



UNIVERSITAS INDONESIA

**ANALISIS PERAN TATA PENUNJANG DI DALAM
PEMENTASAN DRAMA KABUKI “SHIRANAMI GONIN
OTOKO”**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana

**ANUGRAH MEGAHMIKO
0806354226**

**FAKULTAS ILMU PENGETAHUAN BUDAYA
PROGRAM STUDI JEPANG
DEPOK
JULI 2012**

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan di bawah ini dengan sebenarnya menyatakan bahwa skripsi ini saya susun tanpa tindakan plagiarisme sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Indonesia.

Jika di kemudian hari ternyata saya melakukan tindakan plagiarisme, saya akan bertanggung jawab sepenuhnya dan menerima sanksi yang dijatuhkan oleh Universitas Indonesia kepada saya.

Depok, 9 Juli 2012



Anugrah Megahmiko



HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

**Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri,
dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk
telah saya nyatakan dengan benar.**

Nama : Anugrah Megahmiko

NPM : 0806354226

Tanda Tangan : 

Tanggal : 9 Juli 2012

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang diajukan oleh :

Nama : Anugrah Megahmiko

NPM : 0806354226

Program Studi : Jepang

Judul Skripsi : Analisis Peran Tata Penunjang di Dalam Pementasan Drama Kabuki “*Shiranami Gonin Otoko*”

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Humaniora pada Program Studi Jepang, Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, Universitas Indonesia

DEWAN PENGUJI

Pembimbing : Darsimah Mandah, M.A

Ketua Sidang: Dr. Etty Nurhayati A. S.S., M.Hum

Penguji : Ermah Mandah, M.A

Ditetapkan di : Depok

Tanggal : 9 Juli 2012

Oleh

Dekan
Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya
Universitas Indonesia


Dr. Bambang Wibawarta
NIP. 19651023 1990031 002

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya, saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Penulisan skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Humaniora Program Studi Jepang di Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, Universitas Indonesia. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan skripsi ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada :

1. Ibu Darsimah Mandah, M.A selaku dosen pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga, dan pikirannya untuk mengarahkan saya dalam penyusunan skripsi ini. Terima kasih juga karena telah menjadi sumber inspirasi saya sehingga saya mendapat banyak pelajaran dari drama tradisional Jepang terutama Kabuki;
2. Ibu Ermah Mandah, M.A selaku pembaca dan penguji yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga, dan pikirannya untuk membaca dan menguji, serta memberikan banyak kritik, saran, dan masukan yang membangun demi rampungnya skripsi saya;
3. Ibu Dr. Ety Nurhayati A. S.S., M.Hum selaku ketua sidang dan dosen yang pernah memberikan ilmu yang bermanfaat bagi saya sehingga saya mendapat banyak sekali pengetahuan mengenai Jepang, terutama mengenai budaya orang Jepang;
4. Bapak Jonnie R. Hutabarat, M.A. selaku Koordinator Program Studi Jepang Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya Universitas Indonesia yang telah mengerahkan jiwa dan raganya untuk mengurus segala hal yang terkait dengan mahasiswa program studi Jepang; dan seluruh ibu dan bapak dosen Program Studi Jepang yang telah memberikan ilmu yang amat berharga selama saya belajar dalam program studi ini;

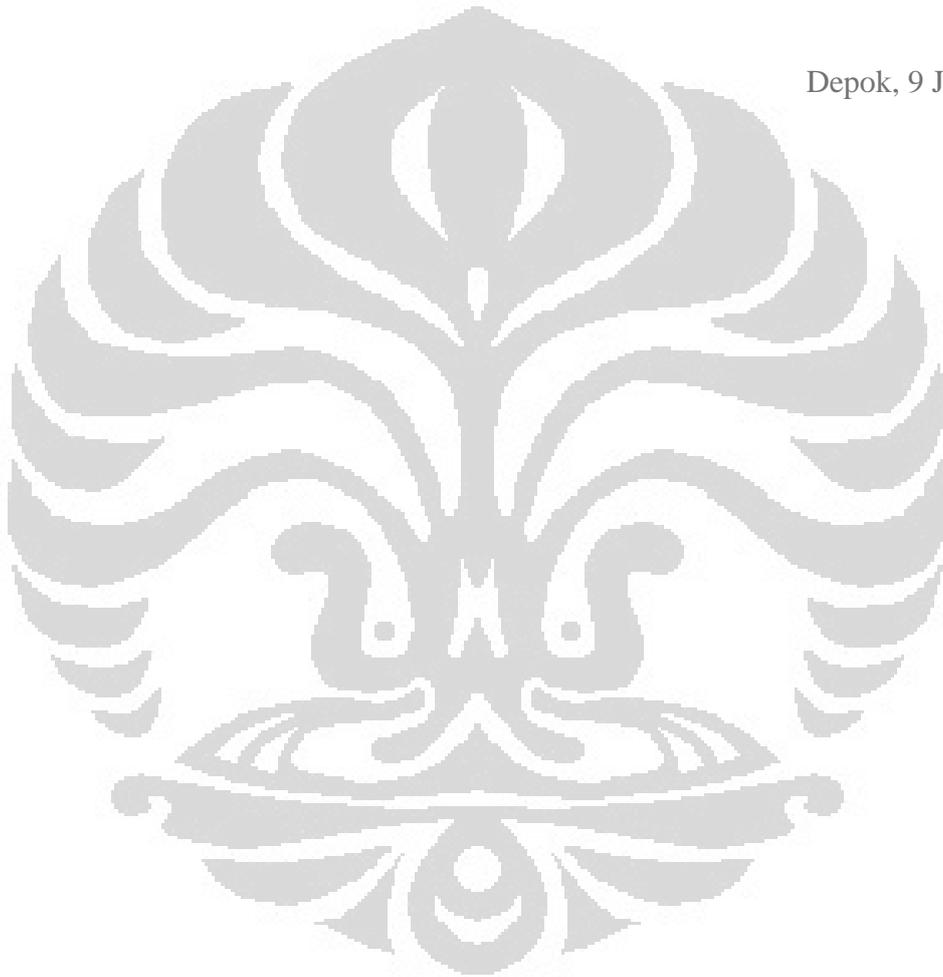
5. Orang tua dan keluarga yang saya sayangi, papa, mama, Andri, Zaky, Tante Nila, Tante Mayang, dan Tante Luna yang telah memberikan bantuan baik secara moral maupun material sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini;
6. Gina Aghnia V. yang begitu pengertian, selalu membantu, memberikan semangat, dan mendukung saya di hampir setiap hal baik yang saya lakukan, serta selalu setia berada di sisi saya. Semoga kita selalu dalam lindungan Allah SWT dan dapat terus berjalan bersama beriringan hingga akhir. “The sea is endless, let’s keep on sailing~”
7. Seluruh mahasiswa program studi Jepang FIB UI angkatan 2008 yang telah bersama-sama melewati banyak suka dan duka. Geng cantik, Asri, Ichi, Cede, Ovy, dan Intan yang sering satu kelompok dengan saya di berbagai mata kuliah dan memiliki peran masing-masing di dalam menunjang presentasi dan makalah kelompok. D’Cus, Fatia, Yanti, Ami, Icha, dan Ode yang selalu meramaikan payung Kansas sehingga tanpa kalian payung terasa sepi. Riku selaku partner in crime di dalam tim kreatif GJ, Aldrie si kembaran, Bos Hadi, Akaya si Kappa, Pipin, Axa, Tebe yang minggat ke teknik, Kang Ardi, Ros, Hanna, Winda, Tano, Wira, Ryan, dan teman-teman lain yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu yang memberikan warna tersendiri bagi kehidupan saya selama berada di prodi Jepang;
8. Kaikiri Sensei, pendiri, dan teman-teman TEATER ENJUKU yang memperkenalkan dunia drama musikal, membimbing, dan memberikan tempat bagi saya untuk mengekspresikan diri secara bebas sekaligus memberikan kenangan yang tak terlupakan bagi saya di dalam menampilkan seni pertunjukan drama musikal;
9. Teman-teman U-maku Eisa Shinka Indonesia yang memperkenalkan dunia tari tradisional Okinawa sekaligus menjadi tempat saya menghilangkan emosi negatif melalui tarian-tarian yang begitu bersemangat;
10. Teman-teman <GarudaIndo> yang selalu memberikan dukungan moral agar saya menyelesaikan skripsi tepat pada waktunya;

11. Kohai-kohai 2010 yang sudah membantu dan memberikan inspirasi bagi saya sehingga dapat menemukan judul pementasan drama kabuki yang menarik untuk diteliti dan membagi bahan presentasinya sebagai salah satu bahan yang sangat bermanfaat bagi saya;

Akhir kata, saya berharap Tuhan Yang Maha Esa berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga skripsi ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu.

Depok, 9 Juli 2012

Penulis



**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Universitas Indonesia, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Anugrah Megahmiko
NPM : 0806354226
Program Studi : Jepang
Fakultas : Ilmu Pengetahuan Budaya
Jenis karya : Skripsi

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Indonesia **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul :

**ANALISIS PERAN TATA PENUNJANG DI DALAM PEMENTASAN
DRAMA KABUKI “SHIRANAMI GONIN OTOKO”**

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Indonesia berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Depok
Pada tanggal : 9 Juli 2012
Yang menyatakan



(Anugrah Megahmiko)

ABSTRAK

Nama : Anugrah Megahmiko
Program Studi : Jepang
Judul : Analisis Peran Tata Penunjang Pementasan di dalam Drama Kabuki “*Shiranami Gonin Otoko*”

Skripsi ini membahas tentang peran tata penunjang pementasan di dalam drama kabuki “*Shiranami Gonin Otoko*” babak III, babak IV, dan babak V. Penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan desain naratif. Hasil penelitian menyatakan bahwa tata penunjang, yaitu tata gerak, tata suara, tata rupa, tata bunyi, dan tata pentas sangat penting di dalam menunjang manusia (aktor) sebagai media utama di dalam pementasan; tata penunjang tidak bisa tidak ada di dalam pementasan drama kabuki.

Kata kunci: Drama kabuki, *shiranami gonin otoko*, tata penunjang

ABSTRACT

Name : Anugrah Megahmiko
Study Program: Japanese
Title : Analysis of the Role of Supporting Elements in Kabuki Drama “*Shiranami Gonin Otoko*”

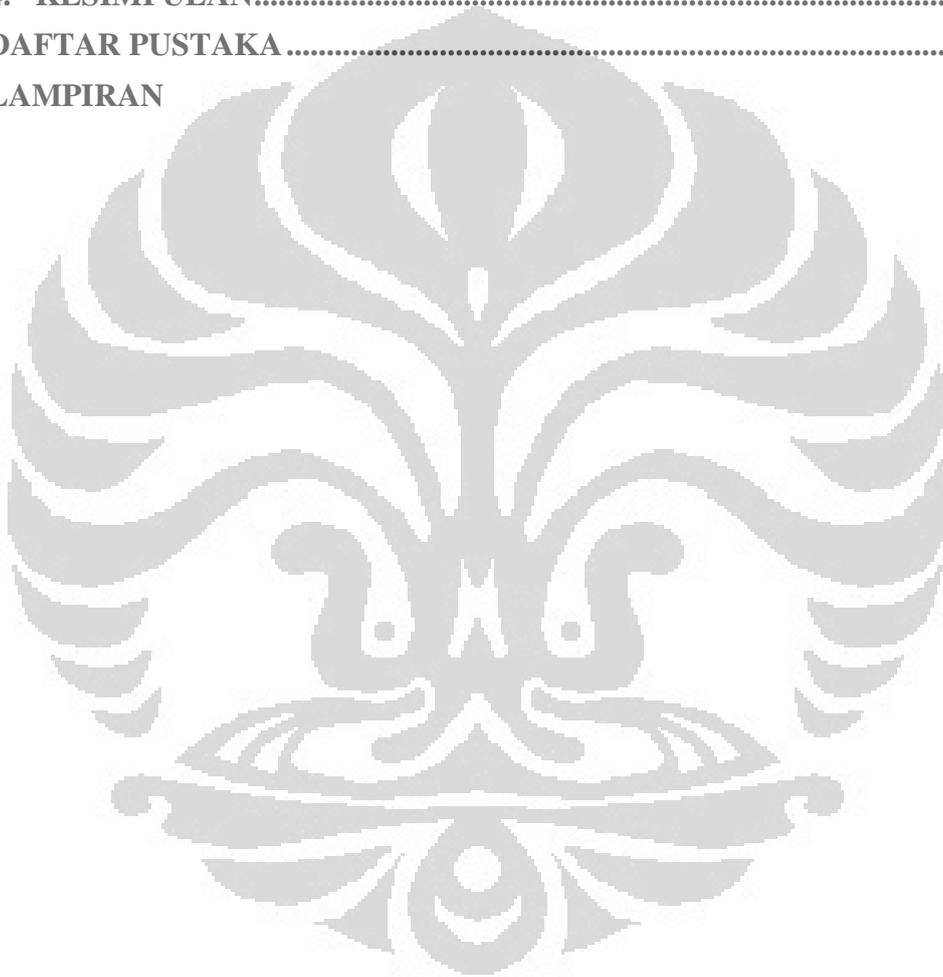
The focus of this study is about the role of supporting elements in *kabuki* drama “*Shiranami Gonin Otoko*” act III, act IV, and act V. This research is a qualitative research with narrative design. The result of this research shows that supporting elements which are movement aspect, voice aspect, form aspect, sound aspect, and stage aspect plays an important role in supporting human (actor) as the main media in a play; supporting elements can't be missing in a *kabuki* drama play.

Keywords: Kabuki drama, *shiranami gonin otoko*, supporting elements

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	viii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xii
1. PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Penulisan.....	7
1.4 Metodologi Penelitian	7
1.5 Sistematika Penulisan	8
2. UNSUR PEMENTASAN DAN TATA PENUNJANG PEMENTASAN DALAM DRAMA KABUKI.....	9
2.1 Unsur Pertunjukan Drama Kabuki	10
2.1.1 Cerita	10
2.1.2 Pemain	11
2.1.3 Panggung.....	13
2.1.4 Penonton.....	14
2.1.5 Sutradara	15
2.2 Tata Penunjang Pertunjukan Drama Kabuki	17
2.2.1 Tata Gerak	17
2.2.2 Tata Suara.....	19
2.2.3 Tata Bunyi.....	21
2.2.4 Tata Rupa	22
2.2.5 Tata Pentas	24
3. ANALISIS PERAN TATA PENUNJANG DI DALAM PEMENTASAN DRAMA KABUKI “SHIRANAMI GONIN OTOKO”	26
3.1 Analisis babak III “ <i>Shiranami Gonin Otoko</i> ”	26
3.1.1 Tata gerak.....	26
3.1.2 Tata suara	28
3.1.3 Tata bunyi.....	29
3.1.4 Tata rupa.....	31
3.1.5 Tata pentas	33
3.2 Analisis babak IV “ <i>Shiranami Gonin Otoko</i> ”	35
3.2.1 Tata gerak.....	35

3.2.2 Tata suara	37
3.2.3 Tata bunyi.....	39
3.2.4 Tata rupa.....	40
3.2.5 Tata pentas	43
3.3 Analisis babak V “ <i>Shiranami Gonin Otoko</i> ”	45
3.3.1 Tata gerak.....	45
3.3.2 Tata suara	47
3.3.3 Tata bunyi.....	48
3.3.4 Tata rupa.....	49
3.3.5 Tata pentas	50
4. KESIMPULAN.....	54
DAFTAR PUSTAKA	57
LAMPIRAN	



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1.	Benten Kozo Kikunosuke yang sedang membongkar penyamarannya	27
Gambar 3.2.	Tata pentas toko Hamamatsuya	34
Gambar 3.3.	Kelima orang anggota kelompok Shiranami yang hendak melakukan <i>tsurane</i> di <i>hanamichi</i>	36
Gambar 3.4.	Kostum di dalam babak IV.	41
Gambar 3.5.	Tata pentas dalam babak IV 稲瀬川勢揃	43
Gambar 3.6.	Benten Kozo Kikunosuke (tengah) dalam adegan <i>tachimawari</i>	46
Gambar 3.7.	Atap Kuil Gokurakuji pada babak V adegan 極楽寺屋根立腹	51
Gambar 3.8.	Tata pentas dalam babak V adegan 滑川土橋	52

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teater merupakan salah satu seni pertunjukan yang asal katanya berasal dari bahasa Yunani kuno, yaitu “*theatron*”. Kata ini memiliki arti ‘tempat pertunjukan’. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mengartikan teater sebagai gedung atau ruangan tempat pertunjukan film, sandiwara, dsb; pementasan drama sbg suatu seni atau profesi; seni drama; sandiwara; drama.

Padmodarmaya mengartikan teater sebagai suatu kegiatan manusia yang secara sadar menggunakan tubuhnya sebagai alat atau media utama untuk menyatakan rasa dan karsanya, mewujudkan dalam suatu karya (seni). Di dalam menyatakan rasa dan karsanya itu, alat atau media utama tadi ditunjang oleh unsur gerak, unsur suara dan bunyi, serta unsur rupa (1988: 21).

Selanjutnya, Padmodarmaya juga menyimpulkan unsur-unsur teater yang berada di dalam definisi di atas. Unsur utama di dalam definisi tersebut adalah tubuh manusia sebagai alat atau media. Kemudian, unsur gerak, unsur suara, unsur bunyi, dan unsur rupa menjadi unsur yang menunjang manusia sebagai media utama di dalam pementasan.

Pada zaman sekarang ini, orang-orang cenderung kurang memerhatikan penggunaan kata “teater” dan “drama”. Merujuk kepada pengertian teater menurut KBBI di atas, drama merupakan seni pertunjukan yang termasuk ke dalam pengertian teater. Menurut KBBI, drama adalah komposisi syair atau prosa yang diharapkan dapat menggambarkan kehidupan dan watak melalui tingkah laku (akting) atau dialog yang dipentaskan. Akan tetapi, kurangnya perhatian terhadap penggunaan kedua kata ini menyebabkan makna kedua kata tersebut menjadi membur. Oleh karena itu, penggunaan kata “teater” dan “drama” dalam skripsi ini tidak dipermasalahkan.

Jepang memiliki tiga jenis seni pertunjukan terkenal, yaitu *noh*, *bunraku*, dan *kabuki*. *Noh* merupakan seni pertunjukan yang menggunakan topeng sebagai

ciri khasnya. *Bunraku* merupakan seni pertunjukan yang menggunakan boneka sebagai media utamanya. Sedangkan *kabuki* merupakan seni pertunjukan yang mengutamakan aktor sebagai elemen terpenting dalam pertunjukannya.

Seni pertunjukan drama *kabuki* muncul pada abad ke-17. Istilah *kabuki* awalnya terdiri dari kata *katamuku* (傾く) yang berasal dari kosa kata kanji, yang berarti ‘miring’ atau ‘condong’ dalam bahasa Indonesia. Seiring dengan berkembangnya zaman, penulisan *kabuki* pun terus berkembang. Pada zaman sekarang, *kabuki* ditulis dengan kanji 「歌舞伎」 yang masing-masing melambangkan unsur yang terdapat di dalam pertunjukan drama *kabuki*, yaitu nyanyian, tarian, dan kemampuan (dalam berakting).

Kabuki merupakan sebuah seni pertunjukan tradisional yang diperkenalkan oleh seorang wanita bernama Okuni dari kuil Izumo. Sejak kemunculannya, seni pertunjukan yang dikenal dengan sebutan *onna-kabuki* (女歌舞伎) ini terus mengalami perkembangan dalam berbagai aspek seperti akting dan panggung.

Pada perkembangannya, Okuni *kabuki* yang dianggap menjadi sumber praktek prostitusi dilarang mengadakan pertunjukan pada tahun 1647 oleh pemerintah. Sebagai ganti *onna-kabuki*, muncul *wakashu-kabuki*. Aktor *wakashu kabuki* adalah remaja laki-laki. Pada tahun 1652, *bakufu* kembali melarang praktek pertunjukan *wakashu-kabuki* dengan alasan yang kurang lebih sama dengan *onna-kabuki*. Akan tetapi, sekitar enam bulan setelahnya muncul jenis *kabuki* baru yang pemerannya hanya boleh dimainkan oleh laki-laki dewasa dengan syarat memotong poni (前髪) agar unsur kecantikan hilang dari diri mereka. Jenis *kabuki* baru ini disebut dengan “*yaro-kabuki*” (やろう歌舞伎). Aktor *yaro-kabuki* ini adalah laki-laki dewasa. Sejak saat itu, “*yaro-kabuki*” (やろう歌舞伎) terus berkembang hingga saat ini.

Perkembangan *kabuki* dari zaman dahulu hingga sekarang tidak terlepas dari aktor, penulis naskah, dan orang-orang yang bekerja di bagian seting panggung. Semua orang yang tergabung di dalam produksi pementasan *kabuki* ini

terus menggali kreativitas mereka untuk tetap menampilkan pementasan-pementasan yang dapat memukau penonton.

Dari sekian banyak judul pementasan drama kabuki yang ada di dalam buku "Issatsu de wakarū kabuki Meisaku Gaido 50sen" (Keiko, 2006) "Shiranami Gonin Otoko" (白波五人男^{shiranami gonin otoko}) dipilih sebagai judul pementasan yang akan diobservasi di dalam tulisan ini., karya dari penulis kabuki Kawatake Mokuami. Ia seorang penulis naskah terkenal dalam menulis kabuki yang tokoh utamanya berperan sebagai seorang pencuri.

Cerita yang memiliki tokoh utama yang berperan sebagai pencuri dikenal juga dengan sebutan *shiranami-mono* (白波物) di dalam bahasa Jepang. Kata *shiranami* (白波) sendiri sebenarnya memiliki arti ‘ombak putih’ di dalam bahasa Indonesia, namun kata ini sebenarnya menjadi sebutan halus untuk ‘pencuri’¹ di dalam bahasa Jepang. Cerita ini pertama kali dipentaskan di *Ichimura-za* pada tahun 1862 dan peran utama Benten Kozo Kikunosuke diperankan oleh Onoe Kikugoro.

“*Shiranami Gonin Otoko*” mempunyai judul lain, yaitu “*Shiranami Gonin Otoko Benten Kozo*” (白波五人男弁天小僧^{shiranami gonin otoko benten kozou}), “*Aoto zoshi hana no nishiki e*” (青砥稿花紅彩画^{aoto zoshi hana no nishiki e}), dan “*Benten Musume Meo no Shiranami*” (弁天娘女尾男^{benten musume meo no shiranami}の白波).

Dari sekian banyak karangannya, Kawatake Mokuami memiliki beberapa ciri khas yaitu menggunakan pola tujuh-lima (七五調^{shichigocho})² yang ia masukkan, baik di dalam judul maupun dialog pementasannya. Salah satunya adalah pada judul lain dari “*Shiranami Gonin Otoko*”, yaitu “*Aotozoshi Hana no Nishiki e*” (青砥稿花紅彩画^{aoto zoshi hana no nishiki e}). Pola *shichigocho* terdapat di dalam dialog Benten Kozo Kikunosuke yang terdapat pada babak III, yaitu pada kalimat 「知らざあ言^{shirazaa itte}って

¹ Kindaichi Haruhiko, *Gendai Shinkokugo Jiten* (Tokyo: Gakken, 1994)

² Pola di dalam puisi jepang yang berpola 7-on dan 5-on.

聞かせやしょう」^{kikaseyashou}. Kalimat ini merupakan ciri khas yang digunakan oleh Mokuami di dalam pertunjukan “*Shiranami Gonin Otoko*” yang dapat menambah daya tarik di dalam pementasan ini.

“*Shiranami Gonin Otoko*” merupakan sebuah pementasan yang bercerita tentang petualangan lima orang pencuri yang dipimpin oleh Nippon Daemon. Ia adalah seorang pencuri yang ditakuti oleh para pencuri lainnya. Kelompok tersebut beranggotakan Benten Kozo Kikunosuke, Nango Rikimaru, Tadanobu Rihei, dan Akaboshi Juzaburo. Kelima pencuri yang dijuluki sebagai *shiranami gonin otoko* ini terkenal sebagai pencuri yang bukan saja memiliki sifat kesatria (^{gizoku}義賊), tetapi juga peduli terhadap kehidupan orang miskin.

Benten Kozo Kikunosuke adalah seorang penipu ulung yang biasa menyamar sebagai wanita untuk memeras orang. Benten Kozo memutuskan untuk bergabung dengan kelompok *shiranami* setelah ia ditawarkan untuk bergabung oleh Nippon Daemon karena telah kalah dalam pertarungan melawan Nippon Daemon untuk memperebutkan sebuah tempat dupa (^{kochou no kougou}胡蝶の香合)³ yang dicuri oleh Benten Kozo dari Putri Senju.

Nango Rikimaru adalah seorang penjahat yang hebat dalam melakukan penyamaran. Pada saat beraksi, Nango Rikimaru biasanya ditemani oleh Benten Kozo Kikunosuke yang menyamar menjadi seorang wanita. Aksi yang biasa mereka lakukan adalah aksi pemerasan. Nango Rikimaru bergabung dengan kelompok *shiranami* karena Benten Kozo yang menjadi rekan dalam kejahatannya bergabung dengan kelompok pencuri yang dipimpin oleh Nippon Daemon tersebut.

Tadanobu Rihei adalah seorang penjahat yang ternyata memiliki hubungan atasan dan bawahan dengan Akaboshi Juzaburo karena ayahnya pernah mengabdikan kepada ayah Akaboshi Juzaburo. Tadanobu Rihei bergabung dengan kelompok *shiranami* karena ia selalu dipecat dari pekerjaannya. Salah satu penyebab ia

³ Semacam tempat dupa; wewangian

dipecat oleh atasannya adalah karena mengidap penyakit kleptomania. Karena alasan tersebut, Tadanobu Rihei pun bergabung dengan kelompok *shiranami*.

Akaboshi Juzaburo adalah seorang penjahat yang pada awalnya bukan berasal dari kalangan atau keluarga penjahat. Akaboshi Juzaburo memutuskan untuk bergabung dengan kelompok *Shiranami* setelah bertemu dengan Tadanobu Rihei pada saat Akaboshi Juzaburo hendak melakukan bunuh diri karena gagal mencuri uang untuk melunasi hutang pamannya. Setelah berbicara dengan Tadanobu Rihei dan mengetahui bahwa ia bergabung dengan kelompok *shiranami*, Akaboshi Juzaburo pun memutuskan untuk ikut bergabung.

Pementasan drama kabuki “*Shiranami Gonin Otoko*” ini terdiri dari lima babak dan sembilan adegan. tidak semua babak selalu dipentaskan secara lengkap, namun adegan yang terkenal antara lain adalah adegan “*Yuki no Shita Hamamatsuya*” (雪の下浜松屋) dan “*Inasegawa Seizoroi*” (稲瀬川勢揃) pada babak III dan babak IV. Dua adegan ini dapat dipentaskan secara mandiri di bawah judul “*Benten Musume Meo no Shiranami*” (弁天娘女尾男の白波). Namun, pertunjukan ini dapat pula dimulai dari babak III (tanpa adegan *kuramae*), babak IV, dan babak V.

Pembagian babak dan adegan dalam “*Shiranami Gonin Otoko*” adalah sebagai berikut.

Tabel 1.1. Pembabakan Adegan “*Shiranami Goin Otoko*”

Babak	Adegan	Adegan	Adegan
I	初瀬寺花見	<i>Hasadera Hanami</i>	Kuil Hasedera
II	神輿ヶ嶽	<i>Mikoshigatake</i>	Pencerahan di Gunung Mikoshigatake
	稲瀬川谷間	<i>Inasegawa Tanima</i>	Lembah di Sepanjang Sungai Inase
III	雪の下浜松屋	<i>Yuki no Shita Hamamatsuya</i>	Toko Kain Hamamatsuya, Yuki no Shita

(Sambungan)

	浜松屋蔵前	<i>Hamamatsuya Kuramae</i>	Depan Gudang Hamamatsuya
IV	稲瀬川勢揃	<i>Inasegawa Seizoroi</i>	Pertemuan di Tepi Sungai Inase
V	極楽寺屋根立腹	<i>Gokurakuji Yane Rippuku</i>	Peristiwa Bunuh Diri di Atap Kuil Gokurakuji
	極楽寺山門	<i>Gokurakuji-sanmon</i>	Gerbang Kuil Gokurakuji
	滑川土橋	<i>Namerigawa-dobashi</i>	Jembatan Sungai Namerigawa

Sumber: http://www.kabuki21.com/gonin_otoko.php (Telah diolah kembali)

Babak yang akan dianalisis di dalam skripsi ini adalah babak III, babak IV, dan babak V dari pertunjukan drama kabuki “*Shiranami Gonin Otoko*”. Babak ini dipilih karena di dalam adegan ini terdapat banyak tata penunjang pementasan yang dianggap menarik, terkenal, dan banyak dibahas di dalam buku-buku kabuki yang menceritakan tentang pertunjukan ini.

Aspek yang berkembang di dalam pertunjukan kabuki tidak hanya aspek aktor saja, tetapi juga aspek panggung, kostum, dan teknik berakting. Walaupun demikian, kabuki merupakan sebuah seni pertunjukan yang menjadikan aktor sebagai media utama. Tatsuji (1969: 96), berkata bahwa 「歌舞伎は、俳優を ^{kabuki wa haiyuu wo} 中心に ^{chuushin ni} 育て ^{sodate} て来た演劇もある。」(kabuki juga merupakan sebuah drama yang ^{kita engeki mo aru} menekankan pada membesarkan aktor). Pernyataan ini selaras dengan apa yang telah disampaikan oleh Padmodarmaya, yaitu aktor merupakan media utama di dalam sebuah pementasan drama.

Pementasan drama kabuki juga memiliki unsur-unsur seperti yang terdapat di dalam teater sebagaimana yang telah dijelaskan oleh Padmodarmaya. Unsur gerak, unsur suara, unsur bunyi, dan unsur rupa menjadi unsur penunjang yang menunjang manusia atau aktor sebagai media utama di dalam setiap pementasan drama kabuki.

Unsur-unsur penunjang yang telah selesai diatur atau disusun berubah menjadi tata penunjang⁴. Oleh karena itu, unsur gerak, unsur suara, unsur bunyi, dan unsur rupa yang telah selesai diatur berubah menjadi tata gerak, tata suara, tata bunyi, dan tata rupa. Kemudian, Padmodarmaya (1988) juga menambahkan tata pentas sebagai pelaksanaan tata atau aturan serta penguasaan cara kerja benda-benda di luar manusia yang berada di dalam ruang dan waktu yang berlaku di tempat pertunjukan kesenian⁵.

Tata penunjang pementasan seringkali tidak disadari oleh penonton. Akan tetapi, justru tata penunjang inilah yang membuat sebuah pertunjukan menjadi menarik dan spektakuler. Apabila salah satu tata penunjang hilang atau tidak ada, dapat dipastikan pertunjukan drama tersebut akan menjadi sebuah pertunjukan drama yang hambar bagaikan sayur tanpa garam.

1.2 Rumusan Masalah

Masalah penelitian yang menjadi pembahasan dalam tulisan ini adalah Bagaimana peran tata penunjang pementasan yang terdapat di dalam drama kabuki "*Shiranami Gonin Otoko*".

1.3 Tujuan Penulisan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memaparkan, mengidentifikasi, dan menganalisis peran tata penunjang pementasan yang terdapat di dalam drama kabuki "*Shiranami Gonin Otoko*".

1.4 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif. Metode yang digunakan adalah metode naratif dan teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi. Unit analisa di dalam skripsi ini adalah babak III, babak IV, dan babak V pertunjukan drama "*Shiranami Gonin Otoko*" yang bersumber dari DVD pementasan yang dikeluarkan oleh NHK pada desember 1986 dan dari Youtube. Penentuan babak III, babak IV, dan babak V ditentukan

⁴ Pramana Padmodarmaya, *Tata dan Teknik Pentas* (Jakarta: Balai Pustaka, 1988) hlm. 25.

⁵ *Ibid.*, hlm. 27.

setelah terlebih dahulu dilakukan observasi terhadap tata penunjang di dalam pertunjukan “*Shiranami Gonin Otoko*”.

Langkah penelitian yang dilakukan di dalam menyusun skripsi ini adalah sebagai berikut.

1. Mengobservasi video pertunjukan dengan cara melihat langsung video pementasan.
2. Memaparkan tata penunjang yang menarik berdasarkan hasil observasi.
3. Mengidentifikasi tata penunjang yang telah diobservasi.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang, permasalahan, tujuan penulisan, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II UNSUR PEMENTASAN DAN TATA PENUNJANG PEMENTASAN DALAM DRAMA KABUKI

Bab ini berisi pembahasan mengenai unsur pementasan dan tata penunjang pementasan dalam drama kabuki secara umum dan pementasan drama kabuki “*Shiranami Gonin Otoko*” secara khusus.

BAB III ANALISIS TATA PENUNJANG DI DALAM PEMENTASAN DRAMA KABUKI “SHIRANAMI GONIN OTOKO”

Bab ini berisi analisis mengenai peranan tata penunjang pementasan drama kabuki yang berjudul “*Shiranami Gonin Otoko*”. Data yang diambil sebagai bahan analisis adalah babak III, babak IV, dan babak V di dalam pementasan tersebut. Analisis dilakukan dengan cara mengobservasi dan mengidentifikasi peran tata penunjang pementasan yang terdapat di dalam drama ini.

BAB IV KESIMPULAN

Bab ini berisi kesimpulan dari observasi, analisis dan identifikasi dari masalah penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

BAB 2

UNSUR PEMENTASAN DAN TATA PENUNJANG PEMENTASAN DALAM DRAMA KABUKI

Pementasan drama merupakan sebuah seni pertunjukan yang menggunakan manusia sebagai media utamanya (Padmodarmaya, 1988). Sebagai media utama, manusia membutuhkan media-media lain yang dapat menunjang sebuah pementasan agar pementasan tersebut dapat menjadi menarik. Unsur-unsur penunjang ini, menurut Padmodarmaya, terdiri dari unsur gerak, suara, bunyi, rupa, dan pentas.

Selain Padmodarmaya, yang mengemukakan tentang unsur penunjang pementasan drama, Prasmadji juga mengemukakan lima unsur pertunjukan drama. Unsur tersebut adalah cerita, pemain drama, panggung, penonton, dan sutradara (1984: 9-11). Walaupun sama-sama membahas mengenai unsur pementasan drama, Padmodarmaya lebih menekankan kepada unsur-unsur yang menunjang pementasan, sedangkan Prasmadji lebih menekankan kepada unsur utamanya.

Berbagai macam unsur yang terkait dengan drama atau teater harus saling melengkapi satu sama lain. Unsur-unsur tersebut juga harus ditata sedemikian rupa agar pementasan dapat berjalan dengan rapi. Padmodarmaya kemudian menyebutkan pengaturan unsur-unsur di atas sebagai tata gerak, suara, bunyi, rupa, dan pentas. Berikut penjelasannya sebagaimana yang terdapat di dalam buku “Tata dan Teknik Pentas” karangan Padmodarmaya (1988).

Tata gerak menitikberatkan pada gerak tubuh dari aktor. Sedangkan tata suara menitikberatkan pada suara yang dihasilkan oleh aktor, termasuk kata-kata dan dialog dari aktor. Kemudian, tata bunyi menitikberatkan pada bunyi benda-benda atau alat musik. Lalu tata rupa menitikberatkan pada cahaya, sinar lampu, pemandangan, kostum, dan tata rias. Terakhir, tata pentas menitikberatkan pada pengaturan benda-benda mati yang ada di atas panggung. Pembahasan mengenai tata rupa di dalam skripsi ini dibatasi hanya pada kostum dan tata rias saja.

Sebelum memasuki penjelasan mengenai tata penunjang pementasan di dalam drama kabuki, terlebih dahulu akan dibahas mengenai unsur pertunjukan kabuki. Untuk konsep unsur pertunjukan digunakan konsep yang dikemukakan oleh Prasmadji (1984) dan berikut pembahasan unsur pertunjukan di dalam drama kabuki.

2.1 Unsur pementasan drama kabuki

Unsur pementasan yang terdapat di dalam drama kabuki sama dengan unsure pementasan yang terdapat di dalam pementasan drama yang dijelaskan oleh Prasmadji pada bab sebelumnya. Unsur tersebut adalah cerita, pemain, panggung, penonton, dan sutradara. Berikut pembahasannya.

2.1.1 Cerita

Kabuki memiliki banyak sekali jenis cerita, di antaranya adalah *jidaimono* (時代物), *sewamono* (世話物), dan *shosagoto* (所作事).⁶ Ketiga jenis cerita di dalam kabuki ini memiliki ciri khas tersendiri di dalamnya. Ciri khas tersebut terkandung di dalam pengertian dari masing-masing kata tersebut. Berikut pembahasannya.

Jidaimono adalah jenis cerita di dalam kabuki yang banyak menceritakan tentang para samurai dan orang-orang kelas atas sebelum zaman edo. Kostum yang digunakan di dalam pementasan *jidaimono* biasanya terlihat mewah dan berlebihan. Selain kostum, gaya bicara dan gerak-gerik para tokohnya juga meniru kaum samurai dan kaum aristokrat. Inti dari cerita-cerita *jidaimono* biasanya menunjukkan sifat kepahlawanan, kesetiaan, dan kebangsawanan.⁷

Salah satu jenis cerita yang tergolong ke dalam *jidaimono* dan menggambarkan kesetiaan adalah pertunjukan “*Sugawara Denju Tenarai Kagami*” dalam babak “*Terakoya*”. Kesetiaan yang digambarkan di dalam drama tersebut adalah kesetiaan seorang abdi kepada mantan tuannya, yaitu mengorbankan anaknya sendiri demi keselamatan anak mantan tuannya tersebut. Judul

⁶ Ronald Cavaye, *Kabuki Pocket Guide* (Singapore: Charles E. Tuttle Company, 1998) hlm. 28.

⁷ *Ibid.*, hlm. 32-33.

pementasan lain yang memiliki jenis cerita *jidaimono* adalah “*Kanadehon Chuusingura*” dan “*Yoshitsune Senbonzakura*”.

Sewamono adalah jenis cerita di dalam kabuki yang bercerita mengenai kehidupan sehari-hari masyarakat Jepang, terutama masyarakat kota atau pedagang yang mayoritas merupakan konsumen pertunjukan kabuki pada sekitar abad ke-17⁸. Karena bercerita mengenai kehidupan masyarakat, maka secara otomatis, hal-hal seperti setting, pakaian, ataupun kejadian-kejadian dalam cerita, dibuat mirip seperti keadaan masyarakat pada zaman tersebut. Bahasa yang digunakan pun cenderung lebih mudah dimengerti apabila dibandingkan dengan bahasa pada jenis cerita *jidaimono*.

Sewamono dibagi lagi ke dalam dua jenis, yaitu *shiranami-mono* 白波物 dan *kaidan-mono* 怪談物⁹. *Shiranami-mono* merupakan jenis cerita yang bercerita tentang pencuri, sedangkan *kaidan-mono* bercerita tentang cerita hantu. Pementasan drama kabuki “*Shiranami Gonin Otoko*” merupakan salah satu drama berjenis *sewamono* dan *shiranami-mono* yang terkenal.

Shosagoto adalah jenis cerita kabuki yang mengutamakan tarian di dalam pementasannya¹⁰. Pada awal kemunculannya, kabuki mengedepankan tarian sebagai salah satu elemen di dalam pementasannya. Elemen tarian mengakar sekali di dalam jenis cerita kabuki ini. Salah satu judul pementasan kabuki yang di dalamnya terdapat jenis cerita seperti ini di antaranya adalah, “*Sagi Musume*”, “*Musume Dojoji*”, dan “*Kanjincho*”.

2.1.2 Pemain

Pemain merupakan unsur utama yang sangat penting di dalam pertunjukan (Padmodarmaya, 1988). Pendapat ini diperkuat oleh Tatsuji (1969: 96) yang

mengatakan bahwa 「歌舞伎は、俳優を中心に育てて来た演劇もある。」

(kabuki juga merupakan sebuah drama yang menekankan pada membesarkan aktor). Pernyataan Tatsuji ini semakin memperjelas bahwa manusia bukan saja

⁸ *Ibid.*, hlm. 35.

⁹ *Ibid.*, hlm. 36.

¹⁰ *Ibid.*, hlm 28.

menjadi unsur yang penting di dalam pertunjukan drama secara umum, namun juga penting di dalam pertunjukan drama kabuki.

Tata penunjang pementasan yang terkait secara langsung dengan aktor adalah tata gerak dan tata suara. Tata ini tidak hanya menjadi unsur utama di dalam pementasan saja, namun juga menjadi unsur yang memunculkan banyak kreativitas di dalam dunia kabuki.

"*Haiyuu*" di dalam bahasa indonesia 「俳優」^{haiyuu} artinya 'aktor' atau 'aktris'.

Akan tetapi, di dalam dunia kabuki kata "*Haiyuu*" berarti 'aktor' saja. Pada awalnya, kabuki diperankan oleh wanita, namun sebagaimana yang telah dijelaskan pada bab pendahuluan, pemerintah melarang pertunjukan tersebut karena dianggap memunculkan praktek prostitusi. Kabuki terus mengalami perkembangan hingga akhirnya hanya laki-laki dewasa saja yang dapat memerankan peran, baik peran laki-laki maupun peran wanita di dalam pertunjukan drama kabuki.

Walaupun aktor laki-laki memerankan peran wanita, keindahan kabuki tidak memudar. Sebaliknya, hal ini menjadi ciri khas tersendiri bagi seni pertunjukan kabuki yang membuat kabuki tetap bertahan hingga saat ini. Nogami (2003), menambahkan bahwa, 「女は舞台に上がれない。 ; 男が演じ
shitekoso hana na no da
してこそ花なのだ。」 "Wanita tidak boleh naik ke panggung. Justru karena peran wanita tersebut digantikan oleh laki-laki juga lah maka kabuki menjadi menarik."

Aktor kabuki memiliki ciri khas khusus yang membedakan dirinya dengan aktor lain pada saat memainkan sebuah peran di atas panggung. *Kata* adalah gaya berakting yang khas dari seorang aktor kabuki (^{kata}型). Setiap aktor memiliki gaya dan seni tersendiri. Gaya khas ini dapat disamakan dengan hak cipta yang dimiliki oleh seorang aktor, dimana tidak ada seorang pun yang boleh menirunya. *Kata* ini hanya ada di dalam dunia kabuki saja.

Selain (^{kata}型), terdapat pula istilah kesenian milik keluarga (^{ie no gei}家の芸) di dalam dunia kabuki. Makna dari kata (^{ie no gei}家の芸) di dalam bahasa Indonesia adalah kesenian yang dimiliki oleh seorang aktor di dalam memerankan seorang tokoh, yang kemudian diwariskan secara turun temurun kepada generasi penerusnya. Ini merupakan salah satu ciri khas kabuki selain gaya khas dalam berakting, yang membuat seni pertunjukan drama kabuki tetap menarik hingga saat ini. Ilmu di dalam tata cara berakting menjadi rahasia keluarga secara turun temurun dan terus berkembang. Seiring dengan berjalannya waktu, *kata* juga turut berkembang dan mengalami penyempurnaan dari masa ke masa. Perkembangan dan penyempurnaan *kata* ini membedakan pementasan drama kabuki dengan pementasan drama lainnya karena di dalam drama lainnya *kata* tidak diturunkan secara turun temurun.

2.1.3 Panggung

Panggung kabuki sebenarnya merupakan perkembangan dari panggung *noh* dan *kyougen*. Seiring dengan perkembangan zaman, panggung kabuki mengalami berbagai macam penemuan dan penyempurnaan. Salah satu contoh bagian panggung kabuki yang diadopsi dari *noh* adalah *hanamichi*. *Hanamichi* ini merupakan perkembangan dari *hashigakari* yang ada dalam *noh*. Pada awalnya, keduanya memiliki persamaan, yaitu sebagai jembatan. Akan tetapi, jembatan pada *noh* berfungsi untuk menjembatani dunia roh dan dunia nyata. Sedangkan fungsi *hanamichi* telah mengalami banyak perkembangan sebagaimana dalam kutipan berikut.

hanamichi wa butai e no tsuurou de aru to douji ni mou hitotsu no butai demo ari
 「花道は舞台への通路であると同時に、もう一つの舞台でもあり、
 kaidou kawa umi kuuchuu oo oku no rouka tou tou hengenjizai ni kawaru kuukan
 街道、川、海、空中、大奥の廊下 等々、変幻自在に変わる空間
 de kabuki no ookina miryoku de aru
 で、歌舞伎の大きな魅力である。」

Artinya: *Hanamichi* merupakan sebuah jalan menuju panggung. Bersamaan dengan itu, *hanamichi* juga dapat menjadi salah satu panggung dan menjadi sebuah ruang yang dapat berubah secara bebas seperti jalan raya, sungai, laut, udara, ruangan para istri shogun, dan lain-lain. *Hanamichi* merupakan salah satu daya tarik yang besar di dalam kabuki (Nogami, 2003).

2.1.4 Penonton

Penonton merupakan aspek yang penting dalam setiap seni pertunjukan, termasuk dalam pementasan drama. Tanpa penonton, tujuan dari seni pertunjukan, yaitu untuk mempertunjukkan karya seni yang telah mereka persiapkan, tidak akan tercapai. Kabuki termasuk ke dalam seni pertunjukan, oleh karena itu penonton merupakan hal yang sangat penting dalam pertunjukannya.

Pada zaman dahulu, kabuki hanya boleh ditonton oleh orang-orang kelas bawah. Apabila kita melihat kembali sejarah kabuki, sempat terdapat larangan yang dikeluarkan oleh pemerintah agar kabuki tidak boleh dipentaskan. Larangan lain yang dikeluarkan pemerintah adalah larangan bagi orang-orang kelas atas untuk menyaksikan pertunjukan kabuki.

Orang-orang kelas atas pada zaman edo tidak boleh mengonsumsi kabuki sebagai hiburan pada zaman tersebut. Seni pertunjukan yang boleh mereka konsumsi hanya *noh* saja. Akan tetapi, karena kabuki memiliki pesona yang begitu dahsyat, bahkan hingga golongan atas pun tergoda untuk mengonsumsinya, maka orang-orang dari golongan atas datang untuk menonton pertunjukan kabuki. Tentu saja dengan menanggalkan atribut-atribut yang dapat membuat mereka dikenali sebagai orang golongan atas.

Keindahan yang terdapat di dalam dua pementasan tersebut sebenarnya berbeda. Keindahan dalam *noh* lebih mengarah kepada filosofinya, sedangkan keindahan dalam kabuki lebih dirasakan kepada secara material dengan semua kemewahan dalam kostum, tata rias, dan tata panggungnya.

Kabuki sempat kehilangan pamornya pada saat *bunraku* sedang berada di puncaknya. Kehilangan pamor berarti kehilangan jumlah penonton. Kabuki juga sempat tidak bisa melakukan pementasan karena adanya larangan yang dibuat oleh pemerintah. Pada akhirnya, kabuki bisa kembali muncul ke permukaan berkat penemuan-penemuan baru seperti *seri* besar yang berada di panggung kabuki dan berhasil memperoleh kembali penontonnya hingga saat ini. Penikmat kabuki saat ini terdiri dari berbagai kalangan, baik di Jepang dan di luar Jepang

sekalipun. Walaupun dikatakan demikian, tidak sedikit orang Jepang yang kurang mengenal kesenian ini secara mendalam.

Sebuah hal yang menarik di dalam kabuki adalah penonton setia kabuki dapat berpartisipasi di dalam pertunjukan kabuki. Akan tetapi, tidak sembarang penonton dapat bergabung dalam pementasan. Keterlibatan penonton itu sendiri tidak langsung berada di samping aktor pada saat permainan, akan tetapi penonton memiliki peran meneriakkan *yagou* (屋号) atau nama panggung dari seorang aktor. Penonton yang memiliki hak istimewa ini dikenal dengan sebutan *kakegoe* (掛け声) dan tidak sembarang orang dapat menjadi seorang *kakegoe*. Hak istimewa yang dimiliki oleh *kakegoe* adalah ia dapat masuk ke dalam ruang ganti aktor kabuki. Tidak hanya itu, ia juga dapat bebas untuk keluar masuk panggung. Selain itu, *kakegoe* biasanya dikenal baik oleh aktor kabuki.

Seorang *kakegoe* harus mengetahui kapan ia harus berteriak. Penempatan waktu yang buruk dianggap akan merusak pementasan seperti yang dijelaskan dalam kutipan di bawah ini.

kake goe mo butai wo kousei suru oto no juuyou na youso ni natte iru koto de aru.
「掛け声も舞台を構成する音の重要な要素になっていることである。
ma no warui kake goe wa shibai wo buchi koroshi ni suru shi kanyaku ni fukaikan mo ataeru
間の悪い掛け声は芝居をぶち殺しにするし、観客に不快感も与え
る。」

Artinya: *kakegoe* juga merupakan salah satu elemen suara yang penting, yang membentuk sebuah pementasan. Penempatan waktu *kakegoe* yang buruk akan menghancurkan pementasan. Selain itu dapat juga mengganggu penonton lainnya (Nogami, 2003).

2.1.5 Sutradara

Dalam pertunjukan kabuki sebenarnya tidak dikenal istilah sutradara. Tanggung jawab sutradara untuk mengarahkan pemain diserahkan kepada *zagashira* (座頭)¹¹. *Zagashira* merupakan aktor sekaligus pemimpin dari sebuah *za* atau tempat pertunjukan kabuki. Aktor yang dapat menjadi seorang *zagashira* merupakan aktor terpilih yang memiliki kemampuan di atas aktor-aktor lain. Selain kemampuan, hal lain yang harus dimiliki oleh seorang *zagashira* adalah wibawa

¹¹ Berarti ketua rombongan sandiwara.

dan popularitas. Tanpa wibawa, aktor lain tidak akan mendengarkan arahan *zagashira*. Namun, tanpa popularitas, ia tentu tidak akan terpilih sebagai seorang *zagashira*.¹²

Pekerjaan seorang *zagashira* merupakan sebuah tanggung jawab yang besar. *Zagashira* tidak hanya bertanggung jawab mengarahkan pemain saja, namun ia juga bertanggung jawab untuk hal lain yang masih berhubungan dengan pementasan seperti tata panggung, tata lampu, tata bunyi, dan lain-lain. Wewenang *zagashira* dapat dilihat dalam kutipan di bawah ini.

zagashira no kengen wa taihen na mono datta ichiza no yakusha wo tousotsu shi
 「座頭の権限は大変なものだった。一座の役者を ; 統率し、
 butai to gakuya no issai wo shikiru kenri to sekinin wo mochi zamoto to sakusha
 舞台と楽屋の一切を仕切る権利と責任を持ち、座元と作者
 to tomoni keiei ni mo sanko shi soshite enshutsuka mo kanete ita
 とともに経営にも参加し、そして演出家も兼ねていた。」

Artinya: Wewenang *zagashira* merupakan pekerjaan yang berat. Ia harus dapat memimpin para aktor dalam sebuah grup. Ia memiliki hak dan kewajiban untuk mengatur seluruh panggung dan belakang panggung, ikut serta dalam pengelolaan bersama dengan pemilik gedung pertunjukan dan penulis naskah, kemudian sekaligus menjadi sutradara (Nogami, 2003).

Selain itu, *zagashira* juga dituntut untuk memiliki kreativitas yang tinggi untuk memunculkan berbagai inovasi baru dalam teknik pementasan dan menyempurnakan teknik-teknik yang sudah ada sebelumnya. Apabila seorang *zagashira* berhasil menemukan atau menyempurnakan sebuah *enshutsu* (penyutradaraan) di dalam sebuah pertunjukan dan penonton menyukai perubahan tersebut, maka perubahan pada *enshutsu* tersebut akan diturunkan secara turun temurun oleh *zagashira* kepada penerusnya atau kepada muridnya yang unggul.

2.2 Tata Penunjang Pertunjukan Drama Kabuki

Seperti yang telah dijelaskan di awal bab 2, tata penunjang pementasan teater adalah pengaturan unsur-unsur penunjang yang ada di dalam sebuah pementasan teater. Pada sub bab ini, akan dijelaskan mengenai tata penunjang yang ada di dalam pertunjukan drama kabuki. Judul pementasan drama kabuki yang

¹² Nogami Kei, *Mikka de Wakaru Kabuki* (Tokyo: Daiyamondo gurafikkusha, 2003).

diobservasi di dalam tulisan ini adalah “*Shiranami Gonin Otoko*”. Oleh karena itu, tata penunjang yang akan dibahas pada sub bab ini hanya tata penunjang yang terkait dengan pementasan drama “*Shiranami Gonin Otoko*”.

2.2.1 Tata Gerak

Pengaturan gerakan yang dilakukan aktor di atas panggung merupakan salah satu hal penting yang menunjang manusia (aktor) di dalam sebuah pementasan. Walaupun menunjang manusia, tata gerak ini berasal dari manusia itu sendiri. Karena berasal dari diri manusia, perkembangannya juga bergantung kepada manusia sebagai media utama di dalam sebuah pementasan drama.

Pengembangan yang dilakukan oleh aktor di dalam dunia kabuki didasari oleh dua hal, yaitu penyutradaraan (演出) dan gaya khas aktor dalam berakting (型). Penyutradaraan (演出) yang terdapat di dalam pementasan “*Shiranami Gonin Otoko*” adalah pose berhenti sejenak (見得) dan adegan pertarungan (立回り). Sedangkan gaya khas aktor dalam berakting (型) berbeda untuk masing-masing aktor. Penjelasan mengenai gaya khas aktor dalam berakting (型) dapat dilihat di dalam pembahasan pemain. Penjelasan mengenai pose berhenti sejenak (見得) dan adegan pertarungan (立回り) akan dijelaskan sebagai berikut.

(見得) adalah sebuah pose yang dilakukan oleh seorang aktor di atas panggung. Pose di dalam (見得) bukan pose yang dapat dilakukan oleh sembarang orang. Pada saat seorang aktor kabuki melakukan (見得), ia akan berhenti sejenak sambil membentuk sebuah pose yang akan terlihat seperti lukisan. Tidak hanya itu, mata juga menjadi sebuah hal yang penting pada saat seorang aktor melakukan (見得) sebagaimana yang dijelaskan oleh Nogami di dalam kutipan berikut.

「歌舞伎の演技が進行するなかで、感情が最高潮に達した場合に
 役者が一瞬行動を停止、絵姿のようになって睨むことがあります、
 これを「見得」と言っています。そして、たいていは、観客に印象を
 深くさせるためにツケを打たせます。」

Artinya: Pada saat pertunjukan kabuki sedang berlangsung, di dalam adegan dimana emosi sedang mencapai klimaks, aktor akan menghentikan gerakannya dalam momen yang singkat dan membelalakkan matanya sehingga terlihat menjadi seperti lukisan. Gerakan seperti ini disebut dengan 'mie'. Kemudian, biasanya, untuk memperdalam kesan bagi penonton, dipukulkan lah *tsuke* (2003: 56).

Sebagaimana yang telah dijelaskan di dalam kutipan di atas, faktor terpenting dari (見得) adalah aktor menghentikan sejenak gerakan yang sedang ia lakukan, kemudian ia membelalakkan matanya kepada penonton pada saat-saat klimaks di dalam drama. Pengaruh pose berhenti sejenak (見得) di dalam pertunjukan kabuki sangat besar, yaitu sebagai sebuah alat yang menunjang aktor agar karisma pementasan kabuki yang begitu memesona dapat benar-benar membuat penonton terkesima dengan gerakan tersebut.

Berikutnya, (立回り) merupakan salah satu teknik spektakuler yang terdapat di dalam tata gerak di dalam pementasan kabuki. Biasanya adegan ini menampilkan pertarungan satu lawan satu atau satu lawan banyak. Walaupun disebut sebagai adegan pertarungan, gerakan yang ditampilkan tidak sama dengan pertarungan sebenarnya di dalam dunia nyata. Nogami juga menjelaskan mengenai *tachimawari* dalam kutipan berikut.

「歌舞伎の闘争演技を、立ち回りとかたてとかいっています。
 もちろん写実を推した、様式性の濃いものですが、主として捕物とか
 殺しの場面でよくみられます。」

Artinya: Adegan pertarungan di dalam kabuki disebut “*tachimawari*” atau “*tate*”. Adegan ini tentu saja menyimpulkan realisme, kental akan gaya (*style*), dan terutama dapat dilihat di dalam adegan pembunuhan atau penangkapan.

Selain pose berhenti sejenak (見得^{mie}), adegan pertarungan (立回り^{tachimawari}), dan gaya khas aktor dalam berakting (型^{kata}) masih ada cara lain di dalam pengaturan tata gerak drama ini. Akan tetapi, di dalam tulisan ini, pembahasan hanya dibatasi pada ketiga kategori di atas. Pembatasan ketiga kategori di atas didasari oleh alasan bahwa ketiga kategori tersebut merupakan alat yang berperan besar di dalam tata gerak pementasan drama kabuki “*Shiranami Gonin Otoko*”.

2.2.2 Tata Suara

Sama halnya dengan tata gerak, tata suara juga terkait secara langsung dengan diri aktor. Karena terkait langsung dengan aktor, maka suara yang muncul dari aktor berperan penting di dalam menunjang manusia (aktor) sebagai media utama di dalam pementasan drama. Beberapa tata suara menarik terdapat di dalam teknik penyutradaraan (演出^{enshutsu}) drama kabuki. Dua teknik penyutradaraan (演出^{enshutsu}) kabuki yang berhubungan dengan tata suara di dalam drama “*Shiranami Gonin Otoko*” terdapat di dalam *watarizerifu* dan *tsurane* yang disampaikan oleh kelima orang tokoh utama.

Watarizerifu merupakan salah satu teknik khas di dalam penyampaian tata suara pada pementasan drama kabuki. Ciri khas yang terdapat di dalam cara penyampaian dialog yang ada pada pementasan drama kabuki ini adalah penggunaan pola *shichigocho* (七五調) dan pengucapan dialog secara bersama-sama oleh aktor, sebagaimana yang dijelaskan oleh Nogami di dalam kutipan berikut.

「二人以上の役者が舞台や花道で一つまとまりある意味の調を
分担し、順に述べていくことをいうのです。七五調で最後に全員で声を
あわせていうのも特徴です。」

Artinya: Dua orang aktor atau lebih, berbagi sebuah irama yang artinya telah disepakati, kemudian mengucapkannya secara berurutan. Dengan menggunakan pola *shichigocho*¹³, di

¹³ Pola 7-on dan 5-on di dalam puisi Jepang.

bagian akhir semua tokoh mengucapkan irama tersebut secara bersama-sama. Hal ini pun menjadi keistimewaan *watarizerifu* (2003: 70).

Selanjutnya, *tsurane* merupakan salah satu cara aktor menyampaikan dialognya di atas panggung. Menurut wawancara NHK dengan Ichikawa Danjuro XII, *tsurane* dapat diartikan juga sebagai *jikoshokai* 自己紹介 atau perkenalan diri dari tokoh yang sedang berdialog di atas panggung. Di sisi lain, Nogami menjelaskan *tsurane* sebagai berikut.

「^{kabuki ni okeru yuuben jyutsu no hitotsu yakusha ga hanamichi ya butai de hoka no toujou}歌舞伎における雄弁術の一つ。役者が花道や舞台上、他の登場
^{jinbutsu ya kanyaku ni mukatte aru matomatta naiyou no hanashi wo yuuben ni noberu koto wo}人物や観客に向かって、あるまとまった内容の話^を雄弁に述べることを
^{tsurane to itteimasu}「ツラネ（連ね）」とっています。

Artinya: *Tsurane* merupakan salah satu teknik kelancaran dalam berbicara di dalam kabuki. Seorang aktor, di atas *hanamichi* atau panggung, mendeklamasikan sebuah materi yang telah disepakati, dengan menghadap ke arah aktor lainnya atau penonton secara lancar disebut *tsurane*. (2003: 68)

Selain suara yang dikeluarkan oleh aktor, sebenarnya suara yang dikeluarkan oleh (^{kakegoe}掛け声) yang dibahas di dalam bagian penonton juga termasuk ke dalam tata suara yang menunjang pementasan. Akan tetapi, pembahasan tata suara pada tulisan ini hanya dibatasi pada suara yang dikeluarkan oleh aktor utama saja. Pembatasan terhadap suara yang dikeluarkan hanya oleh aktor dilakukan karena tata suara yang diucapkan aktor terkait dengan penyutradaraan (^{enshutsu}演出).

2.2.3 Tata Bunyi

Berbeda dengan tata gerak dan tata suara, tata bunyi tidak terkait secara langsung dengan diri aktor. Akan tetapi, pengaturan bunyi-bunyi di dalam pementasan drama ini tetap menjadi tata penunjang pementasan yang menunjang manusia sebagai media utama di dalam pementasan. Empat instrumen utama yang terdapat di dalam tata bunyi pementasan drama “*Shiranami Gonin Otoko*” adalah *samisen*, *fue*, *tsuzumi*, dan *ki* atau *tsuke*. Berikut penjelasannya.

Samisen (三味線) adalah sebutan untuk alat musik yang berbentuk seperti gitar. Perbedaannya adalah *samisen* hanya memiliki tiga senar dan kulitnya biasanya terbuat dari kulit binatang seperti anjing atau kucing. Akan tetapi, ada juga yang terbuat dari plastik.

Tsuzumi (鼓) adalah sejenis gendang. Jenis *tsuzumi* ada dua, yaitu *kotsuzumi* dan *ootsuzumi*. Perbedaan kedua gendang tersebut hanya terletak pada ukurannya saja. *Kotsuzumi* berukuran kecil, sedangkan *ootsuzumi* berukuran lebih besar. *Tsuzumi* dimainkan dengan cara dipukul dengan tangan.

Fue (笛) adalah sebutan untuk seruling yang biasanya terbuat dari bambu dan memiliki suara yang tinggi. Biasanya digunakan untuk mengiringi alat musik lainnya. Selain itu *fue* juga digunakan dalam adegan-adegan tertentu seperti dalam adegan *tachimawari*.

Samisen, *fue*, dan *tsuzumi* memang menjadi alat musik yang mengiringi pementasan drama kabuki. Akan tetapi, tanpa kehadiran *ki* atau *tsuke*, pementasan kabuki tidak akan memiliki momen-momen klimaks yang menggetarkan emosi penonton melalui bunyi yang dihasilkan dari *ki* atau *tsuke*.

柷 atau “ki” merupakan benda yang tidak bisa tidak ada dalam pementasan kabuki. *Ki* disebut juga sebagai 「拍子木」^{hyoushigi} atau yang dalam bahasa Inggris berarti ‘wooden clappers’. sebutan lain untuk *ki* adalah *tsuke*. *Ki* yang terdapat dalam kabuki terbuat dari (榿)^{kashi} atau sejenis pohon oak. *Ki* juga terdapat dalam sumo, namun *ki* tersebut terbuat dari pohon sakura.

Pada awalnya *tsuke* ini hanya digunakan dalam *aragoto* untuk kepentingan ritual saja, namun sekarang ini *tsuke* juga digunakan dalam adegan *tachimawari*, *mie*, suara barang terjatuh, suara orang atau binatang dipukul, suara langkah kaki, dan lain-lain. *Tsuke* ini memiliki salah satu fungsi sebagai sebuah alat yang memperkuat sebuah momen agar aktor yang sedang berakting di atas panggung terlihat menampilkan sebuah aksi yang fantastis.

Penggunaan *tsuke* pada kabuki bisa juga digunakan pada saat tirai akan dibuka sebagai tanda pertunjukan dimulai. Selain itu, bisa juga digunakan pada saat menaikkan atau menurunkan *seri*. Saat pertunjukan berakhir dan tirai akan ditutup pun *tsuke* ini bisa dibunyikan, bersamaan dengan bunyi instrumen musik lainnya.

Walaupun sebenarnya terdapat instrumen lain di dalam dunia kabuki yang dapat memunculkan bunyi dan mengiringi pertunjukan, pembahasan tata bunyi di dalam tulisan ini dibatasi pada keempat instrumen di atas saja. Keempat instrumen di atas adalah instrumen yang paling besar peranannya di dalam menunjang aktor di dalam pertunjukan drama kabuki.

2.2.4 Tata Rupa

Tata rias sehari-hari dan tata rias dalam pementasan teater tentu saja berbeda. Tata rias khusus yang ada di dalam drama kabuki pada dasarnya dibagi menjadi dua, yaitu *oshiroi*, dan *kumadori*.

Oshiroi atau krim pemutih, adalah krim yang dioleskan ke seluruh wajah, bahkan sampai ke leher. Untuk peran wanita, krim ini biasanya digunakan hingga ke bagian tengkuk karena *onnagata* (女形) biasanya menggunakan kimono yang memperlihatkan tengkuk agar kecantikan tokoh tersebut terpancar. Awalnya *oshiroi* digunakan untuk tata rias sebagai alat bantu untuk memberikan pencahayaan terhadap aktor. Akan tetapi, lama kelamaan fungsinya bertambah menjadi sebagai penegas karakter yang sedang diperankan.

Penggunaan *oshiroi* ini terkadang memiliki arti tersendiri. Tidak semua aktor di atas panggung memakai *oshiroi*. Hanya *onnagata* (女形) saja yang selalu memakai *oshiroi*. Terkadang, *oshiroi* digunakan untuk menunjukkan kelas sosial sebuah peran. Sebagai contoh, dalam pementasan *terakoya*, hanya anak dari Matsuomaru, seorang yang memiliki kedudukan tinggi di dalam cerita tersebut, dan Kotaro, anak bangsawan lain, yang menggunakan *oshiroi* sementara anak lainnya tidak.

Tata rias berikutnya adalah *kumadori*. Salah satu yang menjadi ciri khas pementasan kabuki adalah *kumadori*. Apabila melihat tata rias ini, orang-orang akan langsung mengenali bahwa yang dilihatnya tersebut adalah berasal dari sebuah drama tradisional Jepang, yaitu kabuki. *Kumadori* memberikan corak tersendiri bagi identitas kabuki di kalangan masyarakat dunia.

Kumadori merupakan tata rias yang hanya muncul pada peran *aragoto*. Teknik tata rias ini diciptakan oleh aktor terkenal bernama Ichikawa Danjurou I. Danjurou membuat hiasan pada wajah yang mengikuti garis wajah, kemudian melakukan berbagai penyempurnaan hingga seperti *kumadori* yang kita lihat pada zaman sekarang.

Salah satu fungsi khusus yang dimiliki *kumadori* adalah untuk membedakan peran jahat dan peran baik atau peran pahlawan di dalam jenis cerita *jidaimono* (時代物). Warna merah biasa digunakan untuk menunjukkan bahwa peran tersebut adalah peran baik, sedangkan warna biru mewakili peran jahat.

Sebagai sebuah pementasan drama yang terkenal dengan keindahan dan kemewahan kostumnya, kabuki memiliki beberapa jenis kostum yang biasa digunakan dalam pementasan. Kostum yang biasa digunakan pada umumnya adalah sejenis kimono, hakama, yukata, dan happi.

Semua jenis kostum tersebut memiliki banyak motif yang mencolok, baik dari segi desain maupun ornamen. Kostum yang digunakan dalam setiap pementasan pun berbeda-beda. Ada kalanya bagian dalam dan luar sebuah kostum dapat ditukar, dalam artian motif luar menjadi motif dalam dan sebaliknya. Selain itu, ada pula kostum yang sengaja dibuat khusus untuk menampilkan teknik tertentu di atas panggung seperti *hikinuki* dan *bukkaeri*.

Kostum yang diperhatikan dalam kabuki bukan hanya kostum yang digunakan oleh aktor saja. Akan tetapi, kostum yang digunakan oleh *kuroko*, *geza-ongaku*, pembaca naskah, dan orang-orang lain yang terlihat di atas panggung juga diperhatikan di dalam setiap pertunjukan. Selain jenis kostum yang telah disebutkan di atas, terdapat pula kostum lain seperti kostum hewan yang tak kalah penting dalam pementasan drama kabuki.

Pembahasan mengenai tata rias dan kostum di dalam drama “*Shiranami Gonin Otoko*” dibatasi hanya pada kostum tokoh utama, yaitu Benten Kozo Kikunosuke, Nippon Daemon, Akaboshi Juzaburo, Tadanobu Rihei, dan Nango Rikimaru. Kemudian, kostum lain yang dianggap menarik dari hasil observasi juga akan menjadi pembahasan di dalam bab berikutnya.

2.2.5 Tata Pentas

Properti panggung, baik besar maupun kecil akan sangat berpengaruh terhadap tata pentas di dalam sebuah drama. Di dalam drama “*Shiranami Gonin Otoko*” ini juga terdapat properti berukuran besar (大道具) dan kecil (小道具). Akan tetapi, mekanisme yang membuat pertunjukan ini dapat menyita perhatian penonton secara fantastis adalah properti besar. Akan tetapi, hanya penggunaan properti besar saja yang dibahas di dalam tulisan ini. Walaupun demikian, bukan berarti properti kecil tidak berperan sedikitpun di dalam pementasan ini. Berikut pembagian properti di dalam dunia kabuki.

「小道具」 adalah sebutan untuk segala properti berukuran kecil. Properti yang termasuk ke dalam 「小道具」 ini biasanya berhubungan dengan properti yang langsung berhubungan dengan aktor.

Properti besar yang digunakan dalam setiap pementasan kabuki disebut 「大道具」. Selain karena ukurannya yang besar, salah satu daya tarik kabuki terletak pada properti besar ini. Pembuatan *oodougu* ini tidak dapat dilakukan oleh sembarang orang. Oleh karena itu, pembuatan properti-properti tersebut dilakukan oleh perusahaan yang bergerak di bidang pembuatan properti besar khusus kabuki. Perusahaan terkenal yang mengurus pembuatan *oodougu* ini adalah Hasegawa Oodougu yang sekarang berganti nama menjadi Kabukiza Butai. Perusahaan ini sudah mengerjakan berbagai macam properti kabuki sejak era *meireki* (1655-1657).

Oodougu dibagi ke dalam dua jenis, yaitu *kakiwari* dan *yatai*. *Kakiwari* adalah latar utama dalam pementasan kabuki, sedangkan *yatai* adalah set tambahan seperti pohon, batu, dan lain-lain.

Di dalam pertunjukan kabuki, terdapat teknik khusus untuk menggunakan *oodougu*. Teknik yang terdapat di dalam pertunjukan “*Shiranami Gonin Otoko*” adalah teknik *gandou-gaeshi* (籠燈返し) dan *seri*. *Gandou-gaeshi* adalah teknik membalikkan atap hingga 90 derajat. Sedangkan *seri* adalah teknik memunculkan properti besar atau kecil dari bawah panggung.



BAB 3

ANALISIS PERAN TATA PENUNJANG DI DALAM PEMENTASAN DRAMA KABUKI “*SHIRANAMI GONIN OTOKO*”

Seperti yang telah dijelaskan di dalam bagian pendahuluan, yang akan dibahas dalam bab ini adalah analisis peran tata penunjang pementasan, yaitu tata gerak, tata suara, tata bunyi, tata rupa, dan tata pentas di dalam babak III, babak IV, dan babak V dari pementasan drama kabuki “*Shiranami Gonin Otoko*”.

Semua tata penunjang akan dianalisis di dalam bab ini. Akan tetapi, hanya tata penunjang yang menonjol dan dianggap dapat memunculkan rasa ketertarikan dan kekaguman saja yang akan menjadi bahan untuk dianalisis. Pemilihan tata penunjang mana yang akan dianalisis diambil berdasarkan tata penunjang mana yang sering muncul di dalam buku-buku kabuki dan berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan.

3.1 Analisis babak III “*Shiranami Gonin Otoko*”

Babak III pertunjukan drama ini terdiri dari sub judul "*Yuki no Shita Hamamatsuya*" (雪の下浜松屋) dan "*Hamamatsuya Kuramae*" (浜松屋蔵前).

Babak ini mengisahkan tentang Benten Kozo Kikunosuke yang menyamar menjadi wanita dari keluarga samurai, ditemani oleh Nango Rikimaru sebagai pengawalnya, dan Nippon Daemon sebagai samurai tak dikenal. Mereka berniat melakukan pemerasan terhadap sebuah toko kimono bernama Hamamatsuya.

3.1.1 Tata gerak

Tata gerak yang akan dibahas pada babak ini adalah tata gerak yang dilakukan oleh Benten Kozo Kikunosuke yang sedang menyamar sebagai seorang wanita yang berasal dari keluarga samurai (武家) yang hendak memeras toko Hamamatsuya. Salah satu gerakan khas yang dilakukan Benten Kozo di dalam babak III dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 3.1. Benten Kozo Kikunosuke yang sedang membongkar penyakitnya.
Sumber: NHK DVD (Telah diolah kembali)

Tata gerak yang terdapat di dalam gambar di atas adalah salah satu pose berhenti sejenak (^{mie}見得) yang dilakukan oleh Benten Kozo Kikunosuke. Pose tersebut merupakan tata gerak yang tergolong ke dalam gaya khas dalam berakting (^{kata}型) yang dimiliki oleh Onoe Kikugoro sebagai orang yang memerankan Benten Kozo di dalam drama "*Shiranami Gonin Otoko*". Onoe Kikugoro menampilkan gaya berakting seperti yang terlihat pada gambar di atas, yaitu dengan berpose sambil membuka sebagian kimononya, kemudian menaruh tangan kiri di atas paha, tangan kanan menggenggam jari kaki kiri, dan kepala yang sedikit dimiringkan. lalu, ia akan melakukan pose diam sejenak (^{mie}見得) dan membelalakkan matanya (^{niramu}睨む). Pose di dalam berakting seperti yang terlihat pada gambar di atas merupakan salah satu pose yang terkenal. Alasannya adalah karena banyak sekali pengarang yang memunculkan gambar seperti di atas pada saat membahas pementasan "*Shiranami Gonin Otoko*" di dalam bukunya. Salah satunya adalah Ronald Cavaye (1993) dalam bukunya "*Kabuki a Pocket Guide*".

Peran tata gerak, terutama gerak Benten Kozo Kikunosuke yang sedang berpose di atas memiliki peran yang sangat penting di dalam babak III dan di dalam keseluruhan pementasan drama "*Shiranami Gonin Otoko*". Gerakan tubuh aktor hingga membentuk pose harus disesuaikan dengan penempatan waktu gerakan. Selain itu, gerakan tubuh juga harus terlihat jelas dan tidak ragu-ragu. Apabila aktor melakukan gerakan secara tidak sempurna, maka daya tarik dan keindahan di dalam tata gerak tidak akan tampak. Peran tata gerak sebagai salah

satu tata penunjang di dalam pementasan pun tidak akan dapat berjalan dengan baik.

3.1.2 Tata suara

Suara yang akan dibahas pada babak ini adalah suara yang diucapkan oleh Benten Kozo Kikunosuke.

Pada babak ini, terdapat sebuah dialog terkenal (名台詞^{meizerifu}) yang diucapkan oleh Benten Kozo. Dialog tersebut ia ucapkan pada saat memperkenalkan jati diri sebenarnya dari seorang Benten Kozo Kikunosuke. Berikut sedikit kutipan dialognya.

「知らざあ言^{shi}って聞^{razaa}かせや^{itte}しょう。浜^{ki}の真^{kaseyashou}砂^{hama no}と五^{masago}右^{to}衛^{goemon}門^{ga}が歌^{uta}にⁿⁱ残^{noko}せし盗^{seshi}人の種^{nusutto}は^{no}尽^{tane}き^{ha}ね^{tsu}え七^{kinee}里^{shichiri}ヶ^{ga}浜^{hama} ...」 (Hiroshi, 1994: 174).

Pada dialog di atas terdapat pola *shichigocho* (七五調)¹⁴ yang menjadi ciri khas pengarang cerita ini yaitu Kawatake Mokuami. Benten Kozo mengucapkan dialog di atas dengan suara yang keras, jelas, dan lancar. Tidak hanya itu, di dalam suaranya juga terdapat nada suara yang terdengar sombong. Benten Kozo merupakan seorang pencuri yang mempunyai reputasi yang hebat. Oleh karena itu, ia berani untuk mengucapkan dialognya nada dengan sombong dan lantang. Kemudian penggunaan dialog *shichigocho* menjadi nilai tambah yang memberikan ciri khas dan menjadi daya tarik tersendiri di dalam babak III pementasan drama “*Shiranami Gonin Otoko*”.

Suara Benten Kozo Kikunosuke saat mengucapkan dialog ini memegang peranan yang sangat penting di dalam babak III. Dialog tersebut harus diucapkan dengan jelas, lantang, dan dengan pelafalan (発音^{hatsuon}) aksentuasi yang tepat. Benten Kozo juga harus mengeluarkan nada suara yang sombong agar penonton dapat merasakan bahwa ia adalah Benten Kozo Kikunosuke, seorang pencuri yang sangat hebat. Apabila ia kurang sempurna di dalam mengucapkan dialog tersebut, maka dapat dipastikan bahwa tata suara yang seharusnya menjadi daya tarik di

¹⁴ Pola yang terdapat di dalam puisi Jepang

dalam pementasan ini tidak dapat tersampaikan kepada penonton dengan baik dan akan mengurangi daya tarik dari tata suara pada babak III.

Selain pola *shichigocho* (七五調), cara Benten Kozo berbicara pada saat memerankan peran wanita dan peran laki-laki juga menjadi sebuah tata suara yang menarik di dalam pementasan ini. Pada saat memerankan peran wanita dari golongan samurai, Benten Kozo mencoba meniru suara wanita dengan cara menggunakan jenis *tenor*¹⁵ yang tinggi. Nada bicara yang ia gunakan pun terdengar sopan dan tidak terburu-buru. Cara pengucapan dialog ini sangat berbeda dengan saat ia memerankan peran penjahat laki-laki yang ia ucapkan dengan nada lebih rendah. Dialog tersebut ia ucapkan dengan karakter suara laki-laki yang lantang, tegas, jelas, dan terdengar gagah.

Tata suara yang diucapkan aktor di atas panggung termasuk ke dalam tata penunjang krusial yang berperan besar di dalam menunjang babak III dan juga keseluruhan pementasan. Dialog yang diucapkan oleh Benten Kozo di atas sangat penting diucapkan dengan benar, momen yang tepat, dan suara yang lantang. Apabila aktor kehilangan momen dan ragu-ragu pada saat mengucapkan kata 「shirazaa 知らざあ言itteって聞kikaseyashouかせやしよう。。。」, maka daya tarik pementasan yang terletak di dalam tata suara tidak akan dapat ditangkap oleh penonton. Dialog tersebut juga menjadi sangat penting karena babak III merupakan salah satu babak yang paling terkenal dari keseluruhan drama ini.

Walaupun terlihat sepele, namun untuk mengucapkan dialog terkenal di atas membutuhkan latihan yang tidak sedikit. Penempatan momen dan cara pengucapan yang lantang, tegas, kuat, dan berkarakter dapat memunculkan daya tarik dan keindahan tata suara di dalam babak III.

3.1.3 Tata bunyi

Tata bunyi yang terdapat di dalam babak ini menggunakan tiga alat musik dasar di dalam pementasan kabuki, yaitu *samisen*, *fue*, dan *taiko*. Selain itu, *ki* atau *tsuke* juga digunakan untuk memperkuat momen-momen di dalam drama kabuki.

¹⁵ Jenis suara laki-laki yang memiliki jangkauan suara tertinggi

Samisen merupakan alat musik utama yang mengiringi pementasan kabuki. Pada babak ini, *samisen* dimainkan hampir di sepanjang adegan kecuali pada saat-saat tertentu. Biasanya, iringan *samisen* akan dihentikan apabila seorang aktor akan berdialog seperti pada saat Benten Kozo akan mengucapkan dialog berpola tujuh-lima (七五調^{shichigocho}) di atas. *Fue*, pada babak ini digunakan sebagai alat musik yang mengiringi bagian pembukaan babak III pada saat tirai hendak dibuka. Selain itu, bunyi *taiko* juga digunakan sebagai pengiring pada pembukaan babak III. Bunyi *taiko* juga digunakan sebagai bunyi pengganti pada saat para pegawai hendak membawakan barang dagangan ke hadapan Benten Kozo yang sedang menyamar sebagai wanita.

Ki atau *tsuke* di dalam babak ini digunakan pada saat pertunjukan babak III akan dimulai, di tengah-tengah babak III, dan di akhir babak III. Pada bagian awal, *ki* di diketukkan pada saat tirai utama hendak dibuka. *Ki* diketukkan dengan tempo lambat pada bagian awal dan seiring dengan terbukanya tirai, tempo ketukan *ki* semakin dipercepat. Kemudian, di tengah-tengah babak III, *ki* dipukulkan pada saat Benten Kozo melakukan *mie*. Peran *ki* di sini adalah untuk memperkuat momen pada saat aktor sedang berpose. Penggunaan *ki* pada bagian akhir babak III adalah sebagai pengiring pada saat tirai utama akan ditutup.

Peran tata bunyi, terutama *ki* atau *tsuke* berperan besar di dalam menyukseskan adegan yang memerlukan penguatan momen. Walaupun ukurannya kecil, namun *ki* atau *tsuke* ini memiliki efek yang luar biasa di dalam menggetarkan emosi penonton. Pada saat aktor melakukan pose diam sejenak (^{mie}見得), *ki* atau *tsuke* akan dipukulkan ke papan khusus dan akan menghasilkan bunyi pukulan yang menggelegar dan dapat menggetarkan jiwa penonton. Apabila penonton benar-benar menghayati pertunjukan dan pemukul *ki* dapat melaksanakan tugasnya dengan baik, maka momen spektakuler dari bunyi pukulan pada saat aktor melakukan pose diam sejenak (^{mie}見得) akan memberikan pengaruh yang luar biasa bagi penonton.

Bunyi pukulan tersebut juga menunjang aktor yang memerankan Benten Kozo dan membuat dirinya semakin tampak percaya diri dan bersemangat di dalam memainkan peran tersebut. Selain itu, *ki* juga menjadi tata penunjang yang

memberikan nyawa bagi gerakan aktor, terutama di dalam pose diam sejenak, agar gerakan aktor menjadi lebih fantastis dan lebih hidup. Penggunaan *ki* atau *tsuke* yang hanya ada di dalam kabuki ini memberikan ciri khas sekaligus menjadi daya tarik tersendiri bagi aktor sebagai media utama di dalam pertunjukan drama kabuki.

3.1.4 Tata rupa

Pada pementasan drama kabuki berjenis cerita *sewamono*, tata rias yang digunakan tidak serumit tata rias yang digunakan di dalam cerita *jidaimono*. Pementasan drama kabuki “*Shiranami Gonin Otoko*” ini termasuk ke dalam jenis cerita *sewamono*. Oleh karena itu, tata rias yang digunakan sederhana saja, yaitu *oshiroi*¹⁶.

Tokoh yang menggunakan *oshiroi* pada adegan ini adalah Benten Kozo dan Sonosuke, anak dari Kobei sang pemilik Hamamatsuya. Tokoh lainnya yaitu Nango Rikimaru, Nippon Daemon, Kobei dan para penjaga toko, serta peran lainnya tidak menggunakan *oshiroi*. Penggunaan *oshiroi* pada wajah Benten Kozo Kikunosuke memiliki peran sebagai alat yang menegaskan karakter Benten Kozo sebagai pencuri berdarah dingin. Sedangkan penggunaan tata rias tersebut pada wajah Sonosuke adalah untuk menandakan bahwa ia adalah anak pedagang kaya.

Benten Kozo tidak hanya menggunakan *oshiroi* pada wajahnya saja. Akan tetapi, *oshiroi* tersebut ia balurkan ke seluruh bagian tubuh yang dapat terlihat oleh penonton. Selain *oshiroi*, ia juga mengenakan kostum yang menjadi motif tato di tubuhnya. Tato tersebut adalah tato bunga sakura dengan tambahan awan berwarna biru sebagai motif dasarnya.

Salah satu teknik di dalam tata rupa pada pementasan ini adalah teknik tata rias yang digunakan di dalam memperlihatkan bekas luka di kening Benten Kozo. Luka yang muncul akibat hantaman benda keras yang dihantamkan oleh para pegawai toko Hamamatsuya tersebut tadinya belum ada pada awal pertunjukan. Akan tetapi, begitu pegawai toko memukuli dan mengeroyok Benten Kozo, asisten panggung (^{kuroko}黒子) membantu membuat tata rias pada kening Benten Kozo agar di keningnya terlihat seperti terdapat darah yang muncul akibat luka pukul.

¹⁶ Sejenis bedak pemutih yang digunakan pada muka dan tubuh seorang aktor.

Bekas luka ini terlihat seperti darah yang mengering, akan tetapi sebenarnya warna merah seperti darah tersebut merupakan hasil kreativitas bagian tata rias, yaitu dengan menggunakan lipstik (口紅^{kuchibeni}). Tata rias bekas luka ini memiliki peran sebagai penunjang bagi aktor pemeran Benten Kozo, agar efek luka yang dialami Benten Kozo akibat dipukuli oleh penjaga toko semakin tampak jelas.

Kemudian, kostum yang dikenakan Benten Kozo adalah kostum wanita dengan dominasi warna hitam. Warna merah digunakan untuk *obi* dan kostum bagian dalam. Pada baju hitam tersebut terdapat gambar bunga dan lambang keluarga di beberapa bagian seperti lengan dan dada. Benten Kozo juga mengenakan rambut palsu agar penyamarannya lebih sempurna.

Jenis kostum yang digunakan Benten Kozo mirip dengan yang digunakan oleh Okaru di dalam pementasan “*Kanadehon Chusingura*”. Jenis kostum yang dimaksud adalah kostum *koshimoto* (腰元). *Koshimoto* (腰元) dapat diartikan sebagai anak wanita dari seorang samurai yang mengabdikan pada pengadilan, wanita yang sedang dalam penantian, atau anak wanita dari seorang pedagang yang kaya raya sebagaimana yang disebutkan oleh Shaver (1990). Benten Kozo juga memiliki tato bunga sakura yang sebenarnya adalah kostum yang digambar motif seperti tato sakura.

Pada babak III diceritakan bahwa Nippon Daemon mengungkap penyamaran Benten Kozo yang sedang menyamar menjadi wanita bahwa sebenarnya Benten Kozo adalah seorang pria. Pernyataan tersebut disampaikan karena Nippo Daemon melihat tato sakura yang ada pada tubuh Benten Kozo. Tato bunga sakura yang terdapat pada tubuh Benten Kozo merupakan tata kostum utama yang ingin diperlihatkan di dalam babak III pertunjukan “*Shiranami Gonin Otoko*”, yang menegaskan karakter benten kozo sebagai seorang pencuri.

Nango Rikimaru mengenakan kostum luar dengan motif garis-garis hijau-putih. Untuk kostum dalam ia mengenakan kostum berwarna coklat dan celana bermotif garis-garis hijau gelap dan putih yang digulung hingga mencapai paha.

Nippon Daemon mengenakan kostum atasan berwarna hitam dan bawahan berwarna hijau tua. Selain itu, ia juga mengenakan penutup kepala yang dililitkan di atas kepalanya. Penutup kepala tersebut juga berwarna hitam.

Peran kostum dan tata rias di dalam babak III memiliki peranan besar, baik di dalam babak III dan juga di dalam keseluruhan pertunjukan. Penggunaan tata rias bekas luka yang terdapat pada kening Benten Kozo membuat luka yang dialaminya karena dipukuli oleh penjaga toko terlihat sangat serius. Apabila kreativitas untuk menggunakan efek darah tersebut tidak digunakan, maka tata rias di dalam babak III tidak akan memiliki peran yang besar di dalam menunjang manusia sebagai media utama di dalam pementasan. Justru karena ditunjang oleh tata rias yang demikian hebat, pementasan di babak III ini menjadi sangat menarik untuk disaksikan.

Kostum yang digunakan aktor pada babak ini juga berbeda dengan kostum yang telah digunakan pada babak sebelumnya. Penggunaan kostum yang berbeda ini bertujuan agar memunculkan karakteristik pementasan drama kabuki yang merupakan sebuah drama yang penuh warna. Penggunaan kostum yang memiliki variasi warna dan desain ini tidak hanya dapat menambah rasa percaya diri aktor yang mengenakannya, tetapi juga memperlihatkan keindahan-keindahan di dalam sekian banyak kostum yang digunakan di dalam pementasan kabuki tersebut. Keindahan di dalam desain kostum ini lah yang menjadi daya tarik yang khas di dalam pementasan drama kabuki.

Selain itu, penggunaan kostum tato juga menjadi keunikan tersendiri yang menggambarkan bahwa di dalam sebuah seni yang terkesan menyeramkan juga memiliki keindahan di dalamnya. Peranan tato juga sangat penting di dalam menggambarkan karakter jahat yang dimiliki oleh Benten Kozo Kikunosuke.

3.1.5 Tata pentas

Tata pentas yang digunakan dalam adegan ini dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 3.2. Tata pentas toko Hamamatsuya.
Sumber: NHK DVD (Telah diolah kembali)

Latar dalam adegan di atas adalah di sebuah toko kimono bernama Hamamatsuya milik seseorang yang bernama Kobei. Pada bagian atas terdapat semacam kain yang digantung (^{noren}暖簾) yang menggantung dari sisi kiri panggung hingga kanan panggung. Pada kain yang digantung (^{noren}暖簾) yang berada di bagian tengah dan ketiga dari kiri dan kanan diberikan tulisan kanji. Kemudian pada bagian kiri panggung terdapat kain bertuliskan nama toko yaitu Hamamatsuya (浜松屋). Pada bagian tengah terdapat rak tempat menaruh kain-kain baik kain yang digulung maupun yang dilipat. Selain itu, di sebelahnya terdapat pintu geser yang dapat digunakan untuk keluar masuk pemain. Kemudian di sebelah kanan pintu geser tersebut terdapat semacam lemari tempat penyimpanan barang (^{oshiire}押入れ). Pengaturan benda-benda seperti yang terlihat pada gambar di atas merupakan gambaran dari rumah sekaligus toko pedagang pada zaman Edo.

Salah satu mekanisme tata pentas yang terdapat di dalam adegan ini adalah panggung putar (^{mawari butai}回り舞台). Mekanisme panggung putar yang pada awalnya hanya terdapat di kabuki ini menjadi salah satu tata penunjang yang menarik di dalam pementasan babak III. Panggung putar ini digunakan pada saat pergantian adegan di dalam babak III, yaitu pada saat pergantian adegan “*Yuki no Shita Hamamatsuya*” menjadi adegan “*Hamamatsuya Kuramae*”. Panggung yang tadinya memperlihatkan bagian dalam toko Hamamatsuya kemudian berputar dan memunculkan latar gudang toko Hamamatsuya.

Tata pentas merupakan tata yang sama pentingnya dengan tata penunjang lain di dalam pementasan babak III. Pengaturan letak benda-benda di atas panggung dan keluar masuk aktor menjadi poin utama di dalam tata pentas. Selain itu, penggambaran latar panggung yang mirip dengan keadaan sebenarnya dari toko kimono pada zaman Edo juga menunjang pementasan, agar penonton dapat lebih menghayati dan mengimajinasikan latar dari adegan yang tengah dipentaskan. Apabila pengaturan letak benda-benda tidak dilakukan secara tepat, maka penghayatan penonton terhadap latar tempat berlangsungnya pementasan akan berkurang. Begitu pula keindahan di dalam tata pentas pada babak III.

Penggunaan tata pentas di dalam babak ini memperlihatkan bahwa tata pentas kabuki, sebagaimana tata kostum, juga memberikan banyak warna kepada pementasan tersebut sehingga membuat kabuki menjadi pementasan drama yang penuh dengan warna.

3.2 Analisis babak IV “*Shiranami Gonin Otoko*”

Babak IV pertunjukan drama ini berjudul *Inasegawa Seizoroi* (異な瀬川勢揃い). Adegan ini menceritakan tentang berkumpulnya kelompok *shiranami* (pencuri) di tepi sungai Inasegawa. Kelompok ini rupanya sudah dikepung oleh polisi dan mereka harus melawan agar dapat melanjutkan perjalanan dari tepi sugai tersebut menuju ke kuil Gokurakuji.

3.2.1 Tata gerak

Tata gerak yang akan dibahas pada babak ini adalah tata gerak yang dilakukan oleh kelima orang anggota kelompok pencuri (*shiranami* 白波) pada saat memasuki bagian sayap panggung (*hanamichi* 花道) dan pada saat berada di panggung utama (*honbutai* 本舞台). Salah satu tata gerak tersebut dapat dilihat di dalam gambar di bawah ini.



Gambar 3.3. Kelima orang anggota kelompok Shiranami yang hendak melakukan *tsurane di hanamichi*. Sumber: NHK DVD (Telah diolah kembali)

Tata gerak yang pertama kali menarik perhatian penonton adalah gerakan masuknya satu persatu anggota kelompok *shiranami* dari *hanamichi* menuju ke panggung utama. Aktor yang muncul pertama kali adalah Benten Kozo Kikunosuke. Benten Kozo masuk melalui *hanamichi* dan tak lama setelah kemunculannya, ia melakukan pose berhenti sejenak (^{mie}見得), kemudian ia kembali berjalan menuju posisinya, yaitu di bagian paling ujung *hanamichi* di dekat panggung utama. Setelah itu, aktor lainnya muncul satu persatu dengan pola yang sama, yaitu masuk melalui sayap panggung (^{hanamichi}花道), melakukan pose berhenti sejenak (^{mie}見得), dan tak lama kemudian mereka muncul di panggung. Selanjutnya, para aktor tersebut berjalan menuju posisi masing-masing. Aktor yang sudah mencapai posisinya akan menghadap ke arah kiri, membelakangi penonton yang berada persis di depan panggung utama.

Kemudian, tata gerak lain yang menarik di dalam babak ini adalah tata gerak yang dilakukan kelima orang anggota kelompok pencuri pada saat melakukan pose berhenti sejenak (^{mie}見得) di dalam adegan pertarungan (^{tachimawari}立回り) pada penghujung babak IV. Tata gerak pada bagian ini tidak hanya mementingkan tata gerak yang dilakukan oleh peran utama saja, akan tetapi tata gerak yang dilakukan oleh para polisi yang merupakan peran pendukung juga sangat penting. Pentingnya tata gerak peran pendukung ini adalah sebagai alat untuk memunculkan daya tarik dari adegan pertarungan pada babak IV.

3.2.2 Tata suara

Tata suara yang menarik di dalam pementasan ini adalah *watarizerifu* dan *tsurane* yang dilakukan oleh kelima orang anggota kelompok *shiranami* di atas *hanamichi* dan di atas panggung.

Pada adegan ini, satu persatu para tokoh menyampaikan dialog yang di dalamnya memiliki pola tujuh-lima (^{shichigocho}七五調) yang merupakan ciri khas dari dialog drama yang dikarang oleh Kawatake Mokuami. Penyampaian dialog kepada penonton ini lah yang disebut dengan *watarizerifu*.

Pola tujuh-lima (^{shichigocho}七五調) di dalam babak ini memiliki tujuan bagi masing-masing tokoh untuk memperkenalkan dirinya kepada penonton. Setiap tokoh memberitahukan kepada penonton, siapa nama mereka dan sedikit kisah mengenai kehidupan mereka. Suara pada saat memperkenalkan diri ini mereka ucapkan dengan lantang, tegas, jelas, dan lancar layaknya orang yang sedang melakukan orasi. Penyampaian dialog dengan cara ini dikenal juga dengan sebutan ^{tsurane}「ツラネ」.

Salah satu aktor yang melakukan *tsurane* dan *watarizerifu* adalah Benten Kozo Kikunosuke. Berikut kutipan potongan dialognya.

「さてその次は江島の岩本院の稚児あがり
 普段着慣れし振袖から、髻も島田に結いが浜
 打ち込む波にしっぽりと、女に化けて美人局
 油断のならぬ小娘も、小袋坂に身の破れ
 悪い浮き名も龍の口
 土の牢へも二度三度、段々超える鳥居数
 八幡様の氏子にて、鎌倉無宿と肩書きも
 島に育ってその名せえ、弁天小僧菊之助」

Sate sono tsugi wa, edoshima no iwamotoin no chigo agari
Fudan ki nareshi furisode kara, mage mo shimada ni yui ga hama
Uchikomu nami ni shippori to, onna ni bakete tsutsumotase
Yudan no naranu ko musume mo, kobukurozaka ni mi no yabure
Warui ukina mo tatsu no kuchi
Tsuchi no rou e mo ni do san do, dandan koeru torii kazu
Hachiban sama no ujiko nite, kamakura mushuku to katagakimo
Shima ni sodatte sono na see, Benten Kozo Kikunosuke

Ciri khas di dalam tata suara yang dilakukan oleh Benten Kozo Kikunosuke di dalam dialog tersebut adalah, pada bagian awal hingga menjelang akhir dialog, suara diucapkan dengan tempo yang lambat namun juga diucapkan dengan lantang dan jelas tanpa ragu-ragu. Kemudian, pada akhir dialog Benten Kozo akan menyebutkan namanya. Lalu, sebelum mendekati bagian paling akhir, suara Benten Kozo akan terdengar memiliki tempo dan emosi yang lebih memuncak dibanding bagian awal. Satu ciri khas lainnya adalah, pada saat ia meneriakkan namanya, aktor menggunakan suara yang melengking dan agak sedikit menggeram pada bagian akhir untuk menunjukkan karakteristik Benten Kozo sebagai pencuri yang hebat dan gagah berani.

Ciri khas suara di dalam penyampaian dialog dengan cara yang dilakukan oleh Benten Kozo Kikunosuke di atas juga dilakukan oleh keempat tokoh lainnya. Mereka juga menggunakan pola yang sama dalam melakukan *tsurane* dan *watarizerifu* di dalam pementasan babak IV “*Shiranami Gonin Otoko*”.

Penyampaian suara di dalam kedua jenis penyampaian dialog yang terdapat di dalam pementasan “*Shiranami Gonin Otoko*” ini merupakan salah satu jenis tata suara yang khas dari sebuah pementasan kabuki. Keistimewaan di dalam pengucapan dialog pada babak ini adalah tata suara ini tidak dilakukan oleh satu orang saja, melainkan lima orang sekaligus. Biasanya, di dalam pementasan drama kabuki lainnya seperti pada “*Shibaraku*”, *tsurane* hanya dilakukan oleh satu tokoh saja, yaitu Kamakura Gongoro.

Perbedaan jumlah orang yang melakukan *tsurane* ini juga berpengaruh besar di dalam pementasan drama “*Shiranami Gonin Otoko*”. Apabila hanya satu orang aktor yang melakukan *tsurane* dan aktor lainnya hanya diam saja, kehebatan dan kekompakan kelompok pencuri tersebut tidak akan tampak.

Warna suara aktor di dalam pementasan ini sengaja dibuat berbeda satu sama lain. Apabila kelima aktor utama ini memiliki warna suara yang sama, maka penonton tidak akan tertarik melihat adegan yang sedang dipentaskan di dalam babak IV. Warna suara Akaboshi Juzaburo yang bagi orang Indonesia terdengar seperti suara laki-laki yang kemayu pun menjadi salah satu daya tarik di dalam pementasan drama ini.

Selain itu, isi dialog yang diucapkan setiap tokoh pada saat melakukan *tsurane* harus divariasikan agar penonton tidak merasa bosan pada saat menyaksikan pertunjukan. Apabila semua pemain mengucapkan dialog yang sama secara berulang-ulang, pementasan akan terkesan monoton dan cerita ini tidak akan menjadi salah satu cerita yang terkenal di antara cerita-cerita drama kabuki lainnya.

3.2.3 Tata bunyi

Tata bunyi yang muncul pada babak ini adalah bunyi dari iringan *samisen*, *fue*, dan *taiko*. Selain itu, ketukan dan pukulan *ki* atau *tsuke* ikut menunjang momen-momen penting yang memerlukan penekanan khusus dari segi bunyi di dalam babak IV.

Penggunaan *samisen* pada babak ini terdapat pada hampir di sepanjang babak IV. *Samisen* sudah digunakan sejak awal pertunjukan babak ini dimulai, yaitu setelah *asagi-maku* atau tirai biru yang menutupi properti panggung yang besar dijatuhkan. Tempo petikan *samisen* langsung memasuki tempo yang cepat. Iringan terus dimainkan tanpa iringan lain hingga tak lama setelah lonceng berbunyi, Iringan merdu *nagauta* masuk mengiringi dengan lirik-lirik yang menggambarkan cerita layaknya narator. Iringan tersebut kemudian terus berlanjut hingga para aktor memasuki panggung utama. Setelah itu, petikan *samisen* terus mengiringi para aktor yang sedang melakukan *tsurane* dengan tempo yang tidak terlalu cepat agar pementasan terkesan lebih hidup. Iringan *samisen* juga digunakan pada saat adegan *tachimawari* dan sebagai iringan penutup babak IV.

Fue tidak begitu banyak digunakan di dalam babak ini. Penggunaan *fue* pada babak ini adalah untuk mengiringi alat musik lain pada saat satu persatu aktor memasuki panggung melalui *hanamichi*. Kemudian, bunyi *fue* kembali terdengar pada saat ditutupnya tirai utama tanda berakhirnya babak IV.

Bunyi yang dikeluarkan *taiko* terdapat di dalam beberapa bagian di dalam babak IV. *Taiko* ditabuh pada saat tirai utama akan dibuka, pada saat aktor memasuki panggung lewat *hanamichi*, di dalam adegan *tachimawari*, dan pada saat tirai utama ditutup. Penggunaan *taiko* ini di antaranya berfungsi untuk menaikkan

adrenalin pemain sekaligus penonton, terutama di dalam adegan *tachimawari* antara kelompok *Shiranami* melawan para polisi yang telah mengepung mereka.

Penggunaan *ki* atau *tsuke* di dalam babak ini tidak terlepas dari peranannya untuk memperkuat momen di dalam pertunjukan. *Ki* di dalam babak ini berfungsi sebagai iringan pada saat tirai utama dibuka dan ditutup. Pada bagian tersebut, *ki* digunakan dengan cara diketukkan satu sama lain. Kemudian, untuk adegan seperti *mie* dan gerakan adu pedang atau baku hantam di dalam *tachimawari*, *ki* digunakan dengan cara dipukulkan ke papan yang dibuat khusus untuk *ki*. Kedua cara menggunakan *ki* di dalam adegan ini berfungsi tidak hanya untuk memperkuat momen saja, akan tetapi juga berfungsi untuk menggetarkan emosi penonton yang sedang menyaksikan pertunjukan tersebut.

Sebagaimana yang telah dijelaskan sebelumnya, *ki* juga memiliki peran menunjang aktor di atas panggung. Aktor utama yang ingin ditunjang di dalam babak ini adalah kelima orang anggota kelompok *shiranami*. Pukulan *ki* yang dilakukan pada saat para aktor tersebut sedang melakukan gerakan-gerakan yang dramatis seperti di dalam adegan *tachimawari* antara kelompok *shiranami* dengan para polisi semakin memperlihatkan kehebatan aktor utama di dalam pertarungan.

3.2.4 Tata rupa

Tokoh yang menggunakan *oshiroi* dalam adegan ini adalah Benten Kozo Kikunosuke, Tadanobu Rihei, dan Akaboshi Juzaburo. Dua orang tokoh lainnya, yaitu Nippon Daemon dan Nango Rikimaru tidak menggunakan *oshiroi*, melainkan hanya menggunakan tata rias biasa saja.

Dalam adegan ini, kelima tokoh tersebut menggunakan kostum yang diberikan oleh Kobei sang pemilik toko dalam adegan sebelumnya. Kostum tersebut semuanya berwarna ungu, namun tiap tokoh memiliki gambar yang berbeda-beda. Shaver (1990: 231) menggambarkannya sebagai berikut.



Gambar 3.4 kostum babak IV

Sumber: <http://www.flickr.com/photos/musicorso>

Kostum yang dikenakan oleh Benten Kozo adalah kostum berwarna ungu dengan gambar ular putih. Kepala ular tersebut berada di bagian depan, sedangkan pada bagian punggung terdapat bagian tubuh dan ekor ular tersebut yang sedang melilit kecapi Jepang (*biwa*). Ular ini dikenal dengan nama *shirohebi* atau *hakuja*. Benten merupakan dewi musik yang digambarkan memegang *biwa* dan ular putih tersebut adalah utusannya. Tambahan detail lain pada kostum Benten Kozo adalah gambar bunga *kiku* atau bunga krisan. Makna bunga krisan ini adalah sebagai tanda bahwa peran ini Pertama kali dipentaskan oleh Kikugoro V dan memang sengaja dibuat untuknya.

Nippon Daemon mengenakan kostum yang juga memiliki desain yang dikenal dengan nama *shiranami* atau ombak putih. Pada kostum tersebut terdapat gambar jangkar, tali tambang, dan gelombang ombak putih. Pada kostum ini terdapat sedikit permainan kata melalui gambar-gambar tersebut. Kata *shiranami* tidak hanya memiliki arti ombak putih saja, namun juga menjadi sebutan bagi para pencuri atau perampok. Selain itu, kata *ikari* dapat berarti ‘jangkar’ dan juga ‘pemimpin’

Tokoh berikutnya, yaitu Nango Rikimaru, mengenakan kostum ungu dengan gambar *raiju* 雷獸 atau semacam monster dalam mitologi China. *Raiju* tersebut berada di atas awan yang sedang mengeluarkan halilintar yang menyambar-nyambar. Gambar *raiju* pada kostum Rikimaru menjadi perlambang bahwa Rikimaru merupakan seorang pencuri yang cepat dan hebat bagaikan halilintar. Dalam buku *Buku Kabuki Costume*, Ruth M. Shaver mengatakan

bahwa gambar awan dengan halilintar secara diagonal menggambarkan karakter seseorang yang kuat atau memiliki kekuatan supernatural (1990: 223).

Akaboshi Juzaburo mengenakan kostum ungu dengan gambar *onagadori*, burung ekor panjang yang hanya ada di dalam cerita. Selain itu, dalam baju tersebut juga terdapat bunga sakura yang sedang berguguran dan beberapa bulu ayam yang bertebaran.

Tokoh terakhir yang juga mengenakan kostum berwarna ungu ini adalah Tadanobu Rihei. Kostum Rihei didominasi oleh gambar awan yang tersebar hampir di seluruh bagian kostum tersebut. Pada kostum tersebut terdapat beberapa warna awan, yaitu warna hijau, biru, abu-abu, dan coklat. Pada awan tersebut tampak halilintar merah yang sedang menyambar-nyambar.

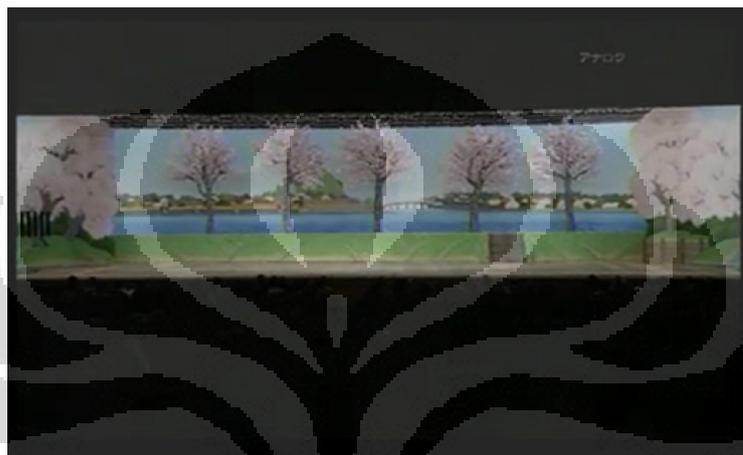
Kostum yang dikenakan oleh para polisi merupakan kostum yang dikenal dengan sebutan *kuro-yoten*. Kostum ini adalah kostum yang berwarna semuanya berwarna hitam kecuali bagian *obi*. *Obi* yang digunakan untuk kostum dalam adegan ini memiliki warna putih sebagai warna dasar dan motif garis-garis ungu sebagai tambahan. Kemudian pada bagian tengahnya dililitkan lagi dengan kain berwarna ungu. Shaver (1990) menjelaskan bahwa *Kuro-yoten* biasa dipakai oleh kesatria yang pemberani, kepala polisi atau polisi biasa, penyihir wanita, atau pencuri terkenal. Selain itu, pada bagian kepala polisi juga terdapat *hachimaki* atau ikat kepala berwarna putih dan *tasuki*, yaitu semacam kain berwarna putih yang diikatkan di punggung dan berfungsi membantu pergerakan serta memberikan efek kuat terhadap orang yang mengenakannya.

Peran tata rupa, terutama kostum, di dalam babak IV sangat besar dan berpengaruh terhadap keseluruhan pementasan. Desain yang sangat menarik banyak bermunculan di dalam kostum yang digunakan oleh kelima orang anggota kelompok pencuri. Keindahan yang tampak di dalam desain kostum tersebut menunjukkan karakteristik masing-masing peran yang memakainya. Ide penggambaran karakter melalui lambang dan ikon tertentu merupakan sebuah ide yang luar biasa. Untuk memilih lambang yang benar-benar menggambarkan karakteristik peran tidak mudah. Selain harus memilih lambang yang benar-benar cocok, desain lambang tersebut juga harus memiliki keindahan dari segi visual maupun filosofi. Desain kostum yang indah dan menarik akan meninggalkan

kesan tersendiri bagi penonton yang menonton pertunjukan drama “*Shiranami Gonin Otoko*”, terutama kesan bahwa tata kostum kabuki membuat pementasannya menjadi penuh dengan warna.

3.2.5 Tata pentas

Tata pentas yang digunakan dalam adegan ini dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 3.5. Tata pentas dalam babak IV adegan 稲瀬川勢揃.
Sumber: NHK DVD (Telah diolah kembali)

Latar pada adegan ini adalah di sungai Inase. Pada bagian paling kiri dan kanan panggung terdapat dua pohon sakura dua dimensi yang memiliki daun rimbun. Bagian berwarna hijau yang tampak pada gambar adalah lukisan rerumputan. Kemudian, warna coklat di tengah rerumputan tersebut adalah lukisan tangga kayu. Pada bagian paling belakang latar dapat dilihat penggunaan warna biru untuk menggambarkan sungai Inase. Pada latar tersebut juga dapat dilihat batang pohon sakura yang berbentuk lukisan. Sedangkan, untuk bunga sakura menggunakan properti tiga dimensi. Dalam gambar tersebut juga dapat dilihat bahwa terdapat lima buah pohon sakura. Jumlah pohon ini mungkin sengaja dibuat sesuai dengan jumlah anggota kelompok Shiranami. Pada bagian atas juga dapat dilihat bunga sakura yang membentang secara horizontal dari kiri panggung hingga ke kanan panggung.

Awal adegan ini diawali dengan dibukanya tirai utama, kemudian muncul para polisi yang sedang berpatroli. Setelah polisi tersebut kembali ke balik *asagi-maku* atau tirai berwarna biru, tirai tersebut kemudian dijatuhkan dengan teknik

furiotoshi. Setelah tirai biru terjatuh, orang yang ada di balik tirai tersebut segera membawa tirai tersebut ke luar panggung. Tujuan penggunaan *asagi-maku* tersebut adalah untuk mengganti latar secara cepat dan menarik perhatian penonton.

Tata pentas di dalam babak IV merupakan tata pentas yang penting dan memiliki daya tarik yang dapat menunjang manusia sebagai media utama di dalam pertunjukan dan juga menunjang tata penunjang lain di dalam pementasan babak IV. Penataan benda-benda dan latar seperti yang dapat dilihat pada gambar di atas memberi gambaran tersendiri bagi penonton agar mereka dapat berimajinasi seperti apakah tepi sungai Inasegawa.

Salah satu penataan letak dan jumlah benda yang menarik untuk diperhatikan adalah letak dan jumlah pohon sakura yang tampak pada bagian tengah panggung. Pada bagian tersebut, terdapat lima buah pohon sakura yang dijejerkan di sepanjang tepi sungai Inasegawa. Menurut hasil observasi yang dilakukan, jumlah diduga sengaja disesuaikan dengan jumlah anggota kelompok pencuri di dalam cerita "*Shiranami Gonin Otoko*". Penyesuaian jumlah tersebut dilakukan sebagai penggambaran bahwa lima peran tersebut merupakan peran yang memiliki keindahan yang luar biasa bagaikan bunga sakura. Orang yang merancang desain panggung tersebut mungkin ingin menyampaikan kepada penonton bahwa jadilah seperti bunga sakura yang walaupun hanya hidup sebentar namun memiliki keindahan yang begitu mempesona dan berarti bagi banyak orang.

Penggunaan tata pentas yang benar-benar berbeda dengan adegan sebelumnya memberikan penekanan bahwa tata pentas memberikan banyak warna menarik di dalam pementasan kabuki. Jadi, tata pentas tidak hanya menunjang manusia sebagai media utama di dalam pementasan, namun juga memberikan kesan bahwa drama kabuki merupakan sebuah drama yang penuh dengan warna.

3.3 Analisis babak V “*Shiranami Gonin Otoko*”

Babak kelima dibagi ke dalam tiga adegan, yaitu “*Gokurakuji Yane Rippuku*” (極樂寺屋根立腹), “*Gokurakuji Sanmon*” (極樂寺山門), dan “*Inasegawa Dobashi*” (稲瀬川土橋).

Adegan pertama mengisahkan pertarungan antara Benten Kozo di atap kuil Gokurakuji yang hendak merebut kembali *kocho* dari tangan seseorang pencuri lainnya dan memberikan benda tersebut kepada ayahnya untuk dikembalikan kepada keluarga Koyama

Adegan kedua mengisahkan tentang Nippon Daemon yang berada di gerbang kuil Gokurakuji. Ketika ia sedang asik melihat polisi yang sedang berpatroli mencari dirinya, tiba-tiba dua orang yang mengaku sebagai pengikutnya memberikan kabar mengenai kematian Benten Kozo. Tak lama berselang, kedua orang yang ternyata adalah polisi yang sedang menyamar langsung menyerang Daemon.

Adegan terakhir mengisahkan tentang menyerahnya Nippon Daemon di tangan kepala polisi bernama Aoto Fujitsuna. Daemon bersedia ditangkap setelah Fujitsuna berkata bahwa ia telah menemukan *kocho* yang dicari-cari dan berjanji akan mengembalikannya kepada pemilik aslinya. Nippon Daemon akhirnya berjanji kepada Aoto Fujitsuna untuk menyerahkan diri kepada pihak polisi di hari upacara peringatan kematian *shogun* selesai.

3.3.1 Tata gerak

Tata gerak yang akan dibahas dalam babak ini adalah tata gerak di dalam adegan *tachimawari* yang dilakukan oleh Benten Kozo Kikunosuke pada saat bertarung melawan sekitar dua puluh orang polisi di atas kuil Gokurakuji. Salah satu adegan *tachimawari* tersebut dapat dilihat di dalam gambar di bawah ini.



Gambar 3.6. Benten Kozo Kikunosuke (tengah) dalam adegan *tachimawari*.
Sumber: NHK DVD (Telah diolah kembali)

Pada gambar di atas dapat dilihat bahwa seorang pria tengah berhadapan dengan polisi-polisi yang mengenakan pakaian serba hitam. Pria yang berada di tengah tersebut adalah Benten Kozo Kikunosuke.

Gerakan di dalam pertarungan satu lawan banyak ini merupakan daya tarik tersendiri di dalam “*Shiranami Gonin Otoko*”, terutama dari segi tata gerak. Variasi gerakan memukul, menebas, menendang, membanting, bahkan akrobat yang dilakukan oleh para aktor yang terlibat di dalam tata gerak pada babak ini menunjukkan kreativitas yang dimiliki oleh orang-orang di dalam dunia kabuki.

Hal yang menjadikan tata gerak di dalam babak ini sebagai nilai tambah di dalam pementasan ini adalah, pertarungan yang dilakukan oleh Benten Kozo yang dilakukan di atap yang sangat tinggi. Aktor yang memerankan tokoh Benten Kozo Kikunosuke tergolong cerdas karena ia tidak hanya berhasil mengemas pertarungan yang biasa-biasa saja, namun ia juga menggunakan bagian atap yang lebih tinggi sebagai area untuk berakting sehingga dapat memunculkan efek yang luar biasa. Kecerdasan untuk memanfaatkan area panggung seperti yang dilakukan oleh aktor pemeran Benten Kozo ini belum tentu dimiliki oleh aktor lainnya. Perlu kerja keras dan latihan yang tidak sedikit agar dapat memaksimalkan area panggung seperti yang dilakukannya.

3.3.2 Tata suara

Tata suara yang akan dibahas pada babak ini adalah tata suara Benten Kozo pada saat meminta *kocho* dari tangan seorang penjahat lainnya dan pada saat hendak melakukan bunuh diri di atap kuil Gokurakuji.

Pada awal adegan ini Benten Kozo bertemu dengan seseorang yang merebut *kocho* dari tangannya. Sebelumnya, orang tersebut melaporkan kepada para polisi bahwa Benten Kozo dan komplotannya telah mencuri *kocho*. Orang tersebut kemudian melemparkan *kocho* dari atap kuil Gokurakuji ke sungai Namerigawa. Benten Kozo langsung naik darah dan berkata 「我がこちょうを
投げ捨てたな！」 (“*kamu telah melempar kocho saya ya!*”) dengan suara yang keras dan penuh amarah. Pengucapan dialog ini ia lakukan dengan suara yang keras, lantang, dan penuh amarah. Suara tersebut didukung juga oleh ekspresi wajah Benten Kozo. Pengucapan tata suara yang demikian, menjelaskan bahwa Benten Kozo tidak senang atas apa yang sudah dilakukan oleh orang tak dikenal tersebut.

Pengekspresian amarah melalui tata suara seperti di atas merupakan hal yang penting dalam pementasan. Apabila pemeran Benten Kozo gagal mengekspresikan amarah dengan suara yang kurang keras, tidak lantang, dan tidak terdengar seperti nada suara orang yang sedang marah, pementasan akan menjadi tidak menarik dan penonton yang menyaksikan pasti akan kecewa mendengarnya. Dialog pengantar menuju adegan pertarungan juga gagal memainkan perannya di dalam menunjang pemain di atas panggung.

Selain dialog di atas, dialog Benten Kozo pada akhir adegan juga diucapkan dengan nada yang penuh dengan kekecewaan. Kekecewaan tersebut muncul karena Benten Kozo merasa telah gagal mengembalikan *kocho* kepada Kobei. Kekecewaan tersebut diungkapkan lewat kata 「見仏しろ」 yang berarti Benten Kozo akan menemui Buddha atau dengan kata lain akan mati. Akhirnya, ia memutuskan untuk bunuh diri dan mengucapkan kata tersebut dengan tegas dan lantang tanda Benten Kozo sudah siap untuk menemui ajalnya.

3.3.3 Tata bunyi

Tata bunyi yang muncul di dalam babak ini adalah bunyi dari tiga alat musik utama di dalam pementasan kabuki, yaitu *samisen*, *fue*, dan *taiko*. Alat lain yang memiliki peran yang tidak kalah penting dari ketiga alat musik di atas, yaitu *ki* atau *tsuke*, juga ikut menunjang tata bunyi di dalam pertunjukan babak V.

Sebagaimana di dalam babak-babak sebelumnya, bunyi petikan *samisen* selalu muncul di dalam bunyi-bunyi yang mengiringi pementasan drama kabuki. Bunyi *samisen* mulai terdengar mengiringi adegan setelah *asagi-maku* dijatuhkan dan Benten Kozo memulai dialognya. Bunyi ini terus terdengar mengiringi di hampir sepanjang adegan *tachimawari* antara Benten Kozo melawan sekelompok polisi. Selain itu, petikan *samisen* juga terdengar mengiringi pada saat pergantian adegan di dalam babak V. Pada babak selanjutnya pun, *samisen* tetap mengiringi hampir di sepanjang adegan, termasuk adegan *tachimawari* lainnya, dan menjadi tata bunyi yang mengiringi ditutupnya tirai utama tanda berakhirnya pementasan ini.

Selanjutnya, iringan *fue* di dalam babak ini terdengar, terutama di sepanjang adegan *tachimawari* yang dilakukan oleh Benten Kozo. Kemudian, bunyi dari *fue* terdengar kembali menjelang pergantian babak selanjutnya. Terakhir, bunyi iringan *fue* muncul kembali di penghujung babak V dalam iringan yang menutup pementasan drama kabuki "*Shiranami Gonin Otoko*".

Selain *ki* atau *tsuke*, bunyi *taiko* juga berpengaruh besar di dalam adegan pertarungan babak IV. Pengaruh dari bunyi yang dihasilkan dari *taiko* dengan tempo cepat akan menaikkan adrenalin penonton dan menambah ketegangan adegan pertarungan yang sedang berlangsung. Tanpa iringan *taiko*, ketegangan di dalam adegan pertarungan akan berkurang dan penonton tidak akan merasa terkesan setelah melihat adegan tersebut. Iringan dengan tempo yang tidak tepat juga dapat menyebabkan rusaknya adegan pertarungan di dalam babak IV dan juga berpengaruh terhadap keseluruhan drama. Sebaliknya, apabila bunyi *ki* atau *tsuke* dan *taiko* ini berhasil mengiringi adegan pertarungan, maka penonton pasti akan terkesan setelah menyaksikan adegan pertarungan tersebut.

Sama seperti babak sebelumnya, peran *ki* atau *tsuke* sangat besar di dalam menunjang tata bunyi lainnya di dalam babak IV dan juga di dalam pementasan ini.

Babak IV merupakan babak yang banyak memerlukan penguatan momen, terutama di dalam adegan pertarungan antara Benten Kozo melawan para polisi. Bunyi pukulan *ki* atau *tsuke* yang menggelegar di seluruh tempat pertunjukan memberikan efek yang spektakuler bagi gerakan memukul, menebas, atau gerakan lainnya seperti pose diam sejenak yang dilakukan oleh Benten Kozo. Selain itu, *ki* atau *tsuke* juga memiliki peran yang besar di dalam memperlihatkan kehebatan, keganasan, dan kebuasan Benten Kozo pada saat berhadapan dengan para polisi. Pengaruh lain yang diberikan oleh pukulan *ki* tersebut adalah untuk memperkuat kesan gagah yang dimiliki oleh Benten Kozo di dalam adegan ini.

Penempatan momen bunyi pukulan *ki* atau *tsuke* juga harus diselaraskan dengan gerakan aktor di atas panggung. Apabila keselarasan antara bunyi dan gerakan tidak tercipta, maka kehebatan yang ingin ditampilkan di dalam adegan tersebut tidak akan dapat dirasakan oleh para penonton.

3.3.4 Tata rupa

Tokoh yang menggunakan *oshiroi* hanya Benten Kozo dan Aoto Fujitsuna, sedangkan tokoh lain seperti para polisi, yang muncul hanya menggunakan tata rias biasa untuk panggung.

Kostum yang dikenakan oleh Benten Kozo adalah kostum berwarna hitam dengan lambang keluarga berwarna putih yang terdapat di bagian dada dan lengan. *Obi* yang ia gunakan bermotif garis-garis biru. Untuk kostum bagian dalam, Benten Kozo mengenakan kostum berwarna muda yang akan terlihat setelah Benten Kozo melepas kostum hitamnya di tengah adegan *tachimawari*.

Para polisi menggunakan kostum yang sama dengan adegan sebelumnya. Polisi tersebut menggunakan *kuro-yoten* dengan *obi* garis-garis yang ditambah dengan lilitan kain ungu. Selain itu, di bagian kepala para polisi mengenakan *hachimaki* atau ikat kepala berwarna putih.

Kostum terluar yang digunakan Daemon terlihat seperti sebuah jubah. Jubah tersebut berwarna hijau dengan paduan warna hijau, emas, dan sedikit warna hitam dan perak. Pada lengan jubahnya terdapat sedikit warna ungu yang melingkar di sepanjang bagian dalam lengan. Kostum dalamnya berwarna hitam dengan lapisan berwarna ungu pada sisi dalamnya. Di dalam kostum tersebut

Daemon menggunakan kostum jaring-jaring berwarna hitam dengan dalaman berwarna kuning. Kostum berwarna hitam ini mirip dengan kostum yang digunakan oleh Ishikawa Goemon dalam pementasan “*Sanmon Gosan no Kiri*” (Kawatake: 2003).

Kostum yang digunakan oleh kedua orang pengawal Fujitsuna sama dengan kostum yang digunakan oleh Fujitsuna. Ketiganya menggunakan kostum jenis *kamishimo*. Kostum berjenis ini adalah kostum yang mengombinasikan *kataginu* (kostum bagian atas yang terlihat seperti memiliki sayap pada bagian bahu) dan *hakama* (kostum bagian bawah). *Kamishimo* ini kemudian mengalami sedikit modifikasi sehingga seperti terlihat pada gambar di atas.

Fujitsuna menggunakan penutup kepala yang dijelaskan oleh Shaver sebagai *kuwagata-tsuki hikitate eboshi* (1990: 251). Penutup kepala ini merupakan sejenis *eboshi* yang memiliki *kuwagata* atau tanduk warna emas yang biasa terdapat pada helm kesatria.

Kostum pada babak V memegang peran yang sangat penting di dalam menampilkan keindahan secara visual kepada penonton. Variasi warna dan bentuk kostum memunculkan daya tarik dan menambah keindahan dari tata gerak yang dilakukan aktor di atas panggung. Karakteristik peran juga dapat dilihat dari jenis dan bentuk kostum yang digunakan oleh aktor. Variasi warna dan bentuk kostum diperlukan agar pementasan kabuki menjadi lebih menarik. Apabila semua aktor mengenakan kostum yang sama untuk semua tokoh, penonton akan sulit untuk mengidentifikasi tokoh mana yang baik dan mana yang jahat. Selain itu, variasi yang muncul di dalam kostum ini dapat memunculkan ciri khas kabuki sebagai sebuah pementasan yang penuh dengan warna.

3.3.5 Tata pentas

Salah satu tata pentas yang digunakan dalam adegan ini dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 3.7. Atap Kuil Gokurakuji pada babak V adegan 極楽寺屋根立腹.
Sumber: NHK DVD (Telah diolah kembali).

Latar dalam gambar di atas adalah atap kuil Gokurakuji. Di sisi kiri dan kanan panggung dapat kita lihat puncak pohon sakura dan sejenis pohon matsu. Warna putih biru di bawah atap menandakan bahwa adegan tersebut berada di tempat yang tinggi. Kain biru yang terlihat dalam gambar merupakan *asagi-maku* yang juga digunakan pada adegan di babak IV. *Asagi-maku* ini juga dijatuhkan dengan cara yang sama, yaitu *furi-otoshi* dan ditarik ke luar oleh orang yang berada di bawah tirai tersebut. fungsi penggunaan tirai tersebut adalah untuk pergantian latar secara cepat.

Kemudian, pada babak berikutnya atap kuil tersebut berbalik 90 derajat dan memunculkan latar baru untuk adegan selanjutnya. Teknik membalikkan atap kuil tersebut dikenal dengan sebutan *gandou-gaeshi* (龕燈返し). Kemudian, secara perlahan muncul juga latar lainnya dari bawah panggung dan memunculkan lantai dua dari kuil Gokurakuji. Teknik memunculkan latar dari bawah panggung ini dikenal dengan sebutan *seri* (セリ). Pada adegan berikutnya, *seri* ini kembali digunakan untuk memunculkan latar lantai terbawah dari kuil Gokurakuji. Bentuk akhir seting panggung yang muncul dari *seri* tersebut dapat dilihat pada gambar di bawah ini.

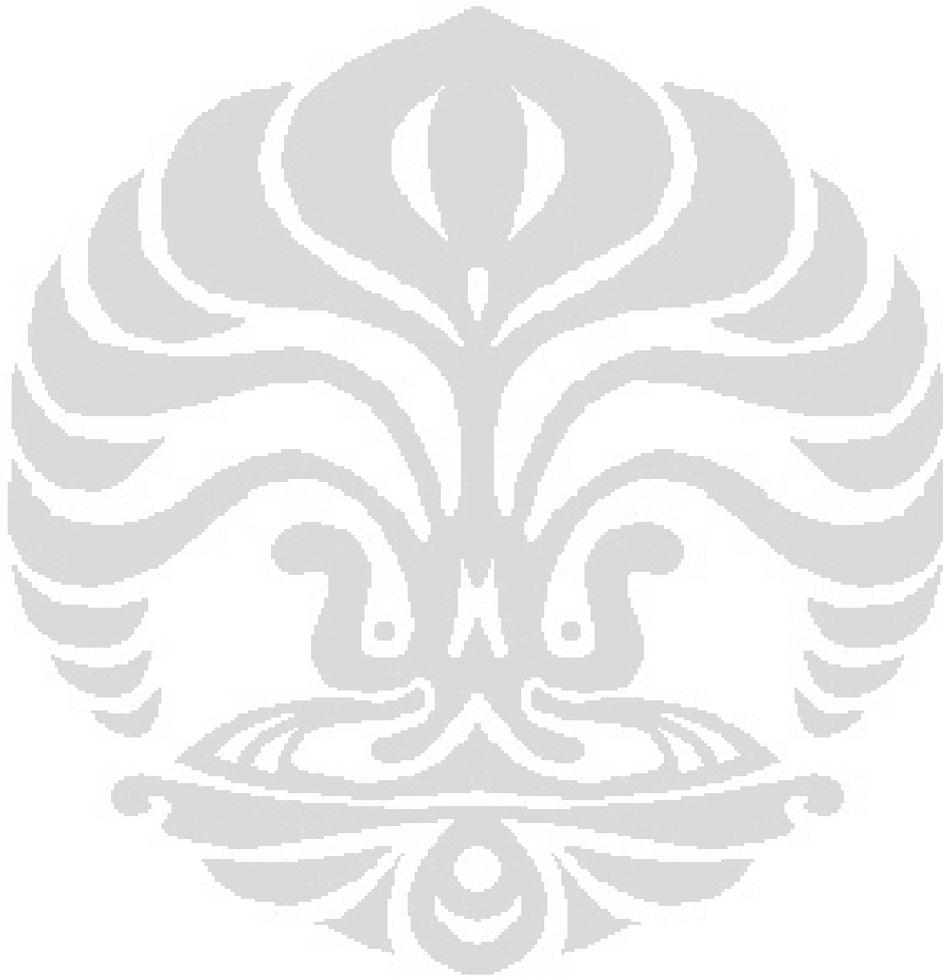


Gambar 3.8. Tata pentas dalam babak V adegan 滑川土橋
Sumber: NHK DVD (sumber telah diolah kembali).

Pada gambar di atas, dapat dilihat bahwa pada sisi kiri dan kanan panggung terdapat pohon sakura dan pohon *matsu*. Kemudian, pada bagian belakang kuil terdapat tembok yang seolah-olah mengelilingi kuil. Lalu, pada bagian bawah kuil Gokurakuji terdapat gambar bunga yang sama dengan yang ada pada bagian atas kuil, yaitu bunga peony. Pada Bagian kiri bawah dan kanan bawah terdapat gambar ombak putih yang disertai warna biru. Pola ini mirip dengan pola yang berada pada bagian atas kuil tersebut. Setelah itu, pada bagian pintunya dapat dilihat tampak sebuah gambar atap kuil yang warnanya sama dengan atap kuil Gokurakuji. Sebagai tambahan, hiasan bunga sakura yang digantung di atas latar kuil juga menambah nilai artistik dari tata pentas di dalam babak ini.

Tata pentas di dalam babak V merupakan salah satu tata penunjang yang berperan sangat besar di dalam babak V. Sebagai babak terakhir yang akan menutup pertunjukan “*Shiranami Gonin Otoko*”, babak V memiliki beberapa mekanisme spektakuler yang dapat membuat penonton mengagumi keseluruhan pementasan ini. Penggunaan teknik membalik atap (*gandou-gaeshi*) dan *seri* menjadi perhatian utama penonton di dalam tata pentas babak V. Mekanisme yang begitu fantastis sehingga begitu penonton melihat teknik tersebut mereka akan langsung terkesima dan meneriakan keterkejutan mereka. Warna-warna yang digunakan di dalam tata pentas di dalam adegan ini juga bermacam-macam. Penggunaan warna dan tata pentas yang berbeda dengan babak sebelumnya semakin menggambarkan bahwa kabuki merupakan sebuah pertunjukan yang penuh dengan warna.

Mekanisme sehebat ini bukan merupakan hasil pengembangan yang dapat dilakukan dalam waktu yang singkat. Daya tarik di dalam mekanisme di atas sangat menunjang akting pemain yang dilakukan di atas atap yang dibalikkan dan *seri* yang dinaikkan tersebut. Apabila tata pentas membalik atap (*gandou-gasehi*) dan *seri* tidak ada di dalam pementasan “*Shiranami Gonin Otoko*”, penonton yang menyaksikan pertunjukan ini mungkin tidak akan terkesan oleh kehebatan tata pentas drama ini.



BAB IV

KESIMPULAN

Menurut hasil observasi dan identifikasi yang dilakukan terhadap pementasan drama kabuki “*Shiranami Gonin Otoko*”, dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Tata gerak di dalam pementasan ini memegang peran yang sangat penting. Tata gerak merupakan salah satu tata penunjang yang langsung terkait dengan manusia (aktor) selaku media utama di dalam pementasan drama kabuki. Gaya khas seorang aktor (^{kata}型) di dalam berakting juga memiliki peran yang sangat besar di dalam pengembangan tata gerak aktor. Semua gerakan yang dilakukan oleh aktor di dalam pementasan ini, terutama gerakan berhenti sejenak (^{mie}見得) dan gerakan di dalam adegan pertarungan (^{tachimawari}立回り) pada babak III, babak IV, dan babak V harus dilakukan dengan jelas, tidak ragu-ragu, dan sesuai dengan dialog atau iringan alat musik dan *ki*. Apabila gerakan aktor dapat disesuaikan dengan faktor lainnya tersebut, maka penonton dapat dibuat terkagum-kagum karena mereka telah menyaksikan sebuah maha karya di dalam pementasan drama kabuki. Penonton yang pulang pun akan terkesan dan akan terus membicarakan mengenai gerakan yang dilakukan oleh para aktor di dalam drama ini.
2. Tata suara di dalam pementasan ini juga memegang peran yang sangat penting sebagai salah satu tata penunjang yang langsung terkait dengan manusia (aktor). Suara yang diucapkan harus terdengar lantang, jelas, berkarakter, dan diucapkan dengan lancar. Suara Benten Kozo pada saat melakukan *tsurane* di dalam babak IV, yaitu pada saat mengucapkan kalimat 「^{sate sono} さてその次は ^{tsugi wa} … ^{shima ni} 島に ^{sodatte} 育って ^{sono na sae} その名せえ、^{benten kozo} 弁天 ^{kikunosuke} 小僧菊之助」 menggambarkan betapa besar peran tata suara di dalam menunjang aktor. Pada saat benten kozo mengucapkan 「^{shima ni} 島に ^{sodatte} 育って ^{sono na sae} その名せえ」,

emosinya seakan hampir mencapai klimaks. Sebelum ia mengakhiri dialog dengan menyebutkan namanya, Benten Kozo yang tadinya memegang payung dengan tangan kanan memindahkan payung ke tangan kiri, memasukkan tangannya ke dalam kimono, kemudian menghentakkan kaki. Setelah hentakan kaki tersebut Benten Kozo mencapai momen klimaks dan di sana lah ia melengkingkan suaranya pada saat menyebutkan namanya sendiri. Suara aktor yang seperti itu dapat membuat siapapun yang mendengarnya akan tergetar dan terkesima karena kedahsyatan suara yang diucapkan sang aktor.

3. Tata bunyi merupakan tata penunjang yang memiliki peran yang sangat penting terkait dengan bunyi alat musik dan *ki* atau *tsuke*. Peran instrumen yang mengeluarkan bunyi tersebut sangat penting, terutama peran *ki* yang berperan sebagai penguat momen yang dilakukan oleh aktor, terutama pada saat pose berhenti sejenak (見得^{mie}) dan adegan pertarungan (立回り^{tachimawari}) di dalam drama ini. Perpaduan yang sempurna dari iringan alat musik dan *ki* atau *tsuke* akan menghasilkan efek yang luar biasa terhadap penonton pada saat momen-momen tertentu, sekaligus membuat pementasan ini menjadi lebih hidup.
4. Tata rupa, yaitu tata rias dan tata kostum, merupakan tata penunjang yang sangat penting dan memegang peran besar di dalam menunjang pemain (aktor) dan mengeluarkan karakteristik kabuki sebagai sebuah pementasan yang penuh dengan warna. Variasi warna dan bentuk kostum yang berebda di dalam setiap babak yang ditampilkan di atas panggung dapat memanjakan mata para penonton yang menyaksikannya. Selain itu, tata rias dan tata kostum ini juga membantu penonton untuk mengenali karakteristik dari masing-masing tokoh yang ada di atas panggung.
5. Tata pentas juga memiliki peran yang sangat penting di dalam menunjang manusia (aktor) dan menarik keluar karakteristik kabuki sebagai sebuah

drama yang penuh warna. Penggunaan seting panggung yang berbeda dan berwarna-warni tersebut menjadi ciri khas tersendiri bagi drama ini. Tidak hanya itu, penggunaan mekanisme yang menakjubkan juga menjadikan pementasan ini berkesan bagi orang yang menontonnya.

6. Semua tata penunjang yang telah disebutkan di atas, tidak dapat berdiri sendiri dan saling terkait satu sama lain. Apabila terdapat satu saja tata yang tidak berperan dengan baik di dalam menunjang pementasan, maka dapat dipastikan pementasan tersebut tidak akan meninggalkan kesan spektakuler bagi orang yang menyaksikannya. Oleh karena itu, semua tata penunjang ini merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dan tidak kalah penting dengan manusia sebagai media utama di dalam pementasan drama.
7. Tata penunjang merupakan unsur yang tidak bisa tidak ada di dalam drama kabuki. Walaupun sekilas tampak seperti barang yang tidak penting, namun apabila tidak ada tata penunjang di dalam pementasan, media utama (manusia/aktor) tidak akan dapat memancarkan aura di dalam pertunjukan kabuki yang bersinar terang kepada penonton. Oleh karena itu, tata penunjang sangat penting di dalam pertunjukan drama "*Shiranami Gonin Otoko*".

DAFTAR PUSTAKA

Cavaye, Ronald. (1998). *Kabuki a Pocket Guide*. Tokyo: Charles E. Tuttle Co.

Kamakura, Keiko. (2006). *Kabuki Meisaku Gaido 50sen*. Tokyo: Seibido.

Kawatake, Toshio. (2003). *Kabuki*. Tokyo: The International Hous of Japan.

Koyama, Kanou. (1929). *Kabuki no zatsugaku*. Tokyo:

Masakatsu, Gunji. (1966). *Kabuki Nyumon*. Tokyo: Shakai Shisosha.

Nogami, Kei. (2003). *Mikka de Wakaru Kabuki*. Tokyo: Daiyamondo gurafikkusha.

Padmodarmaya, Pramana. (1988) *Tata dan Teknik Pentas*. Jakarta: Balai Pustaka.

R.H., Prasmadji. (1984). *Teknik Menyutradararai Drama Konvensional*. Jakarta: Balai Pustaka

Shaver, M. Ruth. (1990). *Kabuki Costume*. Tokyo: Charles E. Tuttle Co.

Sumber video

NHK Sofutowea. (1986). *Shiranami Gonin Otoko*. [DVD]. Tokyo: NHK

http://www.youtube.com/watch?v=yD-jI6ZaB_Y&feature=plcp (28 Juni 2012)

<http://www.youtube.com/watch?v=Nf677UxjQXk&feature=plcp> (28 Juni 2012)

<http://www.youtube.com/watch?v=PPRMp7uIZw&feature=plcp> (28 Juni 2012)

Sumber kamus

Kindaichi, Haruhiko. (1994). *Gendan Shinkoku Jiten*. Tokyo: Gakken.

Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa. (2007). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. (ed. 3). Jakarta: Balai Pustaka.

Sumber internet

www.kabuki21.com (28 Juni 2012)

Lampiran 1 Sinopsis “Shiranami Gonin Otoko”

1. Kuil Hasedera

Putri Senju saat ini sedang menghadiri upacara peringatan untuk kepala keluarga Koyama, sekaligus berdoa demi ketenangan arwah ayahnya dan demi keselamatan tunangannya yang bernama Kotaro yang telah dilaporkan hilang. Ia membawa uang sebanyak seratus ryo dan sebuah tempat dupa berwarna emas yang sangat berharga, yang diberi nama Kochou. Kotak tersebut diberikan oleh ayah dari Kotaro yang bernama Shida Saemon dalam rangka peringatan pertunangan anaknya dengan Putri Senju. Keluarga Shida mengalami kemunduran sejak keluarganya dibohongi oleh penguasa jahat.

Kemudian, bersama dengan para penjaga kuil, di tempat dimana acara peringatan tersebut diadakan, ada seorang yang bernama Akaboshi Juuzaburo yang dulu merupakan bawahan dari Saemon, namun sekarang menjadi seorang *rounin*. Ia bertemu dengan pamannya yang kemudian meminta seratus ryo untuk membayar biaya medis dari janda Saemon. Juuzaburo tidak bisa menolak permintaan pamannya. Ia berjanji akan memperoleh uang tersebut. Namun, walaupun begitu, sebenarnya ia tidak bermaksud untuk memenuhi janjinya tersebut.

Setelah upacara peringatan tersebut, Putri Senju pergi melihat pohon sakura atas desakan pelayannya. Kemudian, secara mengejutkan muncul Kotaro (yang sebenarnya adalah Benten Kozou Kikunosuke yang sedang menyamar) beserta pelayannya yang bernama Komahei (yang sebenarnya adalah Nangou Rikimaru yang sedang menyamar). Kepala pelayan dari Putri Senju yang berbakat menjadi perantara cinta, meminta Komahei untuk menjadi *nakodo* antara Putri Senju dan Kotaro. Setelah melihat pasangan Putri Senju dan Kotaro masuk ke kedai teh, kepala pelayan tersebut mengajak Komahei untuk pergi ke tempat lain untuk membicarakan percintaan pasangan tersebut. Putri Senju tidak mengetahui wajah Kotaro, sehingga hal tersebut menjadi sebuah keuntungan dan kesempatan yang baik bagi dua berandalan yang menyamar tersebut untuk memperdaya Putri Senju agar mereka dapat menjauhkan Kocho (tempat dupa) darinya.

(lanjutan)

Sementara itu, Juuzaburo mencoba mencuri seratus ryo yang ditawarkan oleh keluarga Koyama untuk upacara peringatan tersebut. Sayangnya, usaha Juuzaburo gagal dan identitasnya terungkap oleh para pengikut keluarga Koyama yang jahat. Sesaat sebelum pengikut keluarga Koyama yang jahat tersebut mendengar kabar bahwa Putri Senju dan Kotaro sedang bertemu secara diam-diam di sebuah kedai. Segera setelah mendengar kabar tersebut, mereka langsung bergegas menuju kedai. Para pengikut yang jahat tersebut juga megincar Kocho dari Putri Senju. Juuzaburo pun berhasil melarikan diri berkat berita tersebut.

Begitu para pengikut memasuki kedai, seorang yang menyamar sebagai samurai tak bertuan mengusir mereka dari kedai tersebut. Orang tersebut adalah Tadanobu Rihei. Begitu mendengar nama Tadanobu Rihei, para pengikut tersebut langsung meminta maaf dan memberikan uang seratus ryo yang mereka sita dari Juuzaburo. Berkat Rihei, Putri Senju dan Kotaro selamat. Mengetahui bahwa keberadaan Kocho membahayakan jiwanya, Putri Senju meminta Kotaro untuk membawa Kocho dan dirinya kemanapun Kotaro pergi. Komahei merekomendasikan mereka untuk pergi ke kediamannya. Kemudian, Kotaro dan Putri Senju meninggalkan kedai teh bersama-sama.

Setelah pasangan tersebut pergi, Komahei berbicara dengan Rihei dan meminta kembali uang seratus ryo yang ia dapat dari pengikut jahat keluarga Koyama. Rihei kemudian memperkenalkan dirinya dan menantang Komahei untuk mengambil kembali uang tersebut kalau ia bisa. Merasa tertantang, Komahei pun membongkar samarannya dan memperkenalkan dirinya sebagai Nango Rikimaru dan menerima tantangan Rihei. Pertarungan keduanya pun akhirnya dimulai.

2. Pencerahan di Gunung Mikoshigatake

Saat Putri Senju dan Kotaro naik ke gunung Mikoshigatake menuju ke tempat dimana kediaman Komahei berada, Kotaro memperlakukan Putri Senju dengan baik dan karena perjalanan yang telah mereka tempuh cukup melelahkan, Kotaro menyarankan agar beristirahat terlebih dahulu. Putri Senju menolak tawaran tersebut dan memaksa melanjutkan perjalanan. Begitu Putri Senju memaksa, sikap

(lanjutan)

Kotaro berubah seketika dan membongkar penyamarannya. Kotaro memberitahukan bahwa ia sebenarnya adalah Benten Kozou Kikunosuke. Pada awalnya Putri Senju percaya bahwa Benten Kozou adalah Kotaro karena ia melihat Benten membawa Chidori, yaitu sebuah seruling yang diberikan oleh keluarga Koyama kepada keluarga Shida sebagai hadiah pertunangan. Benten akhirnya menceritakan bagaimana ia bisa mendapatkan seruling tersebut dari Kotaro. Namun cerita yang ia ceritakan tidak sepenuhnya benar karena dalam cerita tersebut Benten berkata bahwa seruling tersebut diberikan kepadanya agak ia membawa seruling tersebut kepada keluarga Koyama untuk ditukarkan dengan tempat dupa yang sangat berharga, yaitu Kocho. Sebenarnya, Benten mendapatkan seruling itu dengan cara berpura-pura baik terhadap Kotaro, kemudian membunuhnya untuk mendapatkan barang-barangnya. Sekarang, ia mencoba memanfaatkan keberadaan seruling tersebut untuk mendapatkan Kocho tersebut. Menyadari bahwa dirinya dibohongi, Putri Senju memutuskan untuk loncat ke dalam jurang.

Setelah kejadian tersebut, Benten Kozou hendak meninggalkan tempat tersebut. Namun, tiba-tiba muncul seseorang bernama Nippon Daemon. Nippon Daemon adalah seorang pencuri yang sangat handal dan sangat dihormati oleh pencuri-pencuri lainnya. Mengetahui bahwa dirinya tidak dapat mengalahkan Nippon Daemon, Benten Kozou akhirnya menyerah dan berniat menyerahkan barang yang ia dapat. Namun ternyata Nippon Daemon memberikan sebuah syarat, yaitu apabila Benten Kozou mau bergabung dengan komplotannya, maka ia tidak akan membunuh dan meminta Kocho yang dimiliki oleh Benten. Mendengar hal tersebut, Benten langsung menyetujui dan menandatangani surat perjanjian dengan darahnya sendiri.

3. Lembah di Sepanjang Sungai Inase

Putri Senju yang melompat ke dalam jurang, ternyata berhasil selamat dan bertemu dengan Juuzaburo yang gagal mencuri uang di awal cerita tadi dan akhirnya memutuskan untuk bunuh diri. Juuzaburo dan Putri Senju sempat saling menceritakan keadaan masing-masing satu sama lain. Kemudian, di saat Juuzaburo sedang lengah, Putri Senju kembali loncat ke dalam jurang yang lebih

(lanjutan)

dalam lagi. Dalam keputusan, Juuzaburo mencoba untuk melakukan *harakiri*, namun hal tersebut dihentikan oleh Tadanobu Rihei yang melihat kejadian tersebut. Rihei mengenali Juuzaburo karena ternyata ayah Juuzaburo pernah bekerja sebagai bawahan dari ayah Juuzaburo. Merasa berhutang budi karena dulu ayahnya pernah kabur dan membawa uang ayah Juuzaburo, Rihei memberikan seratus ryo yang ia dapat dari pengikut keluarga Koyama yang jahat. Hal tersebut ia lakukan demi menebus kesalahan ayahnya yang terdahulu. Rihei sendiri sebenarnya merupakan seorang kleptomania sehingga dimanapun ia bekerja ia selalu dipecat karena mencuri barang-barang di toko. Akhirnya, setelah sekian lama menggelandang, ia memutuskan untuk bergabung dengan kelompok Nippon Daemon. Mendengar cerita Rihei, Juuzaburo akhirnya memutuskan untuk bergabung juga ke dalam kelompok Daemon. Sejak saat itu, terbentuklah kelompok lima orang pencuri yang terdiri dari Nippon Daemon, Tadanobu Rihei, Benten Kozou Kikunosuke, Nango Rikimaru, dan Akaboshi Juuzaburo.

4. Toko Kain Hamamatsuya, Yuki no Shita

Pada suatu hari, Kikunosuke dan Rikimaru berencana untuk memeras uang dari toko Hamamatsuya. Kikunosuke menyamar menjadi seorang wanita kelas atas dan Rikimaru berpura-pura menjadi penjaga yang mengawal wanita tersebut. Kedua orang ini diterima dengan hangat oleh pemilik dan pelayan toko tetapi Kikunosuke berpura-pura tidak puas terhadap pelayanan mereka. Pada saat Kikunosuke melihat-lihat gulungan sutra yang diberikan oleh pelayan toko, ia secara sembunyi-sembunyi menyelipkan sebuah bahan yang ia beli dari toko lain. Setelah kembali melihat-lihat, lalu ia mengambil kembali bahan yang ia selipkan tadi lalu disembunyikannya ke dalam baju yang ia pakai. Salah seorang pelayan toko melihat saat Kikunosuke menyembunyikan bahan tersebut dan akhirnya Kikunosuke terluka di bagian kening saat perkelahian mendebatkan bahan yang dianggap curian tersebut terjadi di toko. Rikimaru, sebagai pengawal Kikunosuke menjadi mediator di tengah perkelahian tersebut. Ia kemudian memperlihatkan bukti bahwa ia membeli bahan tersebut dari toko lain dan bukan berasal dari Hamamatsuya. Tidak lama berselang, Kikunosuke, menantu Kobei, pulang dan mendengar hal tersebut. Kobei pun muncul. Pada saat masalah tersebut sedang

(lanjutan)

terjadi, seorang tetangga bernama Seiji juga mencoba untuk menyelesaikan masalah tersebut namun gagal. Rikimaru meminta kompensasi sebesar seratus ryo sebagai ganti rugi. Kobei pun akhirnya memilih untuk membayar ganti rugi tersebut agar masalah dapat terselesaikan. Sesaat sebelum Kikunosuke dan Rikimaru pergi, mendadak seorang samurai muncul dan menghentikan langkah mereka. Tamashima Itto, adalah nama yang digunakan oleh Nippon Daemon untuk mengungkap samara Kikunosuke. Ia memberitahu bahwa sebenarnya yang ada di toko itu bukanlah wanita, melainkan seorang pria karena ia memiliki tato di tangannya. Akhirnya, Kikunosuke membongkar identitasnya dan memberitahukan nama aslinya. Rikimaru juga melakukan hal yang sama. Daemon seolah-olah marah karena kedua orang tersebut telah mengelabui pemilik toko yang jujur tersebut dan segera menawarkan kepada pemilik toko agar dirinya diperbolehkan menebas kepala kedua orang itu. Kobei terkejut mendengar tawaran tersebut. Bagaimanapun, bila terjadi perkelahian di dalam toko tersebut, maka nama toko tersebut yang akan menjadi buruk. Oleh karena itu, Kobei memutuskan untuk mengikhlaskan uang tersebut. Setelah Kikunosuke dan Rikimaru keluar dari toko, mereka mengadakan sedikit permainan di antara mereka berdua. Mereka sepakat apabila bertemu dengan orang botak maka orang yang tidak membawa barang harus membawa barang. Kemudian, setelah mereka benar-benar pergi, Daemon diundang masuk untuk minum karena Kobei berpikir bahwa Daemon adalah samurai yang jujur dan pemberani.

5. Depan Gudang Hamamatsuya

Setelah mabuk-mabukan di salah satu ruangan di Hamamatsuya, Daemon mengungkapkan identitas diri yang sebenarnya dengan lantang. Ia kemudian menarik pedangnya dan meminta Kobei menyerahkan semua uang yang ia miliki. Sonosuke, berdiri di tengah-tengah mereka berdua dan rela mati menggantikan ayahnya bila perlu. Daemon terpana melihat pengabdian Sonosuke. Kemudian ia bercerita bahwa ia pernah kehilangan seorang anak yang kira-kira sebaya dengan Sonosuke. Kemudian di tengah pembicaraan mereka, terungkaplah fakta bahwa Sonosuke sebenarnya adalah anak Daemon yang dulu hilang dan Kobei adalah ayah dari Kikunosuke. Fakta lain yang terungkap adalah ternyata Kobei dulu

(lanjutan)

merupakan salah seorang pengikut keluarga Koyama. Akhirnya, sebagai tanda balas jasa dari Kobei terhadap Daemon yang telah merawat Kikunosuke, Kobei memberikan baju kepada kelompok Daemon.

6. Pertemuan di Tepi Sungai Inase

Semua orang dari kelompok Daemon yaitu Benten Kozou Kikunosuke, Tadanobu Rihei, Akaboshi Juuzaburo, Nango Rikimaru, dan Nippon Daemon sendiri, berkumpul di tepi sungai Inase. Namun, mereka tidak sendirian. Para polisi sudah mengintai dan mengikuti mereka. Setelah polisi mengepung mereka, satu persatu mulai memperkenalkan diri dan karir yang telah mereka capai. Setelah memperkenalkan diri, mereka berkelahi dan berhasil mengatasi para polisi tersebut. Kemudian, setelah perkelahian tersebut mereka pergi menyebar.

7. Peristiwa Bunuh Diri di Atap Kuil Gokurakuji

Kikunosuke bertarung melawan sekelompok polisi dan berhasil menyingkirkan semua lawannya. Ia sedang mencari Kocho, tempat dupa, untuk diberikan kepada Kobei sebagai tanda bakti. Alasannya adalah apabila Kobei berhasil mengembalikan Kocho tersebut kepada keluarga Koyama, maka statusnya sebagai seorang samurai akan dikembalikan. Dengan demikian, Kikunosuke berharap ia dapat menebus kejahatannya yang telah lalu, yaitu menculik Putri Senju yang merupakan putri dan imantan tuan ayahnya. Kikunosuke berhasil mencapai kuil Gokurakuji dan menemukan Kocho tersebut dicuri oleh kelompok yang sama dengan yang telah melaporkannya ke polisi. Setelah pertarungan yang sengit akhirnya Benten Kozou Kikunosuke memutuskan untuk bunuh diri di atap kuil tersebut.

8. Gerbang Kuil Gokurakuji

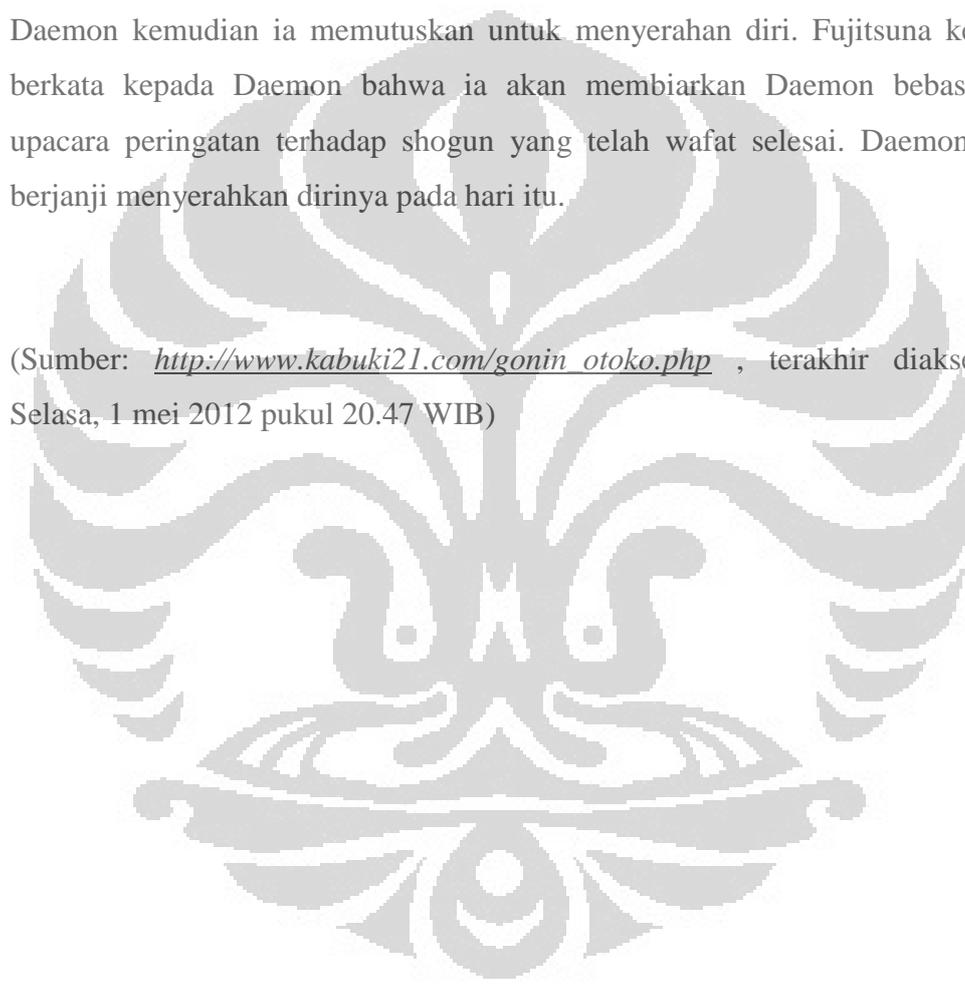
Daemon menikmati melihat polisi yang berlalu lalang mencari dirinya. Dua pengikutnya kemudian muncul dan memberitahukan bahwa Kikunosuke telah wafat. Tidak lama berselang, kedua orang tersebut langsung menyerang Daemon. Rupanya, kedua orang tersebut adalah polisi yang menyamar sebagai bawahan Daemon.

(lanjutan)

9. Jembatan Sungai Namerigawa

Daemon berhasil menghempaskan kedua orang polisi tersebut. Kemudian ia menyadari bahwa di sebuah jembatan kecil di bawah gerbang terdapat seorang kepala polisi bernama Aoto Fujitsuna yang terkenal sebagai orang yang bijak. Dia berkata kepada Daemon bahwa salah satu bawahannya telah menemukan Kocho yang dimaksud saat menyusuri sungai Nameri dan bermaksud mengembalikannya kepada pemilik aslinya yaitu keluarga Shida. Hal tersebut menjadi pikiran Daemon kemudian ia memutuskan untuk menyerahkan diri. Fujitsuna kemudian berkata kepada Daemon bahwa ia akan membiarkan Daemon bebas hingga upacara peringatan terhadap shogun yang telah wafat selesai. Daemon sendiri berjanji menyerahkan dirinya pada hari itu.

(Sumber: http://www.kabuki21.com/gonin_otoko.php , terakhir diakses pada Selasa, 1 mei 2012 pukul 20.47 WIB)





Kostum Tadanobu Rihei (kiri), Benten Kozo Kikunosuke (tengah), dan Akaboshi Juzaburo (kanan).

Sumber: <http://www.flickr.com/photos/musicorso>



Kostum Nango Rikimaru

Sumber:

<http://www.flickr.com/photos/musicorso>

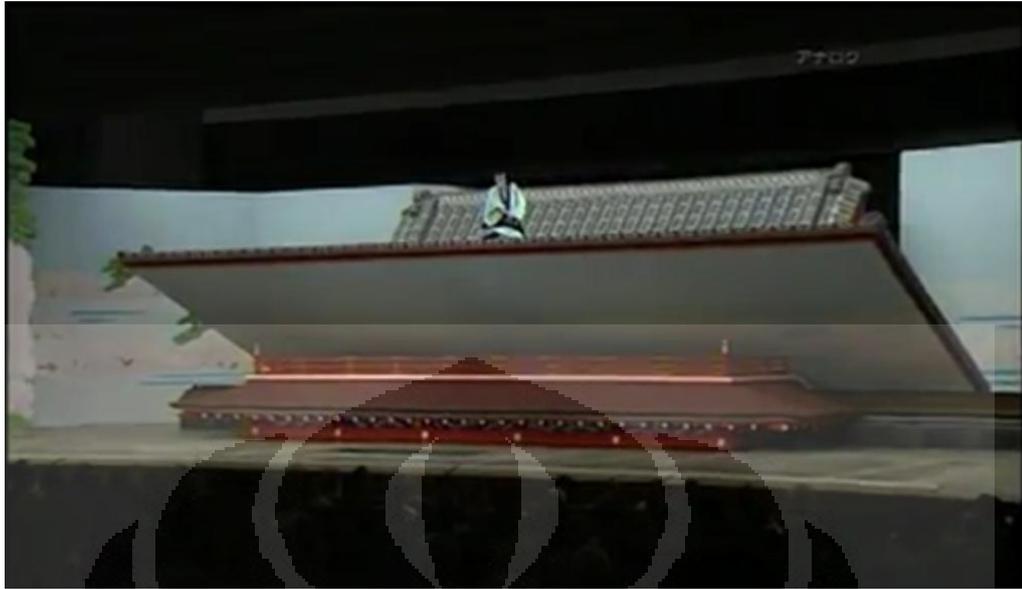


Kostum Nippon Daemon

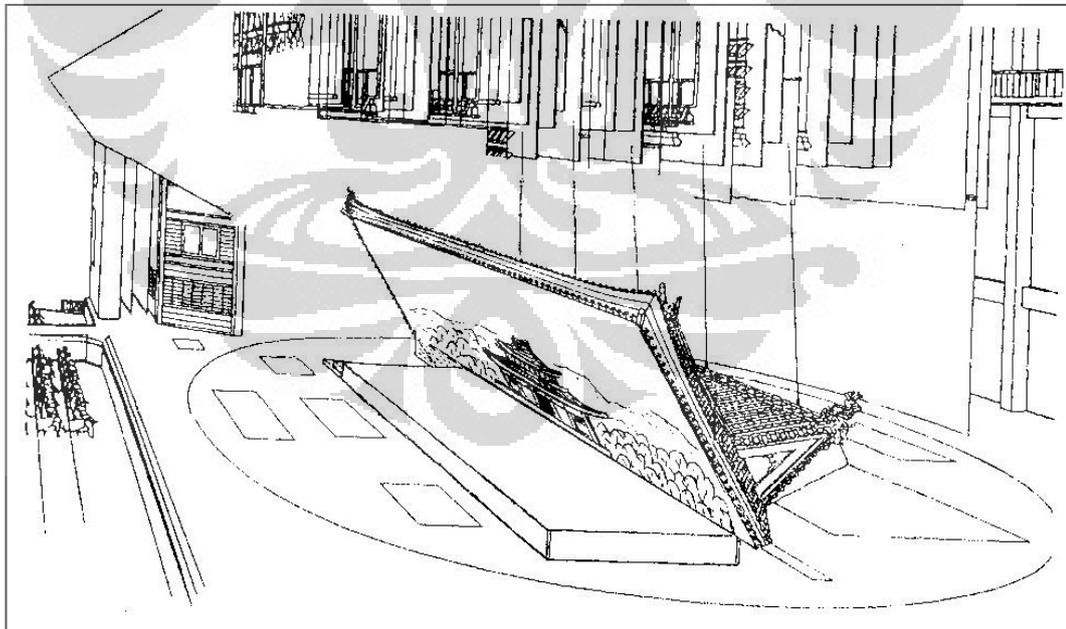
Sumber:

<http://www.flickr.com/photos/musicorso>

(lanjutan)

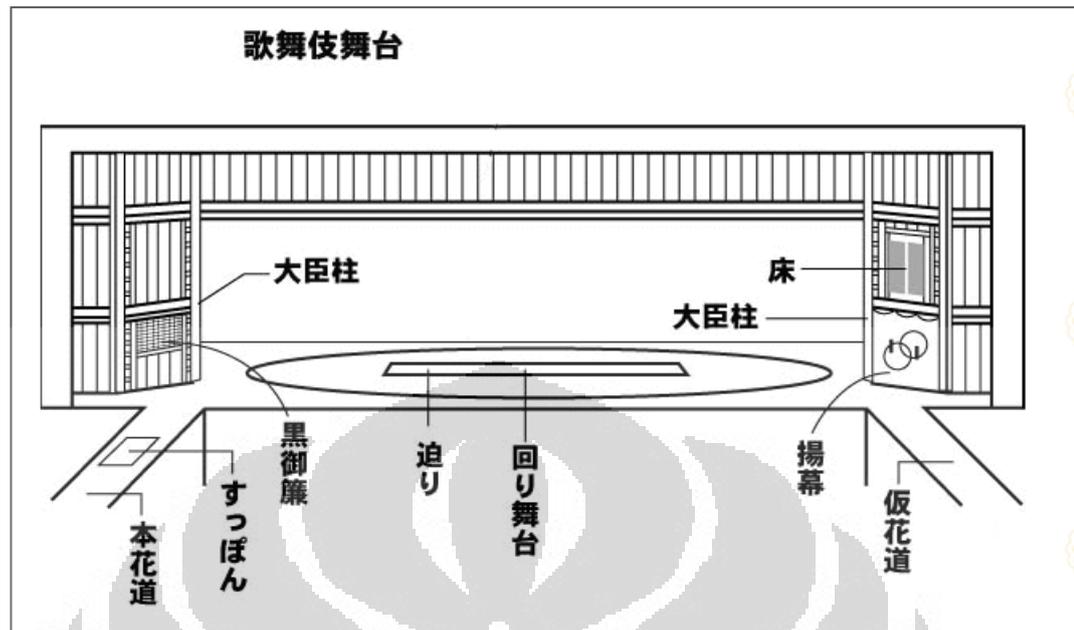


Gandougaeshi pada babak V pementasan drama “*Shiranami Gonin Otoko*”.
Sumber: NHK DVD “*Shiranami Gonin Otoko*” (Sumber telah diolah kembali).



Sketsa *gandougasehi*

Sumber: Cavaye, Ronald, *Kabuki a Pocket Guide* (Tokyo: Charles E. Tuttle Co.,
1998).



Skema panggung kabuki secara sederhana.

Sumber: <http://blog-imgs-36.fc2.com/m/y/v/myvisible/200912102146129a5.gif>

(Sumber telah diolah kembali)

Keterangan:

1. 花道 (*hanamichi*)
2. すっぽん (*suppon*)
3. 黒御簾 (*kuromisu*)
4. 迫り (*seri*)
5. 回り舞台 (*mawaributai*)
6. 揚幕 (*agemaku*)
7. 仮花道 (*kari hanamichi*)
8. 大臣柱 (*daijin bashira*)
9. 床 (*yuka*)

(lanjutan)

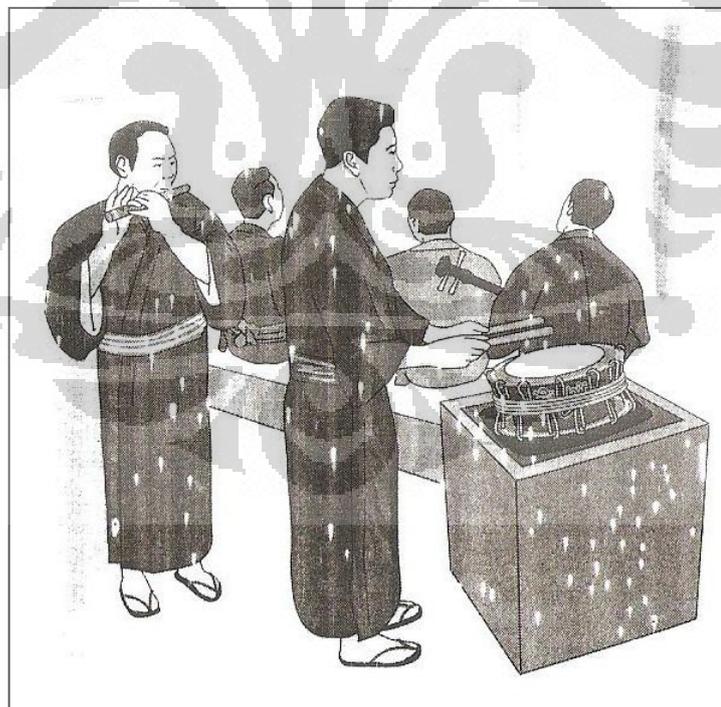


Ki atau *tsuke* Tokyo dan Osaka berbeda bentuknya. Sumber: Nogami, Kei, *Mikka de Wakaru Kabuki* (Tokyo: Daiyamondo gurafikkusha, 2003).

Keterangan:

東京のツケ打ち (*Tokyo no tsuke uchi*)

大阪のツケ打ち (*Osaka no tsuke uchi*)



Alat musik yang digunakan untuk mengiringi pementasan kabuki. *Fue* (kiri), *taiko* (kanan depan), dan *samisen* (kanan belakang). Sumber: Nogami, Kei, *Mikka de Wakaru Kabuki* (Tokyo: Daiyamondo gurafikkusha, 2003).

(lanjutan)



Benten Kozo Kikunosuke pada saat memerankan peran wanita.
Sumber: NHK DVD “*Shiranami Gonin Otoko*” (Sumber telah diolah kembali).



Adegan pertarungan (*tachimawari*) antara kelompok *shiranami gonin otoko*
dengan para polisi. Sumber: NHK DVD “*Shiranami Gonin Otoko*”
(Sumber telah diolah kembali).