

## ADAPTASI NASKAH KUCING HITAM KARYA EDGAR ALLAN POE MENJADI KARYA AUDIO: SEBAGAI DASAR PENCIPTAAN KARYA TEATER

**Gatot Prabowo**

Program Studi Seni Teater, Fakultas Seni Pertunjukan IKJ

Email: [gatotprabowo@ikj.ac.id](mailto:gatotprabowo@ikj.ac.id)

### **Abstrak**

Pertunjukan teater biasanya berasal dari sebuah naskah yang kemudian dipentaskan. Dalam konteks itu, sebagian pertunjukan teater konvensional menggunakan teks, sutradara, aktor, panggung, artistik, dan unsur lainnya sebagai pendukung naskah yang dipentaskan itu. Artikel ini akan membahas proses penciptaan karya audio yang berasal dari novel *Kucing Hitam* karya Edgar Allan Poe. Pada riset ini, penulis mengadaptasi teks lewat pembacaan mendalam, kemudian membuat serangkaian uji hingga menghasilkan sebuah karya audio. Metode yang digunakan dalam penciptaan ini adalah metodologi kualitatif dengan pendekatan epistemologi. Metode tersebut dirasa cocok karena karya ini melibatkan serangkaian uji coba dari pengalaman empiris. Hasil penelitian ini berbentuk karya audio yang dapat dipakai oleh seorang aktor untuk memproduksi “teks” dalam sebuah pertunjukan teater.

**Kata kunci:** Penciptaan karya, teater, actor, novel Kucing Hitam, karya audio.

### **Abstract**

*Theatrical performances usually come from a script which is then staged. In that context, some conventional theatrical performances use text, directors, actors, stage, art, and other elements to support the script being staged. This article will discuss the process of creating an audio work based on the novel *The Black Cat* by Edgar Allan Poe. In this research, the writer adapts the text through in-depth reading, then makes a series of tests to produce an audio work. The method used in this creation is a qualitative methodology with an epistemological approach. This method is considered suitable because this work involves a series of trials from empirical experience. The results of this study are in the form of audio works that can be used by an actor to produce "text" in a theatrical performance.*

**Keywords:** *Creation of works, theater, actor, Black Cat novels, audio works.*

## PENDAHULUAN

Teater adalah gedung pertunjukan, namun saat ini teater adalah seni pertunjukan yang menampilkan para aktor sebagai pelaku dalam memainkan peran dari sebuah cerita dibuat oleh penulis yang kemudian diarahkan oleh seorang sutradara. Dari definisi tersebut, kita dapat melihat perkembangan teater secara lebih luas. Penelitian Kenneth Macgowan and William Melnitz dalam bukunya *The Living Stage* (1995) menemukan bahwa Perkembangan teater dan drama dimulai Ketika manusia berusaha meniru tingkah laku binatang untuk meningkatkan siasat dan menetapkan perburuan. Kemudian dilengkapi dan dikembangkan manusia dengan tarian, music, dan penggunaan topeng. Manusia kemudian menyempurnakannya dengan dialog. Gerak tiruan di iringi tarian, musik, bunyi untuk meningkatkan panen dan menurunkan hujan yang kemudian dijadikan persembahan untuk pemujaan kepada arwah leluhur. Arwah leluhur dianggap dewa yang perlu dijaga dan dipuja melalui nyanyian dan tarian. (Dikutip dalam Daras, Roso dan Yudiaryani; 2018)

Dalam dunia teater, salah satu aspek penting adalah naskah yang akan menjadi dasar pertunjukan teater. Teks drama yang ditulis oleh seorang penulis naskah (skenario) ini berisi visi yaitu pesan atau amanat, artinya pesan yang ingin disampaikan pengarang kepada publiknya. Ada beberapa model penyampaian visi yang dilakukan oleh seorang penulis naskah. Teknik penyampaian pesan tersebut dapat dilakukan secara langsung maupun tidak langsung. Dapat pula secara tersurat ('melok', Jawa), tersirat (samar-samar, 'medhang miring', Jawa), atau secara simbolik (perlambangan) (Santoto, 1991;42-43). Naskah teater digunakan sebagai sumber ide bagi seniman lain, seperti karya-karya Shakespeare, antara lain: Romeo dan Juliet, A Midsummer Night's Dream dan Lainnya. William Shakespeare memberikan banyak inspirasi kepada komposer untuk membuat komposisi. Karyanya dapat dilihat dalam 20 Great Shakespeare-Inspired Musicals (James Bennett, 2017). Melodi menciptakan suasana cerita dari karya-karya Shakespeare dengan versi yang berbeda. Kemudian presentasi Tomorrow, As Purposed oleh Melati Suryodarmo menampilkan pertunjukan tari yang mengutip dialog penyihir dalam naskah Macbeth. Karya tari ini ingin menunjukkan bahwa keheningan lebih keras daripada kebisingan (Valentina, 2016). Kelompok Pappa Tarahumara menampilkan Three Sisters, sebuah film karya Anton Chekhov yang berlatarkan pedesaan Jepang pada tahun 1960. Sebuah presentasi yang juga didasarkan pada gerak tubuh dan ekspresi wajah emosi, dialog dengan kata-kata mini yang ditambahkan ke lagu, dan juga pada suara. Suara-suara yang disajikan mewakili suasana acara dan emosi para pemain dapat dilihat dan didengar. Kemudian British Impermanence memainkan Baal oleh Bertolt Brecht yang dipresentasikan di Graha Bhakti Budaya TIM pada tanggal 11 dan 12 Juni 2019. Dalam karyanya ia menggabungkan tarian, teater, dan film. Gerak-gerak tariannya disinkronkan atau dialog yang diucapkan langsung, ceritanya disajikan di layar lebar, yang juga menjadi latar pertunjukan. Hal ini juga diungkapkan oleh Daniel Deha (Deha, 2019).

Dalam perkembangan masyarakat, tawaran pertunjukan dengan tarian, nyanyian dan topeng menjadi ruang untuk desain pertunjukan. Teater adalah ruang pertunjukan yang didukung oleh tata artistik, panggung, reproduksi suara, tata suara dan cahaya sebagai salah satu ruang bangunan. fasilitas penunjang. Gedung teater juga mengikuti perubahan kreasi baru, sehingga dramaturgi pun berubah. Penelitian perkembangan mempengaruhi perkembangan praktik dan gaya seniman.

".....Dalam penggarapannya, Impermanence mencoba menampilkan "Baal" bersama film (video) yang menggabungkan cuplikan baru dengan bahan arsip yang ditampilkan di layar selama pertunjukan. Video pada layar itu menghadirkan penyatuan realitas virtual yang terpampang lewat teknologi dengan dunia pertunjukan riil di panggung. Untuk menambah khazanah pertunjukan kontemporer, Impermanence memadukannya dengan sebuah soundtrack orisinal yang dibuat dan dipertunjukkan secara live oleh musisi elektro-akustik Robert Bentall".

Naskah lakon yang kaya memberikan sumber inspirasi bagi sutradara, pemain serta penata artistik mengembangkan lakon itu sehingga ia menjadi tambang emas yang tak habis habisnya digali. (Sastrodiwiryo, 2010). Naskah drama dapat dihasilkan melalui nada dan gerak tanpa melupakan intisari dari cerita yang dipertunjukkan. Selain gerak tubuh menjadi alat komunikasi bagi para penontonnya, bunyi dan suara dapat menggambarkan tampilan emosi di naskah. Dari berbagai karya tersebut, unsur bunyi menjadi salah satu pendukung. Bunyi dapat memancing bermacam-macam emosi yang menimbulkan aksi dan reaksi. Dalam masyarakat urban di sebuah perkotaan bunyi dan suara sangat dekat. Kebisingan kendaraan lalu lalang dengan tingkah laku pengendaranya terkadang mengundang emosi untuk diluapkan. ".....Bunyi-bunyian yang tidak bermakna akan menjadi sangat bermakna karena telah terbiasa. Pada akhirnya bagi kita penghuni kota suara berisik seolah-olah menjadi bagian yang integral dari kota yang membentuk urban soundscapes kita. Atau jang-jangan suara-suara berisik tersebut malah kita anggap sebagai soundmark kota kita!. (Cahyadi, 2014)



Kebebasan desain dan imajinasi serta kebebasan interpretasi naskah drama dapat menjadi sebuah pertunjukan yang dinamis. Naskah drama tidak selalu menggunakan dialog yang ditulis pemain lalu diingat dan diucapkan. Namun, penulis menerjemahkan teks dramatis menjadi suara dengan aliran dramatis film

Penulis membuat sebuah karya yang menggabungkan teks novel Kucing Hitam karya Edgar Allan Poe menjadi sebuah ide baru penerjemahan teks ke suara. Mengapa kucing hitam harus diambil? Drama dalam novel ini sangat variatif dan sangat mengharukan bagi pembacanya. Tokoh Aku dalam novel tersebut dapat mewakili sifat, perasaan, dan watak sebagian orang

Beberapa sumber inspirasi untuk kreasi ini adalah artikel, Buku Persiapan Seorang Aktor yang diterjemahkan oleh Asrul Sani dari penulis Konstantin Stanislavski. Dan karya Audio dari Otto Sidharta.

## **METODE PENCIPTAAN**

### **Sesi Eksplorasi satu**

Artikel ini penulis menggunakan metode Fenomenologi dan Epistemologi, yang mana penulis melakukan pendekatan-pendekatan pengalam pribadi dan orang lain. Penulis diminta duduk bebas di lantai, salah satu dosen meminta mengeluarkan gawai/ponsel untuk mengaktifkan mode perekaman lalu meletakkannya di lantai. Penulis diminta untuk mendengarkan audio. Penulis memejamkan mata, ingatan terbangun untuk mengingatkan pada berbagai pengalaman. Telinga ini mendengar seperti suara-suara aneh, yang tidak dimengerti oleh penulis. Percakapan internal dari audio itu, menggelorakan emosi dan perasaan penulis, jika sebelumnya bosan, sekarang dapat merasakan amarah dan penolakan, yang menimbulkan perlawanan di tubuh penulis dan membuatnya merasa ingin keluar dari kelas ini. Pikiran dan perasaan saling berhadapan dan berperang satu sama lain. menyebabkan tubuh penulis bereaksi. Gerakan kecil penolakan yang mewakili perasaan, reaksi yang diketahui penulis saat memberikan pemikiran dan perasaan tentang situasi ini. Penulis mencoba menerima "hukuman" atas pemikiran penolakan ini. Hingga akhirnya penulis benar-benar menerima seluruh bagian tubuh ini dan membiarkannya bergerak sesuai dengan perasaan yang diciptakan sendiri. Pikiran dan perasaan pengarang diserahkan kepada suara yang menembus telinga, yang kemudian menimbulkan emosi dan fantasi liar. Penulis secara sadar membiarkan segala sesuatu mengalir ke dalam diri, yang kemudian digabungkan dengan pengalaman dan disiplin sang aktor. Tidak ada gunanya bertarung, suara itu membayangkan dan mengenal pengarangnya, jadi dia tetap bereaksi dengan pendekatan emosional aktor, yang membutuhkan permainan dengan pikiran dan perasaannya berjalan.

Lalu sesi pertama selesai, dosen meminta penulis untuk memutar rekaman secara acak dan kemudian dia meminta untuk mendengarkan audio rekaman itu lagi. karena penasaran penulis menawarkan diri untuk mencobanya lagi. penulis tidak lagi memikirkan kebisingan yang dibuat, saat ini hanya mencoba untuk menemukan cara lain untuk menguji naluri pengalaman batin. Terdapat perbedaan penerimaan suara saat pertama kali mendengarnya dengan jelas, namun pada sesi ini suara awal yang terdengar berbeda karena terekam oleh alat dan ditambahkan suara baru. Penulis terus merangsang dan memfokuskan indra pendengaran agar emosi dan perasaan mengalir bersama suara. Penulis tetap berusaha mewaspada dengan mengecek agar reaksi yang terjadi tidak dibuat-buat agar hasilnya berasal dari perasaan dan emosi terdalam, bahkan penulis menikmati suara-suara ini. Penulis tidak harus memahami apa yang didengar, nikmati saja dan pasrahkan pada suara di telinga. Penulis terus fokus pada pendengaran dan perasaan untuk mencari kemungkinan respons fisik dan emosional.

### **Sesi Eksplorasi dua**

Berdasarkan pengalaman dan perkembangan pribadi penulis, penulis pertama kali memulai eksperimen dengan siswa yang menghadiri kelas yang diajarkan oleh penulis. Penulis mencoba mencari kemungkinan lain dari hasil percobaan tersebut.

Penulis meminta salah satu siswa yang sudah hafal dan menguasai adegan pertama naskah Kucing Hitam untuk memberikan pendahuluan yang telah dilatihkan sebelumnya. Dalam latihan ini, penulis meminta siswa untuk berbicara dalam hati. Siswa tersebut hanya mendengarkan perkataan temannya. Selama percobaan, penulis mengamati bahwa siswa yang berlatih terganggu oleh suara teman-temannya. Penulis mengakhiri eksperimen ini ketika siswa tersebut tampaknya tidak peduli dengan dialog yang diucapkan temannya. Dari pengalamannya, dia merasa bahwa dialog yang dia ucapkan tidak sesuai dengan perasaannya. Di kepalanya ada pergumulan emosional, di satu sisi dia harus mendengar dialog yang tidak sesuai dengan perasaannya, dan disisi lain dia harus terus melakukan adegan itu meski tidak sependapat dengannya. akhirnya dia hanya melakukan tugasnya yang berarti dia tidak memainkan permainannya yang adil.

Penulis mencoba lagi, tapi kali ini ada 10 pembicara/pembaca yang berdialog. Ucapkan dialog secara bergiliran dengan pembagian adegan demi adegan, kemudian di adegan lainnya ucapkan secara bersamaan. Hasil percobaan hampir sama dengan percobaan pertama, pemain sangat terganggu pada awalnya dan tidak tahu apa yang harus dilakukan dalam adegan yang ditampilkan. Dialog bergantian yang diucapkan oleh teman-temannya menciptakan tekanan dan gangguan dalam permainannya, membuatnya tidak dapat memvisualisasikan objek dari setiap adegan dengan baik. Dan penulis melihat bahwa permainan siswa tidak lagi dimainkan dalam naskah. Saya melihat siswa itu sendiri menjadi tahanan, "dihantui" oleh suara teman-temannya.

Tujuan dari kedua percobaan ini bukan untuk melihat bahwa siswa mampu menginterpretasikan karakter karakter, tetapi penulis ingin melihat bagaimana siswa tersebut dapat merespon suara yang mengganggu mental. Emosi dapat memanifestasikan dirinya dalam bentuk perilaku tertentu. Emosi dan perilaku terkait dengan emosi. Emosi mengacu pada isi hati yang diungkapkan dalam ekspresi tubuh. Lalu emosi apa yang terjadi pada aktor yang merasa dialognya telah dipinjam atau digunakan oleh orang lain. Mereka bukan lagi suara untuk didengarkan, mereka dapat dianggap sebagai suara yang sangat bermusuhan, suara yang tidak dapat diterima oleh telinga dan indra mereka.

### Sesi Eksplorasi Tiga

Jika sebelumnya penulis melakukan percobaan dari dalam yaitu percobaan dilakukan dengan media pemain yang terbiasa menggunakan emosi, maka penulis mencari kemungkinan lain yaitu unsur luar yang menjadi pembanding. Penulis memulai dengan pencarian suara. Penulis mulai mencari-cari sumber suara yang tertangkap telinga saya untuk di rekam, dari suara penjual nasi goreng yang sedang memasak, suara rem motor yang mengganggu kesunyian malam, hingga suara air minum untuk dijadikan sebagai objek. Di sisi lain, penulis juga merekam seorang anak berusia 3 tahun berbicara dengan teks kucing hitam. dengan suara terbata-bata dan artikulasi yang tidak jelas, penulis menggiring kalimat-kalimat yang akan diucapkan silih berganti. Kemudian penulis berpikir untuk merekam dialog tersebut dalam versi lain, yaitu dalam bahasa asing. Alam bawah sadar penulis tertarik dengan logat Jepang tersebut, kemudian penulis teringat akan seorang siswa yang berasal dari keluarga Jepang, dan kebetulan aksen Jepang siswa tersebut masih sangat kental. Dari situ, penulis memintanya untuk merekam suaranya.

Dari hasil rekaman tersebut penulis mengolahnya menggunakan software Ableton Live untuk mengolah suara menjadi beberapa bagian. Mulai dari anak kecil berbicara, suara dalam bahasa Jepang, penjual nasi goreng dan suara mesin penjual air minum. Ketika semuanya terdistorsi, penulis mulai menghubungkannya. Penulis tidak memikirkan teknik suara pada awalnya. Bagi penulis, suara-suara yang hadir bisa membangkitkan citra Kucing Hitam.

Dari hasil penciptaan ini, penulis melakukan uji coba, Penulis menyampaikan konsep penciptaan ini kepada narasumber penulis bahwa penulis ingin menciptakan suatu suara yang dapat membawa cerita Kucing Hitam ke dalam imajinasi melalui media audio. Dia mengerti maksud penulis tentang kucing, dan kemudian berkata, "Jadi pada awalnya Anda menangkap suara kucing. Anda dapat mengubah dari satu suara menjadi lebih dari satu". Dari hasil masukan dan saran tersebut, penulis merangkum untuk membatasi bunyi yang digunakan sebagai bahan pembuatan. Hanya suara yang dipilih oleh penulis; Dialog yang diucapkan oleh seorang anak dan dengan orang yang bisa berbahasa Jepang. Untuk memperbanyak stok suara yang merupakan salah satu unsur penunjang penciptaan, maka penulis harus mencari suara kucing. Suara anak kucing yang direkam oleh penulis langsung menjadi sasaran utama.

Prof. Sardon W. Kusumo mengomentari karya penulis "Suara yang dihasilkan dekat dengan hidup Anda. Dalam ciptaan ini ada pemikiran dan keadaan alam bawah sadar, ada lintasan imajinasi, yang kemudian disatukan. Dialog Jepang bisa menjadi tidak proporsional jika penulis tidak memiliki pengaruh terhadap kedekatan psikologis lingkungan.

Saat hanya ada satu speaker aktif, audio dan suara yang saya programkan tidak sesuai harapan. Dwiki Dharmawan, M.Sn. yang juga menjadi salah satu narasumber berkomentar bahwa "materi penulis dapat dinikmati dan ia membayangkan akan menghabiskan dana yang besar untuk karya ini karena karya-karya tersebut mempekerjakan banyak material sound system yang penempatannya telah diatur". Dan beliau pun menyetujui dengan penulis bahwa salah satu konsep yang direncanakan adalah semacam instalasi suara.



## ANALISIS DAN PEMBAHASAN

### Ide Penciptaan

Untuk menyampaikan pesan cerita dalam pertunjukan teater, aktor bertanggung jawab untuk menyampaikan pesan tersebut. Aktor menceritakan kisah sesuai dengan peran naskah. Setiap peran dalam naskah memiliki karakter yang berbeda tergantung penulis skenario. Agar sebuah pertunjukan teatrikal menjadi baik, seorang aktor harus mampu memerankan perannya melalui berbagai unsur, salah satunya adalah emosi. Setiap orang yang hidup memiliki emosi yang berbeda-beda dan setiap orang dapat mengendalikan emosinya tergantung pada situasi dan keadaan. Kecenderungan emosional orang senang, marah, bahagia, sedih, dll. Ada berbagai cara untuk mengekspresikan emosi, ada yang menggunakan suara yang berasal dari seseorang, ada yang mengekspresikan emosi dengan alat (benda di lingkungan). Mengekspresikan emosi melalui suara mengacu pada penggunaan kata-kata atau pernyataan yang disampaikan melalui dialog naskah. Kita bisa ambil contoh, kecenderungan untuk marah. Kemarahan selalu dikaitkan dengan suara keras. Jika Anda berbicara atau berteriak dengan suara keras, pesan yang diterima adalah kemarahan. Demikian pula, kita dapat mengenali suara yang kita dengar tanpa berbicara. Bunyi yang dihasilkan dapat menimbulkan reaksi yang berbeda pada waktu-waktu tertentu. Suara dan suara dapat mengganggu emosi seseorang di saat yang salah ketika suasana hati sedang gelisah, tetapi suara dan suara juga dapat membangkitkan perasaan nyaman.

Emosi pada dasarnya adalah salah satu bentuk komunikasi. Berbagai bentuk pengiriman, tergantung pada lingkungan dan kondisi sosial budaya yang membentuknya. Sebagai contoh, seorang ibu rumah tangga yang belum pernah melihat beruang, ia bisa menangis karena takut, ketika ia tiba-tiba menemukan beruang di halaman rumahnya. Namun, pelatih beruang akan bereaksi tenang, tidak takut sama sekali karena sudah terbiasa bergaul dengan hewan (Sarwono, 2009:130).

Di video klip Michael Jackson berjudul Black or White memperlihatkan seorang anak dengan gembira memainkan alat musik dengan suara keras, yang membuat orang tuanya terganggu. Dia mengabaikan teguran lisan orang tuanya dan ketukan di pintu kamar. Pintu kamar terbuka, ayahnya memarahinya lagi, lalu menutup pintu dengan kuat. Akibatnya, poster yang menempel di pintu idolanya terjatuh dan rusak sehingga membuat emosi sang anak berkobar. Kemudian anak itu memasang sound system di tempat orang tuanya sedang bersantai, pemain memainkannya dengan sangat keras. Dari contoh video tersebut, ungkapan-ungkapan yang menyampaikan perasaan dapat disiarkan secara terpisah dari kata-kata di media lain

Di kota besar seperti Jakarta, kemacetan lalu lintas disebabkan banyaknya kendaraan bermotor yang lalu lalang menimbulkan banyak kegaduhan menghasilkan soundscape. "Bagaimana lingkungan itu dipahami oleh mereka yang hidup di dalamnya" dan karenanya memediasi hubungan mereka. Gangguan lingkungan akustik ini menghasilkan polusi suara" (Mypedia, soundscape). Suara kendaraan dan suara klakson yang saling bertubrukan memang sangat mengganggu telinga, apalagi jika suara tersebut berasal dari knalpot motor yang kencang. Situasi ini memunculkan berbagai aksi dan reaksi, ada yang biasa-biasa saja atau acuh tak acuh. Ada konsep yang sama tetapi memiliki tujuan yang berbeda, seperti Jika pengemudi membunyikan klakson dalam waktu yang lama, dia jelas punya alasan untuk membunyikan klakson. Pengemudi marah, kesal, atau menggeram pada pengendara lain, namun karena pengendara tidak bisa mengungkapkannya secara lisan, ia hanya membunyikan klakson untuk mengungkapkan perasaannya. Tentunya semua orang di sekitar akan mendengar klakson yang keras, sehingga orang lain yang tidak menjadi sasaran pengemudi akan bereaksi dengan cara yang sama. Orang-orang ini marah dan kesal dengan pengemudi yang membunyikan klakson.

Pada suatu hari, ketika penulis mengendarai motor di lalu lintas tidak begitu ramai, tiba-tiba ada motor yang akan berhenti di samping. Motor ini mengeluarkan suara yang sangat bising dan sangat mengganggu telinga penulis. Tidak lama kemudian pengendara itu melaju begitu saja, penulis mencoba mendekati motor tersebut dan menegur si pengendara "mas, suara motornya tidak bisa dipelanin ya?" dan si pengendara menjawab "maaf mas, ini bukan motor saya. Ini motor teman". sesungguhnya penulis sangat terganggu dengan suara motor tersebut. Dari kejadian tersebut penulis mengambil sebuah kesimpulan tentang suara yang mengganggu perasaan sehingga menimbulkan sebuah tindakan.

Jika sebuah pertunjukan teater seorang aktor menjadi peran utamanya maka di dalam karya ini bunyi dan suara lah yang akan terdengar untuk mewakili sebagian emosi dan perasaannya. dalam menyampaikan pesan dari cerita yang terjadi maka dibutuhkan dialog. Namun dalam karya ini bunyi dan suara menjadi *point* utama dalam menyampaikan emosi dan perasaan. Pendekatan-pendekatan bunyi serta suara yang ada di lingkungan sekitar seperti kebisingan jalan raya, penjual nasi goreng, suara anak kucing di rumah kosong dan pelbagai sumber suara atau bunyi lainnya memicu untuk mengolahnya. ".....Kita di dunia ini untuk berkomunikasi, bahasa yang mula-mula kita ciptakan adalah bunyi – kalau gerak gerik tidak kita masukkan sebagai bahasa" (Damono, 2018)

Bunyi dan suara bisa menjadi alternatif dalam mendukung imajinasi yang menghadirkan sebagai sebuah karya yang dapat didengar dan dirasakan tapi tentu saja persepsinya akan berbeda-beda. Ketertarikan terhadap bunyi dan suara yang menggugah emosi dan rasa itu kemudian diadaptasi menjadi media audio dengan memanipulasinya melalui komputer. Elemen-elemen bunyi yang diolah untuk mewakili emosi dan rasa dengan berlatar belakang dari naskah. Bunyi sebagai media komunikasi dalam menyampaikan emosi.

### Hasil Karya

Latar belakang penulis yang bekerja di industri teater menawarkan ide untuk karya teater dengan suara. Tentu saja, sebagai pembeda dalam setiap ciptaan, pencipta melakukannya berdasarkan pengetahuan pertunjukan teater. Selama pandemi, penulis menahan diri untuk tidak melanjutkan karya ini karena pertunjukan atau instalasi suara tidak dapat dilanjutkan. Penulis tidak bisa melaksanakan karya dengan suara keras di rumah tentu akan mengganggu lingkungan sekitar. Ini akan menjadi masalah dengan lingkungan jika penulis menguji hasil audio dan suara. Untuk itu penulis lakukan di studio kampus sepanjang waktu yang biasa penulis lakukan namun penulis menyadari dalam situasi pandemi saat itu yang mana pemerintah membatasi kegiatan keluar rumah, sempat penulis merasakan stres saat membuat karya dan harus beradaptasi dengan situasi tersebut. Untuk menjaga konsistensi, penulis mulai membiasakan diri menggunakan headphone. Dengan cara ini, penulis juga harus mengubah settingan yang ada untuk mengatur audio yang masuk melalui headphone. Sesuatu yang tidak terduga, headphone menjadi alternatif dan solusi jalan buntu, bahan ini terasa lebih internal dan merangsang imajinasi. Akibat pandemi, penulis harus kreatif dan inovatif mencari berbagai cara untuk lebih mengembangkan karya ini. Kehidupan di masa pandemi tidak selamanya terbatas, ia menawarkan ruang baru.

Penulis merefleksikan dan mengingat sambil mengatur ulang proses masa lalu. Berawal dari rangkaian proses tersebut, penulis mulai berbicara tentang bagaimana suara mempengaruhi pikiran. Mereka disempurnakan dari bahan bunyi yang sudah ada sebelumnya dengan melanjutkan eksperimen untuk menemukan semua kemungkinan unsur bunyi dan sumbernya yang dapat mempengaruhi perasaan, emosi, pikiran dan imajinasi. Ada beberapa suara yang penulis buat kemudian edit, namun elemen dasar yang masih saya gunakan adalah 4 suara dasar:

1. Anak kucing
2. Dialog berbahasa Jepang
3. Anak yang berdialog
4. Anak yang bernyanyi

Dari keempat suara dasar tersebut yang penulis olah dengan versi yang berbeda, penulis menambahkan dari hasil pengolahan ini bahwa detik 0.00.00 sampai 0.00.54 adalah suara aktifitas orang yang sedang menyapu halaman. Dari sudut pandang penulis, suara tersebut memang memberikan sisi emosional, ritme dan suasana yang monoton, terkait dengan situasi kampus yang sempat sepi akibat Covid-19. Dengan segala keterbatasan ruang dan waktu, suara-suara yang dihasilkan menimbulkan banyak kebisingan yang tidak dapat diterima dan menjadi ambigu bagi sebagian orang yang mendengarkan

### Pembagian Suara Dan Menerjemahkan Bunyi

Jenis Suara				
No	waktu	Suara	waktu	Narasi
1	00.00.00 – 00.00.54	Suara menyapu	00.00.00	Merindukan kenangan dimana semuanya dianggap biasa saja hingga tiba saatnya kemarahan mendorong manusia untuk bertindak di luar kontrolnya. Tekanan internal dan keinginan untuk melepaskan diri cengkraman yang kuat
2	00.00.23 – 00.01.52	Anak yang berdialog		
3	00.00.55 – 00.02.20	Anak yang bernyanyi	00.01.04	Dihantui oleh rasa takut yang mendalam. Tekanan demi tekanan, teror demi teror, masih membayangi
4	00.01.31 - 00.01.38	Anak kucing		
5	00.02.21 – 00.02.47	Anak yang berdialog	00.02.46	Mencari kedamaian dari segala kejahatan yang pernah dilakukan
6	00.02.32 – 00.02.36	Anak kucing		



7	00.02.48 – 00.02.58	Bahasa Jepang	00.02.58	Semua kemarahan yang menumpuk mengeras di hati. Sulit dihancurkan. Ketakutan yang tidak pernah bisa dihilangkan.
8	00.02.56 – 00.02.59	Anak yang berdialog		
9	00.02.57 – 00.04.40	Anak kucing	00.03.20	Dalam bayang-bayang kenangan tak menyenangkan, dalam bayang-bayang sifat buruknya. Kekejaman, kebencian dan iri hati sehingga tidak ada yang bisa dipercaya
10	00.03.24 – 00.04.18	Anak yang berdialog		
11	00.04.07 – 00.04.24	Bahasa Jepang	00.04.13	Mimpi akan rindu keindahan yang abadi tanpa kehadiran rasa benci
12	00.04.36 – 00.05.00	Anak yang bernyanyi	00.04.50	Mencari kebebasan, meronta-ronta, menghancurkan, simbol-simbol yang membelenggu batin
13	00.05.00 – 00.05.53	Anak kucing	00.05.58	Jatuh pada keputusan, tidak akan pernah bisa berharap semua akan kembali
14	00.05.30 – 00.05.50	Anak yang bernyanyi		
15	00.06.01 – 00.05.50	Bahasa Jepang	00.06.41	Kesedihan dan penyesalan pahit tentang masa lalu. Tindakan kejahatan yang paling kejam untuk semua makhluk
16	00.06.07 – 00.06.32	Anak yang bernyanyi		
17	00.06.37 – 00.08.02	Anak kucing		
18	00.07.05 – 00.08.48	Anak yang bernyanyi	00.07.40	Layu membungkuk untuk menerima kematian yang terbentang di hadapannya
19	00.07.42 – 00.08.33	Anak yang berdialog		

Tabel di atas merupakan gambaran dramatis yang dialami pendengar, namun hal-hal tersebut dapat dimaknai dan dirasakan oleh pendengar, namun tabel tersebut menjadi bahan acuan sebagai dasar penulis dalam penciptaan ini.

### Uji Coba Karya

Media sosial menjadi salah satu pilihan untuk mendapatkan apresiasi publik. Jika dulu media sosial hanya sebatas informasi tentang rilisan seni pertunjukan, kini media sosial telah menjelma menjadi arena kreatif. Untuk mendapatkan jawaban dan opini tentang karya ini, saya publikasikan di beberapa jejaring sosial penulis pada tanggal 3 September 2020. Video yang dipublikasikan melalui Youtube di channel <https://www.youtube.com/watch?v=LaV2EZe9Mtg>. Pada latar belakang hitam menjadi sangat dominan, tetapi ketika dinyalakan dengan cahaya layar yang lebih terang tertulis "Suara Emosi Eksperimental oleh Bowo GP (terinspirasi oleh "Kucing Hitam" Edgar Allan Poe) dan gambar headphone. indikasi bahwa pendengar dianjurkan menggunakan headphone. Dengan latar belakang hitam dan teks putih yang menjelaskan interpretasi kalimat; "Kucing itu sangat mirip dengan Pluto, tetapi Pluto tidak memiliki garis putih. Sedangkan kucing memiliki garis putih di dadanya. Namun, penjelasan ini tidak tujuan utama, karena cerpen setidaknya harus dibaca sebelumnya, karena warna gelap juga bertujuan agar pendengar bisa fokus pada imajinasi bebas tanpa batas atau sekedar memejamkan mata atau mencari objek lain. Dari hasil tersebut, beragam komentar di channe tersebut, bahwa penciptaan ini dapat dijadikan pendamping dari seni pertunjukan lainnya seperti tari. Serta mampu menggiring opini dengan perspektif bermacam-macam makna.

### PENUTUP (SIMPULAN)

Dari rangkaian proses tersebut dapat disimpulkan bahwa emosi merupakan ekspresi dasar yang mewakili teks yang menjadi bentuk bunyi. Dan bunyi/suara sebagai sumber inspirasi untuk mengungkapkan perasaan, yang nantinya dapat diterjemahkan ke dalam teks, gerak dan tingkah laku. Pada akhirnya bunyi bisa menjadi ruang bagi alternatif dasar penciptaan teater, di mana bunyi adalah medium konseptualnya, pendengarnya adalah pengarangnya dan pelakunya. Jika monolog dalam lakon biasanya merupakan pementasan yang disajikan dengan naskah, maka dalam ciptaan ini tidak ada dialog yang diucapkan oleh para pelakunya. Dalam karya ini, penulis berharap dapat membantu sang aktor merangsang emosi dan kepekaannya

serta menyegarkan pikirannya dengan imajinasinya berada di atas panggung atau diruang lainnya dan disaksikan oleh banyak pasang mata. Pemain menciptakan ruang dan waktu mereka sendiri berdasarkan imajinasi dan tindakan bebas dari pikiran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Cahyadi, R. (2014, Maret 18). *Urban Soundscapes: Suara dan Kuasa di Jalanan*. Dipetik Mei 20, 2020, dari <http://kependudukan.lipi.go.id/en/population-study/village-town/132-urban-soundscapes-suara-dan-kuasa-di-jalanan>
- Damono, S. D. (2018). *Alih Wahana*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Jaya
- Danesi, M. (2011). *Pesan, Tanda dan Makna: Buku Teks Dasar Mengenai Semiotika dan Teori komunikasi*. Yogyakarta: Jalasutra
- Daras, R & Yudiaryani. (2018). *Teater Alam Di Panggung Zaman*. Yogyakarta: Teater Alam dan Dinas Kebudayaan Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta.
- Deha, D. (2019). "Baal" dan Model Hibridisasi Penciptaan Karya Seni Kontemporer. Retrieved Juli 11, 2020, from portalteater.com: <https://portalteater.com/baal-dan-model-hibridisasi-penciptaan-karya-seni-kontemporer/>
- Eco, U. (2011). *Teori Semiotika: Signifikasi Komunikasi, Teori Kode, serta Teori Produksi-Tanda*, terjemahan Inyik Ridwan Muzir. Bantul: Kreasi Wacana.
- James Bennett, II. (2017). *20 Great Music Compositions Inspired by Shakespeare*. Dipetik Juli 11, 2020, dari wqxr.org: <https://www.wqxr.org/story/20-great-music-compositions-inspired-by-shakespeare/>
- Mypedia, E. (t.thn.). *soundscape*. Dipetik Juli 24, 2020, dari mimirbook.com: <https://mimirbook.com/id/5000f1e552>
- Poe, E. A. (1845). *The Black Cat*. Dipetik Maret 3, 2020, dari poestories.com: <https://poestories.com/read/blackcat>
- Sarwono, S.W. (2009). *Pengantar Psikologi Umum*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sastrodiwiryo, W. (2010). *Putu Wijaya bertolak dari yang ada*. Dipetik maret 10, 2020, dari putuwijaya.wordpress.com: <https://putuwijaya.wordpress.com/>
- Stanislavski, K. (1980). *Persiapan Seorang Aktor*. Penerjemah: Asrul Sani. Jakarta: Pustaka Jaya
- Valentina, J. (2016, November 3). *Shakespeare-inspired dance performance presents silence on stage*. Dipetik Juni 20, 2020, dari [www.thejakartapost.com](http://www.thejakartapost.com) <https://www.thejakartapost.com/life/2016/11/03/shakespeare-inspired-dance-performance-presents-silence-on-stage.html>

## BIODATA SINGKAT PENULIS

**Gatot Prabowo, M.Sn**, lahir di Bekasi, 29 Mei 1979. Pendidikan: Strata 1 (S.Sn) Sarjana Seni IKJ. Strata 2 (M.Sn) Magister Seni Penciptaan Seni Urban IKJ. Saat ini menjabat sebagai Ketua Program Studi Seni Teater, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Kesenian Jakarta. Staf pengajar Prodi Seni Teater Fakultas Seni Pertunjukan IKJ. Pengajar, Penguji dan Pembimbing Skripsi S1. Narasumber dalam FGD yang diselenggarakan oleh ISI Denpasar dalam rangka pembentukan Prodi Teater. Narasumber Badan POM RI dalam mempelajari Seni Peran dalam mendukung penyelidikan dan narasumber lainnya. Selain mengajar penulis juga terlibat diberbagai kegiatan kesenian, Sebagai produser dalam rangka HUT TNI AL ke 72, Sutradara, aktor dan produser dalam kegiatan kesenian lingkup instansi pemerintah maupun swasta.

