

**PENATAAN ARTISTIK DALAM LAKON
“RUMAH YANG DIKUBURKAN” ADAPTASI AFRIZAL
MALNA BERDASARKAN LAKON BURIED CHILD KARYA
SAM SHEPARD**

SKRIPSI KARYA SENI
MINAT PENATAAN ARTISTIK

**Untuk memenuhi salah satu syarat ujian akhir
Program Sarjana Seni/Sarjana Terapan Seni
Program Studi Teater**

**OLEH :
HILMI FAUZAN
201332026**



**PROGRAM STUDI SENI TEATER
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI BUDAYA INDONESIA BANDUNG
2025**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI KARYA SENI PENATAAN ARTISTIK

**PENATAAN ARTISTIK DALAM LAKON "RUMAH YANG
DIKUBURKAN" ADAPTASI AFRIZAL MALNA
BERDASARKAN LAKON BURIED CHILD KARYA SAM
SHEPARD**

Diajukan oleh :

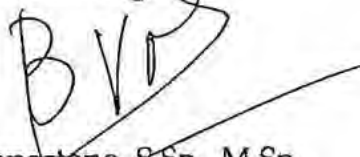
HILMI FAUZAN

201332026

Disetujui oleh pembimbing untuk mengikuti Ujian Akhir
Pada Program Studi Teater
Fakultas Seni Pertunjukan ISBI Bandung

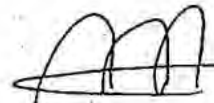
Bandung, 10 Desember 2025

Pembimbing I



Dr. Tony Supariono, S.Sn., M.Sn
NIP. 196606112005011001

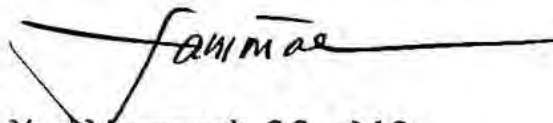
Pembimbing II



Drs. Agus Setiawan, M.Sn
NIP. 196207271993021001

Mengetahui,

Ketua Jurusan/Program Studi Teater



Yari Maemunah, S.Sn., M.Sn
NIP. 197403131999032001

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI KARYA SENI PENATAAN ARTISTIK

PENATAAN ARTISTIK DALAM LAKON "RUMAH YANG DIKUBURKAN" ADAPTASI AFRIZAL MALNA BERDASARKAN LAKON BURIED CHILD KARYA SAM SHEPARD

Diajukan oleh :

HILMI FAUZAN

201332026

Telah dipertahankan di depan dewan penguji melalui Sidang Tugas Akhir

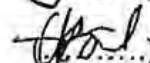
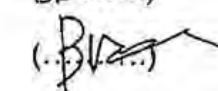
Pada 22 November 2025

Susunan Dewan Penguji

Ketua Dewan Penguji : Yani Maemunah, S.Sn., M.Sn.

Penguji Ahli : Irwan Jamaludin, S.Sn., M.Sn.

Penguji Advokasi : Dr. Tony Supartono, S.Sn., M.Sn.

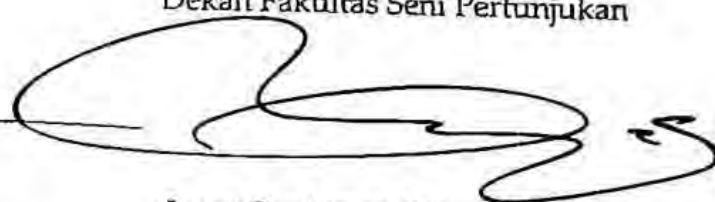
Pertanggung jawaban tertulis karya seni/karya tulis ini telah disahkan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Seni Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Bandung

Mengetahui,

Ketua Jurusan Teater

Dekan Fakultas Seni Pertunjukan


Yani Maemunah, S.Sn., M.Sn.
NIP. 197403131999032001


Ismet Ruchimat, S.Sen., M.Hum.
NIP.19681119993021002

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : HILMI FAUZAN

NIM : 201332026

Program Studi : TEATER

Fakultas : SENI PERTUNJUKAN

Judul Skripsi : **PENATAAN ARTISTIK DALAM LAKON
"RUMAH YANG DIKUBURKAN" ADAPTASI
AFRIZAL MALNA BERDASARKAN LAKON
BURIED CHILD KARYA SAM SHEPARD**

Dengan ini menyatakan bahwa seluruh isi skripsi yang saya tulis benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri. Segala bentuk kutipan, pendapat, atau data yang berasal dari sumber lain telah dicantumkan secara jelas di dalam daftar pustaka sesuai dengan kaidah penulisan ilmiah. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya agar digunakan sebagaimana mestinya.

Bandung, 10 Desember 2025
Yang membuat Pernyataan

 
HILMI FAUZAN

NIM. 201332026

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan bagian dari tugas akhir pada Program Studi Teater, dengan fokus pada perancangan penataan artistik (skenografi) dalam naskah *Rumah yang Dikuburkan* karya Sam Shepard yang diadaptasi oleh Afrizal Malna. Naskah ini merepresentasikan kehancuran struktur keluarga, keterasingan sosial, dan trauma psikologis dalam konteks masyarakat kontemporer. Proposal ini menggunakan pendekatan artistik *selective realist*, yaitu metode penataan visual yang tidak sepenuhnya realis namun menyugestikan ruang dan suasana melalui elemen-elemen simbolik yang minimalis namun kuat secara makna. Metode artistik dilakukan melalui pembedahan naskah, analisis subteks, serta penciptaan ruang panggung dengan elemen-elemen seperti tangga tinggi, TV tabung tua, daun jagung, dan meja batu sebagai simbol luka sejarah dan keterputusan nilai. Penataan ini bertujuan menciptakan pengalaman visual dan atmosferik yang tidak hanya menyampaikan cerita, tetapi juga menghadirkan lapisan-lapisan emosi dan kritik sosial secara implisit. Dengan demikian, skenografi bukan hanya sebagai latar, melainkan menjadi perpanjangan dari dramaturgi itu sendiri.

Kata kunci: skenografi, suggestive realist, Afrizal Malna, Sam Shepard, Rumah yang Dikuburkan, penataan artistik, trauma keluarga

ABSTRACT

This study is part of a final project in the Theater Study Program, focusing on the artistic design (scenography) for the play Rumah yang Dikuburkan (Buried Child) written by Sam Shepard and adapted into Indonesian by Afrizal Malna. The play portrays the disintegration of the family structure, social alienation, and psychological trauma in the context of contemporary society. This project applies the selective realist approach—an artistic method that does not fully recreate realistic space but instead suggests atmosphere and location through symbolic and minimalist visual elements. The artistic method involves script analysis, subtext interpretation, and the construction of a stage space that includes elements such as a tall staircase, an old tube television, corn leaves, and a stone table—serving as symbols of historical wounds and the loss of familial values. This design aims to create a visual and atmospheric experience that not only presents a narrative but also implicitly evokes emotional and social critique. Thus, scenography functions not merely as a backdrop, but as an extension of the dramaturgy itself.

Keywords: *scenography, suggestive realist, Afrizal Malna, Sam Shepard, Buried Child, artistic design, family trauma*

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kepada Allah SWT Tuhan yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi penataan artistik dengan judul **“PENATAAN ARTISTIK DALAM LAKON “RUMAH YANG DIKUBURKAN” ADAPTASI AFRIZAL MALNA BERDASARKAN LAKON BURIED CHILD KARYA SAM SHEPARD”** Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada Program Studi Teater, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Bandung.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak mungkin terselesaikan tanpa adanya dukungan, bantuan, bimbingan, dan nasehat dari berbagai pihak selama penyusunan skripsi ini. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih setulus-tulusnya kepada :

1. Allah SWT tuhan yang maha esa atas karunia dan rahmat-Nya sehingga penulis diberikan kesehatan dan kelancaran untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Kedua orang tua Ayah Yudi dan Ibu Rina tercinta atas kasih sayang, doa, nasehat yang tak pernah henti diberikan kepada penulis serta dukungan secara emosional dan material sehingga penulis dapat melakukan tugas akhir serta menyelesaikan skripsi ini.
3. Istri tercinta Ami Aulia Hasibuan yang selalu mendukung serta membantu dalam proses penulisan skripsi maupun proses garap rumah yang dikuburkan ini. Juga anak Perempuan lucu penulis Mitsy Aletha Chiara yang mendukung dan memberi semangat agar penulis senantiasa selalu focus dan tepat waktu menyelesaikan penggarapan dan penulisan skripsi ini.
4. Teman seperjuangan penulis yakni Iqsa, Altru, dan Rendi yang sudah berusaha semaksimal mungkin untuk proses teater ini, dan mau berpartner

dalam proses ujian tugas akhir gelombang 2 ini. Terbaik sukses dan *see you guys on top*

5. Dr. Tony Supartono, S.Sn., M.Sn selaku dosen pembimbing I sekaligus wali dosen penulis yang telah memberikan arahan, masukan kepada penulis sendiri dan teman kelompok ujian penulis dalam setiap proses tugas akhir minat penataan artistik.

6. Drs. Agus Setiawan, M.Sn selaku dosen pembimbing II penulisan karya yang telah memberikan bimbingan kepada penulis perihal pengerjaan tulisan karya skripsi ini.

7. Yani Maemunah, S.Sn., M.Sn selaku Ketua Program Studi Seni Teater ISBI Bandung.

8. Yayasan Hadiyat, S.Sn. M.Sn selalu dosen artistik yang telah membimbing memberikan ilmu dan pengalamannya kepada saya

9. Irwan Jamaludin, S.Sn., M.Sn selaku dosen teater yang sangat bisa berbaur kepada mahasiswa termasuk penulis dengan memberikan gagasan dan ilmu.

10. Dr. Retno Dwimarwati, S.Sen, M.Hum selaku Rektor ISBI Bandung dan dewan penguji pemeranan.

11. Dr. Ismet Ruchimat, Sen., M.Hum selaku Dekan Fakultas Seni Pertunjukan ISBI Bandung yang telah menyediakan sarana prasarana belajar dan fasilitas kepada penulis selama menimba ilmu di Fakultas Seni Pertunjukan ISBI Bandung.

12. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Teater Fakultas Seni Pertunjukan ISBI Bandung yang telah memberikan ilmu kepada penulis selama menimba ilmu di ISBI Bandung.

13. Seluruh Civitas Akademik Fakultas Seni Pertunjukan ISBI Bandung atas bantuannya selama perkuliahan.

14.Seluruh karyawan ajang gelar yang telah membantu penulis untuk melancarkan keberlangsungan pertunjukkan.

15.TIK yang telah membantu mendokumentasikan pertunjukkan penulis dengan kualitas yang terbaik.

16. dan yang terakhir para pendukung tugas akhir rumah yang dikuburkan yang tidak bisa saya sebut kan satu persatu.

Semoga segala kebaikan dan pertolongan semuanya mendapat berkah dari Allah Swt. dan akhirnya saya menyadari bahwa proposal ini masih jauh dari kata sempurna, karena keterbatasan ilmu yang saya miliki. Untuk itu saya dengan kerendahan hati mengharapkan saran dan kritik yang sifatnya membangun dari semua pihak demi membangun laporan garapan ini.



Bandung, 10 Desember 2025

HILMI FAUZAN
NIM. 201332026

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK.....	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah.....	4
1.3. Tujuan Artistik.....	5
1.4. Manfaat Artistik	5
1.5. Tinjauan Pustaka	6
1.5.1 Tentang Pengarang dan Pengadaptasi	6
1.5.2 Latar Belakang Penciptaan Naskah	9
1.5.3 Sinopsis	10
1.5.4 Kajian Karya Adaptasi dan Referensi Pementasan.....	11
1.5.5 Rujukan Referensi	13
1.6. Metode Artistik.....	15
1.7. Sistematika Penulisan.....	17

BAB II.....	18
2.1. Metode Artistik.....	18
2.2. Tafsir Artistik.....	23
2.3. Teknik Produksi	25
2.4. Konsep garap artistik.....	29
BAB III PROSES GARAP RUMAH YANG DIKUBURKAN	41
3.1 Teknik Produksi	41
BAB IV PENUTUP	71
4.1 Kesimpulan	71
4.2 Saran.....	72
DAFTAR PUSTAKA.....	lxxv
LAMPIRAN.....	lxxvi

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Skenografi dalam dunia pertunjukan teater memiliki peran yang tidak hanya sebagai penunjang visual, tetapi juga sebagai bagian integral dari pengalaman dramatik yang membentuk dunia fiktif di atas panggung. Seperti yang dikemukakan oleh Padmodarmaya dalam bukunya *Tata dan Teknik Pentas*, skenografi merupakan:

“Skeneri adalah suasana sekitar gerak-laku di atas pentas. Semua elemen-elemen visual yang mengitari pemeran di dalam pertunjukannya di atas panggung.”

(Padmodarmaya, P. 1988. *Tata dan Teknik Pentas*)

Artinya, skenografi menyangkut keseluruhan elemen visual yang mendukung akting para pemeran serta membentuk suasana dramatik yang mampu membawa penonton ke dalam ruang dan waktu yang dihadirkan dalam pementasan. Ia bukan sekadar dekorasi, melainkan wadah konseptual yang mampu memperkuat narasi, konflik batin tokoh, serta emosi yang ditawarkan naskah.

Dalam karya tugas akhir ini, penulis memilih untuk menggarap naskah lakon *Rumah yang Dikuburkan (Buried Child)* karya Sam Shepard yang telah diadaptasi oleh Afrizal Malna ke dalam versi Indonesia. Lakon ini menggambarkan kisah tentang kehancuran struktur keluarga yang secara perlahan-lahan terurai oleh trauma, penyangkalan, dan hilangnya rasa saling

percaya. Keluarga dalam lakon ini tidak lagi menjadi tempat pulang yang hangat, tetapi justru menjadi pusat dari luka, absurditas, dan kekosongan moral.

Relevansi lakon ini dengan kondisi sosial masyarakat saat ini menjadi salah satu alasan kuat dalam pemilihannya. Dalam konteks Indonesia kontemporer, terutama di lingkungan urban dan pasca-pandemi, kita dihadapkan pada kondisi sosial yang menunjukkan keretakan relasi keluarga, meningkatnya isolasi sosial, dan hadirnya generasi yang kehilangan rujukan nilai. Fenomena seperti meningkatnya gangguan kesehatan mental dalam keluarga, minimnya komunikasi antar generasi, serta ketergantungan terhadap media digital sebagai ruang pelarian, mencerminkan kondisi sosial yang paralel dengan suasana batin lakon ini. “Anak yang dikuburkan” bukan hanya tokoh, tetapi metafora dari sejarah yang dilupakan, trauma yang ditindas, dan identitas yang terputus—persis seperti yang dirasakan oleh banyak individu dalam masyarakat modern saat ini.

Afrizal Malna sebagai pengadaptasi turut menyumbangkan kekuatan bahasa yang khas, dengan gaya puitik-surrealis yang menjadikan naskah ini sarat lapisan makna. Ia menafsir ulang teks Shepard bukan hanya sebagai cerita keluarga Amerika, tetapi sebagai alegori kegagalan medium komunikasi dan kehancuran nilai-nilai kebudayaan. Dalam lanskap budaya Indonesia yang juga sedang mengalami pergeseran nilai dan relasi sosial, lakon ini hadir sebagai cermin problematik yang sangat relevan untuk dibicarakan melalui pertunjukan teater.

Dari sisi artistik, naskah ini memberikan tantangan visual yang menarik. Oleh karena itu, pendekatan skenografi yang dipilih adalah *suggestive realist*—yakni suatu bentuk penataan visual yang tidak sepenuhnya realis, tetapi memberi isyarat ruang dan atmosfer secara minimal, cukup untuk memicu imajinasi penonton. Pendekatan ini terinspirasi dari pemikiran Peter Brook dalam buku klasiknya *The Empty Space* (1968), di mana ia menyatakan bahwa:

“A stage space has two rules: (1) It must be empty. (2) It must allow the imagination to fill it. The suggestion of a place is enough; the rest is created by the audience.”

(Brook, 1968: 51)

Brook menekankan bahwa kekuatan teater terletak pada kemampuan panggung untuk menyajikan ruang sugestif—ruang yang tidak dipenuhi properti realistis secara lengkap, tetapi cukup menghadirkan isyarat visual yang kuat agar penonton bisa membayangkan sisanya. Pendekatan ini memungkinkan skenografer menciptakan panggung yang bersih, fleksibel, dan komunikatif secara simbolik, serta memungkinkan penonton ikut aktif menciptakan makna dalam pikiran mereka.

Dalam penerapannya pada *Rumah yang Dikuburkan*, pendekatan *suggestive realist* akan menampilkan elemen-elemen visual yang cukup dikenali—seperti ruang keluarga tua, tangga tinggi, atau televisi statis—tetapi dipilah secara fungsional dan simbolik, tidak sepenuhnya direproduksi seperti rumah nyata. Justru dengan pengurangan elemen itulah, kekosongan menjadi bahasa artistik yang menyampaikan keterasingan, kehampaan, dan kekeringan batin yang

dialami oleh para tokoh. Dengan demikian, skenografi menjadi elemen dramatik yang mampu menyuarakan tema lakon secara implisit namun efektif.

Melalui pendekatan ini, penulis berharap dapat merancang skenografi yang mampu menampung berbagai lapisan makna dari lakon, serta membangun suasana pementasan yang tidak hanya “menampilkan” cerita, tetapi juga “menghidupkan” perasaan, atmosfer, dan krisis sosial yang beresonansi dengan kehidupan nyata penonton.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan dalam merancang konsep garap artistik pada pementasan naskah *Rumah yang Dikuburkan* karya Sam Shepard adaptasi Afrizal Malna, sebagai berikut:

1. Bagaimana memvisualisasikan setting ruang dalam naskah *Rumah yang Dikuburkan* agar dapat merepresentasikan kehancuran struktur keluarga secara dramatik?
2. Bagaimana merancang skenografi dengan pendekatan *suggestive realist* yang menggabungkan unsur realisme dan simbolisme untuk memperkuat suasana keterasingan, trauma, dan kekosongan sosial dalam naskah tersebut?

1.3. Tujuan Artistik

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disusun, maka tujuan artistik dari penciptaan ini adalah sebagai berikut:

1. Menguraikan dan memvisualisasikan elemen-elemen visual ruang dalam naskah Rumah yang Dikuburkan melalui pendekatan tata artistik yang mendukung karakter dan dinamika dramatik para tokoh.
2. Menjelaskan bagaimana pendekatan suggestive realist dapat digunakan untuk menata skenografi yang menyugestikan ruang keluarga yang rusak, simbol trauma masa lalu, serta situasi batin para tokoh, melalui pemilihan elemen visual yang bersifat fungsional dan simbolik secara bersamaan. Selain itu, perancangan ini juga diarahkan untuk menerapkan prinsip enam unsur tata artistik secara terpadu, guna memperkuat atmosfer pementasan, memperkaya interpretasi naskah, dan menciptakan ruang dramatik yang komunikatif bagi penonton.

1.4. Manfaat Artistik

1. Sebagai dokumentasi akhir penulisan dalam menyelesaikan program studi Sarjana Seni Program Studi Teater, khususnya pada bidang penataan artistik (skenografi) dalam pertunjukan teater.
2. Proyek Tugas Akhir ini diharapkan dapat menjadi sarana bagi penulis untuk bereksplorasi dan berinovasi dalam mencari pendekatan baru dalam perancangan tata artistik, melalui penerapan konsep suggestive realist

sebagai strategi visual yang komunikatif dan kontekstual dengan tema naskah.

3. Perancangan ini dapat dijadikan bahan acuan sekaligus pengetahuan konseptual dan praktis dalam penataan artistik terhadap karya sastra yang bersifat adaptatif dan simbolik, khususnya dalam naskah *Rumah yang Dikuburkan* karya Sam Shepard adaptasi Afrizal Malna.

1.5. Tinjauan Pustaka

1.5.1 Tentang Pengarang dan Pengadaptasi

a. Sam Shepard

Sam Shepard adalah salah satu tokoh paling berpengaruh dalam perkembangan drama modern Amerika. Ia lahir pada 5 November 1943 di Fort Sheridan, Illinois, dan dikenal sebagai seniman multidisipliner yang merangkap penulis naskah, aktor, serta sutradara. Meskipun karier aktingnya mendapat pengakuan luas—di antaranya melalui nominasi Academy Award. Sam Shepard merupakan salah satu penulis naskah teater terkemuka asal Amerika yang dikenal luas karena gaya penulisan yang kuat secara tematik dan visual. Shepard mengawali kariernya dalam dunia teater Off-Off-Broadway dengan naskah-naskah eksperimental bernuansa absurd. Namun, reputasinya sebagai penulis naskah semakin menguat ketika ia mulai menulis drama-drama realis dengan pendekatan simbolik dan atmosfer psikologis yang mendalam. Salah satu karya terpentingnya dalam jalur ini adalah *Buried Child*

(1978), sebuah naskah yang mengangkat tema keretakan keluarga, kebohongan kolektif, serta hilangnya nilai-nilai budaya Amerika.

Shepard menulis lebih dari empat puluh naskah drama serta sejumlah cerita pendek dan esai. Karya-karya awalnya, seperti *La Turista* dan *The Tooth of Crime*, banyak dipengaruhi oleh gaya teater absurd dan eksperimental khas Off-Off-Broadway. Namun, seiring waktu ia mengembangkan pendekatan realis dengan struktur dramatik yang lebih kuat dan narasi yang menggugah, seperti terlihat dalam trilogi keluarga yang terkenal: *Curse of the Starving Class* (1977), *Buried Child* (1978), dan *True West* (1980). *Buried Child* menjadi titik penting dalam kariernya, menerima penghargaan Pulitzer Prize for Drama pada tahun 1979. Dalam karya tersebut, Shepard memadukan nuansa psikologis dengan simbolisme visual yang kuat, menjadikannya relevan sebagai objek studi penataan artistik yang menitikberatkan pada ekspresi ruang dan suasana.

Keunggulan Shepard sebagai penulis naskah diperkuat oleh pencapaian artistiknya dalam berbagai ajang penghargaan, termasuk lebih dari sepuluh Obie Awards, Drama Desk Award, dan pengakuan dari American Academy of Arts and Letters. Ia juga menerima PEN/Laura Pels Theater Award atas dedikasinya dalam dunia teater. Gaya penulisannya yang khas memperlihatkan kemampuan membangun suasana teater yang bukan hanya menyampaikan cerita, tetapi juga menciptakan ruang dramatik yang reflektif dan kompleks.

b. Afrizal Malna

Afrizal Malna lahir di Jakarta pada 7 Juni 1957 dan dikenal luas sebagai penyair, penulis esai, serta pengarang teks pertunjukan teater. Pendidikan filosofinya di Sekolah Tinggi Filsafat Driyarkara (1981–1983) berkontribusi pada gaya bahasanya yang konseptual dan eksperimental. Sejak awal kariernya, Afrizal aktif menciptakan teks pertunjukan, terutama untuk Teater SAE antara 1983 hingga 1993, menghasilkan naskah-naskah seperti *Pertumbuhan di Atas Meja Makan* (1991) dan *Migrasi dari Ruang Tamu* (1993)

Karya tulis Afrizal meliputi berbagai genre sastra—puisi, esai, cerita pendek, serta naskah teater—dengan ciri khas estetika puisi benda dan struktur bahasa fragmentaris yang menolak narasi linier. Beberapa karya pentingnya meliputi: *Abad Yang Berlari* (1984), *Arsitektur Hujan* (1995), *Sesuatu Indonesia* (2000), hingga antologi puisi *Teman-temanku dari Atap Bahasa* (2008). Gaya puitiknya sering menampilkan korespondensi antarobjek, menciptakan ruang makna yang kacau tetapi reflektif terhadap kehidupan urban kontemporer

Dalam ranah teater, Afrizal Malna juga dikenal sebagai pengadaptasi lakon *Buried Child* karya Sam Shepard ke dalam Bahasa Indonesia dengan judul *Rumah yang Dikuburkan*. Adaptasi ini mempertahankan struktur simbolik cerita aslinya namun menambah

nuansa lokal dan gaya dramatik miliknya—yang puitik, absurd, dan atmosferik.

1.5.2 Latar Belakang Penciptaan Naskah

Naskah *Buried Child* ditulis oleh Sam Shepard pada tahun 1978, dalam konteks sosial-politik Amerika yang sedang mengalami krisis. Dekade 1970-an ditandai oleh runtuhnya ekonomi agraris di wilayah pedesaan Amerika, terutama akibat stagnasi ekonomi, menurunnya harga komoditas pertanian, serta modernisasi industri yang menggerus kehidupan petani tradisional. Krisis ini tidak hanya berdampak pada sektor ekonomi, tetapi juga mengguncang struktur sosial dan budaya masyarakat pedesaan, menyebabkan keterasingan dan kehancuran nilai-nilai lama yang sebelumnya menjadi fondasi identitas kolektif. Dalam kondisi inilah, Shepard menciptakan *Buried Child* sebagai refleksi atas kerapuhan fondasi sosial Amerika dan keraguan terhadap narasi besar seperti “American Dream”.

Selain faktor ekonomi, perkembangan sosial dan kesehatan mental turut menjadi latar penting penciptaan naskah ini. Pada masa itu, wacana mengenai kesehatan jiwa dan penyalahgunaan zat mulai mendapatkan perhatian luas, namun sistem dukungan dan pemulihan belum memadai. Shepard, yang tumbuh dalam lingkungan keluarga dengan riwayat alkoholisme dan kekerasan domestik, membawa pengalaman personal tersebut ke dalam pemahamannya terhadap trauma dan keterputusan emosional dalam masyarakat. Situasi nasional yang sarat ketidakpastian dan

luka kolektif pasca era Vietnam, Watergate, serta krisis energi menambah beban psikososial masyarakat Amerika, dan kondisi inilah yang membentuk atmosfer dan konteks sosiohistoris dari proses kreatif Shepard.

Penulisan *Buried Child* juga dipengaruhi oleh arus seni teater kontemporer yang berkembang kala itu, terutama pengaruh Teater Absurd dan pendekatan eksistensial dalam dramaturgi. Shepard telah lama mengagumi karya-karya Samuel Beckett dan sering kali memadukan kesuraman eksistensial dengan bentuk dramatik yang terfragmentasi. Dalam penciptaannya, ia merespons ketegangan antara harapan budaya dan kenyataan sosial melalui struktur naskah yang simbolik dan tidak linier. Dengan kata lain, *Buried Child* lahir dari persinggungan antara kondisi sejarah yang represif dan pencarian bentuk artistik yang mampu menampung kegelisahan zaman. Proses penciptaannya mencerminkan upaya Shepard untuk tidak hanya menulis drama, tetapi juga menciptakan medium kritik sosial yang mendalam melalui bahasa teater.

1.5.3 Sinopsis

Sebuah kompleksitas hubungan keluarga dan tatanan yang dihadapi individu dalam mencari identitas diri ditengah disfungsi keluarga yang ingin mewujudkan American Dream. Ketegangan anatara Doj, Halie, Tilden, dan Bredli memuncak setelah datangnya Pins dan Seli menciptakan suasana yang penuh konflik dan ketidakpastian.

1.5.4 Kajian Karya Adaptasi dan Referensi Pementasan

Kajian mengenai naskah *Rumah yang Dikuburkan* telah dilakukan oleh Indrayanti (2005) dalam skripsinya berjudul *Penciptaan Tata Pentas Naskah Rumah yang Dikuburkan Karya Afrizal Malna di Institut Seni Indonesia Yogyakarta*. Dalam penelitiannya, Indrayanti menekankan pentingnya skenografi dalam membangun atmosfer psikologis yang muram dan simbolik, sejalan dengan nuansa naskah yang tidak realis sepenuhnya. Pendekatan ruang yang digunakan cenderung metaforis dan menekankan kesan keterasingan tokoh.

Sebagai referensi visual, dokumentasi pertunjukan *Rumah yang Dikuburkan* dapat dilihat melalui video YouTube berikut



Link: <https://youtu.be/1pRDuSkRcN0?si=bxUrBfXXYFDdhMDG>

Sebagai pembanding dari versi adaptasi Afrizal Malna, pertunjukan *Buried Child* versi asli karya Sam Shepard juga dapat dijadikan referensi visual penting, khususnya dari produksi oleh Colorado State University's Young Producers Organization (YPO) yang dipentaskan pada 26 Februari 2016. Dokumentasi pertunjukan ini dapat diakses melalui YouTube dengan judul:

Colorado State University YPO Production of "Buried Child" 2-26-16



Link: <https://www.youtube.com/watch?v=f-DINTDYPjg>

Pertunjukan ini memperlihatkan pendekatan skenografi realis yang kuat. Elemen-elemen seperti sofa tua, meja, dan pencahayaan remang disusun untuk menciptakan atmosfer rumah pertanian Amerika yang runtuh secara emosional dan moral. Fokus visual diarahkan pada kesuraman ruang domestik dan stagnasi relasi keluarga yang merepresentasikan keputusasaan terhadap impian Amerika (American Dream).

1.5.5 Rujukan Referensi

Buku "Tata dan Teknik Pentas" karya Pramana Padmodarmaya memberikan pencerahan yang sangat berharga bagi penulis dalam merancang konsep artistik sebuah lakon teater. Dari pokok-pokok isi buku ini, penulis belajar bahwa sebagai perancang artistik, pemahaman yang komprehensif tentang fungsi skeneri atau set panggung menjadi kunci utama. Dalam buku ini, Padmodarmaya mengajarkan bahwa sebagai perancang artistik, pemahaman yang komprehensif tentang fungsi dan peran skeneri atau set panggung sangatlah penting. Skeneri bukan hanya sekadar latar belakang, tetapi juga harus mampu menciptakan suasana yang mendukung gerak laku para pemain, memperkuat ekspresi dan akting mereka, serta memperindah penampilan panggung secara keseluruhan.

Buku "Badinkut di Antara Tiga Jalan Teater" (2020) menjadi rujukan penting dalam perancangan skripsi ini, terutama pada aspek konseptual penataan artistik. Badinkut menekankan bahwa proses artistik dalam teater merupakan dialog antara ruang, tubuh, dan imajinasi, di mana perancang artistik bertugas membangun sistem tanda visual yang bekerja secara dramatik. Buku ini membantu penulis memahami pentingnya metode kerja bertahap—mulai dari pembacaan naskah, pembongkaran makna visual, hingga perumusan konsep ruang yang tidak hanya representatif, tetapi juga simbolik. Pemikiran Badinkut memperkuat pendekatan realisme selektif dan simbolis yang digunakan dalam karya ini, di mana bentuk visual tidak

sekadar meniru realitas, melainkan menyingkap makna-makna tersembunyi di baliknya.

Sementara itu, buku “A Theory of Semiotics” karya Umberto Eco (1976) menjadi rujukan teoretis dalam memahami mekanisme tanda, simbol, dan makna yang hadir di dalam karya artistik. Pemikiran Eco tentang relasi antara signifier dan signified memberikan landasan metodologis dalam membaca dan membangun sistem simbolik pada desain artistik pertunjukan ini. Melalui teori semiotik Eco, penulis dapat menafsirkan setiap unsur visual—baik kostum, cahaya, maupun properti—sebagai tanda yang membawa lapisan makna denotatif dan konotatif, sehingga keseluruhan ruang pertunjukan dapat berfungsi sebagai teks yang dapat “dibaca” oleh penonton..

Dalam artikel “Skenografi dan Material Dramaturgis,” Dede Pramayoza (2006) menjadi landasan konseptual dalam proposal ini, khususnya karena landasan konseptual yang ia berikan untuk setiap tahapan proses garap: mulai dari analisis naskah, perancangan sketsa, hingga penerapan elemen fisik di panggung. Sebagai contoh, bagian mengenai “analisis kata kunci visual” dijadikan acuan untuk memilih properti simbolik dan menentukan komposisi ruang minimalis pada pendekatan suggestive realist. Selain itu, pedoman Pramayoza tentang integrasi elemen visual dengan aksi aktor memperkuat argumen bahwa skenografi bukan hanya dekorasi, melainkan “karakter” tambahan yang menghidupkan konflik dan atmosfer psikologis naskah.

1.6. Metode Artistik

Merancang sebuah konsep penataan artistik dalam seni pertunjukan tentunya memerlukan metode atau cara yang sistematis untuk memvisualisasikan subteks dan atmosfer dramatik dari naskah lakon ke atas panggung. Metode ini dilakukan melalui proses pembedahan naskah dan interpretasi ruang yang bertujuan untuk menangkap serta menerjemahkan makna-makna tersembunyi dari teks, gestur, dan konflik antar tokoh ke dalam bentuk visual dan spatial yang komunikatif.

Dalam menggarap metode penataan artistik untuk naskah *Rumah yang Dikuburkan* karya Sam Shepard adaptasi Afrizal Malna, penulis menggunakan pendekatan artistik *selective realist*. Pendekatan ini memungkinkan perwujudan skenografi yang menghadirkan ruang nyata secara minimal, namun kaya akan muatan simbolik dan imajinatif. Fokus utama dari metode ini adalah bagaimana elemen-elemen visual yang hadir—seperti set, properti, komposisi ruang, dan tekstur benda—tidak hanya berfungsi sebagai latar, tetapi juga sebagai perpanjangan makna dan konflik naskah secara simbolik.

Sebagaimana ditegaskan oleh Peter Brook dalam bukunya *The Empty Space* (1968), ia menyatakan bahwa:

“A stage space has two rules: (1) It must be empty. (2) It must allow the imagination to fill it. The suggestion of a place is enough; the rest is created by the audience.”

(Brook, 1968: 51)

Brook menekankan bahwa panggung tidak harus dibangun secara utuh atau realis, cukup memberi isyarat visual (*suggestion*) untuk memancing imajinasi penonton dalam melengkapi ruang. Inilah yang menjadi dasar dari metode garap artistik ini: membiarkan kekosongan dan bentuk simbolik bekerja sebagai pemicu makna.

Secara teknis, proses penggarapan dimulai dengan pembedahan naskah untuk mengidentifikasi kata kunci simbolik dan tone emosional setiap babak: misalnya, “hujan” sebagai pembawa memori, “jagung” sebagai simbol kembalinya luka masa lalu, serta “TV” sebagai medium pelipur dan penghancur realitas. Dari temuan ini kemudian digerakkan fase konseptual, di mana penulis membuat sketsa konseptual—baik secara manual maupun dalam model tiga dimensi sederhana—untuk mengeksplorasi bagaimana sedikit elemen visual itu dapat menciptakan atmosfer muram dan fragmentaris sesuai naskah.

Langkah selanjutnya adalah eksperimen blocking dan tata properti. Dengan mengatur satu sofa kecil posisi *centre*, penulis mengevaluasi bagaimana kesunyian aktor dan sepiya ruang memperkuat kesan keterasingan..

Akhirnya, detail materialitas disempurnakan: tekstur dinding yang retak pada rangkanya dipadu dengan permukaan batu kasar pada meja, sementara. Keseluruhan skenografi ini dirancang agar tidak hanya menjadi latar visual, tetapi juga “karakter” dalam pertunjukan yang ikut bernapas bersama konflik dan subteks naskah, sesuai prinsip Dede Pramayoza bahwa skenografi adalah

pernyataan visual yang menegaskan interpretasi sutradara terhadap teks lakon (Pramayoza, 2006).

1.7. Sistematika Penulisan

Uraian sistematika penulisan skripsi karya seni ini dapat diuraikan sebagai berikut:

1. **Halaman depan** terdiri dari: Halaman Judul, Halaman Persetujuan, Lembar Pengesahan, Abstrak, Kata Pengantar, dan Daftar Isi.
2. **BAB I Pendahuluan** terdiri dari: Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Artistik, Manfaat Artistik, Tinjauan Pustaka, Metode Artistik, dan Sistematika Penulisan.
3. **BAB II Konsep Artistik Pertunjukan Naskah *Rumah yang Dikuburkan*** terdiri dari: Tafsir Artistik atas Lakon, dan Konsep Garap Artistik.
4. **BAB III Proses Garap Artistik Pertunjukan *Rumah yang Dikuburkan*** terdiri dari: Teknik Produksi, Rancangan Artistik, dan Proses Produksi.
5. **BAB IV Penutup** terdiri dari: Kesimpulan dan Saran.
6. **Bagian akhir** terdiri dari: Daftar Pustaka dan Lampiran.

BAB II

2.1. Metode Artistik

Metode artistik dalam konteks penciptaan teater merupakan cara atau strategi yang digunakan untuk menerjemahkan gagasan konseptual ke dalam bentuk visual dan ruang pertunjukan yang komunikatif. Secara terminologis, metode artistik dapat dipahami sebagai

“Rangkaian pendekatan dan langkah sistematis dalam menerjemahkan naskah dramatik menjadi pengalaman estetik di atas panggung,” (Badingkut Di Antara Tiga Jalan)

Di mana setiap keputusan visual baik tata ruang, properti, pencahayaan, maupun tekstur material berfungsi untuk memperkuat tafsir dramatik dan atmosfer lakon.

Sebagaimana ditegaskan dalam Badingkut di Antara Tiga Jalan Teater, penataan artistik tidak dapat dilepaskan dari konteks sosial dan kultural yang melingkupinya,

“Segala hal yang menyangkut perupaan (penataan artistik) tak lepas pula dengan magnitude etnisnya” (Badingkut Di Antara Tiga Jalan)

Artinya, metode artistik bukan hanya sekadar prosedur teknis, melainkan juga wadah reflektif yang menampung nilai, rasa, dan ideologi pencipta. Dalam kerangka tersebut, urgensi metode artistik terletak pada kemampuannya menghubungkan gagasan estetika dengan bentuk material menghadirkan ruang dramatik yang tak hanya dapat dilihat, tetapi juga “dirasakan” secara emosional dan simbolik.

Dengan demikian, metode artistik menjadi landasan epistemologis bagi penata artistik dalam menentukan arah penciptaan: apakah ruang akan didekati secara representasional, simbolis, atau adaptif. Dalam karya tugas akhir ini, metode artistik yang digunakan berfungsi sebagai strategi visual untuk mengungkapkan tema kehancuran keluarga dan trauma sosial yang melekat pada naskah *Rumah yang Dikuburkan*—melalui seleksi elemen visual yang berlapis makna dan tekstur dramatik.

Dalam proses penggarapan lakon *Rumah yang Dikuburkan*, metode artistik yang digunakan berpijak pada pemikiran genre adaptif sebagaimana dijelaskan dalam *Badingkut*, yakni kecenderungan yang “menjumpat sekaligus melakukan dialektika kritis terhadap dua genre yang berbeda” (*Badingkut Di Antara Tiga Jalan*). Pendekatan ini memungkinkan perpaduan antara realisme sebagai representasi kenyataan dan simbolisme sebagai tafsir batin atas realitas tersebut. Oleh karena itu, konsep artistik yang diterapkan adalah realisme selektif dan simbolis—mengambil aspek nyata dari kehidupan domestik Amerika (rumah, tangga, sofa, televisi) namun menempatkannya dalam tata ruang yang terdistorsi dan fragmentaris untuk menegaskan sisi batin tokoh dan trauma kolektifnya.

2.1.1. Tahapan Metode Artistik

Merujuk pada Bab III: Artistik dalam Tata Pentas dalam buku Badingkut di Antara Tiga Jalan Teater, proses artistik dilakukan melalui beberapa tahapan yang terstruktur dan kolaboratif. Dalam konteks karya tugas akhir ini, setiap tahap dilakukan dengan bimbingan dosen pembimbing artistik dan dosen pembimbing pemeranan sebagai mitra kerja sutradara.

1. Membaca Naskah

Tahap pertama dilakukan untuk memahami struktur dramatik, alur, karakter, serta atmosfer emosional lakon. Proses pembacaan naskah ini menjadi fondasi untuk menangkap tema utama, simbol-simbol penting, serta konflik yang hendak dihadirkan dalam bentuk visual. Peter Brook menyatakan bahwa *“a stage space must allow the imagination to fill it”*—dengan kata lain, pemahaman naskah menjadi dasar agar ruang panggung dapat diisi dengan imajinasi yang bermakna.

2. Pertemuan dengan Sutradara

Sebagaimana dijelaskan Tirtokusumo, proses penciptaan teater selalu menuntut dialog antara sutradara dan penata artistik, karena keduanya merupakan “mitra kreatif dalam membangun ruang ekspresi aktor dan atmosfer dramatik. Dalam konteks akademik,

pertemuan ini dilakukan bersama dosen pembimbing pemeranan dan artistik untuk menyatukan visi dramatik dan arah estetika.

3. Pembongkaran Naskah

Tahap ini melibatkan analisis struktur dramatik secara mendalam. Setiap adegan dibedah untuk menemukan kebutuhan ruang, simbol, serta kemungkinan perubahan suasana. Tirtokusumo menekankan pentingnya proses pembongkaran naskah sebagai “langkah awal penemuan struktur ruang dramatik yang menghidupkan relasi antara aktor dan ruang.”⁵

4. Penelitian

Penelitian dilakukan untuk menggali referensi visual, gaya arsitektur, karakter material, serta konteks budaya yang relevan dengan naskah. Misalnya, studi tentang arsitektur rumah pertanian Midwest Amerika menjadi acuan untuk membangun atmosfer realisme, sedangkan eksplorasi estetika benda-benda usang digunakan untuk memperkuat nuansa simbolik.

5. Rapat Desain

Tahap ini merupakan forum kolaborasi antara penata artistik, sutradara, dan tim produksi. Setiap gagasan visual dibahas dan disesuaikan dengan kebutuhan dramaturgi serta kemampuan teknis. Dalam *Badinkut*, kolaborasi ini dijelaskan sebagai “ruang negosiasi antara idealisme dan realitas produksi yang pada akhirnya melahirkan bentuk akhir ekspresi ruang bagi para aktor.”⁶

6. Menggambar Render dan Draft Desain

Setelah konsep disetujui, dilakukan proses perancangan visual dalam bentuk sketsa manual dan render digital tiga dimensi. Tahap ini bertujuan memvisualisasikan ide ke dalam bentuk konkret, termasuk penentuan komposisi ruang, tekstur, warna, dan pencahayaan. Pada tahap ini kepekaan terhadap tekstur menjadi penting, karena “tekstur merupakan pembeda sifat permukaan yang menimbulkan rasa dan karakter visual di atas pentas.

7. Komposisi

Tahap akhir adalah penyusunan keseluruhan elemen di atas panggung, mencakup tata ruang, properti, dan penempatan aktor. Tirtokusumo menegaskan pentingnya unity atau keutuhan komposisi sebagai “kualitas kesatuan dari keseluruhan yang menjadi wajah seorang penata.”⁸ Seluruh elemen visual—dari tanah galian hingga tangga putih—dihadirkan bukan sekadar sebagai dekorasi, tetapi sebagai struktur makna yang menyatu dengan konflik lakon.

Dengan demikian, metode artistik dalam karya tugas akhir ini berfungsi sebagai jembatan antara gagasan dramatik dan penciptaan visual. Melalui langkah-langkah sistematis yang melibatkan riset, kolaborasi, dan eksperimentasi visual, pendekatan realisme selektif dan simbolis diwujudkan dalam tata panggung yang menggambarkan kehancuran struktur keluarga

sekaligus menghadirkan ruang kontemplatif bagi penonton—ruang yang real secara bentuk, namun simbolik dalam makna.

2.2. Tafsir Artistik

Tafsir artistik merupakan proses penafsiran visual terhadap naskah lakon melalui pendekatan estetika, simbolik, dan dramaturgis. Ia berfungsi sebagai jembatan antara teks dramatik dengan wujud ruang pertunjukan. Dalam konteks penataan artistik, tafsir artistik bukan sekadar menerjemahkan cerita ke dalam bentuk panggung, tetapi menciptakan visual metaphor yang memanasifestasikan makna, konflik, dan atmosfer batin para tokoh.

Urgensi tafsir artistik terletak pada kemampuannya mengubah naskah tertulis menjadi peristiwa visual. Di sinilah metode artistik menemukan relevansinya yakni sebagai kerangka kerja sistematis yang menuntun penata artistik dari pembacaan teks hingga pembentukan komposisi panggung. Setiap langkah dalam metode tersebut adalah bagian dari proses menafsir, karena setiap keputusan desain adalah hasil refleksi terhadap makna naskah.

2.2.1. Implementasi Metode terhadap Tafsir Artistik

Implementasi metode artistik terhadap tafsir lakon Rumah yang Dikuburkan dilakukan secara berlapis, mengikuti tahapan kreatif sebagaimana dijabarkan dalam Badingkut: pembacaan naskah, pertemuan dengan sutradara, pembongkaran naskah, penelitian, rapat desain, pembuatan render, hingga komposisi.

Pada tahap-tahap tersebut, proses tafsir dilakukan dengan prinsip:

- Analisis makna dan simbol: mencari kata kunci dramatik seperti tanah, jagung, hujan, televisi, dan tangga, yang kemudian diolah menjadi bahasa visual.
- Dialog konseptual dengan sutradara: memastikan bahwa setiap bentuk visual mendukung tafsir penyutradaraan terhadap tema kehancuran keluarga.
- Eksperimen ruang dan cahaya: menemukan ekspresi visual yang paling mampu menampung suasana muram, keterasingan, dan fragmentasi batin tokoh.

Dalam karya ini, tafsir artistik diwujudkan melalui pendekatan realisme selektif dan simbolis, dua kutub yang saling melengkapi untuk menyampaikan lapisan makna lakon.

Prinsip realisme selektif memungkinkan penciptaan ruang yang masih merepresentasikan realitas domestik, namun melalui pemilihan unsur yang paling esensial. Elemen seperti sofa tua, tangga tinggi, jendela, dan televisi statis digunakan sebagai tanda-tanda visual yang merepresentasikan sisa-sisa kehidupan keluarga yang runtuh. Sebagaimana diungkapkan oleh Tirtokusumo, realisme dalam tata artistik “bermaksud menunjukkan kebenaran yang tersembunyi dari kehidupan biasa.

Sementara itu, simbolisme memberi ruang bagi ekspresi batin dan metafora. Benda-benda seperti sofa, tv, tanah galian, jagung kering, dan tangga vertikal

tidak sekadar properti, melainkan simbol trauma dan kebisuan. Pendekatan ini sejalan dengan pandangan Dede Pramayoza bahwa “skenografi adalah pernyataan visual yang menegaskan interpretasi sutradara terhadap teks lakon.

Kombinasi kedua pendekatan ini menghadirkan ruang antara—sebuah lanskap visual yang tidak sepenuhnya nyata, namun beresonansi dengan realitas batin tokoh. Dalam konteks *Rumah yang Dikuburkan*, ruang tersebut menjadi metafora atas kehampaan, penyangkalan, dan disfungsi keluarga, menjadikan panggung sebagai representasi tubuh sosial yang terkubur oleh sejarahnya sendiri.

2.3. Teknik Produksi

Proses produksi merupakan tahap penerapan konsepsi artistik ke dalam bentuk fisik pertunjukan. Pada tahap ini seluruh hasil dari penjabaran metode dan tafsir artistik diuji serta diwujudkan melalui kerja kolaboratif antara penata artistik, sutradara, tim teknis, dan para pemeran. Teknik produksi dalam konteks ini bukan hanya berkaitan dengan urusan teknis panggung seperti tata cahaya, tata suara, atau penataan properti, tetapi juga mencakup strategi pengelolaan waktu, pengaturan peralihan antaradegan, dan sinkronisasi antarunsur visual agar setiap momen dramatik dapat terbentuk secara presisi.

Dalam *Rumah yang Dikuburkan*, teknik produksi diarahkan untuk mencapai efektivitas visual sesuai dengan konsep realisme selektif dan simbolis. Prinsip ini menuntut setiap unsur teknis bekerja secara fungsional—bukan sekadar menciptakan keindahan, tetapi juga memperkuat makna

dramatik yang terkandung dalam naskah. Oleh karena itu, tahapan kerja teknis melibatkan penataan elemen-elemen seperti pencahayaan (lighting), tata suara (sound design), properti, handprop, serta pemanfaatan media visual melalui mapping proyeksi pada layar siklorama yang berfungsi memperluas ruang imaji panggung.

2.3.1. Analisis Teknik

Analisis teknik merupakan bagian dari proses evaluatif terhadap penerapan unsur-unsur teknis di atas panggung. Melalui analisis ini, setiap aspek seperti suasana, tata suara, pencahayaan, ruang (interior–eksterior), serta penggunaan properti dan handprop dikaji berdasarkan fungsi dramatisnya per adegan. Analisis teknik berfungsi untuk memetakan kebutuhan artistik setiap segmen lakon agar seluruh tim produksi memiliki acuan praktis yang sistematis saat menjalankan pertunjukan.

Adegan	Suasana	Sound	Lighting	Eksterior / Interior	Aktor / Karakter	Properti (set & dekorasi)	Handprop (yang digunakan aktor)
SATU	Sunyi, lembab, rumah tua berantakan; atmosfer kesepian dan stagnasi	Bunyi hujan rintik pelan ke tinggi, suara TV statis, musik auratif	on > redup putih kekuningan (keylight), cyan (fill light), biru dan cyan pada siklorama (backlight)	Interior ruang keluarga usang	Doj, Halie, Tilden	Sofa tua, TV tabung statis, meja batu, kain selimut kusam, meja dorong, kursi, semangka, daun jagung kering di lantai	Doj; Botol Whiskey, Obat-obatan, Mug, Rokok, Korek, Haile; Pisau, Keranjang, Handbag, Payung, Tilden; Ember, Jagung

Adegan	Suasana	Sound	Lighting	Eksterior / Interior	Aktor / Karakter	Properti (set & dekorasi)	Handprop (yang digunakan aktor)
DUA	Ketegangan domestik meningkat, percakapan dingin	Suara mesin gergaji, tv statis, musik auratif	on >	Interior ruang keluarga usang, Exterior pekarangan rumah	Bradli, Doj, Tilden, Haile	Sofa tua, TV tabung statis, meja batu, kain selimut kusam, meja dorong, kursi, semangka, daun jagung kering di lantai	Bredli: Gergaji Mesin, Kas Tomat Doj; <i>sama seperti adegan 1</i> . Tilden; Sikat gigi dan Handuk. Haile: Paperbag berisi Roti Kering
TIGA	Kedatangan Pina dan Seli perubahan energi ruang	Bunyi hujan rintik pelan ke tinggi, suara TV statis, musik auratif	on > sedikit lebih terang di area pintu off < blackout	Interior rumah (pintu utama terbuka)	Tilden, Pina, Seli,	<i>SAMA</i>	Pina; Koper
EMPAT	Ketegangan domestik, Konfrontasi puncak; trauma masa lalu muncul	Suara tv statis, Musik auratif	On > keylight terang, fill orange, dan backlight kuning dan merah	Interior ruang keluarga usang,	Seli, Doj, Tilden, Bredli	<i>SAMA</i>	Seli: Nampan, kopi, roti, ember sayur dan ember air Tilden; telur rebus Bredli; Gergaji mesin
LIMA	Ketegangan domestik, Konfrontasi puncak; trauma masa lalu muncul	Suara hujan turun, lembut di latar; efek TV statis muncul di akhir adegan.	on > fokus spotlight Pina dan Seli; redup remang di latar; off < total setelah TV menyala.	ruang simbolik antara interior-eksterior	Pina, Seli, Doj, Tilden, Haile, Lelaki	<i>SAMA- tidak dihighlight</i>	-
ENAM	Malam panjang, suasana keterasingan dan kehilangan jati diri.	Efek kendaraan datang dan pergi, suara kereta panjang bergema jauh,	on > kuat arah samping, lalu off < cepat	Interior imajiner dengan konten mapping visual pada layar siklorama: proyeksi	-	Set dinding saja	

Adegan	Suasana	Sound	Lighting	Eksterior / Interior	Aktor / Karakter	Properti (set & dekorasi)	Handprop (yang digunakan aktor)
		dengung rendah statis.		citra bergerak abstrak menyerupai lorong, cahaya kereta, dan siluet tubuh manusia.			
TUJUH	Atmosfer absurd dan hiperrealis; jalan raya dihadirkan sebagai simbol rumah	Efek ambient jalan raya (suara lampu lalu lintas, deru mobil jauh); TV statis	on > terang putih dingin off < bertahap tenggelam dalam suara TV.	Eksterior simbolik / Jalan raya sebagai “rumah” dengan visual mapping pada siklorama: proyeksi citra jalan kosong Eksterior simbolik / Jalan raya sebagai “rumah” dengan visual mapping pada siklorama: proyeksi citra jalan kosong	Doj, Halie, Seli, Pins	Set yang sama, posisi meja box di ujung kanan dan kiri	Pins;Koran Haile;Pisau
DELAPAN	Suasana kontemplatif dan magis; malam yang memudar ke subuh; ladang jagung menjadi ruang antara	Suara angin lembut melewati ladang. Dan musik auratik	on > cahaya lembut pada ladang (simbol pagi); fade in biru dingin dari TV; fade	Eksterior simbolik – ladang jagung menuju langit	Doj, Halie, Tilden, Bredli, Pins, Seli	Ruang yang sama	Jagung rebus, surat warisan, skateboard (Pins dan Seli), jaket, kertas koran.

Adegan	Suasana	Sound	Lighting	Eksterior / Interior	Aktor / Karakter	Properti (set & dekorasi)	Handprop (yang digunakan aktor)
	dunia dan langit.		out perlahan setelah dialog terakhir; off < total kecuali TV biru.				

2.4. Konsep garap artistik

Konsep garap artistik merupakan upaya untuk mewujudkan gagasan estetik, makna simbolik, serta tafsir naskah ke dalam bentuk visual yang konkret di atas panggung. Menurut Badingkut, garapan artistik adalah “proses menafsirkan teks dan kehidupan manusia menjadi pengalaman visual dan ruang yang dapat dirasakan penonton”¹. Dengan demikian, karya artistik bukan hanya menampilkan keindahan, tetapi juga mengomunikasikan pesan dan emosi melalui tanda-tanda visual (semiotika).

Dalam teater, setiap elemen visual seperti warna, bentuk, cahaya, dan bunyi dapat dibaca sebagai **tanda (sign)**. Tanda memiliki dua lapisan makna: **denotasi** (arti langsung) dan **konotasi** (arti simbolik/metaforis). Pendekatan semiotika ini digunakan untuk membaca bagaimana benda dan ruang di panggung *Rumah yang Dikuburkan* menghadirkan makna lebih luas tentang keretakan keluarga, keterasingan, dan hilangnya komunikasi manusia modern.

Konsep visual pertunjukan mengusung gaya realisme selektif dan simbolis — yaitu menghadirkan ruang dan benda yang realistis namun diolah secara estetis agar berfungsi simbolik. Setiap elemen yang ditampilkan di atas panggung dipilih karena memiliki nilai tanda tertentu yang menyokong makna lakon.

2.4.1. Tata Panggung

Menurut Badingkut, tata panggung merupakan “wadah fisik bagi kehidupan teater yang membentuk pengalaman ruang dan jarak antara aktor dan penonton”. Dalam konteks semiotik, tata panggung menjadi sistem tanda pertama yang menandai dunia lakon.

Pada karya ini, panggung dibuat prosenium dengan area bermain yang berlapis ruang domestik (rumah) di bagian tengah, ladang jagung sebagai latar, dan ruang imajiner (langit) di layar siklorama.

- Makna simbolik: susunan ruang bertingkat melambangkan lapisan kesadaran manusia — bawah (masa lalu/trauma), tengah (kehidupan kini), dan atas (transendensi/spiritualitas).
- Metafora: ruang yang terus terbuka ke belakang menggambarkan dunia yang kehilangan batas antara rumah dan alam, antara privat dan publik.

2.4.2. Setting

Badingkut menegaskan bahwa setting adalah “gambaran lingkungan yang memuat nilai sosial dan emosi karakter”³³. Dalam semiotika, setting menjadi tanda lingkungan batin tokoh.

Setting Rumah yang Dikuburkan menghadirkan rumah reyot di tengah ladang yang luas, menggambarkan kehancuran domestik dan keterasingan keluarga.

- Makna simbolik: rumah menjadi tanda dari tubuh manusia yang rapuh; ladang jagung adalah lambang kesuburan sekaligus kematian.
- Metafora: rumah tanpa dinding penuh adalah representasi keterbukaan manusia pada luka dan ingatan masa lalu.

2.4.3. Set Prop

Menurut Badingkut, benda-benda di panggung harus memiliki “nilai biografis dan simbolik, karena setiap benda membawa cerita dan makna yang hidup di dalamnya

Set prop seperti kursi reyot, tangga patah, dan televisi biru di tengah ruang menjadi simbol visual utama:

- TV → tanda kehidupan modern yang terus menyala tanpa makna; metafora dunia digital yang menelan komunikasi manusia.
- Tangga → tanda transisi; metafora perjalanan spiritual dan pencarian identitas.

- Kursi dan meja usang → tanda stagnasi; metafora hubungan keluarga yang tak lagi berfungsi.

Setiap benda berfungsi ganda: sebagai bagian realistis ruang rumah, dan sebagai simbol keruntuhan eksistensial manusia.

2.4.4. Handprop

Badingkut menyebut handprop sebagai “perpanjangan tubuh aktor yang menghubungkan tindakan fisik dengan emosi batin”. Adapun *hand property* pada pertunjukan Rumah yang Dikuburkan ini adalah

TOKOH	HAND PROPERTY
Doj	-Botol Obat -Mug -Tray -Botol Whiskey -Roko & Korek -Selimut
Hali-e	-Talenan -Pisau -Keranjang -Tas -Piring -Tray -Payung
Tilden	-Sekop -Jagung -Ember -Sikat Gigi
Bredli	-Kas Tomat -Gergaji Mesin
Seli	-Cangkir Stainless -Piring -Parutan Sayur -Ember -Skateboard
Pins	-Koran -Koper -Skateboard

Dalam teater simbolik, handprop juga berperan sebagai tanda konkret dari gagasan abstrak. Dalam karya ini:

- Obat dan botol whisky (Doj): tanda pelarian diri dari realitas; metafora ketergantungan manusia pada hal-hal yang menidurkan kesadarannya.
- Semangka dan pisau (Halie): tanda kesuburan dan dosa; metafora tubuh dan rahasia keluarga.
- Jagung dan ember tanah (Tilden): tanda kehidupan yang tumbuh di atas kematian; metafora regenerasi yang cacat.
- Skateboard dan tas (Seli & Pins): tanda mobilitas generasi muda; metafora pencarian identitas dan kebebasan.
- Gergaji mesin (Bredli): tanda kekerasan; metafora destruksi keluarga oleh tangan sendiri.

Dengan demikian, handprop menjadi bahasa tubuh yang konkret — setiap benda adalah kata dalam kalimat visual pertunjukan.

2.4.5. Tata Cahaya

Badingkut menyatakan bahwa cahaya “adalah unsur dramatik yang mengatur emosi dan arah pandang penonton”⁸. Dalam semiotika, cahaya berfungsi sebagai tanda waktu dan perasaan.

Pencahayaan dalam karya ini mengikuti ritme psikologis lakon:

- Warna biru dingin: tanda keterasingan (adegan 5–6).
- Putih redup: tanda stagnasi rumah (adegan 1–3).

- Hijau hangat dan Magenta: tanda spiritualitas dan pengharapan (adegan 8).

Kontras terang dan gelap menggambarkan pergerakan batin tokoh dari kehampaan menuju kesadaran.

2.4.6. Musik dan Suara

Menurut Badingkut, tata suara dalam teater “tidak hanya berfungsi sebagai latar pendukung, melainkan juga sebagai penggerak suasana dan penanda psikologis dalam ruang dramatik”¹. Dalam konteks semiotika, suara merupakan sistem tanda audial yang membentuk makna melalui asosiasi emosi dan memori penonton. Setiap jenis bunyi memiliki tingkat representasi tertentu: denotatif sebagai penanda realitas, dan konotatif sebagai pembentuk simbol dan suasana batin.

Dalam garapan *Rumah yang Dikuburkan*, sistem bunyi dibagi menjadi tiga kategori utama, yaitu efek suara, suara ilustratif, dan suara auratif, yang bekerja bersama untuk membangun atmosfer psikologis dan simbolisme ruang.

1. Efek Suara

Efek suara digunakan untuk memperkuat realisme ruang dan situasi dramatik. Bunyi hujan, petir, mesin gergaji, dan suara TV statis dimunculkan secara sinkron dengan adegan.

Makna semiotik: bunyi hujan dan petir menjadi tanda pembersihan dan ketegangan batin; TV statis menandakan kehilangan komunikasi dan kehampaan modern; suara mesin gergaji milik Bredli adalah simbol destruksi dan kekerasan rumah tangga.

Efek suara bekerja sebagai penanda denotatif (bunyi realistis) yang sekaligus membentuk konotasi simbolik (konflik dan kehancuran).

2. Suara Ilustratif

Suara ilustratif berfungsi sebagai pengiring ritmis yang mengikuti alur dramatik dan perubahan suasana adegan. Jenis suara ini mencakup gumaman kota jauh, deru kendaraan, atau langkah kaki samar.

Makna semiotik: suara-suara ini memperkuat ruang imajiner lakon yang tidak stabil—antara rumah, jalan raya, dan ladang—serta menghadirkan kesan keterasingan manusia modern.

Suara ilustratif memberi dimensi temporal dan memperhalus transisi antaradegan, seperti gerakan memori atau lamunan yang berulang.

3. Suara Auratif

Suara auratif digunakan untuk menandai kondisi batin tokoh dan konflik psikologis yang tidak dapat diucapkan melalui dialog. Ia muncul sebagai lapisan suara samar—dengung rendah, bisikan, atau

gema ruang kosong—yang bekerja seperti “suara dalam kepala” karakter.

Makna semiotik: suara auratif menandakan ketegangan batin, trauma, dan kehilangan arah eksistensial; secara metaforis, ia berfungsi sebagai “gema spiritual” dari keluarga yang terpecah.

Secara dramaturgis, suara auratif memperkuat tema utama lakon: manusia modern yang hidup dalam resonansi kenangan dan kebisuan.

4. Musik

Musik digunakan secara terbatas namun signifikan. Mengingat latar sosial 1980-an, dipilih genre blues sebagai elemen musikal utama. Musik blues tidak hanya berfungsi sebagai ilustrasi waktu, tetapi juga sebagai simbol penderitaan dan nostalgia.

Musik ini muncul pada beberapa momen penting, khususnya saat Doj berinteraksi dengan TV—seolah musik itu berasal dari dalam televisi.

Makna semiotik: blues menjadi tanda kesedihan yang menenangkan, sekaligus metafora melancholia kolektif keluarga. Nada minor dan ritme lambatnya menyiratkan kelelahan spiritual, kontras dengan realitas yang terus bergerak.

Secara simbolik, blues berfungsi sebagai “suara jiwa” lakon—representasi dari emosi yang tak lagi bisa diucapkan dengan kata-kata.

2.4.7. Kostum

Menurut Badingkut, kostum dalam teater “berfungsi mengungkapkan karakter, mempertegas situasi dramatik, serta menjadi bagian dari komposisi visual yang dapat berbicara tanpa kata” . Kostum bukan hanya pakaian, tetapi tanda visual yang memperlihatkan transformasi psikologis tokoh dan waktu dramatik. Dalam konteks semiotika, warna, bentuk, dan tekstur kostum menjadi sistem tanda yang memunculkan makna (denotasi) sekaligus lapisan simbolik (konotasi).

Dalam garapan Rumah yang Dikuburkan, konsep kostum mengikuti prinsip realisme selektif, menghadirkan pakaian yang realistis namun memiliki fungsi simbolis untuk menegaskan transformasi batin tiap tokoh. Desain kostum diadaptasi dari moodboard era 1970–1980-an Amerika (terlihat pada halaman 5 naskah visual), dipadukan dengan nuansa warna pudar yang menggambarkan disorientasi ruang dan waktu.

1. Doj

Pada adegan 1–7, Doj mengenakan kemeja lusuh dan celana potong dengan warna tanah kusam—menandakan kejatuhan sosial dan fisik. Namun pada adegan 8, ia muncul dengan setelan jas rapi

berwarna gelap, simbol dari transendensi dan “pemulihan citra diri” setelah kematian.

→ Makna semiotik: perubahan kostum Doj menandai perjalanan dari keterpurukan menuju penebusan spiritual.

2. Halie

Halie tampil dalam tiga lapisan transformasi visual:

Adegan 1: gaun tidur merah muda lembut, simbol domestik dan keamanan perempuan rumah.

Adegan 2 (solilokui): gaun hitam formal, tanda duka dan moralitas semu.

Adegan 8: gaun putih polos dengan bunga tulip merah, lambang kesucian dan kelahiran baru.

→ Makna semiotik: perpindahan warna kostum Halie menandakan proses purifikasi dari dosa menuju kesadaran spiritual.

3. Tilden dan Bredli

Kostum Tilden berupa overall kerja denim dan kemeja plaid hijau tua menggambarkan ikatan dengan alam dan kerja fisik, sedangkan Bredli mengenakan overall kulit dengan sarung tangan panjang dan kaki prostetik logam—tanda kekerasan dan kehilangan kemanusiaan.

→ Makna semiotik: Tilden adalah simbol “tanah” yang terus menumbuhkan, sedangkan Bredli adalah “besi” yang merusak.

4. Pins dan Seli

Keduanya menjadi representasi generasi urban:

Pins mengenakan jaket kulit coklat dan kemeja biru tua (adegan 3–7), lalu berubah ke tracksuit hijau zamrud di adegan 8.

Seli memakai atasan merah dan celana pendek denim (adegan 3–7), berubah menjadi pakaian senam ketat warna magenta (adegan 8).

→ Makna semiotik: perubahan keduanya menandakan pergulatan identitas muda antara tubuh, kebebasan, dan citra sosial. Warna cerah mereka menjadi kontras terhadap kelamnya dunia orang tua, memperlihatkan ilusi modernitas yang semu.

Dengan demikian, kostum dalam karya ini bekerja sebagai bahasa visual tentang tubuh, waktu, dan moralitas, di mana setiap warna dan tekstur menjadi simbol perjalanan batin keluarga yang terpecah.

2.4.8. Tata Rias

Badingkut menyebut tata rias sebagai “alat transformasi wajah yang menegaskan karakter melalui penekanan bentuk dan warna” . Dalam pendekatan semiotik, wajah yang dirias menjadi “permukaan tanda” yang mencerminkan kondisi psikologis tokoh.

Dalam garapan ini, tata rias disusun berdampingan dengan konsep kostum untuk mempertegas transisi waktu dan emosi:

Doj: rias wajah pucat dan keriput, rambut beruban berantakan (adegan 1–7) lalu disisir rapi pada adegan 8. → Tanda pemurnian dan kedamaian spiritual.

Halie: kulit lembut dengan rona hangat (adegan awal), kemudian semakin pucat di akhir; melambangkan lenyapnya ambisi duniawi.

Tilden: rias tanah dan noda gelap di pipi serta tangan—menegaskan hubungan langsung dengan bumi.

Bredli: rias kaku dan dingin; efek logam pada prostetik memperkuat kesan dehumanisasi.

Pins dan Seli: rias natural dengan sentuhan modern, memperlihatkan vitalitas dan kesegaran, kontras dengan generasi tua.

Secara visual, tata rias dan kostum bekerja sebagai dua lapis tanda: kostum menyampaikan konteks sosial, sementara rias menyingkap kondisi psikis.

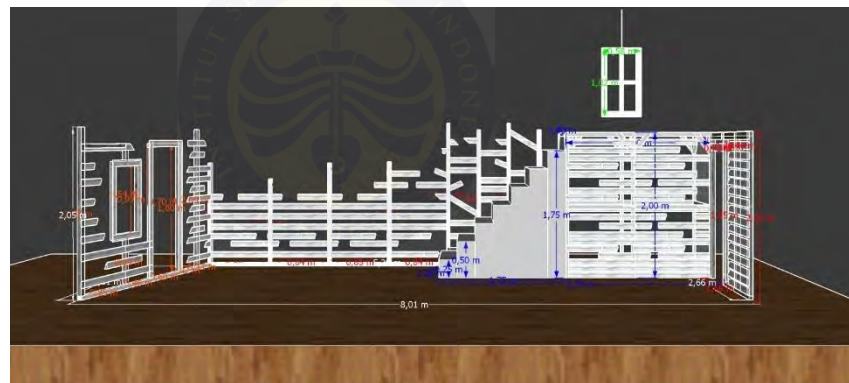
BAB III

PROSES GARAP RUMAH YANG DIKUBURKAN

3.1 Teknik Produksi

3.1.1 Analisa Teknik

Teknik produksi dalam garapan Rumah yang Dikuburkan berangkat dari pembacaan naskah dan penetapan konsep realisme selektif sebagai landasan utama. Konsep ini langsung berpengaruh pada keputusan teknis: bentuk set tidak sepenuhnya realis, tetapi memerlukan konstruksi yang kuat, aman, dan memungkinkan aktor bergerak di beberapa level.



Dari hasil pengukuran dan gambar kerja, lebar panggung efektif ditetapkan $\pm 8,01$ meter, dengan pembagian modul: area kiri untuk struktur dinding, area tengah untuk sofa dan ruang keluarga, area kanan untuk tangga, platform atas, dan dinding samping menuju dapur.

Untuk memastikan seluruh elemen panggung dapat terbangun dengan presisi, saya menyusun gambar kerja set dalam bentuk desain 3D lengkap dengan dimensi (tinggi, lebar, dan jarak antar tiang) sebagaimana terlihat

pada gambar kerja tampak depan. Tangga memiliki tinggi 1,75 m dengan anak tangga 0,25 m, platform atas setinggi 2 m, dinding kiri sepanjang 2,81 m dengan tinggi 2,05 m, dan dinding kanan sepanjang 2,66 m dengan tinggi 2 m. Data ini kemudian dirangkum dalam tabel breakdown setting dan properti yang memuat jenis barang, material, alat, dan dimensi. Tabel ini menjadi acuan kerja teknis bagi set builder dan crew di lapangan.

Barang	Material	Alat	Dimensi	Keterangan
Struktur Kayu Silang – Dinding Tengah	Kaso kayu, dan Palet papan	Bor, gergaji, palu	Tinggi 2.15–1.31 m, panjang 5.29 m	Dekor utama rumah hancur
Struktur Kayu Silang – Dinding Kanan	Kaso kayu, dan Palet papan	Bor, gergaji	2.66 m × 2.00 m; pintu 1.85 × 0.72 m	Lorong samping dan pintu menuju dapur
Struktur Kayu Silang – Dinding Kiri	Kaso kayu, dan Palet papan	Bor, gergaji	2.81 m × 2.05 m; jendela 0.54×0.99 m	Pintu keluar dan area menggali Tilden
Tangga Utama	Multiplek, Kaso	Bor, gergaji	1.75 m tinggi; 1.75 m panjang; lebar 1.00 m	Akses vertikal
Peninggian / Teras Atas	Level, kaso balok, dan Papan palet	Bor	2.00 × 1.00 m; tinggi 2.00 m	Area Hali-e

Jendela Oranye	Multiplek dicat	Palu, kuas	0.58 × 1.02 m	Elemen simbolik
Level Sofa	Level		2.00 × 1.00 (4 pcs)	Ruang utama Doj
Kursi Barstool	Kayu	Amplas	Tinggi 60 & 75 cm	Untuk Hali-e dan Tilden
Meja Trolley Cart	Besi hollow + kayu	Las, bor	60 × 40 × 75 cm	Meja serbaguna
Meja Nakas	Kayu	Palu, obeng	45 × 35 × 55 cm	Tempat botol pil
Sofa	Kayu, busa	-	160 × 70 × 80 cm	Pusat blocking
Meja TV	Kayu	-	50 × 35 × 45 cm	Alas TV
Televisi Tabung	Plastik, kaca	-	40 × 35 × 35 cm	Sumber cahaya biru
Stand Hanger	Besi hollow	-	Tinggi 165 cm	Gantungan mantel
Meja Bulat	Kayu	Bor	Diameter 60 cm; tinggi 70 cm	Adegan memotong semangka
Kursi Meja Bulat	Kayu	-	Tinggi 45 cm	Kursi pendamping

Dari segi organisasi kerja, saya sebagai penata artistik membagi tim menjadi beberapa bagian. Pembagian ini dilakukan agar komunikasi teknis lebih terarah: segala keputusan bentuk dan perubahan desain tetap dalam kendali

penata artistik, sementara pelaksanaan teknis di lapangan dikoordinasikan melalui kepala bagian masing-masing.

Secara teknis, alur kerja dimulai dari pembelian bahan (kayu reng, kaso, multiplek, sekrup, cat, dan perlengkapan lain), kemudian pembuatan modul set dan properti sesuai gambar kerja. Modul dibuat terpisah (dinding kiri, dinding belakang, dinding kanan, tangga, platform, dan level sofa) agar mudah dipindahkan ketika masuk ke studio teater dan gedung pertunjukan. Setelah instalasi pertama di studio teater, dilakukan penyesuaian jarak antar tiang, kemiringan kayu silang, dan posisi properti berdasarkan latihan dan bimbingan dengan dosen pembimbing artistik serta pembimbing pemeranan. Proses ini memastikan bahwa rancangan visual yang konseptual tetap fungsional secara praktis, aman, dan mendukung kebutuhan permainan aktor.

3.1.2 Rancangan Artistik

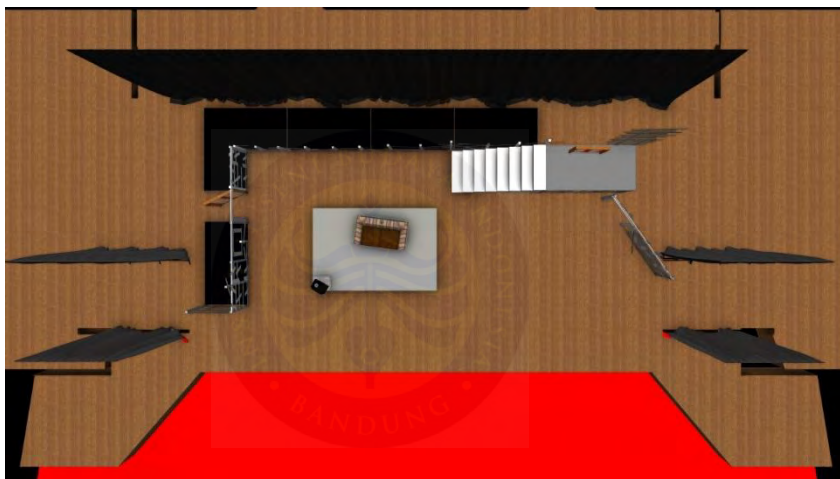
1. Tata panggung

Tata panggung dalam pertunjukan *Rumah yang Dikuburkan* dirancang berdasarkan pemahaman bahwa ruang dalam naskah ini tidak hadir sebagai rumah konvensional, melainkan sebagai representasi visual dari kondisi keluarga yang rusak, hubungan yang terputus, dan memori yang tidak terselesaikan. Pemilihan konsep realisme selektif didasarkan pada kebutuhan untuk hanya menampilkan elemen-elemen ruang yang penting bagi pembentukan

suasana dan makna, tanpa harus membangun rumah secara lengkap atau naturalistik. “Selektif” dalam konteks ini berarti menyaring bagian-bagian yang paling relevan dengan konflik cerita, kemudian menampilkan bentuknya secara minimal namun tetap mencerminkan realitas yang ingin disampaikan. Elemen-elemen seperti struktur kayu silang, tangga, platform, sofa, dan jendela oranye dipilih bukan karena nilai realistiknya semata, tetapi karena kemampuannya menyampaikan pesan visual tentang rumah yang tidak stabil.

Dibawah ini adalah gambaran visualisasi dari konsep setting panggung “Rumah yang Dikuburkan”







Melalui pendekatan semiotik, setiap elemen panggung berfungsi sebagai tanda yang membawa makna tertentu. Struktur kayu silang yang disusun tidak beraturan menjadi ikon dari rumah yang mengalami kehancuran, sekaligus simbol relasi keluarga yang retak. Ketidakteraturan susunan kayu ini menandakan tidak adanya tatanan yang solid dalam kehidupan keluarga Doj. Tangga yang tinggi dan berdiri di kiri panggung menjadi penanda perpindahan ruang emosional—sebuah jalur antara kenyataan dan memori, antara masa kini dan masa lalu, sesuai dengan tema naskah yang banyak







menyinggung ingatan dan kesadaran yang terputus. Sofa ditempatkan sebagai satu-satunya elemen domestik yang utuh, menjadi indeks dari ruang keluarga yang masih dihuni meski sudah tidak nyaman. Sedangkan jendela oranye yang digantung tanpa dinding menjadi simbol keterputusan: ia merepresentasikan harapan akan “ruang luar” atau jalan keluar, tetapi keberadaannya yang terlepas dari struktur rumah menegaskan bahwa keluarnya pun tidak pernah benar-benar tersedia bagi para tokoh.

Rancangan tata panggung ini dipilih karena mampu mewakili ide dasar realisme selektif—yakni menghadirkan realitas yang dipadatkan dan dipilih secara sadar. Set tidak berisi dekor lengkap seperti dinding penuh, perabot lengkap, atau elemen rumah yang terperinci. Sebaliknya, hanya kerangka, garis, dan struktur yang dihadirkan sebagai tanda dari rumah, sehingga penonton tetap memahami lokasi adegan tanpa terbebani detail naturalistik yang tidak diperlukan. Dengan cara ini, panggung bekerja secara ekonomis namun simbolis. Kehadiran platform dan tangga memperluas ruang main aktor secara vertikal, sementara ruang-ruang yang terbuka memberi kesan bahwa rumah ini tidak dapat lagi melindungi penghuninya. Keseluruhan tata panggung menjadi representasi visual yang konsisten antara konsep pertunjukan dan kebutuhan dramatik naskah.

2. Properti

Perancangan properti dalam pertunjukan Rumah yang Dikuburkan berangkat dari kebutuhan menghadirkan ruang domestik yang rusak namun tetap dikenali sebagai “rumah.” Karena konsep yang dipilih adalah realisme selektif, maka bentuk-bentuk properti yang ditampilkan adalah benda-benda nyata dengan fungsi jelas, tetapi jumlah dan pilihannya disaring agar tetap mendukung struktur visual panggung yang terbuka. Properti seperti sofa, meja utama, trolley cart, meja kecil (nakas), box penyimpanan, gantungan mantel, dan televisi analog dipilih karena memiliki bobot dramatik sekaligus nilai simbolik dalam membentuk lanskap rumah yang rapuh. Bentuk dan tekstur aslinya dipertahankan agar penonton tetap merasakan kehadiran ruang realistis, sementara cara penempatannya mengikuti struktur set yang fragmentaris sehingga properti menjadi bagian dari sistem tanda ruang, bukan sekadar dekorasi.

Nama	Gambaran <i>Prop</i>	Nama	Gambaran <i>Prop</i>
Sofa DOJ		Troli Hali-e	

Meja Tv		Meja It 2	
Box (3 ; samping sofa, tempat duduk pins & seli)		Kursi <i>Stool</i>	
Gantungan Mantel dan payung		Kursi It 2	
TV			

Melalui pendekatan semiotik, properti besar ini menjadi tanda visual yang memuat makna tertentu dalam konteks dramatik. Sofa tua, misalnya, menjadi ikon dari pusat keluarga yang stagnan—tempat tubuh berkumpul tetapi tidak pernah benar-benar berinteraksi. Meja dan box berfungsi sebagai indeks rumah yang masih menyimpan aktivitas domestik, meskipun sudah kehilangan keharmonisan. Televisi analog yang terus menyala statis menjadi simbol keterputusan komunikasi; ia menghadirkan suara tetapi tidak menghadirkan percakapan. Sementara gantungan mantel dan trolley cart dipilih untuk mempertegas ruang transisi—benda yang biasanya menandai keluar-masuknya penghuni, tetapi di panggung ini justru menjadi penanda bahwa rumah tersebut kehilangan arah. Penataan properti dilakukan secara selektif agar komposisi visual tetap menyatu dengan set kayu silang dan struktur tangga, sehingga rumah yang dihadirkan terlihat tidak lengkap, tidak utuh, namun tetap cukup untuk membangun makna ruang dalam naskah.

Selain properti besar, pertunjukan ini juga menggunakan handprop, yakni properti kecil yang digunakan langsung oleh aktor dan selalu melekat pada aksi dramatik.

Tokoh	Gambaran Hand property
DOJ	 <p>A collection of hand property items for the character DOJ. The items include a brown glass bottle, a stainless steel mug, a stainless steel tray, a quilted blanket with a colorful patchwork pattern, a bottle of WSK Blackberry Scotch Whisky, and a pack of cigars.</p>
Hali-e	 <p>A collection of hand property items for the character Hali-e. The items include a wooden cutting board, a wicker basket, a cleaver, a black handbag, three baguettes, a stainless steel bowl, a stainless steel tray, a black umbrella, and a red umbrella.</p>
Tilden	 <p>A collection of hand property items for the character Tilden. The items include a galvanized metal bucket, a shovel, a red toothbrush, and a bowl of corn cobs.</p>

Bredli	
Pins	
Seli	
	

Handprop seperti semangka, jagung, tomat, ember, botol obat, gergaji mesin, dan cangkir menjadi bagian penting dalam pertunjukan karena masing-masing memiliki fungsi dramatik yang spesifik. Berbeda dari properti set yang membangun ruang,





handprop membangun tindakan dan relasi antartokoh. Semangka dan jagung misalnya, menjadi simbol memori dan trauma; gergaji mesin menjadi representasi agresi; sementara botol obat dan alkohol menggambarkan ketergantungan dan pelarian diri Doj. Rancangan handprop tetap mempertahankan bentuk asli karena maknanya bersifat denotatif sekaligus metaforis. Dengan menunjukkan benda nyata, penonton dapat menangkap hubungan langsung antara tindakan aktor dan simbol yang dihadirkan, sehingga dimensi psikologis tokoh dapat terbaca lebih jelas.

Dalam konteks pertunjukan ini, properti dan handprop bekerja saling melengkapi. Properti besar memberi tubuh pada ruang, sementara handprop memberi tubuh pada tindakan. Pemilihan bentuk yang realis namun jumlah yang selektif menunjukkan bahwa rancangan artistik tidak berusaha meniru rumah sepenuhnya, tetapi memilih benda-benda yang paling mampu berbicara dalam konteks dramatik naskah. Dengan demikian, keseluruhan rancangan properti tidak hanya memenuhi kebutuhan visual, tetapi juga menjadi bagian dari struktur makna yang membangun dunia Rumah yang Dikuburkan.

3. Kostum

Rancangan kostum dalam pertunjukan Rumah yang Dikuburkan dibuat dengan pendekatan selektif, yaitu hanya menampilkan elemen yang paling penting untuk menyampaikan kondisi batin

tokoh dan sejarah keluarga Doj. Setiap kostum dirancang tidak untuk memperlihatkan detail mode atau akurasi zaman, tetapi untuk menunjukkan trauma, memori, dan perbedaan latar sosial para tokoh. Dengan demikian, kostum menjadi tanda visual yang memperkuat karakter sekaligus mendukung ruang panggung yang sudah bekerja secara simbolik.

Tokoh	Kostum dalam pertunjukan	Konsep kostum
DOJ		
Hali-e		

<p>Tilden</p>		 <p>Adegan 1 - 8 Adegan 2</p>
<p>Bredli</p>		
<p>Pins</p>		

Seli		
------	---	---

Kostum Doj dirancang dengan palet monokrom kusam untuk menegaskan kehidupannya yang statis dan terperangkap dalam rutinitas yang hampa. Pemilihan warna pudar dan pakaian yang tidak terawat menyimbolkan kondisi mental Doj yang menurun serta ketidakmampuannya menghadapi realitas. Perca pada cardigan dan kaos kaki yang tidak serasi mencerminkan ketidakteraturan hidupnya serta trauma masa lalu yang ia sembunyikan. Pada adegan 8, Doj mengenakan pakaian pernikahan lamanya. Kostum ini tidak diperlakukan sebagai representasi realis, melainkan sebagai memori surreal mengenai awal kehidupannya dengan Hali-e—momen yang menjadi fragmen terakhir sebelum kematiannya dalam konteks adegan.

Kostum Hali-e menghadirkan karakter yang terperangkap dalam kelelahan emosional. Pakaian rumah yang sederhana dan kusam menunjukkan rutinitas tanpa harapan, serta trauma domestik yang telah berlangsung lama. Pada bagian solilokui, kostum hitam yang lebih formal menjadi simbol duka dan kesunyian batin yang tidak pernah ia utarakan. Seperti Doj, Hali-e juga mengenakan pakaian pernikahan lamanya pada adegan 8. Kostum tersebut melambangkan memori awal hubungan mereka, sebuah kenangan yang indah namun kini justru menunjukkan kontras dengan kehancuran keluarga mereka.

Kostum Tilden dirancang dengan palet hijau yang dominan untuk menegaskan keterkaitan tokoh ini dengan jagung—elemen yang berulang kali ia bawa dalam naskah. Warna hijau dipilih bukan semata-mata sebagai identitas visual, tetapi sebagai simbol ruang psikis Tilden yang terus kembali pada ladang, tanah, dan siklus pertumbuhan yang tidak pernah selesai. Jagung dalam pertunjukan ini menjadi tanda trauma keluarga, dan pilihan warna hijau pada kostumnya memperlihatkan bagaimana Tilden adalah tokoh yang paling terikat pada rahasia yang terkubur tersebut. Dengan demikian, kostum hijau tidak hanya berperan sebagai pakaian, tetapi sebagai simbol keterhubungan antara tubuh Tilden dan tanah yang menyimpan luka masa lalu keluarga Doj.

Selain itu, pemilihan warna dan bentuk kostum yang berat serta kusam juga berkaitan dengan latar belakang Tilden sebagai mantan tentara yang pernah bertugas dalam perang di Meksiko dan Vietnam. Trauma perang tersebut menjadi salah satu penyebab ketidakstabilan mentalnya dan kondisi batin yang terasing dari kenyataan. Kostumnya yang sederhana, usang, dan tidak berubah banyak antar adegan menggambarkan tokoh yang terjebak pada masa lalu, baik masa perang maupun tragedi keluarga. Dengan demikian, kostum Tilden menjadi tanda visual dari tubuh yang membawa beban sejarah, trauma perang, dan keterhubungan mendalam dengan tanah serta jagung sebagai simbol luka keluarga Doj. Kostum Bredli menunjukkan karakter keras dan tertekan secara fisik. Robekan pada pakaian serta warna coklat yang dominan menandakan kerja kasar dan kehidupan yang tidak stabil. Kehadiran kaki palsu dengan penyangga logam menjadi simbol traumatis yang lebih besar: tubuhnya telah kehilangan keseimbangan, sama seperti posisinya dalam struktur keluarga. Atribut ini tidak hanya bersifat fungsional, tetapi juga menjadi tanda visual mengenai kerusakan yang ia bawa ke dalam rumah.

Kostum Pins dan Seli dirancang berbeda secara jelas dari keluarga Doj. Mereka berasal dari Los Angeles, sehingga kostum mereka dibuat lebih modern, rapi, dan berwarna dibandingkan keluarga Doj yang berasal dari Illinois. Perbedaan visual ini ditujukan untuk

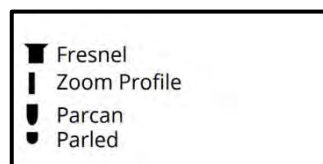
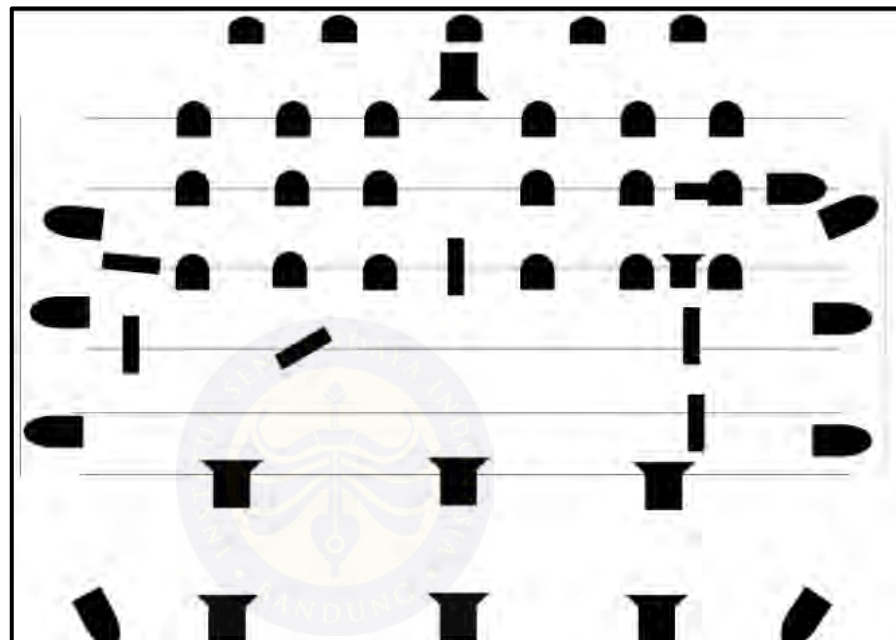
menandai jarak sosial dan kultural antara mereka dan keluarga Doj. Pins dan Seli tidak membawa trauma yang sama, sehingga kostum mereka lebih menunjukkan dunia luar yang dinamis namun tidak sepenuhnya memahami kompleksitas keluarga yang mereka datangi. Kostum adegan 8 yang sedikit lebih ekspresif pada keduanya memperlihatkan keterlibatan mereka dalam situasi yang semakin surreal dan tidak terkendali.

Secara keseluruhan, kostum dalam pertunjukan ini bekerja sebagai penanda kondisi batin tokoh dan sejarah keluarga, sehingga mendukung konsep realisme selektif dengan menampilkan detail-detail yang dipilih secara sadar. Setiap kostum diperlakukan sebagai simbol, bukan dekorasi, sehingga keberadaannya memperkuat hubungan antara karakter, trauma, dan suasana panggung yang terfragmentasi.

4. Pencahayaan

Pencahayaan dalam pertunjukan Rumah yang Dikuburkan dirancang untuk mengikuti karakter naskah yang bersifat post-modern, sehingga pencahayaannya tidak digunakan untuk menerangi ruang secara realistis, melainkan untuk menghasilkan kesan visual yang lebih interpretatif. Pendekatan yang digunakan mengacu pada estetika impresionisme, yaitu pencahayaan yang tidak merata dan tidak menampilkan wajah aktor secara penuh. Cahaya hanya mengambil sebagian wajah atau sisi tubuh aktor,

sehingga menghasilkan visual yang lebih fragmentaris dan sesuai dengan bentuk panggung yang terpecah. Pemilihan teknik backlight dan sidelight menjadi penting karena menghasilkan kontur dan bayangan yang dinamis, mendukung bentuk panggung yang penuh kayu silang dan struktur tidak beraturan.



Dalam penerapannya, pencahayaan juga disesuaikan dengan ritme musik yang hadir dalam garapan ini. Karena musik dan bunyi memiliki peran penting dalam membentuk suasana dan alur emosi, maka lampu bergerak mengikuti perubahan intensitas musik, terutama pada bagian solilokui tokoh. Hal ini menciptakan relasi yang selaras antara cahaya, tubuh aktor, dan atmosfer suara, sehingga pencahayaan tidak hanya berfungsi sebagai penerang,

tetapi juga sebagai elemen dramaturgi visual yang mendukung tema, ritme, dan kondisi emosional adegan. Dengan demikian, pencahayaan dalam garapan ini menjadi bagian penting dari komposisi artistik yang menyatukan ruang, musik, dan emosi tokoh.

5. Musik

Musik dalam pertunjukan *Rumah yang Dikuburkan* dirancang untuk mendukung atmosfer psikologis dan simbolisme ruang yang dihadirkan dalam naskah. Secara realis, musik blues digunakan karena sesuai dengan latar Illinois tahun 1980-an, tetapi dalam garapan ini blues juga memiliki fungsi simbolik. Warna bunyi blues dipilih untuk mewakili “dunia biru” yang berkaitan dengan televisi—elemen penting dalam naskah yang menjadi pelarian Doj dan simbol keterasingannya. Dengan demikian, penggunaan blues tidak hanya sebagai penanda tempat dan waktu, melainkan juga menjadi jembatan menuju ruang persepsi Doj yang terhubung dengan citra-citra dari TV.

Selain itu, musik dirancang dalam tiga kategori utama: efek suara, suara ilustratif, dan suara auratif. Efek suara seperti hujan, petir, dan suara televisi digunakan untuk memperkuat suasana rumah yang tidak stabil dan selalu berada dalam kondisi seolah terancam. Pada adegan akhir, suara hujan dan televisi dibuat terdistorsi mengikuti perubahan dramatik ketika realitas mulai runtuh dan memasuki ranah yang lebih surreal. Suara ilustratif digunakan untuk

menggambarkan suasana adegan melalui melodi atau musik yang sesuai dengan tensi cerita. Sedangkan suara auratif atau “suara dalam kepala” digunakan untuk memperkuat ruang imaji tokoh, seperti pada adegan ketika Tilden mengubur Doj yang diawali oleh bunyi piano string berulang dengan tempo meningkat. Bunyi ini menegaskan tekanan batin tokoh dan membantu menghadirkan pengalaman emosional yang lebih intens di panggung. Ketiga kategori ini bekerja selaras untuk membentuk atmosfer yang mendukung konsep panggung dan perjalanan psikologis para tokoh.



6. Rias

Rias dalam pertunjukan *Rumah yang Dikuburkan* dirancang untuk mendukung representasi kondisi fisik dan psikologis tokoh, sehingga tubuh aktor dapat menjadi bagian dari struktur tanda yang membangun suasana panggung. Karena naskah memiliki karakter post-modern dan tidak menuntut realisme penuh, rias dibuat selektif dengan menonjolkan aspek-aspek tertentu yang melambangkan trauma, kelelahan, dan luka batin tokoh. Makeup karakter digunakan untuk menggambarkan usia, kondisi kesehatan, dan tekanan emosional yang dialami keluarga Doj, sementara efek khusus diterapkan untuk tokoh-tokoh yang mengalami kerusakan fisik sebagai simbol beban masa lalu mereka.

Tokoh Bredli, misalnya, menggunakan rias luka dan efek kulit rusak pada wajah, leher, dan tangan—termasuk tangan kanan yang tampak mengelupas dan dipenuhi bercak seperti luka lama. Rias ini memperkuat identitasnya sebagai karakter yang mengalami tekanan fisik berat dan menyimpan trauma mendalam, ditambah penggunaan kaki palsu dengan penyangga logam yang menjadi simbol kerusakan tubuh akibat masa lalunya. Rias Hali-e dibuat menonjolkan garis wajah yang letih dan pucat, memperlihatkan kondisi emosional yang rapuh dalam keluarga yang tidak stabil. Sementara itu, rias Doj menekankan tanda-tanda penuaan, sakit, dan kelelahan, sesuai

dengan karakter yang terjebak dalam rutinitas dan ketergantungan pada televisi.

Tokoh	Visual Rias	Tokoh	Visual Rias
DOJ		HALI-E	
TILDEN		BREDLI	
SELI		PINS	

3.1.3 Proses Produksi

Dalam proses produksi, seorang penata artistik harus memiliki tim yang terstruktur untuk memastikan kelancaran dan keteraturan produksi. Pembagian tim ini bertujuan agar setiap tahap produksi dapat berjalan dengan baik. Selain itu, adanya penanggung jawab dalam setiap tim memudahkan penata artistik dalam mengkoordinasi setiap proses produksi.

1. Setting Dekorasi dan Properti

Dalam proses produksi, penata artistik perlu membentuk tim kerja yang jelas agar setiap aspek artistik dapat terkoordinasi dengan baik. Pada garapan *Rumah yang Dikuburkan*, saya menunjuk Mang Kohar sebagai set builder, dengan Ical Dazai Titis sebagai art crew yang membantu proses konstruksi di lapangan. Untuk kebutuhan handproperty, saya mengambil peran sebagai penanggung jawab utama, dibantu oleh Ical dan Radut. Pembagian tugas ini dilakukan untuk memastikan proses produksi berjalan efisien dan terkontrol, terutama karena karakter desain panggung yang membutuhkan ketelitian dalam menyusun struktur kayu silang, tangga, dan properti simbolik.

Langkah pertama dalam produksi adalah melakukan pembelian bahan yang dibutuhkan, seperti kayu reng, balok kaso, triplek, cat, serta peralatan penunjang lainnya. Setelah itu, proses pengerjaan set dilakukan secara bertahap dimulai dari pembuatan konstruksi utama seperti dinding silang, tangga, dan platform, kemudian berlanjut ke

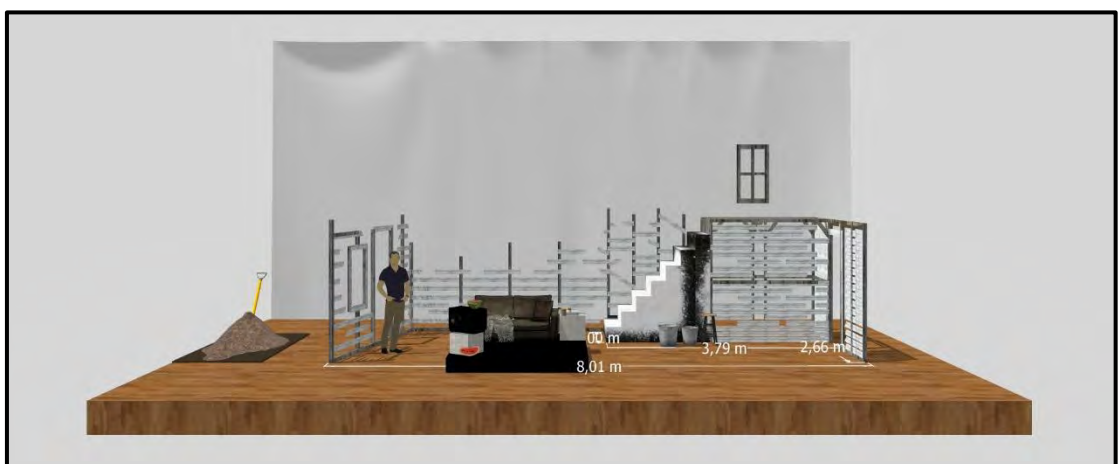
Schedule Art																														
SEPTEMBER		7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	Catatan				
Pencarian Set dan Properti	BOX			pencarian																										
	Frame Pintu			pencarian																										
	Kursi Stool tinggi			pencarian																										
	Kursi Stool pendek			pencarian																										
	TV Analog Vintage																													
	Meja Troli																													
Sofa																														
Set tangga																														
Peminjaman Kostum																													Mencari dari teman dan kerabat	
Pencarian Kostum	UPT																												Pencarian dan peminjaman	
	Thrifting																												Pasar gede bage dan pasar tegalega	
	Fitting Kostum																													
Musik	Proses Pencarian																													
	Sampel dan Fiksasi adegan																													
Diskusikan dengan set builder																													Diskusi biaya , bahan, dan proses	
Bimbingan																													Bimbingan artistik	

Schedule Art																														
November		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	CATATAN					
Sunan Ambu	Fiksasi Kostum																													
	Finishing Final Handprop																													
	Finishing Properti																													
	Finishing Set																													
	Fiksasi Musik																													
	Fiksasi Lighting																													
	Studio																													
	Patanjala																													
	Loading In																													
	Gladikotor																													
Gladibersih																														
Hari-H																														
Loading Out dan Clear																														

Schedule Art																																	
OKTOBER		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	CATATAN
Set & Properti	Pengerjaan																																Pengerjaan Set
	Percobaan Instalasi																																Pemasangan dan Trial Error
	Revisi																																Revisi hasil bimbingan
Hand-Prop	Finishing Prop																																Finishing Properti
	Pembelian																																pembelian handprop rutin
	Pencarian																																mencari item untuk dibeli dan dipinjam
Kostum	Finishing																																finishing item yang sudah ada
	Pencarian																																Pencarian kostum revisi bimbingan
	Fitting																																
Lighting	Finishing																																
	Plot design																																Finishing jait, wantex dll
Musik	Percobaan																																
	Pencarian																																
Bimbingan	Fiksasi dengan adegan																																
	Studio																																Bimbingan Mingguan

3. Perubahan Rancangan

Rancangan set Rumah yang Dikuburkan tidak langsung selesai dalam satu tahap, tetapi berkembang seiring proses latihan, kolokium, dan bimbingan bersama dosen pembimbing artistik serta dosen pembimbing pemeranan. Setiap perubahan dilakukan untuk memperkuat simbolisme ruang, menyesuaikan kebutuhan blocking aktor, dan mencari bentuk visual yang paling selaras dengan konsep realisme selektif yang saya gunakan. Tiga gambar rancangan yang saya lampirkan menunjukkan perjalanan perubahan tersebut:





Pada rancangan awal, panggung masih didominasi oleh garis-garis tegak sederhana yang membentuk kerangka rumah. Dinding belakang berupa frame-frame vertikal yang rapi, sofa ditempatkan di tengah dengan karpet, dan tangga putih bersih di sisi kanan. Bentuk ini masih cenderung realis dan “rapi”, sehingga kesan rumah yang retak dan trauma keluarga belum terlalu kuat. Setelah melalui bimbingan, muncul kebutuhan untuk menambah lapisan simbolik dan mengganggu kerapian struktur agar lebih sesuai dengan isi naskah yang mengisahkan keluarga yang runtuh.

Rancangan berikutnya mulai menambahkan elemen tanah galian dan sekop di sisi kiri serta susunan kayu yang lebih padat di belakang sofa dan tangga. Kehadiran gundukan tanah memperjelas simbol “penguburan” dalam cerita, sementara

tekstur kayu yang mulai disilang memberi kesan rumah yang mulai runtuh. Pada tahap ini, set sudah mulai bergerak dari kerangka rumah yang bersih menuju ruang yang lebih kompleks, namun masih menyisakan banyak bidang kosong. Dari hasil latihan dan diskusi dengan pembimbing, muncul kebutuhan untuk lebih menekankan nuansa terjebak, penuh serpihan, dan tidak stabil.

Rancangan final kemudian memperkuat semua gagasan tersebut. Struktur kayu silang memenuhi hampir seluruh lebar panggung, tidak lagi hanya berupa frame tegak tetapi menjadi pola yang patah, miring, dan saling menumpuk. Tangga dipadukan dengan dinding kayu yang tidak rapi, sementara jendela oranye digantung di area atas sebagai penanda ruang luar yang terputus. Perubahan ini memberi kesan rumah yang benar-benar runtuh dan membuat tubuh aktor seolah terperangkap di antara sisa-sisa bangunan. Dengan demikian, proses perubahan rancangan dari awal hingga final bukan hanya bersifat teknis, tetapi juga merupakan upaya memperkuat makna visual, menambah simbol, dan menyesuaikan desain dengan pembacaan naskah serta arahan pembimbing agar hasil artistik lebih maksimal dan sesuai dengan tujuan pementasan.

BAB IV

PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Tugas akhir ini berfokus pada perancangan penataan artistik pertunjukan Rumah yang Dikuburkan dengan menggunakan konsep realisme selektif. Rumah keluarga Doj tidak dihadirkan sebagai ruang realis yang utuh, tetapi sebagai ruang yang terfragmentasi melalui struktur kayu silang, tangga, platform, dan jendela oranye yang “terlepas” dari dinding. Tata panggung, properti, kostum, pencahayaan, musik, dan rias dirancang sebagai sistem tanda yang saling berkaitan untuk memvisualisasikan tema utama naskah: kehancuran struktur keluarga, rahasia yang dikubur, dan trauma yang terus berulang dalam ingatan para tokoh.

Properti nyata seperti jagung, semangka, tomat, televisi tabung, ember, dan selimut dipilih secara selektif karena sudah memuat makna simbolis dalam naskah, lalu diperkuat melalui penempatan dan penggunaannya di atas panggung. Kostum dan rias memperjelas kondisi psikis dan latar belakang tokoh: keluarga Doj dengan palet kusam dan tubuh yang membawa luka; Pins dan Seli dengan tampilan yang lebih urban sebagai penanda asal-usul mereka dari kota. Pencahayaan impresif—yang menonjolkan backlight dan sidelight—serta musik yang dibagi ke dalam efek suara, suara ilustratif, dan suara auratif, bekerja bersama untuk menciptakan atmosfer “dunia biru” yang tidak stabil, selaras dengan ruang panggung yang pecah dan tidak selesai.

Dari sisi teknis, proses produksi dilakukan melalui penyusunan gambar kerja berdimensi, tabel breakdown, pembagian tugas crew, serta pembangunan set secara bertahap di studio hingga instalasi final di gedung pertunjukan. Perubahan rancangan dari desain awal yang masih rapi menuju desain akhir yang padat kayu silang merupakan hasil dialog berkelanjutan dengan dosen pembimbing dan sutradara, serta penyesuaian terhadap kebutuhan blocking dan keamanan aktor. Dengan demikian, penataan artistik Rumah yang Dikuburkan bukan hanya penerapan gagasan visual, tetapi juga latihan menggabungkan kerja konseptual, teknis, dan kolaboratif untuk menghasilkan skenografi yang mendukung pementasan dan merepresentasikan tema trauma keluarga secara kuat di ruang panggung.

4.2 Saran

Berdasarkan pengalaman penggarapan dan hasil pementasan, penulis menyampaikan beberapa saran. Pertama, bagi penulis sendiri dan calon penata artistik lain, penting untuk memperkuat riset dramaturgis dan visual sejak awal, terutama terkait konteks sosial, arsitektur, dan simbol-simbol yang akan digunakan. Eksperimen gambar kerja, maket, dan uji coba material sebaiknya dilakukan lebih dini agar proses pembangunan di lapangan berjalan lebih efisien dan aman. Selain itu, koordinasi intensif dengan bagian pencahayaan, musik, dan sutradara perlu dijaga sejak tahap perancangan, sehingga hubungan antara ruang, bunyi, dan tubuh aktor dapat direncanakan sebagai satu sistem, bukan hanya disatukan menjelang hari pertunjukan.

Kedua, bagi program studi dan jurusan, penulis menyarankan agar proses tugas akhir penataan artistik difasilitasi dengan waktu latihan di studio dan akses ruang kerja yang lebih terstruktur. Ketersediaan gudang material, peralatan kerja. Penguatan materi manajemen produksi dan keselamatan kerja juga penting, mengingat banyaknya konstruksi bertingkat dan penggunaan material berat dalam penataan artistik kontemporer.

Ketiga, bagi penelitian dan garapan lanjutan, penulis berharap penataan artistik Rumah yang Dikuburkan dapat dikembangkan lagi melalui pendekatan lain, misalnya eksplorasi media digital, ruang nonkonvensional, atau pembacaan yang lebih mendalam dengan pendekatan semiotika dan kajian budaya. Naskah ini masih membuka banyak kemungkinan tafsir ruang dan simbol, sehingga dapat menjadi lahan eksperimen bagi generasi berikutnya dalam mengembangkan skenografi yang peka terhadap isu keluarga, trauma, dan perubahan sosial. Penulis menyadari bahwa karya ini masih jauh dari sempurna, namun berharap dokumentasi ini dapat menjadi pijakan awal bagi pengembangan penataan artistik yang lebih kaya dan reflektif di masa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrizal Malna. (n.d.). Rumah yang Dikuburkan.
- Bottoms, S. J. (1998). *The theatre of Sam Shepard: States of crisis*. Cambridge University Press.
- Britannica. (2024). Sam Shepard: American playwright and actor. Encyclopedia Britannica. <https://www.britannica.com/biography/Sam-Shepard>
- Brook, P. (1968). *The empty space*. London, UK: Methuen.
- Badingkut. (2020). *Di Antara Tiga Jalan Teater*. Yogyakarta: Penerbit Garasi.
- Eco, U. (1976). *A Theory of Semiotics*. Bloomington: Indiana University Press. <https://archive.org/details/theoryofsemiotic>
- Indrayanti. (2005). Penciptaan tata pentas naskah Rumah yang Dikuburkan karya Afrizal Malna [Skripsi]. Institut Seni Indonesia Yogyakarta. <https://digilib.isi.ac.id/15730/>
- Malna, A. (2016). *Teater kedua: Antologi tubuh dan kata*.
- Padmodarmaya, P. (1988). *Tata dan teknik pentas*. Yogyakarta: Liberty.
- Pramayoza, D. (2006). *Skenografi dan material dramaturgis*. Universitas Andalas. https://www.researchgate.net/publication/339550544_Sken
- Pustaka Kabanti. (2020, August 24). Afrizal Malna: Penerima Penghargaan Achmad Bakrie 2016 Bidang Kesusasteraan. <https://pustakakabanti.wordpress.com/2020/08/24/afrizal-malna-penerima-penghargaan-achmad-bakrie-2016-bidang-kesusastraan/>
- Sam Shepard Archive. (2023). Works and awards. <https://samshepardarchive.com>
- SukaSejarah.org. (2017, May 10). Biografi Afrizal Malna – Sastrawan Indonesia. <https://www.sukasejarah.org/2017/05/biografi-afrizal-malna-sastrawan.html>
- The New York Times. (2017, July 31). Sam Shepard, playwright and actor, dies at 73. <https://www.nytimes.com/2017/07/31/theater/sam-shepard-dead.html>

LAMPIRAN

Lampiran 1 Logbook

No	Tanggal	Keterangan
1.	3 September 2025	Bimbingan dengan Bang Broer. Catatan: properti harus mulai dipenuhi dan tidak ditunda; jika memungkinkan musik dibuat sendiri dengan karakter mirip referensi; efek suara hujan memakai seng; perlu memperjelas filosofi adegan memotong semangka; segera mengurus peminjaman alat jurusan untuk latihan; peran artistik dan pemeran harus diperbesar dalam proses.
2.	4 September 2025	Bimbingan lanjutan Bang Broer. Arahan: rokok Doj jangan modern (boleh cerutu atau pipa); Doj tidak lepas dari selimut dan TV, Tilden dari jagung, Bradley dari kerusakan; segera mencari sampah jagung untuk latihan; pakaian Doj dan Tilden lusuh/bertambal, kaos kaki Doj dibuat aneh; tim artistik harus segera menggerakkan kerja kostum dan properti, minggu depan sudah siap; desain kostum Bradley bernuansa punk; siapkan layer cahaya biru dari TV; efek seng memakai seng tipis; ketika Tilden masuk membawa semangka musik harus langsung menyala.
3.	11 September 2025	Bimbingan dengan Pak Fathul. Catatan: di adegan 1, suara hujan jangan muncul terlalu tiba-tiba; sebelum Bradley pertama kali masuk perlu ditambah suara gergaji mesin; di adegan 2 Tilden diberi karakter brewok untuk memperkuat kesan fisik.
4.	19 September 2025	Bimbingan Pak Fathul. Masukan: musik pembuka dicari yang tempo lambat dengan vokal dominan; setelah adegan 3 blackout dipakai untuk merapikan tanah dan makanan; seluruh makanan yang ditebar harus benar-benar dihambur dan disiapkan handprop-nya; perlu mapping ladang jagung dan sisi jalan raya untuk adegan 7–8, dengan imajinasi kamera masuk ke ladang; musik pembuka show sebelum dialog Doj berupa blues dengan vokal kuat, kemudian masuk lagi blues instrumental saat dialog; referensi suasana penonton masuk; kostum Seli diarahkan lebih ke gaya 80-an (rok jeans pendek, tanktop, flanel di pinggang, jaket tempel, berkacamata sebagai tanda karakter kritis).
5.	23 September 2025	Bimbingan adegan. Catatan: pada adegan 5 cahaya ketika Seli dan Pins saling menyatakan rasa dibuat intim; di adegan 7 efek suara angin jangan terlalu kencang; di

		adegan 8 saat Doj membaca wasiat digunakan lagu “The End” sebagai musik pengiring.
6.	24 September 2025	Bimbingan BB. Arahannya: mencari referensi bentuk set dan model rambut Hali-e; membuat properti gergaji dari kayu; tomat memakai wadah dan menggunakan tomat busuk saat bermain; botol Doj memakai botol whisky yang dilakban; menyiapkan kursi dan meja yang belum ada; membeli jagung (biarpun layu) untuk latihan; menambah jumlah tomat; mempertimbangkan TV tabung berukuran besar; rambut Doj dibuat pitak, bukan botak penuh; kostum: overall lebih tebal, kacamata las untuk Bradley, kaos/flanel gombrang untuk Tilden, rambut kepang dua untuk Seli; Seli diasiasi agar tampil lebih seksi namun tetap sesuai konteks; TV dipahami sebagai simbol korban modernitas; skateboard dipahami sebagai simbol perlawanan anak jalanan, perlu diskusi dengan Afrizal tentang tafsir skateboard, penghilangan sisi religius Hali-e, dan posisi TV.
7.	25 September 2025	Bimbingan Pak Fathul (eksperimen musik dan simbol). Masukan: di adegan 8 dicoba eksperimen siluet jagung yang muncul ketika Seli dan Pins, posisinya sedikit lebih tinggi; musik “The End” mengiringi masuk Bradley hingga Seli dan Pins, tetapi jangan sampai musik terasa terlalu “melayani” adegan; lagu “Que Será Será (Whatever Will Be, Will Be)” masuk ketika Doj menyalakan TV; dijelaskan perbedaan musik ilustratif dan musik auratik.
8.	26 September 2025	Catatan tambahan dari BB. Arahannya: membedakan jelas kostum Tilden dan Bradley; kacamata Bradley bisa digantung di leher, ditambah masker/penutup wajah dan lengan robek; celana Bradley dibuat panjang, kaki satu diberi penyangga kayu dan hanya satu sepatu boot; warna tanktop Seli disesuaikan dengan era; kostum Seli sudah cukup, hanya perlu penyesuaian kecil.
9.	17 Oktober 2025	Bimbingan artistik Bang Broer. Poin utama: setiap blackout diiringi musik; Bradley tidak perlu membawa ember; kaos Doj diganti warna gelap, lusuh, ada sobekan; tumpukan jagung Tilden diperbanyak; volume musik awal dinaikkan; rambut Doj dibuat kurang rapi; minuman Doj benar-benar diisi air; kaos kaki Hali-e dibuat lebih tebal dan diberi aksesoris seperti syal; korek Doj dicoba sampai berfungsi; rokok Doj diarahkan ke cerutu atau cangklong; gelas disesuaikan dengan rumah Amerika era tersebut; karpet diberi lakban; sarung tangan Bradley dikotoran dan dilepas

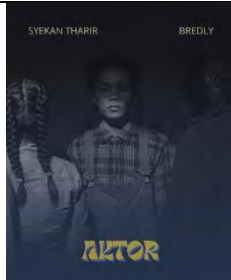
		<p>di adegan tertentu; Pince memakai topi dan syal, dan antara adegan 2 ke 3 perlu jeda visual dan musik; hati-hati ketika Doj memegang TV; Seli dapat memakai troli saat membawa ember; kentang untuk kupas dibuat ukuran besar; disiapkan koran untuk Pins, sepatu khusus Doj, dan skateboard yang benar-benar bisa dipakai; properti kecil seperti sepatu dan bandana Hali-e segera dilengkapi; dipertimbangkan opsi rekaman untuk pembacaan wasiat; tes nyala TV dan penggunaan sound system studio; menjaga stamina tim dengan vitamin.</p>
10.	14 November 2025	<p>Bimbingan teknis di Studio Teater. Catatan: perbaikan timing masuk musik dan visual mapping saat tepuk tangan berhenti; latihan kembali pengaturan fade in–fade out musik blues dan musik solilokui Hali-e; memastikan pemakaian musik sekop Tilden; mengatur durasi blackout (misalnya Blackman 12 detik, adegan terakhir 32 detik dipangkas); mencari lagi posisi musik tertentu yang terlalu singkat; menata ulang teknis masuk Doj dengan opsi footlight; mengatasi gangguan lampu TV yang menyala tiba-tiba; menyinkronkan musik dan lighting pada perpindahan adegan; mengurangi lamanya blackout antar adegan.</p> <p>Catatan artistik lanjutan. Masukan: melatih awak pentas saat blackout; mengubah bentuk tembok agar tidak terlalu simetris dan ruang terasa lebih sempit/misterius; mengoreksi tinggi tembok sampai mendekati batas rig; memperbanyak kulit jagung sebagai bagian eksplorasi aktor; latihan kembali adegan “zombie”; mempercepat durasi lighting tertentu; mengganti piring plastik dengan piring stainless; menambah visual mapping hujan; mengatur kerja Blackman membersihkan kulit jagung, roti, dan tomat dengan alat pembersih; mengecek lagi posisi tangga, karpet, dan mapping wajah Doj; menguatkan latihan skateboard.</p> <p>Catatan dari Bang Broer. Arahan: evaluasi kerja Blackman (timer maksimal 15 detik, pembagian tugas clear setiap properti), memastikan koordinasi live music/playback; uji teknis lampu dan musik terutama bagian Hali-e dengan roti; disiplin di belakang panggung (tidak mengobrol saat adegan); penataan volume suara pemain; mapping hujan (kapan mulai–berhenti); memastikan properti seperti piring, sepatu, dan kostum selalu siap di tempat; rambut Doj dan detail makeup diperbaiki.</p>

13.	20 November 2025	Catatan teknis parsial dan bimbingan lanjutan. Poin: mematangkan mapping visual dan musik; mencari referensi makeup “demit” (pakaian sobek, celana bolong, makeup dengan garis urat); mempertegas kerja Blackman (membersihkan pasir, memindahkan jendela, membantu adegan akhir Pins dan Seli); menyesuaikan dinamika musik Tilden menjelang klimaks; memperbaiki manuver troli Hali-e dan teknis pintu; memindahkan posisi tangga Hali-e yang bocor; menyatukan timing aktor dan lampu pada adegan 8 ketika Doj dan Hali-e menuju “surga”; menyiapkan area ganti kostum di sisi kiri panggung dan merencanakan teknis curtain call.
-----	------------------------	---

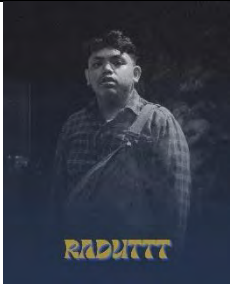
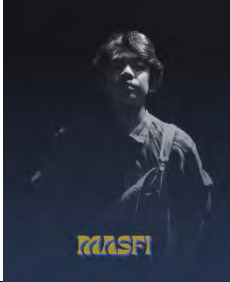

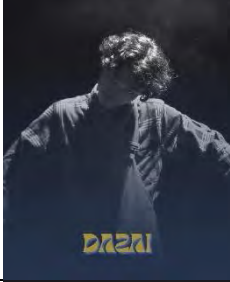
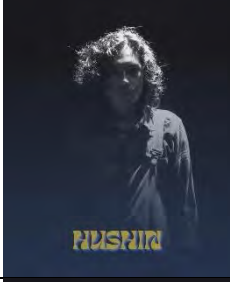
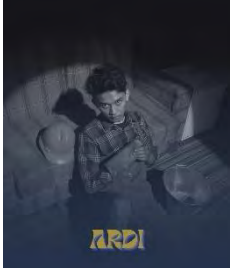
Lampiran 2 Time Schedule

TIME SCHEDULE ARTISTIK GENERAL							
No	Keterangan	Juni	Juli	Agustus	September	Oktober	November
1	Pemilihan Naskah						
2	Rancangan Konsep, Bedah Naskah & Proposal						
3	Kolokium, pencarian bahan handprop & kostum						
4	Pembuatan Set Artistik & Pencarian Musik						
5	Finishing						
6	Pertunjukan						

Lampiran 3 Aktor dan Awak Pentas

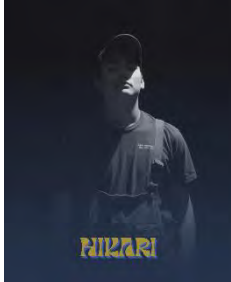


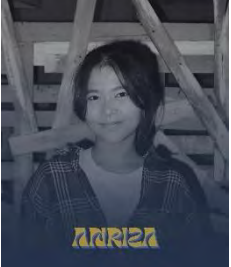
NAMA	BAGIAN	FOTO
Syekan Tharir	Aktor pendukung	

Sahara	Aktor pendukung	 <p>CIRCE PINS AKTOR</p>
Muhammad Ziyana .A	Aktor pendukung	 <p>M. ZIYANA PINS AKTOR</p>
Febi Fauziah Ahmad	Pimpinan produksi	 <p>FEBI FAUZIAH</p>
Giralda. D	Stagger 1	 <p>ALDA</p>
Resa Ramadhan	Stagger 2	 <p>ESA</p>
M. Syaghif Zamany	Pencatat adegan	 <p>SYAGHIF</p>

Radith Prajadinata	Awak artistik	
Raffi	Awak artistik	
Pauzi	Awak artistik	
Dazai	Awak artistik	
Ifan	Awak artistik	
Ardi	Awak artistik	

Mutiara Aprillia	Busana	 <p>MUTIARA</p>
Novy Riyanti Anggraeni	Busana	 <p>NORA</p>
Aulia Nidha Virginia	Busana	 <p>NIRDA</p>
Aulia Salsabila	Makeup	 <p>SASA</p>
Julia Kencana	Makeup	 <p>JULIA</p>

Ami Aulia	Makeup	
Vito	Makeup	
Revan		
Titih Siti Huzaimah	Dokumentasi	
Giyanti Putri	Dokumentasi	
Vicky Andra	Publikasi	

Hikari Rafif .M	Lighting	
M. Azhari Khairunnas	Awak lighting	
Rian Hutagaol	Awak lighting	
Trisna Santika	Musik	
Agnia Nurlatifah	Konsumsi	
Anriza Martya	Konsumsi	

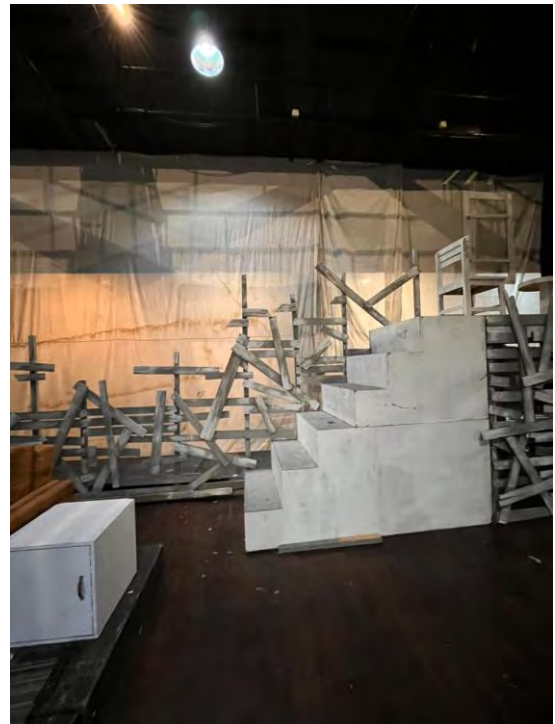
Lampiran 5 Dokumentasi Proses





Lampiran 6 Dokumentasi Set





Lampiran 7 Perkembangan makeup



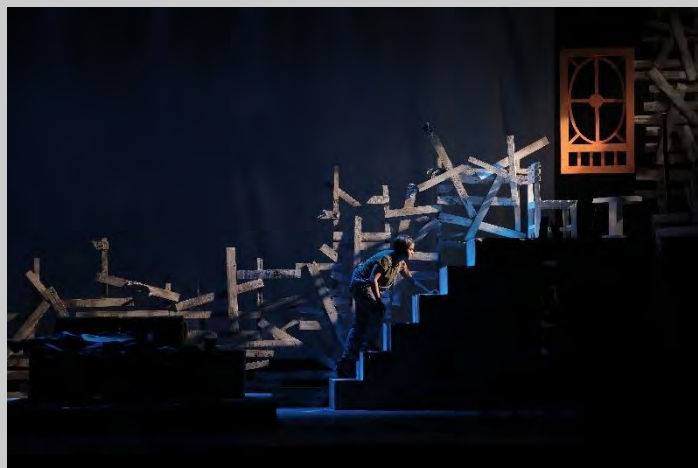
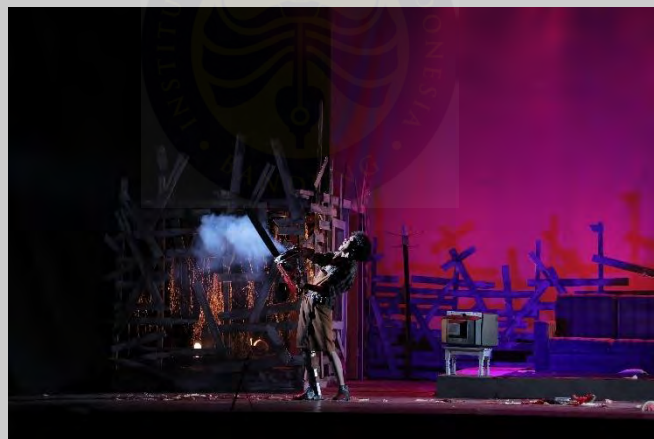


Lampiran 8 Dokeumntasi Pertunjukan

Adegan1



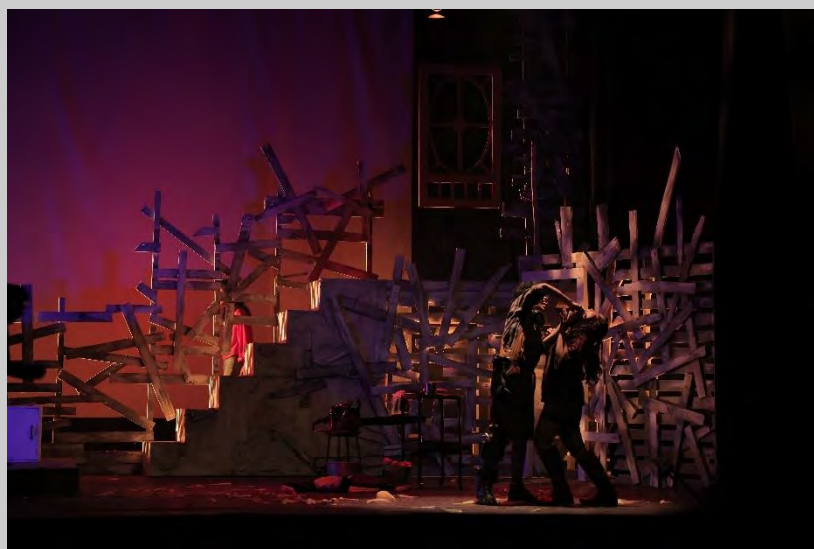
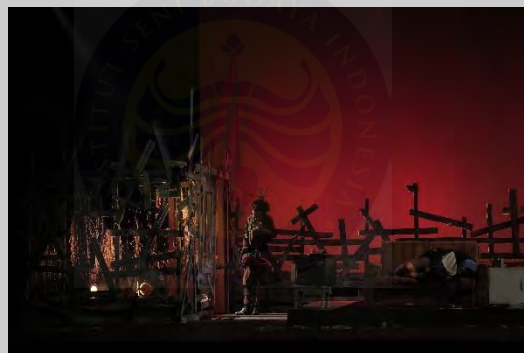
Adegan2



Adegan 3



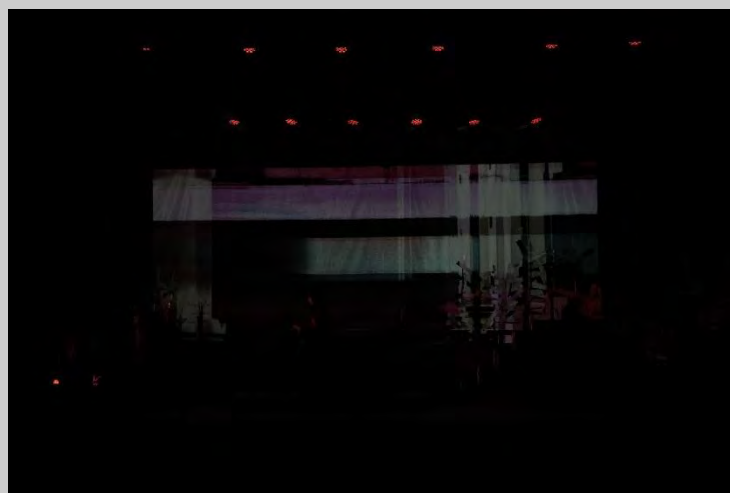
Adegan 4



Adegan 5



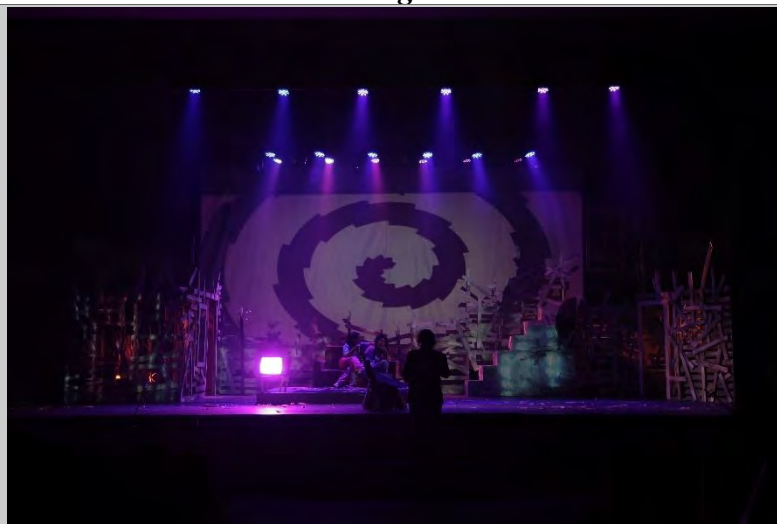
Adegan 6



Adegan 7



Adegan 8



Lampiran Dokumentasi Awak Pentas

