

PEMERANAN TOKOH DAVE DALAM NASKAH *STRIP POKER*
KARYA JEAN PIERRE MARTINEZ

Skripsi
Untuk memenuhi salah satu syarat
mencapai derajat Sarjana Strata Satu
Program Studi Seni Teater Jurusan Teater



**FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2021**

Skripsi

PEMERANAN TOKOH DAVE DALAM NASKAH *STRIP
POKER* KARYA JEAN PIERRE MARTINEZ

Oleh M. Ibnu Shohib

NIM. 1510805014

Telah disetujui untuk diuji di depan tim penguji Jurusan Teater Fakultas Seni
Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Tanggal, 1 Juni 2021

Pembimbing I

Pembimbing II

Philipus Nugroho Hari Wibowo, M.Sn
19800704 200812 1001

Rukman Rosadi, M.Sn
19720315 199802 1 001



Kata Pengantar

Bismillahirrohmanirohim. Alhamdulillah Robbil' Alamin berkat restu Allah SWT dan doa kedua orang tua, penulis dapat menyelesaikan skripsi berjudul "*Pemeranan Tokoh Dave Dalam Naskah Strip Poker Karya Jean Pierre Martinez*" sebagai syarat kelulusan program studi S1 Jurusan Teater Institut Seni Indonesia Yogyakarta tepat pada waktunya. Karya ini menjadikan bahan pembelajaran penulis untuk lebih bersabar dalam memilih sesuatu. Perlunya ruang perenungan untuk menempatkan kembali keinginan dan kebutuhan. Karya ini penting bagi pemeran untuk lebih sadar untuk merespon lingkungan disekitar. Banyak hal yang luput dari pandangan penulis. Penulis tidak menyangka perjalanan sudah terlalu banyak membuang waktu untuk mencari keutuhan karakter namun lupa untuk mendekati pada lingkungan yang mendukung peciptaan pengkarakteran.

Sebagai pemeran yang luput akan lingkungan di sekitar dan masih terlalu jauh memaknai sesuatu dan terkadang sampai tidak menemukan apa-apa. Memerankan naskah realis memang sudah dibayangkan penulis sebagai acuan untuk diri sendiri dalam bermain peran, penulis sadar akan tipikal karakter pribadi dalam bermain, namun berkat perjalanan bersama Amalia Rizqi Fitriani penulis mendapatkan naskah ini, mencoba mendekati kembali pada keseharian penulis. Terbayang dalam proses perjalanan untuk menganti naskah pada pemeranan karya ini, menghadapi Realitas masyarakat Perancis yang jauh dari realitas penulis membuat penulis sempat mendapatkan kebuntuan. Namun berkat dosen pembimbing penulis mendapatkan saran yang mana naskah yang masih jauh dari latar belakang penulis dapat dijadikan point penting untuk mengolah *Acting*

didepan kamera. Penghormatan terbesar dan ungkapan terimakasih yang tak terhingga diberikan kepada bapak Sahli dan ibu Fitrika yang tidak berhenti memberi peringatan untuk segera menyelesaikan tugas akhir ini, motivasi yang di berikan, nasihat serta doa. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada :

1. Rektor ISI Yogyakarta Prof. Dr. M Agus Burhan, M.Hum. beserta staf dan pegawai
2. Dekan FSP ISI Yogyakarta Bapak Johannes Catur Wibono, M.Sn. beserta staf dan pegawai
3. Bapak Nanang Arisona, M.Sn selaku Ketua Jurusan dan Ketua Tim Penguji
4. Bapak Rano Sumarno selaku Sekretaris Jurusan
5. Bapak Philipus Nugroho Hari Wibowo, M.Sn. sebagai dosen pembimbing I
6. Bapak Rukman Rosadi, M.Sn. sebagai dosen pembimbing II
7. Seluruh Dosen, Pegawai dan Staf jurusan teater ISI Yogyakarta
8. Keluarga HMJ Teater ISI Yogyakarta beserta para alumni untuk segala bantuan dan pengalaman yang telah diberikan
9. Teater Tentakel yang masih setia menjadi keluarga kedua
10. Alip, Intan, Eskana yang bersedia menjadi pemeran dan beradu akting Iksan Kurniawan yang menjadi Sutradara pada naskah ini
11. Arif dan Raylinda sebagai pasangan pendamping karya ini
12. Cholis, Emur, Zee, Reno, Jansen, Heri sebagai penghias ruangan
13. Enggar dan wangek sebagai penghangat pertunjukan ini
14. Steven, Nano, Ramdan sebagai Tim kreatif
15. Kukuh Prasetya yang bersedia menjadi donor pendukung fasilitas

16. Dimas, Yuda Takil, Rama yang bersedia menjadi penanggung jawab perut Tim Produksi
17. Ucup, Ridho dan sandi menjadi tim Nekat pada produksi
18. Nadia dan Pupuh pasangan yang selalu tersenyum untuk menemani jalannya produksi karya
19. Dani Martin penasehat teknis saat produksi
20. Snooge Studio yang mendukung penuh proses produksi karya ini
21. Rozik yang selalu baik dan banyak rezekinya
22. Natalius Yuda , Awang sebagai pengendali Gambar
23. Askal Siregar yang dengan sigap mencarikan lokasi baru untuk syuting
24. Amalia Rizqi Fitriani yang bersedia menjadi pendamping seluruh perjalanan kelulusan.

Yogyakarta, 01 Juni 2021

Penulis,

Muhammad Ibnu Shohib

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : M. Ibnu Shohib
Alamat : Dukuh Sambikerep, RT 03 RW 04, Surabaya, Jawa Timur
No. Telpon : 081227799214
E-mail : ibnumshbaeng@gmail.com

Menyatakan bahwa skripsi dengan judul *Pemeranan tokoh Dave dalam naskah Strip Poker Karya Jean Pierre Martinez* adalah benar-benar asli, ditulis sendiri, bukan jiplakan, disusun berdasarkan aturan ilmiah akademis yang berlaku dan sepengetahuan peneliti belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di perguruan tinggi manapun. Sumber rujukan kajian yang ditulis dan diacu pada skripsi telah dicantumkan pada daftar pustaka.

Apabila pernyataan saya tidak benar, saya siap dicabut hak dan gelar sarjana dari program S-1 Seni Teater Jurusan Teater Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Yogyakarta, 1 Juni 2021

Muhammad Ibnu Shohib

DAFTAR ISI

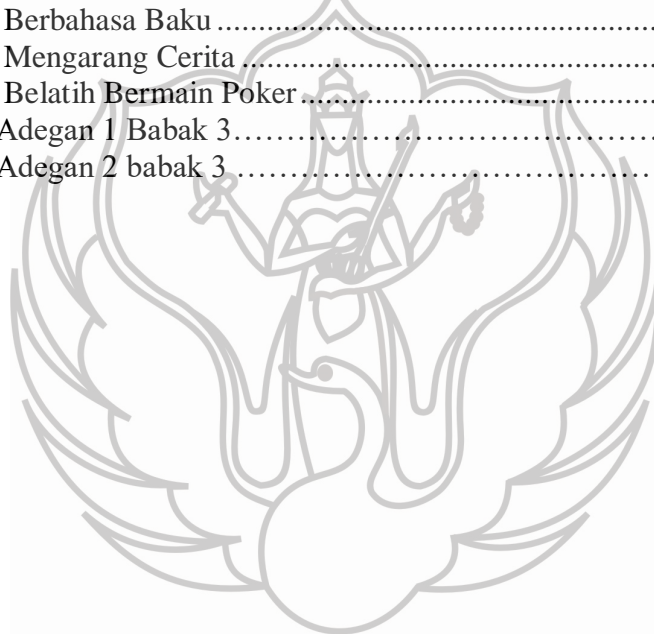
JUDUL	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
SURAT PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
SURAT PERNYATAAN.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
ABSTRAK.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Penciptaan.....	5
C. Tujuan Penciptaan.....	5
D. Tinjauan Karya.....	6
1. Karya Terdahulu.....	6
2. Landasan Teori.....	9
E. Metode Penciptaan.....	13
F. Sistematika Penulisan.....	17
BAB II ANALISIS TOKOH.....	18
A. Biografi Pengarang.....	18
B. Ringkasan Cerita <i>Strip Poker</i>	19
C. Analisis Bentuk Humor Dan Karakter Pada Tokoh Dave.....	21
1. Analisis Bentuk-bentuk Humor.....	21
2. Karakter Pada Tokoh Dave.....	23
D. Alur/Plot.....	31
1. Eksposisi.....	32
2. Komplikasi.....	34
3. Klimaks.....	35
4. Resolusi.....	37
E. Penokohan Dave Gammon.....	38
1. Psikologi Dave.....	39
2. Fisiologi Dave.....	41
3. Sosiologi Dave.....	43
BAB III PROSES PENCIPTAAN.....	43
A. Konsep Pemeranan.....	43
B. Proses Latihan Dasar Keaktoran.....	45
C. Pemeranan Tokoh Dave Gammon.....	34
1. Analisis Tokoh.....	51
2. Cara Berjalan.....	52
3. Berbahasa Baku.....	53
4. Mengarang Cerita.....	54

5. Berlatih Bit Dialog.....	56
6. Berlatih Memainkan Poker.....	56
D. Latihan Tuntutan Tokoh Dave Gammon.....	57
1. Obrolan Berbau Seksualitas.....	57
2. Berbohong.....	58
3. Sikap Parasit.....	58
BAB IV PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	59
B. Saran.....	60
KEPUSTAKAAN	



DAFTAR GAMBAR

Gambar 01. <i>Pementasan Strip Poker La Piece</i>	7
Gambar 02. Poster <i>Strip Poker Les WagonsLibres</i>	8
Gambar 03. <i>Pementasan Strip Poker Les Atheniens</i>	9
Gambar 04. Foto Jean Pierre Martinez	19
Gambar 05. Cover naskah terbitan pertama	20
Gambar 06. Olah tubuh, <i>free style</i>	46
Gambar 07. Olah tubuh, melatih matriks	46
Gambar 08. Latihan Hipnotis	47
Gambar 09. Latihan bernyanyi	48
Gambar 10. Olah Sukma	50
Gambar 11. Diskusi dengan sutradara dan tim	52
Gambar 12. Proses Cara Berjalan Tokoh	53
Gambar 13. Berbahasa Baku	54
Gambar 14. Mengarang Cerita	55
Gambar 15. Belatih Bermain Poker	57
Gambar 16 Adegan 1 Babak 3	100
Gambar 17 Adegan 2 babak 3	100



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I Naskah Strip Poker	64
Lampiran II Foto Pementasan	100



PEMERANAN TOKOH DAVE DALAM NASKAH *STRIP POKER* KARYA JEAN PIERRE MARTINEZ

Oleh
Muhammad Ibnu Shohib

ABSTRAK

Krisis kepercayaan yang terjadi di masyarakat saat ini khususnya pada persoalan kesehatan yang membuat masyarakat harus merubah pola hidupnya. Masalah yang paling krusial adalah pada sektor pekerjaan. Tidak hanya buruh namun juga pengusaha juga mengalami penurunan kapasitas pemasukan. Sehingga menjadikan pemutusan hubungan pekerjaan menjadi besar. Persoalan ini dituliskan oleh Jean Pierre Martinez sebagai naskah drama komedi. Tokoh Dave pada naskah ini disimbolkan sebagai karakter tokoh yang berusaha keluar dari persoalan yang terjadi. Komedi situasi yang ditulis oleh pengarang, membuat pemeran harus detail dalam membaca komedi yang ditulis pengarang, komedi yang diungkapkan dari dialog sehingga menghasilkan ungkapan yang menggelitik, kemudian pemeran menggunakan teori bentuk humor Yunus mengenai bentuk humor satu baris, humor dua baris, humor dialog, humor kalimat topik, humor salah ucap, humor permainan kata, humor surat, humor interupsi, humor salah intonasi, humor pematah. Kemudian metode yang digunakan pemeran yaitu metode *acting* Stanislavsky, seorang pemeran harus dapat benar-benar menyakinkan penonton mengenai humor yang disampaikan melalui tokoh utama yaitu Dave. Karakter Dave yang memiliki spesifikasi karakter yaitu kelainan Sosiopat, kelainan sosiopat ini adalah kelainan yang memiliki ketergantungan pada orang lain atau parasit. Dave yang tidak suka akan datangnya sebuah tamu baru kerumahnya membuatnya dirinya melakukan berbagai cara agar tetangganya tidak betah berada dirumahnya. Dengan kepandaiannya dalam mengarang cerita membuatnya terjerumus sendiri pada kenyataan-kenyataan yang pahit dalam kehidupannya. Persoalan yang kompleks yang dialami oleh Dave membuat pemeran menggunakan metode *acting* Stanislavsky dengan menjadi karakter yang seolah-olah nyata. Penggunaan bentuk humor membantu pemeran memilah dan menakar maksud dan emosi setiap dialog sehingga fungsi humor dapat tersampaikan

Kata kunci : Krisis kepercayaan, Strip Poker, Jean Pierre Martinez, Humor, Sosiopat, akting.

THE ROLE OF DAVE IN JEAN PIERRE MARTINEZ'S STRIP POKER SCRIPT

By
Muhammad Ibnu Shohib

ABSTRACT

The crisis of trust that is happening in today's society, especially on health issues, makes people have to change their lifestyle. The most crucial problem is in the employment sector. Not only workers but also entrepreneurs have experienced a decrease in income capacity. So that it makes layoffs big. This issue was written by Jean Pierre Martinez as a skit. Dave's character in this script is symbolized as a character who tries to get out of the problems that occur. Situation comedy written by the author, makes the cast must be detailed in reading the comedy written by the author, comedy is expressed from dialogue so that it produces an intriguing expression, then the actor uses Yunus's theory of humor regarding the form of one-line humor, two-line humor, dialogue humor, humor topic sentence, mispronounced humor, word play humor, letter humor, interrupt humor, wrong intonation humor, breaking humor. Then the method used by the actor is the Stanislavsky acting method, an actor must be able to really convince the audience about the humor conveyed through the main character, namely Dave. Dave's character has character specifications, namely sociopathic disorder, this sociopathic disorder is a disorder that has dependence on other people or parasites. Dave who doesn't like the arrival of a new guest at his house makes him do various ways so that his neighbors don't feel at home at his house. His cleverness in composing stories made him fall into the harsh realities of his life. The complex problems experienced by Dave made the cast use Stanilavsky's acting method by becoming a character that seemed real. The use of humor helps the actor to sort and measure the meaning and emotions of each dialogue so that the function of humor can be conveyed

Keywords : Crisis of Trust, Strip Poker, Jean Pierre Martinez, Humor, Sociopath, Acting.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Pandemi Covid-19 menjadi persoalan serius yang akan memicu turunnya perekonomian di Indonesia. Persoalan tersebut membuat negara harus mengatur strategi untuk memenuhi kebutuhan ekonomi rakyatnya saat pergerakan perekonomian Indonesia sedang lumpuh akibat pandemi. Pemerintah menyalurkan bantuan sosial (bansos) kepada masyarakat untuk menjamin keberlangsungan hidup rakyatnya, namun seperti yang dilansir pada koran Tempo, Jakarta KPK mengusut dua oknum kasus korupsi dana bansos (Imam, 2021). Kejadian serupa lainnya juga dikabarkan melalui koran Solo Pos yang terjadi di Purwokerto perihal penyelewengan dana bansos 1,9 M yang seharusnya dialokasikan kepada kelompok penyalur bantuan namun itu tidak dialokasikan dan kelompok itu hanya kedok untuk mendapatkan bantuan dari negara (Solopos, 2021). Dampak dari krisis ekonomi yang terjadi di Indonesia merupakan salah satu isu yang menarik untuk menjadi ide dalam sebuah pementasan. Selain berfungsi hiburan, teater juga berfungsi untuk menyampaikan pesan kepada masyarakat (penonton) terlebih pesan kritis dalam menyikapi fenomena yang terjadi

di masyarakat (reflektif kontemplatif). Berdasarkan fenomena tersebut naskah *Strip Poker* karya Jean Pierre Martinez sangat relevan untuk dipentaskan, mengingat naskah ini memiliki kesamaan ide atau isu tentang dampak krisis ekonomi.

Naskah *Strip Poker* karya Jean Pierre Martinez diciptakan dan dipublikasikan pertama kali pada tahun 2008 di *Théâtre Ménilmontant La Comédia* Paris. Naskah drama *Strip Poker* karya Jean Pierre Martinez sudah banyak dipentaskan dan diterjemahkan ke berbagai bahasa termasuk bahasa Inggris (Gasc, 2020). Beberapa naskah diantaranya telah dipentaskan di Paris, Madrid, Miami, Montevide. Drama ini diterjemahkan dalam Bahasa Inggris dan sudah diterbitkan secara *independent* pada 20 November 2017.

Naskah *Strip Poker* karya Jean Pierre Martinez menceritakan sepasang suami istri bernama Dave dan Victoria serta pasangan tokoh lainnya, yaitu Pam dan James sebagai tetangga baru. Victoria mengundang tetangga baru tersebut untuk makan malam tanpa seijin Dave. Dave menerima tamu dengan senyuman palsu. Dave yang merasa tidak setuju kemudian melakukan berbagai macam cara agar tamunya bisa segera pergi. Semua upaya Dave terhenti ketika ia mengetahui bahwa Pam adalah atasannya di perpustakaan Inggris tempatnya bekerja. Dave tidak hilang akal, ia mengajak James dan Pam bermain permainan *Strip Poker* agar ia bisa mengetahui rahasia Pam dan menjadi kunci apabila sewaktu-waktu ia akan dipecat. Singkat cerita, Dave berhasil mendapatkan informasi yang sangat penting mengenai Pam. Pam pun merasa takut sampai mereka pergi dan melakukan kesepakatan untuk tidak saling merugikan namun Dave dikhianati, Pam yang sudah berpamitan pulang

kemudian masuk lagi ke dalam rumah untuk meminta segelas air putih yang ternyata hanya alibi untuk membuat gas di dapur Dave bocor sehingga mengakibatkan ledakan besar.

Sebagaimana cerita singkat naskah *Strip Poker* diatas, naskah *Strip Poker* menarik karena naskah ini cukup sederhana dengan mengambil ide dan teks dari permainan Strip Poker. Permainan tersebut dijadikan cara oleh Jean untuk mendekati pembaca atau penonton pada isu-isu sosial di Eropa khususnya Prancis. Isu-isu tersebut dapat diketahui melalui proses pembedahan dan analisis naskah. Ada beberapa hal yang diperhatikan oleh Jean mengenai isu sosial di Prancis selain krisis keuangan antara lain; (1) meningkatnya jumlah pendatang yang memutuskan untuk menetap di Prancis; (2) rasisme agama dan juga terhadap pendatang khususnya yang tidak menguasai bahasa Prancis; (3) pola hidup orang Prancis yang menjunjung tinggi keamanan.

Jean Pierre Martinez adalah salah satu penulis naskah drama Prancis. Ia lahir pada tahun 1955 di *Auvers-sur-Oise*, Prancis. Dia adalah salah satu penulis drama yang paling banyak dimainkan di Prancis, beberapa dramanya telah diterjemahkan ke dalam bahasa Spanyol. Jean sudah menulis 81 naskah komedi, empat di antaranya *Friday the 13th*, *Strip Poker*, *HimandHer* dan *Critical burStable* diterjemahkan dalam bahasa Inggris (Gasc, 2020).

Jean Pierre Martinez sebagai seorang penulis Prancis yang setia dengan Prancis melihat fenomena tentang terjadinya krisis keuangan serius yang melanda Eropa, dimulai pada tahun 2007 yang mengakibatkan terancamnya perusahaan dan bursa saham di Eropa. Situs Kompas di Indonesia melansir berita penurunan

ekonomi itu juga berdampak pada berkurangnya daya Negara Prancis dalam membantu negara lain. Setidaknya, permintaan PBB agar negara-negara kaya menyalurkan bantuan sebesar 0,7 persen dari total nilai produk domestik bruto (PDB) tak bisa dipenuhi. Kejadian ini tidak hanya memberikan efek buruk bagi negara, namun para pekerja yang menganggur juga bertambah banyak (Kompas, 2008). Problematika yang terdapat dalam naskah *Strip Poker* menggambarkan krisis keuangan yang terjadi di Eropa secara implisit dan berisikan kritik Jean kepada peristiwa tersebut dengan gaya komedi.

Pementasan naskah *Strip Poker* karya Jean Pierre Martinez akan menjadi pementasan pertama di Indonesia dengan penyesuaian situasi dan kondisi yang dilakukan oleh M Dinu Imansyah ke dalam bahasa Indonesia. *Strip Poker* sebagai naskah bergenre komedi yang terdiri dari 3 babak. Pertunjukan *Strip Poker* karya Jean Pierre Martinez diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia oleh M. Dinu Imansyah. Ia adalah seorang aktor film dan teater, anggota aktif Kalanari Teater sekaligus seorang dramaturg yang saat ini masih aktif dalam kegiatan berkesenian sembari menyelesaikan kuliah doktoralnya di bidang pengkajian seni pertunjukan di ISI Solo. Ia pernah menerjemahkan dan mengadaptasi beberapa naskah asing ke dalam bahasa Indonesia, antara lain : naskah *Janger Merah* karya Ibed Surgana Yuga dalam kumpulan naskah Penulis Asia “*States Of Crisis : Collection From Asian Playwright Meeting 2019*”, naskah *Thirst* karya Eugene O'Neill untuk tugas akhir keaktoran Binti Wasingatul, Jurusan Teater ISI Yogyakarta. Sehingga Dinu cukup berkompeten dalam menerjemahkan naskah berbahasa asing.

Aktor merupakan manusia yang akan menghidupkan semua ide yang digagas oleh pengarang maupun yang ditafsirkan oleh sutradara (Ismet, 2007: 7). Pemeran dituntut untuk membawakan peran dengan sempurna karena hal tersebut merupakan kesuksesan sebuah pementasan (Dewojati, 2012: 267). Pemeran ditantang untuk mengurai tumpukan arti dari setiap kalimat dan pesan yang ditulis oleh pengarang sehingga terjadi kelucuan yang seolah-olah tidak disengaja dan direncanakan.

Lelucon atau humor merupakan suatu sarana untuk melepas kepenatan dalam kehidupan sehari-hari. Naskah drama *Strip Poker* karya Jean Pierre Martinez bergenre komedi, sehingga pemeran pada penerapan pola keaktoran menggunakan teori humor yang dikemukakan oleh Berger empat kategori dasar yang mencakup teknik humor, yaitu; *language, logic, identity, action*. *Language* adalah teknik humor diciptakan melalui kata-kata, cara berbicara, makna kata, ataupun akibat dari kata-kata. *Logic* adalah teknik humor diciptakan melalui hasil pemikiran, seperti menjadikan seseorang sebagai objek humor dengan mengolok-olok atau adanya perubahan konsep cerita. *Identity* merupakan teknik humor yang diciptakan melalui identitas diri pemain, seperti karakter yang digunakan atau penampilan yang digunakan. *Action* merupakan teknik humor yang diciptakan melalui tindakan fisik atau komunikasi nonverbal (Berger, 2017 : 17)

Karakter Dave memiliki spesifikasi yaitu kelaianan Sosiopat, karakter yang pandai manipulatif. Tokoh Dave adalah karakter yang pandai mengarang cerita, dialog-dialog Dave memiliki makna-makna yang bergesekan sehingga menimbulkan efek humor. Situasi yang ganjil dalam naskah yang kemudian

menuntut pemeran untuk memilih bentuk teknik humor *language* yang dikemukakan Berger. Dari teknik humor Berger pemeran, menerapkan sepuluh bentuk humor yang dikemukakan Yunus via (Mulyani, 2005 : 3). Humor sebaris, humor dua baris, humor dialog, humor kalimat topik, humor surat, humor permainan kata, humor interupsi, humor pematah, humor salah intonasi, humor salah ucap. Selain teori komedi, dalam pelatihannya aktor menggunakan pelatihan akting *Stanislavsky* sebagai upaya pendekatan pada karakter tokoh.

B. Rumusan Penciptaan

Sebagaimana latar belakang yang telah dipaparkan, berikut ini merupakan rumusan penciptaan tokoh Dave dalam naskah *Strip Poker* :

1. Bagaimana penciptaan karakter tokoh Dave dalam naskah *Strip Poker* karya Jean Pierre Martinez?
2. Bagaimana tahapan penciptaan karakter Dave dalam naskah *Strip Poker* karya Jean Pierre Martinez?

C. Tujuan Penciptaan

Sebagaimana rumusan penciptaan yang telah dipaparkan, berikut ini merupakan tujuan penciptaan Tokoh Dave dalam naskah drama *Strip Poker*.

1. Mewujudkan karakter Dave dalam naskah *Strip Poker* karya Jean Pierre Martinez.
2. Menerapkan tahapan penciptaan karakter tokoh Dave yang terdapat pada naskah *Strip Poker* karya Jean Pierre Martinez.

D. Tinjauan Karya

1. Karya Terdahulu

a. Pementasan *Strip Poker La piece*

Pementasan drama *Strip Poker* karya Jean-Pierre Martinez, yang disutradarai oleh Marc Duret-Karr, dengan pemeran Vincent Maes, Delphine Brailon dan Vincent Ropion. Drama *Strip Poker* dimainkan pada 29 Maret hingga 12 Juli tahun 2008 di teater Menilmontant kemudian di La Comedia, di Paris. Pertunjukan ini menjadi publikasi pertama naskah *Strip Poker*, sehingga sutradara mempresentasikan naskah tersebut tanpa melakukan perubahan dan penafsiran yang signifikan. Karakter Dave pada pementasan ini terlalu memperbesar akting sehingga pengkarakteran tidak stabil. Evaluasi pada tokoh Dave yang diciptakan pada aktor tersebut berguna dalam perbaikan dan pengayaan dari segi ekspresi dan juga gestur tokoh yang juga dihasilkan dari pemahaman dan interpretasi aktor.



Gambar 01: Pementasan Strip Poker La Piece
(Sumber: <https://youtu.be/7-qpHZywKJo>)

b. *Strip Poker Les Wagon Libres*

Strip Poker dipentaskan oleh komunitas Les Wagon Libres Prancis yang disutradarai Laurent Bariohay Digelar beberapa kali, diantaranya pada tanggal 18 Oktober 2020 theatre deGare dan di Bioskop Cafe-theatre Le Flibustier Pada

tanggal 21 Desember 2020 tempat pementasannya yang berbeda-beda menuntut mereka untuk menyesuaikan situasi dan kondisi di tempat pementasan. Pertunjukan Strip Poker oleh komunitas les Wagon Libres membawakan humor yang lebih santai dan *modern dibandingkan* dengan pertunjukan *Strip Poker* yang dipentaskan oleh La Piece, selain itu. Keleluasan aktor juga didukung dengan penataan ruang yang tepat dengan memperlihatkan mini bar kafe rumahan. Penggunaan ruang alternatif dan tingkat fleksibilitas pada pertunjukan tersebut menjadi acuan aktor dalam proses imajinasi dalam menentukan ruang.



Gambar 2 : Poster *Strip Poker Les WagonsLibres*
(Sumber : <https://www.facebook.com/leswagonslibres/?ti=as>)

c. *Strip Poker Les Atheniens*

Pertunjukan yang dipentaskan oleh grup teater *Les Athenians* di *Cresserons*, Prancis pada tanggal 16 Mei 2019 dan disutradarai oleh *Jean Luc goupil*. Pertunjukan *Strip Poker* tersebut menggunakan ruang sempit di sebuah rumah yang disekat dan ditata menjadi ruang pertunjukan. Ruang pertunjukan yang terlalu sempit secara tidak langsung menghambat pergerakan aktor, disamping itu usia

keempat aktor yang cukup tua juga menjadi salah satu keterbatasan permainan. Kesamaan usia aktor dan tokoh menjadikan penciptaan karakter oleh aktor jadi kurang terlihat perbedaannya. Namun karakter Dave dalam pertunjukan ini cukup piawai dalam memainkan dialog dengan peletakan emosi yang tepat, sehingga tanpa melakukan gerakan yang atraktif, aktor sudah mampu menghadirkan komedi di atas pentas. Perwujudan karakter Dave di atas akan dijadikan referensi aktor dalam menyikapi lawan main, sikap tenang laku dan spontan dalam berdialog menjadi kunci perwujudan karakter tokoh Dave.



Gambar 3 : Pementasan *Strip Poker Les Atheniens*
(Sumber : <https://www.facebook.com/sentierdesarts/videos/1062202423965775/>)

Sementara dari hasil analisis tokoh yang dilakukan, aktor memiliki interpretasi bahwa tokoh Dave lebih lincah daripada ketiga tinjauan karya yang ditonton. Selain itu, perbedaan usia antara tokoh dan aktor akan berdampak pada perubahan postur tubuh, pola pikir dan gaya berbicara pada diri aktor saat berperan. *Strip Poker* sebagai naskah komedi secara tidak langsung menuntut aktor dalam melakukan patahan melalui dialog dan laku dengan memperhatikan *timing* dan respon lawan main.

2. Landasan Teori

Selain praktik keaktoran yang akan dilakukan oleh aktor, penciptaan tokoh perlu didukung dengan teori yang tepat untuk diterapkan dalam proses penciptaannya. *Strip Poker* sebagai naskah bergenre komedi, komedi melalui peristiwa, dialog dan laku jenaka tokoh. Aktor menggunakan teori humor untuk mendukung penciptaannya.

Humor menurut Sarwono jurnal psikologi Universitas Gadjah Mada diperlukan adanya kepekaan seseorang untuk dapat mengamati, merasakan, dan mengungkapkan humor. Apabila seseorang tidak cukup peka, maka kejadian seperti apapun tidak menimbulkan kesan lucu (Subandi, 1998). Sementara menurut Immanuel Kant dalam jurnal Bambang Sugiharto menjelaskan kesenangan pada joke/humor merupakan terjadinya pergeseran idea dalam pikiran mengakibatkan perubahan permainan sensasi (Sugiharto, 2014). Jadi humor merupakan ide yang dapat memiliki kesan atau sensasi lucu apabila seseorang dapat menerima ide dan pergeserannya.

Pada sejarahnya ada beberapa teori mengenai humor salah satu diantaranya yang dikemukakan oleh Juan Manser dalam jurnal Rahmanadji adalah teori mengenai pembebasan ketegangan atau pembebasan dari tekanan. Humor dapat muncul dari suatu kebohongan dan tipu muslihat; dapat muncul berupa rasa simpati dan pengertian; dapat menjadi simbol pembebasan ketegangan dan tekanan; dapat berupa ungkapan awam atau elite, serius seperti satire atau murahan seperti humorjalanan, humor tidak mengandung kebenaran (Rahmanadji, 2007). Pada abad modern, humor dilihat sebagai respons intelektual dan emosional atas situasi tragis.

Humor menjadi semacam *worldview* yang memperlihatkan kemampuan manusia mentransendensi kondisi kongkritnya. Di zaman postmodern saat ini humor dan ironi dilihat sebagai permainan bebas, bahkan segala hal dilihat sebagai “permainan”, yang terus-menerus membuka persepsi baru atas realitas (Sugiharto, 2014).

Humor adalah sesuatu yang dapat muncul dari adanya penyimpangan verbal, keanehan, kegajilan, ketidakwajaran dan memunculkan tawa pada individu karena rangsangan dari dalam (bukan rangsangan fisik), maupun luar yang mengundang perhatian dan ketertarikan bagi orang lain, serta dapat tampil sebagai penyegar pikiran dan menyalurkan perasaan tanpa menimbulkan rasa tidak menyenangkan (Hartono, 2015: 4).

Menurut Berger ada empat kategori dasar yang mencakup teknik humor, yaitu; *language, logic, identity, action*. *Language* adalah teknik humor diciptakan melalui kata-kata, cara berbicara, makna kata, ataupun akibat dari kata-kata. *Logic* adalah teknik humor diciptakan melalui hasil pemikiran, seperti menjadikan seseorang sebagai objek humor dengan mengolok-olok atau adanya perubahan konsep cerita. *Identity* merupakan teknik humor yang diciptakan melalui identitas diri pemain, seperti karakter yang digunakan atau penampilan yang digunakan. *Action* merupakan teknik humor yang diciptakan melalui tindakan fisik atau komunikasi nonverbal (Berger, 2017 : 17)

Humor atau *lelucon* merupakan sarana untuk mengekspresikan emosi seseorang dengan humor masyarakat dapat melepas kepenatan akibat aktivitas yang

begitu padat. Humor memiliki beberapa bentuk yang akan diterapkan dalam pola permainan pemeranan.

1. Humor Sebaris

Humor sebaris adalah humor yang diekspresikan dengan satu kalimat saja.

Bentuknya sastranya bisa kalimat pendek atau kalimat panjang.

2. Humor Dua Baris

Humor dua baris adalah humor yang susunan kalimat pada karya sastranya terdiri dari dua kalimat.

3. Humor Dialog

Humor dialog adalah bentuk humor yang terjadi antara dua orang yang sedang berbincang.

4. Humor Kalimat Topik

Humor topik adalah humor yang isinya berkaitan dengan hal-hal yang sedang terkenal atau sedang menjadi pembicaraan masyarakat. Nuansa lucu pada humor ini kurang kuat namun dapat dikaitkan dengan objek seperti selebritis atau fenomena yang sedang terjadi di masyarakat.

5. Humor Salah Ucap

Humor salah ucap adalah humor yang berbentuk dari kesalahan pengucapan yang sudah lazim dibelokkan sehingga menimbulkan kelucuan. Humor salah ucap bisa disebut dengan pelesetan.

6. Humor Permainan kata

Humor permainan kata adalah humor yang memanfaatkan kata-kata yang mempunyai kemiripan rima seperti kata-kata itu bermakna atau ejaannya berbeda.

7. Humor Surat

Humor Surat adalah humor yang disajikan dalam isi kalimat surat.

8. Humor Interupsi

Humor interupsi adalah humor yang berisi kalimat ejekan, ungkapannya bisa juga seperti umpatan pada lawan main.

9. Humor Salah Intonasi

Humor salah intonasi adalah humor bentuk humor kesalahan intonasi sehingga merubah pengertian.

10. Humor Pematah

Humor pematah adalah humor yang bertujuan untuk mematahkan pernyataan orang lain dengan sedikit kasar.

E. Metode Penciptaan

Seorang aktor harus bisa menyampaikan pesan melalui tokoh yang dimainkannya. Penerapan Metode, penting agar aktor dapat menjadi karakter tokoh yang menyampaikan pesan dengan baik. Beberapa metode dasar yang harus dikuasai aktor yaitu olah Vokal, olah tubuh, dan olah rasa. Tiga metode ini wajib dilatihkan aktor berguna sebagai penunjang latihan penokohan.

Constantin Stanislavski menyatakan ada tiga hal penting untuk mempersiapkan keaktoran.

1. Pikiran

Pikiran yang di maksud adalah proses kreatif aktor melalui imajinasi aktor

terhadap temuan-temuan yang akan menjadi bahan untuk pengolahan bermain.

a. Menganalisis tokoh

Proses analisis tokoh Dave dapat dibagi menjadi tiga bagian yaitu Psikologi, Fisiologi, dan Sosiologi. seorang tokoh memiliki watak yang dimensional sehingga dari cerita bisa dianalisis bagaimana pola pikir seorang tokoh dalam cerita (Harymawan, 1986: 25). Melalui proses analisis tersebut aktor dapat mengerti karakter tokoh Dave secara rinci. Langkah menganalisis ini dapat mempermudah perancangan karakter tokoh Dave.

Analisis karakter menjadi hal wajib yang dilakukan oleh aktor dalam membangun keutuhan tokoh karena dalam proses analisis karakter, aktor akan menemukan fakta-fakta yang ada dalam naskah dan aktor dapat mengfaktualkan kedalam latar naskah sehingga proses penciptaan karakter tokoh akan mendetail, tahapan analisisnya dapat melakukan dengan analisis tiga dimensi tokoh yaitu *fisiologi* fisik tokoh, *sosiologi* sosial tokoh, dan *psikologi* pemikiran tokoh.

b. Observasi tokoh

Tahap observasi ini dilakukan dengan cara melihat objek-objek atau tokoh-tokoh yang ada di sekitar. Tahapan awal aktor nantinya akan melakukan pengamatan/observasi dengan narasumber yang mempunyai kemiripan kondisi dengan karakter yang akan diciptakan. Proses wawancara ini nantinya akan mendapatkan data nyata untuk membentuk karakter.

Aktor harus tepat menentukan referensi yang akan dijadikan objek penelitian agar informasi yang didapatkan aktor benar-benar dibutuhkan aktor dengan melihat referensi pola kehidupan masyarakat Perancis, aktor akan lebih dapat menentukan

sikap apa saja yang akan dilakukan karena pada dasarnya latar aktor dan tokoh pada naskah *Strip Poker* karya Jean Pierre Martinez sangat jauh berbeda.

2. Perasaan

Seorang aktor harus memiliki kesadaran yang baik, rasa yakin akan apa yang sedang terjadi. Agar impian dan target dapat hidup. Selain itu tahapan pengolahan perasaan menuntut aktor untuk mengimajinasikan ingatan-ingatan yang pernah aktor lalui yang dapat dipinjam yang berlandaskan dari naskah sehingga aktor mampu mentransfer perasaan tokoh melalui diri aktor berikut Beberapa pelatihan yang akan dilakukan:

a. Berlatih kehilangan

Aktor akan menjalani tahapan melakukan pendekatan perasaan tokoh dengan melatih menirukan perasaan kehilangan. Perasaan kehilangan yang dimaksud sebenarnya sifatnya manipulatif, perasaan kehilangan yang dialami oleh Dave adalah kehilangan pekerjaan, dengan menyakinkan bahwa dia benar-benar dipecat agar dapat mengimplus lawan main pelatihannya akan mentransfer dengan tujuan tokoh dapat tersampaikan.

b. Berlatih kebencian

Pelatihan emosi benci ini diperlukan aktor untuk menunjang bagian yang dianggap aktor memiliki gejolak emosi yang perlu diolah. Perasaan benci sifatnya bukan lagi manipulatif namun benar-benar dia rasakan dan itu merupakan bagian dari karakteristik tokoh Dave Gammon yang acuh terhadap realitas.

3. Keinginan

Tahapan ini merupakan hasrat aktor yang diyakini, yang muncul pada bentuk laku yang bersifat spontan pada saat penciptaan impian dan target yang sudah diyakini aktor. Dalam penciptaan nya aktor memiliki pandangan sendiri pada tokoh Dave Gammon, pandangan mengenai hal-hal yang dapat dijadikan bahan untuk master atau point dalam penerapan pemeran tokoh Dave Gammon. Keinginan aktor dilandasi keutuhan pengkarakteran tokoh yang ada pada naskah berikut beberapa keinginan yang akan dilakukan dalam penerapan latihannya sebagai berikut:

a. Berlatih mengarang cerita

Bercerita adalah hal yang sulit oleh sebagian orang, apa lagi mengarang cerita. Dari tokoh Dave yang pandai memanfaatkan kesempatan, aktor akan membuat alasan dan mengarang cerita dengan improvisasi kepada orang asing. Untuk menumbuhkan kreativitas dalam bercerita setiap pemanasan akan melakukan pelatihan ngerumpi yang dikatakan oleh Eko Santosa yaitu Permainan dengan ngerumpi tahapannya yaitu aktor akan duduk melingkar dengan aktor lainnya dimulai dari salah satu aktor membuka topik bahasan selanjutnya aktor lainnya melanjutkan dengan langsung antusias lalu mempertajam bahasan rumpian atau gunjingan, dan ketika rumpian itu membuat salah satu dari aktor tertawa atau partisipan yang mengikuti metode pelatihan ini tergelitik dan tertawa dengan kegajilan, maka permainan berhenti dan dimulai dari aktor yang lainnya dengan bahasa yang berbeda, lebih menarik lagi jika bahasannya seputar hal yang sedang hangat, kawan dekat atau kehidupan sehari-hari. (Santosa, 2008:245).

b. Berlatih *Trending*

Aktor dalam keseharian akan mengikuti apa yang menjadi hal yang hangat dalam lingkungan sosial aktor bisa melalui dengan membaca berita setiap pagi dan mengumpulkannya menjadi sebuah bahan pengetahuan hari ini untuk aktor. Melalui gaya berpakaian, berita yang hangat, dan segala hal baru yang dapat di jangkau. Mengingat karakter tokoh Dave merupakan karakter yang oportunis.

c. Berlatih vokal

Seorang aktor harus memilih warna suara seorang tokoh kemudian melatih kannya, aktor pada tahapan latihan vokal ini akan lebih melatih pada intonasi dari setiap dialog karena pada setiap dialog pada teks memiliki beberapa ejaan yang berbeda-beda salah satu metode yang dilakukan yaitu dengan berlatih berbicara cepat, membaca koran dengan tidak bersuara, dan mendayu-dayukan vokal.

E. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam pembuatan skripsi tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan berisi latar belakang penciptaan, rumusan masalah, tujuan penciptaan, tinjauan karya dan tinjauan pustaka, landasan teori, kemudian metode penciptaan.

Bab II Analisis naskah berisi informasi atau data-data mengenai sumber penciptaan karakter.

Bab III Proses penciptaan berisi catatan proses dalam penciptaan karakter yang meliputi tahapan-tahapan penciptaan serta hasil akhir dari penciptaan karakter.

Bab IV Penutup memaparkan kesimpulan dan saran.