranya sendiri.

- Kostum dan *Make Up*

Orang tua:

- Perwujudan tokoh Orang tua yang urak-urakan penuh dengan tambalan, kotor, kostumnya dibuat sendiri yang tidak mewakili gaya *fashion* tertentu menjadi penanda akan kebebasan berkehendaknya seorang pengembara yang tidak bisa dibatasi oleh paham atau gaya tertentu.

- *Make up* yang digunakan mengikuti warna kulit tetapi ada yang di kuatkan seperti garis penegasan di wajah, menggunakan jenggot (buatan)

Pemuda:

- Perwujudan tokoh pemuda yang urak-urakan penuh dengan tambalan, kotor, kostumnya dibuat sendiri yang tidak mewakili gaya *fashion* tertentu menjadi penanda akan kebebasan berkehendaknya

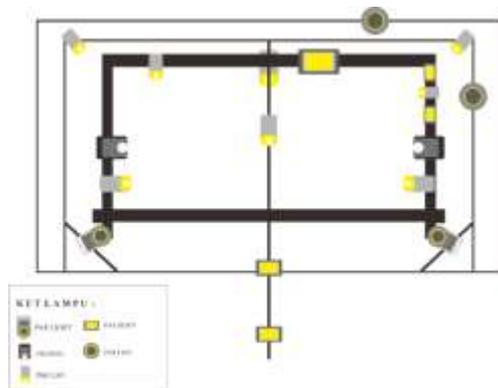
seorang pengembara yang tidak bisa dibatasi oleh paham atau gaya tertentu.

- Make up yang digunakan mengikuti warna kulit tetapi ada yang di kuatkan seperti garis penegasan di wajah.

- Cahaya

- **Lighting**

Penataan lighting dalam lakon “Arwah-Arwah” Karya W.B YEAT Terjemahan Suyatna Anirun lighting yang digunakan adalah spot lighting.



Setelah prinsip penggarapan, mengenal bentuk pertunjukan sampai hal teknis seperti rancangan konstruksi penggarapan, adalah metode penyutradaraan itu sendiri sangat penting untuk diuraikan. Metode penyutradaraan tersebut sebagai berikut : **Casting**, prosedur pemilihan penetapan pemain (casting). Penulis selaku sutradara dalam pemilihan dan penetapan pemain, melihat dari postur tubuh serta

kesanggupan dan kesepakatan dari aktor sendiri; a) Menentukan casting ialah proses menentukan pemeran berdasarkan hasil analisis naskah untuk diwujudkan dalam pentas yang dilakukan oleh sutradara. Berbagai macam penentuan casting di antaranya; 1) *Casting by ability*; 2) *Casting to type*; 3) *Antitype casting atau educational casting*; 4) *Casting to emotional temperament*; 5) *Therapeutic casting*.<sup>1</sup> Dalam penggarapan lakon Arwah-Arwah penulis melakukan *casting* dengan beberapa pilihan yang berbeda dalam pencarian aktor untuk setiap tokoh.

*Casting to Type* adalah casting berdasarkan kondisi/kesesuaian fisik pemain dengan tokoh yang diperankannya. Sutradara memilih pemain yang sesuai untuk memerankan tokoh dengan melihat kesesuaian fisik pemain dengan tokoh yang akan diperankannya. Tokoh yang menggunakan jenis *Casting* ini adalah tokoh orang tua dan pemuda.

*Casting to emotional temperament* adalah casting berdasarkan hasil

<sup>1</sup><https://3pilar.blogspot.com/2011/02/keaktoran-dalam-pementasan-drama-atau.html>, diakses tanggal 25 november 2018

observasi hidup pribadi, adanya kesamaan/kesesuaian dengan peran yang dimainkan dalam hal emosi dan temperamen. Pada tipe casting gaya emotional temperament, sutradara akan lebih mudah mengarahkan para pemainnya karena mereka memiliki kemiripan kondisi keseharian dengan tokoh yang diperankannya.

*Casting by ability* adalah casting berdasarkan kecakapan yang terbaik dan terpandai sebagai pemeran. Casting ini dilakukan untuk mendongkrak kualitas akting lawan mainnya.

*Casting* yang tepat akan menunjang tingkat keberhasilan

Casting yang dilakukan dalam proses Arwah-Arwah memiliki tujuan lain, yakni memilih aktor-aktor yang memang kurang memahami naskah luar karena menggunakan naskah-naskah lokal. Harapan untuk aktor-aktor adalah memberikan empiric akan dengan naskah luar salah satu tujuan dalam penggarapan Arwah-Arah. Tetapi pada praktiknya memang ini bukanlah kerja mudah, dan sangat berpengaruh pada gestur gerak tubuh, latihan yang memerlukan jam tambahan diluar dari jam latihan yang sudah di buat dalam rancangan jadwal rencana proses.

Penulis melakukan latihan khusus dengan seluruh aktor secara bergantian. Reading Bersama pemeran tokoh orang tua sampai memakan waktu 2 bulan diluar jam latihan. Hal ini dilakukan untuk mengejar kekurangan pahrui dalam melontarkan dialog yang masih mendayu-dayu, kaku dalam gestur tubuh dan itu sangatlah tidak natural selanjutnya adalah persoalan mana yang harus kedalam dan keluar, mana yang harus ditebalkan dan yang harus ditipiskan. Kasus ini terjadi pada seluruh aktor dan memang harus ada penanganan dan latihan khusus.

Kerja penyutradaraan sebetulnya untuk memilih aktor-aktor, yang memang sudah memilih jam terbang agar pekerjaan sutradara jadi lebih ringan. Apabila memang tidak memiliki tujuan khusus, dalam sebuah penggarapan pertunjukan, maka pilihlah jalan yang paling aman dan efektif; **Mekanisme Kerja,** mekanisme kerja Dengan Tim Artistik. Mekanisme kerja dengan tim artistic di awali dengan kesepakatan bekerja sama setelah itu penulis selaku sutradara menyampaikan ide gagasan yang di miliki, setelah di mengerti

tidak menutup kemungkinan dari tim artistic untuk memberi pandangan terhadap ide gagasan yang di ucapkan sutradara sehingga dapat terealisasikan dengan baik.

Menyertai Langkah-langkah dalam melakukan metode penyutradaraan adalah pendekatan penyutradaraan. Pendekatan yang dilakukan yaitu menggunakan teman sharing, dalam hal ini sutradara bersifat harmonisasi untuk Tanya jawab tentang hasil penemuan mereka (aktor) atas analisa mereka baik itu analisa karakter tokoh, make-up dan kostumnya. Memberikan ruang berproses bagi aktor, penata-penata dan elemen lainnya. Di mana penulis selaku sutradara menempatkan pendukung menjadi teman berpikir. menggunakan pendekatan satu arah yaitu hanya membentuk aktor, karena sutradara bukanlah pelatih dan aktor bukanlah robot.

Penulis dengan menggunakan metode yang sesuai petunjuk selaku sutradara, mengharapkan setiap awak pentas dapat memiliki visi dan misi yang sama untuk berjalannya suatu pertunjukan, dan menciptakan ruang proses yang menyenangkan. Selain itu, sutradara juga dapat mencerna kemampuan setiap individu baik itu aktor, penata panggung dan semua elemen yang mendukung pertunjukan.

Selain pendekatan penyutradaraan adalah juga acuan mazhab penyutradaraan. Acuan ini merujuk kepada seperti yang dikatakan Suyatna Anirun (2002), Pertama: memahami naskah (baik naskah realis, surrealis dan absurd). Membedahnya. Menganalisisnya; termasuk isi, alur, sejarah zamannya dan latar belakang pengarangnya. Meski kini banyak Naskah teater tidak terlahir dari hasil pengamatan zaman. Namun setidaknya mayoritas naskah teater (baik naskah yang datang dari barat maupun dari dalam negeri) terlahir dari pecahnya konvensi sosiologi di masyarakat dan naskah teater lahir menjadi milik pribadi serta bersifat subjektif dari pikiran si pengarangnya.

Setelah memahami isi keseluruhan naskah berdasarkan analisa/tafsir pribadi. Naskah tersebut bisa dipotong, adaptasi, transformasi atau sadur ulang dengan tidak melenceng pada alur benang merah naskah tersebut. Meski sebagian kritikus teater berkata, bahwa; memotong naskah drama merupakan hal tabu dan fandalisme untuk dilakukan. Tapi jika hal itu membuat lebih baik dan tidak monoton untuk

dipentaskan di atas panggung dan melahirkan daya kejut yang nyata untuk para apresiatornya, maka; kenapa tidak hal itu dilakukan dan sah-sah saja. Bukankah sebuah karya sastra (apapun, khususnya naskah drama) itu tidak hidup tetapi ia hidup jika kita membacanya terlebih dahulu dan memainkannya. Kedua, memilih penata artistik, musik dan *lighting*. Setelah terpilih, sang sutradara memberikan waktu pada para asistennya untuk membaca naskah tersebut, memberikan keleluasaan pada mereka untuk membedahnya berdasarkan analisa masing-masing.

Berikutnya, baru sutradara mengeksekusi hasil dari pemikiran para asistennya (artistik, musik dan *lighting*). Intinya proses kreatif sebuah pertunjukan teater adalah kerja kolektif. Di sini terjadi perdebatan harga mati, kenapa artistiknya (termasuk kostum, *make-up* dan *handprof*) harus seperti ini? Tata musiknya mengapa harus begitu, apakah perlu *soundtrack* khusus dalam naskah tersebut, sebagai jembatan apresiator untuk memasuki alam pikiran naskah? Tata suasana cahayanya kenapa mesti begini? Visi dan misi bisa sama. Tapi rasa pasti berbeda sebab rasa kerap berkaitan dengan ideologi masing-masing. Disinilah puncak kesepakatan bisa terasa sempurna meski eksekusi terakhir mayoritasnya ada di

tangan sutradara namun daya kreatif yang tercipta, hasilnya bukan asal jadi. Ketiga, setelah ruang tercipta (temporer satu), barulah mengadakan casting untuk mengisi tokoh-tokoh yang ada didalam alur naskah teater tersebut. *Casting* selesai, barulah sang sutradara membebaskan para aktor untuk menganalisa isi naskah tersebut berdasarkan penafsiran masing-masing. Pertemuan berikutnya setelah para aktor selesai menganalisa naskah tersebut, para aktor dipertemukan dengan penata artistik, musik dan *lighting*.

Pertemuan ini, sifatnya harmonisasi tanya jawab tentang hasil penemuan mereka (aktor) atas analisa naskahnya baik itu analisa karakter tokoh, *make-up* dan kostumnya. Sampai bertanya warna favorit, musik, kesukaan aktor apa, hal ini penting untuk dilakukan, mengapa? Sebab kenyamanan psikologis aktor akan mendukung pada peran tokoh yang hendak dimainkannya kelak. Juga kendala apa; semisal ada dialog yang tabu/canggung untuk dilontarkan sang aktor; hal ini pun akan menghambat daya imajinatif aktor ketika berperan jika dialog tersebut dipaksakan untuk

dikomunikasikan di depan apresiatornya. Apakah kata-kata itu harus diganti dengan tidak merubah pemahamannya atau dibuang begitu saja dengan catatan tidak mengganggu benang merah naskah tersebut. Langkah terakhir menyepakati jadwal latihan yang bisa dihadiri oleh semu awak garapan dan penyadaran tentang kerja kolektif. Keempat, setelah ruang tercipta (temporer dua) dalam menjalankan proses kreatif secara bersama-sama. Membiasakan aktor memakai kostum meski masih dalam tingkatan reading. Namun ruang (temporer dua) sudah tercipta real di atas panggung latihan meski sifatnya fragment dan atau sudah tercipta kuat di dalam imajinasi masing-masing. Tidak menutup kemungkinan, terkadang rancang bangun artistik, musik dan *lighting* bisa berubah dalam perjalanan tersebut. Namun hal ini merupakan bentuk kewajaran, yang terpenting tidak mengganggu dan keluar dari benang merah alur cerita yang sedang digarap secara kolektif juga psikologi seluruh awak garapan.

Setelah lepas naskah dan pemahaman karakter sudah didapatkan oleh para kator, barulah sutradara memberikan gambaran kasar floor plant untuk mengisi ruang; artistik, musik dan tata cahaya yang sudah dibangun secara final dan sudah melalui tahap perubahan eksplosari,

eksperimen seluruh para awak garapan. Di sinilah proses pematangan kolektif itu terjadi. Dan naskah teater yang sedang diusung dalam kerja kolektif tersebut sudah berada di ambang pintu pementasan dalam bingkai harmonisasi. Akhir dari semua uraian tentang ruang lingkup penggarapan ataupun penyutradaraan, terutama dalam proses penggarapan tidak jarang ditemukan hambatan. Sebagaimana telah diuraikan di atas, lakon Arwah-Arwah merupakan drama tragedi satu babak yang ditulis oleh dramawan Irlandia yaitu W.B Yeats. Lakon ini menghadirkan Dua tokoh, yakni, Orang Tua, dan Pemuda. Adapun tokoh-tokoh lain hanya terceritakan saja dalam setiap peristiwa yang terjadi.

Lakon Arwah-Arwah menceritakan tentang pengembara tua dengan putranya yang terhenti di antara reruntuhan rumah dan pohon tua. Kemudian pengembara tua itu mulai diganggu oleh kenangan-kenangannya tentang sebuah kisah tragis. Dimasa lalu pengembara tua itu telah membunuh ayahnya sendiri karena ayahnya telah menyiksa ibunya sendiri. Seketika ketakutan-ketakutan

juga bergentayangan di pikirannya. Tentang putranya yang juga akan membalas dendam atau melanjutkan keonaran. Akhirnya ia memutuskan membunuh putranya sendiri.

Lebih dalam dari itu dalam naskah ini persoalan yang utama adalah berkisah tentang kehancuran jiwa manusia yang dibutakan oleh dendam dan kekecewaan hingga berujung pada kematian. Diawal adegan bahkan sebelum para tokoh mengucapkan dialog, kegelisahan dan tekanan pada satu peristiwa sudah diperlihatkan. Adegan dimulai dengan memperlihatkan Pemuda yang berjalan sambil melihat Setting rumah tua yang terbakar, dengan segala gejolak yang ada di dadanya, mata yang nanar, dan dikepalanya hanya mendengarkan orang tua berbicara saja, Sebaliknya orang tua yang merasa gelisah dan khawatir tentang penderitaan yang ia perbuat sewaktu muda dahulu bingung bagaimana cara untuk membuat anaknya (pemuda) percaya ucapannya.

Orang tua dengan pikiran-pikiran rasa bersalah yang ada di kepalanya mulai terganggu jiwanya. Sampai-sampai dia merasa melihat arwah seseorang di dalam rumah yang terbakar itu yang tak lain adalah ibu dan ayahnya yang telah mati. Lebih dari itu orang tua berpikir bahwa anaknya (pemuda) adalah reinkarnasi dari ayahnya

dahulu. Tokoh pemuda yang menyadari jiwa orang tua yang telah terganggu oleh bayangan-bayang yang selalu menghantui pikirannya sampai tokoh pemuda kesal dan ingin berniat untuk pergi dan mengambil kantong yang berisi uang dari dalam koper yang ia bawa.

Pemuda ketika terjadi konflik dengan membawa bungkusan kantong yang berisikan uang seketika orang tua menahannya dan terjadi adu mulut, Namun tidak berhenti disana, rupanya ketika orang tua mendapatkan kantong yang berisi uang rupanya tokoh pemuda semakin emosi dan mendorong tokoh orang tua sampai tersungkur sehingga tokoh orang tua langsung menyodorkan pisau, sama sekali pemuda itu tidak takut, dan malah sebaliknya pemuda berhasil merebut pisau tersebut.

Pemuda merasa merasa marah dan menginjak tangan orang tua dan memegang pisau dengan berbicara menyinggung tentang tokoh orang tua yang dahulu telah membunuh kakenya. Ketika tokoh pemuda ingin menusuk, seketika orang tua melawan hingga membuat tokoh pemuda terjatuh, dan adegan ini tokoh orang tua berhasil

mengambil pisau kembali, sedangkan tokoh pemuda terjatuh, seketika ia melihat sosok di balik jendela untuk pertama kalinya yang membuatnya terkejut dan syok ketakutan.

Momen inilah tokoh orang tua yakin bahwa anaknya (pemuda) memiliki sifat yang sama persis seperti kakenya dahulu yang suka menghabiskan harta. Seketika tanpa memikirkan yang telah terjadi pada dirinya dahulu yang membunuh ayahnya, tokoh orang tua langsung menusuk anaknya sambil berbicara “Ayahku dan anakku oleh pisau yang sama” seketika tokoh pemuda langsung jatuh dan tak berdaya.

Tokoh orang tua dengan tenang memunguti kembali uang yang berceceran karena berebut dengan anaknya (pemuda). Tokoh orang tua lupa tentang hal yang berharga yang sudah dimilikinya, keluarga, sahabat, kekasih dan rumah tempat untuk kembali.

Adapun hambatan proses yang penulis alami adalah sebagai berikut: a). Covid-19 masih menjadi persoalan dunia, sudah berlangsung selama setahun lebih, dan pandemi pun masih menghantui umat manusia di bumi. Yang membuat manusia sibuk bertahan hidup dan mempertahankan hidupnya, dalam proses kali ini penulis juga termasuk dalam salah satu manusia di bumi yang merasa gelisa dengan adanya covid-19,

dengan tugas akhir ini penulis selalu berusaha mematuhi hal-hal yang bersifat protocol kesehatan dimasa pandemic ini, tentu tugas akhir online juga menjadi salah satu kendala bagi penulis. b). Ruang latihan yang terbatas menjadi persoalan untuk proses, dan di tambah aktor yang membantu proses kali ini juga sedang menyusun skripsi sehingga sering bentrok waktu yang sesuai jadwal yang sudah di tentukan. c). Pencarian tokoh yang susah-susah gampang, karena para aktor dalam proses ini sering dan bahkan bermain teater dengan naskah-naskah cerita rakyat lokal dan naskah bikinan sendiri, sehingga pencarian tokoh yang masih kurang.

Adapun penyelesaian hambatan proses yang penulis lakukan adalah: a). Solusi dari situasi pandemic, saya selaku penulis selalu mencoba berusaha, untuk menaati protocol kesehatan dari mau mulai latihan hingga selesai latihan selalu mencuci tangan, dan menggunakan masker, untuk tempat latihan pun fleksibel dimana pun jadi yang terpenting tidak mengundang kerumunan banyak orang. b). Persoalan ruang saya selaku penulis selalu mencari tempat dan

miminta izin kepada pihak tertentu untuk latihan. Dan sampai akhirnya setelah mendapatkan perijinan dari Pembina sanggar dan berlatih di sanggar seni yang ada di sma yang dekat dengan rumah. c). Persoalan waktu yang bentrok dengan jadwal yang sudah di tentuka saya selaku penulis berinisiatif untuk proses di luar jadwal yang sudah di sepakati. d). Persoalan pencarian karakter yang dikarenakan aktor pendukung terbiasa menggunakan naskah sendiri dan gaya lokal. Saya sebagai penggarap mencoba menyarankan aktor obserpasi dari menonton film-film tragedi dari luar dan mencoba untuk memberi pemahaman sesuai yang menjadi mazhab dari penulis.

## DAFTAR PUSTAKA

Anirun, Suyatna. 2002. *Menjadi Sutradara*. Bandung: Penerbit: STSI Press.

Sembung, F Willy. 2014. "Pengantar Kepada Analisis Analisis Dramaturgis Mendasar".  
Diktat Perkuliahan Analisis Sastra Drama: Jurusan Teater Sekolah Tinggi  
Seni Indonesia Bandung.

Yudiarayani. 2002. *Panggung Teater Dunia*. Yogyakarta: Penerbit: Pustaka Gondho  
Suli

### Website

<https://www.pojokseni.com/2016/05/arwah-arwah-dihantui-rasa-bersalah-ayah.html>

<https://a6licious.wordpress.com/2017/12/02/apresiasi-drama-lakon-arwah-arwah/>

<https://www.youtube.com/channel/UCr-enCLCjoGuTR2aErtzXTA/videos>

Bacsound Bag pipe (<https://youtu.be/IpZiPZwwXhM>)

Bacsound suara mencengkam (<http://youtu.be/n0-e3D8dTq4>)

Bacsound suasana malam hari (<http://youtu.be/X0VQNOIPrNQ>)

Bacsound Derap kuda ([http://youtu.be/ZVHKcFDdg\\_I](http://youtu.be/ZVHKcFDdg_I))

Bacsound suara gagak (<http://youtu.be/4rno6rFVEms>)