

Penciptaan Tokoh Cupak dalam Naskah Cupak Gerantang Karya Lalu Gede Suparman

Program Studi Teater
Jurusan Teater Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta,
2016

Oleh
Wahyu Kurnia

Abstrak

Lombok adalah salah satu pulau yang memiliki tradisi dan kebudayaan yang cukup unik. Salah satunya teater rakyat Cupak Gerantang. Meski teater rakyat ini juga di kembangkan di Bali namun terdapat perbedaan yang signifikan dari keduanya. Mengangkat teater rakyat Cupak Gerantang sebagai ide karya tugas akhir minat utama keaktoran adalah salah satu upaya memberikan sumbangsih terhadap usaha pemerintah daerah dalam merevitalisasi kebudayaan lokal. Melalui teori akting Michael Kirby tentang akting-bukan akting, mencoba memadukan cara berlatih teater modern dengan tadirsi dalam garapan teater tradisi untuk menciptakan tokoh Cupak. Pementasan akan disajikan dengan konsep “Multimedia Ekspresi” dimana aktor dituntut untuk bernyanyi, dan menari disamping dia berakting, dengan bentuk penggarapan komedi-tragedi.

Kata kunci: teater tradisi, Cupak, akting- bukan akting, multimedia ekspresi, komedi-tragedi.

Abstract

Lombok is the one of many island which has unique tradition and culture. For example Cupak Gerantang Traditional Theater. Although this theater also developed in Bali, but, there is significant difference between both of them. Selecting this traditional theater Cupak Gerantang as an idea for last examination in acting class is one of the effort to give contribution against local governments movements in local culture revitalization. Through Michael Kirby's theory and method about Acting-and not Acting, here we try to combines modern theater rehearsal method with the traditional one, in the plots of traditional theater to creates figure of Cupak. The show will be presented by “Multimedia Expression” concept where an actor required to do singing, dancing, in addition to his acting, with comedi-tragedi form in plots.

Key word: traditional theater, Cupak, Acting-and not Acting, Multimedia Expression, comedi-tragedi

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Penciptaan

Teater tradisi merupakan media bagi masyarakat untuk mengusung nilai-nilai tradisi turun temurun yang hidup di tengah masyarakat. Nilai-nilai ini kemudian diajarkan kepada anak cucu mereka melalui teater tutur ataupun drama. Harapannya adalah hal tersebut dapat menjadi pengajaran terhadap sikap masyarakat untuk berbuat dalam kehidupan bermasyarakat. Hadirnya berbagai teknologi di tengah masyarakat menyebabkan kondisi seni tradisi khususnya di Lombok, menjadi sangat kurang mendapatkan perhatian. Ini terjadi bukan semata kesalahan dari pemuda yang kurang peduli dengan tradisi lokal, tidak juga pengaruh globalisasi yang sangat marak terjadi, melainkan kebiasaan beberapa oknum pemerintah di Lombok yang menjadikan karya seni tradisi sebagai proyek. Begitu selesai ditinggalkan tanpa dikelola lebih mendalam lagi. Padahal, untuk dapat mempertahankan kearifan lokal suatu budaya/tradisi diperlukan kerjasama dari setiap lapisan masyarakat. Bersama pesona pantainya, pulau Lombok memiliki peluang besar untuk menjadi destinasi pariwisata seperti pulau lain yang tersebar di seluruh Indonesia. Lombok bisa menjadi lebih cantik jika memiliki tradisi yang memang terjaga secara turun temurun oleh semua kalangan masyarakatnya, sehingga masyarakat tahu kesenian tradisi apa saja yang mereka miliki.

Minimnya pengetahuan dan animo masyarakat dalam mengarsipkan seni tradisi yang mereka miliki, terbukti dengan sedikitnya buku-buku ataupun media dokumentasi lain yang secara spesifik mengabadikan kesenian-kesenian tradisi asli daerah Lombok. *Cepung* misalnya, teater tutur pertama di Lombok ini lebih dahulu dikembangkan oleh orang-orang Bali bukan oleh masyarakat pribumi. Mereka memodifikasinya sedemikian rupa sesuai dengan budaya masyarakat Bali yang sekarang dikenal sebagai *Cakepung* oleh masyarakat dalam maupun luar negeri. Walaupun dalam pengembangannya di Bali juga ada campur tangan dari seniman Lombok. Hal ini sangat disayangkan, dan menimbulkan kegelisahan dari beberapa masyarakat yang ingin melakukan perubahan. Dibutuhkan banyak usaha agar semuanya bisa mendekati harapan. Buah pikir ini kemudian menjadi motivasi terbesar untuk menjadikan naskah *Cupak Gerantang* sebagai pilihan untuk penciptaan karya keaktoran.

Mengenyam pendidikan Seni di Institut Seni Indonesia Yogyakarta telah membuka mata dan pengetahuan tentang kesenian tradisi Lombok. Awalnya cerita *Cupak Gerantang* ini pertama kali didengar dari ayah dan ibu. Mereka sering berpesan agar sifat rakus, pemalas, dan tamak *Cupak* jangan ditanamkan dalam diri. Kemudian setelah membaca Skripsi Penelitian dari Salman Alfarisi tentang *Cupak Gerantang*, wacana untuk memainkan naskah tradisi *Cupak Gerantang* muncul. Dalam Skripsinya saudara Salman melampirkan dua buah naskah lakon *Cupak Gerantang*; pertama, naskah kisah asli dan yang kedua naskah adaptasi bebas dari saudara Lalu Gede Suparman. Naskah pertama menggunakan bahasa sasak kuno yang lebih sukar untuk dimengerti. Bentuknya tidak seperti naskah lakon kebanyakan. Berbeda dengan yang kedua, walau bentuk naskahnya seperti novel namun penggunaan bahasa Indonesia dalam pemaparan cerita lebih mudah dipahami. Karenanya pilihan jatuh pada naskah yang kedua, yakni naskah *Cupak Gerantang* karya Lalu Gede Suparman.

Cupak Gerantang merupakan sebuah pertunjukan teater tradisi Lombok yang bercerita tentang *Panji*. Cerita ini muncul karena pengaruh dari kerajaan Jawa dan Bali

(Wawancara Ahmad DJ, Taman Budaya NTB, 1 Agustus 2015). Cerita berawal dari pengkhianatan seseorang terhadap saudaranya (*semeton pendait*). Hal ini dikarenakan harta, tahta, dan wanita, yang merupakan ujian utama manusia sebagai makhluk sosial. Dalam perjalanan kisahnya, sangat jelas tergambar sifat sosok *Cupak* yang sangat rakus, tamak, dan licik yang disandingkan *Gerantang* dengan segala sifat baiknya. Ketamakan *Cupak* berujung pada hasratnya ingin memiliki *Dewi Wirasasih*, seorang putri *Raja Daha* yang diculik oleh *Limandaru*, raksasa penghuni hutan larangan *Jadid*. Hasrat ini membulatkan tekadnya untuk membunuh saudaranya *Gerantang* demi mencapai keinginannya. Salah satu ciri dari cerita *Panji* yang ada di seluruh Indonesia adalah kejahatan selalu kalah oleh kebajikan. Sama halnya dengan *Teater Cupak Gerantang* karya Lalu Gede Suparman ini, tokoh *Cupak* dikisahkan di akhir cerita menerima ganjaran akibat dari perbuatan buruknya. Tak satu pun didapatkan, kecuali kekalahan.

Cupak dan Gerantang adalah dua tokoh utama yang memiliki keunikan tersendiri. Masing-masing dari mereka memiliki karakter yang khas. Setelah melakukan analisis lebih dalam, tokoh *Cupak* dirasa lebih fleksibel untuk dimainkan dalam rangka tugas akhir keaktoran. Dalam lakon adaptasi bebas dari Lalu Gede Suparman, tokoh *Cupak* adalah sosok fiktif yang terlahir akibat dari kejelekan hati *Loq Bosok*. Berwajah jelek dengan mata juling dan botak di kepala bagian depan. Bibirnya sumbing dan lebar. Menurut Muhammad Yusuf mata *Cupak* menjadi juling diakibatkan kealahannya dalam pertarungan *presean* melawan *Grantang* ketika memperebutkan *Dende Wirasasih*. *Cupak* merupakan simbol karakter yang rakus, bermuka dua/ penjilat, dan egois. Namun karakter jahat *Cupak* yang dinilai secara berlebihan oleh masyarakat kurang disetujui oleh Lalu Gede Suparman. Tersurat dalam skripsi Salman Alfarisi tahun 2004:

Pada hakikatnya, *Cupak* adalah manusia baik selayaknya manusia pada umumnya, tetapi ketika ia tiba – tiba berubah menjadi jahat, kejam, rakus, tamak itu semata – mata disebabkan oleh keadaan atau realitas kehidupan yang dialaminya. Bukankah setiap manusia ditakdirkan dalam kesucian? Hal ini kiranya dipahami sebagai sebuah perlambangan akan keterbatasan manusia dalam hidupnya, sehingga dianjurkan untuk senantiasa mendekatkan diri kepada Sang Maha Pencipta. Akan tetapi bukan berarti penafsiran yang berlebihan itu tidak sah sepanjang dilakukan sebagai metode untuk menyampaikan kebenaran yang dikandung dalam teater *Cupak Gerantang* (Wawancara dengan Lalu Gede Suparman, Budayawan Sasak, Mataram 20 Desember 2003).

Dari pemaparan di atas dapat dilihat bahwa tokoh *Cupak* hadir sebagai tokoh antagonis yang memberikan pembelajaran pada penonton melalui sifat buruknya. Dari segi tampilan fisik tokoh *Cupak* adalah tokoh yang unik. Sesuatu yang aneh dan lain dari kebiasaan akan memberikan kesan yang menarik pada penonton. Melihat dari sisi keaktoran, memerankan tokoh *Cupak* dapat memainkan dua karakter yaitu, pertama karakter *Loq Bosok*, seorang manusia abdi dalam kerajaan yang menyimpan rasa terhadap putri dari kerajaannya. Kedua, *Cupak* seorang jelmaan baru dari *Loq Bosok* dengan segala sifat buruknya setelah melakukan pertapaan. Karena sifat pembohong dan liciknya, tokoh *Cupak* sering kali melakukan akting untuk mengelabui siapapun. Ia melakukan sesuatu semeyakinkan mungkin untuk mengelabui orang lain. Bagian adegan – adegan seperti inilah yang dirasa fleksibel untuk dimainkan. Hal inilah yang menjadi alasan kenapa *Cupak* menjadi tokoh pilihan yang dimainkan dalam lakon ini.

A. Kasim Ahmad dalam buku *Teater Indonesia “Konsep, Sejarah dan Problema”* pada tulisannya berjudul *Pengaruh Teater Tradisional Pada Teater Indonesia* mengatakan bahwa:

Teater tradisional merupakan suatu bentuk teater yang dihasilkan oleh kreativitas sastra lisan yang berakar dan bersumber dari budaya tradisi masyarakat etnis lingkungannya. Media ekspresi/ alat ekspresi yang digunakan berbentuk laku, gerak, suara, dan bunyi dilakukan secara terpadu. Wujud pertunjukan tidak hanya dilakukan dengan dialog dan laku, tetapi dilakukan juga dengan “gerak/ menari” dan “menyanyi” serta diiringi oleh musik yang kesemuanya merupakan kesatuan. Teater tradisional berkonsep pada “kebersamaan masyarakat suku bangsa Indonesia dari daerah etnis tertentu dan bertolak dari multi media ekspresi yang terpadu (Kasim, 1999: 266-267).

Pendapat tersebut menyatakan bahwa seorang aktor dituntut setidaknya bisa bernyanyi dan menari di samping kemampuannya ber-*acting* dalam memainkan lakon tradisi. Seorang aktor harus mengerti benar, apa yang ingin ditonjolkan dalam setiap aktingnya. Perhitungan terhadap hal yang menarik dalam setiap akting seorang aktor membantu aktor untuk membentuk dinamika permainan. Membantu aktor terlihat menarik, baik dari segi intelektual, visual, audio, maupun rasa. Tentu hal ini akan sulit dicapai jika aktor sebagai bahan utama tidak memiliki kemampuan lain diluar kemampuannya berakting. Dalam naskah *Cupak Gerantang* ini, beberapa aspek seperti *acting*, *dancing* dan *singing* dapat dieksplorasi lebih mendalam.

Sebagai seorang kreator, dalam penciptaan kali ini pemilihan naskah *Cupak Gerantang* tidak hanya dimotivasi oleh keunikan tokoh *Cupak* dan kegemaran dalam bernyanyi, menari dan berakting saja. Jika menilik pada muatan (pesan) yang ingin disampaikan naskah ini; yakni “sekecil apapun suatu perbuatan; baik ataupun buruk pada akhirnya akan mendapatkan ganjaran yang setimpal”. Hal ini dirasa sangat cocok ditujukan kepada siapapun khususnya pemerintah atau orang – orang yang memiliki kedudukan. Bahwa perbuatan dusta dan ingkar seperti korupsi, nepotisme dan sebagainya pasti akan mendapat ganjarannya kelak. Kesimpulannya sebagai seorang khalifah di dunia, sudah sepatutnya kita mempertimbangkan setiap langkah yang kita ambil.

2. Rumusan Masalah

Teater merupakan seni yang mengandalkan kerja kolektif di dalam perwujudannya. Tidak gampang menyatukan banyak kepala/pemikiran dengan ide yang beragam. Karenanya pasti akan ada hambatan baik itu dari segi materi maupun non materi, secara teknis ataupun tidak. Mencipta sebuah pertunjukan teater, baik itu modern maupun tradisi, pasti ada permasalahan. Adapun rumusan masalah dalam penciptaan kali ini antara lain:

1. Bagaimana cara mewujudkan dan menghidupkan tokoh *Cupak (Loq Bosoq)* dengan metode latihan yang tepat agar *chemistry* antar pemain yang bukan berasal dari Lombok terjalin dengan baik, dalam pementasan teater yang dikemas modern dengan idiom-idiom tradisi.
2. Bagaimana bentuk dan cara memainkan Cepung, Gendang Beleq, dan Tembang Lombok agar dapat dihadirkan dalam teater *Cupak Gerantang*

3. Tujuan Penciptaan

Melalui sebuah ide/buah pikir seorang pengkarya, muncul sebagai motivasi yang dibarengi tujuan mengapa karya tersebut harus lahir. Adapun tujuan dalam proses pengkaryaan kali ini ialah:

1. Mengaplikasikan metode berlatih yang digunakan dalam teater modern ke dalam teater tradisi *Cupak Gerantang*.
2. Mengenal dan memainkan kesenian tradisi yang ada di pulau Lombok.
3. Revitalisasi kesenian tradisi yang ada di Lombok yaitu Teater Rakyat *Cupak Gerantang*.

4. Landasan Teori

Aktor atau pemeran adalah aspek dari teater yang langsung berhadapan dengan penonton. Mereka merepresentasikan hidup tokoh di atas pentas. Aktor memegang peran yang sangat penting dalam teater. Pentingnya keberhasilan aktor dalam melaksanakan tugasnya menjadikan aktor sebagai darah daging sebuah pementasan dan bisa menjadi orientasi artistik yang paling diutamakan. Adjib Hamzah berpendapat bahwa pekerja dari teater yang paling akrab dengan penonton adalah aktor (Adjib, 1985: 6).

“Tindak tanduk para pemain drama di atas pentas biasanya disebut ‘akting’...” (Bandem, 1996: 9). Hal ini merupakan media ungkap utama dalam seni teater. Gerak laku ini dapat berupa bahasa verbal ataupun bahasa nonverbal. Akting inilah yang lalu menjadi kendaraan pengantar imaji penonton tentang pesan yang ingin disampaikan sebuah pertunjukan teater. Maka dari itu sampai tidaknya pesan dari sebuah pementasan tergantung pada kematangan persiapan seorang aktor untuk menyampaikan simbol/tanda kepada penonton. Seorang aktor harus bisa semeyakinkan mungkin menjadi tokoh yang diperankannya.

Tugas utama aktor adalah mewujudkan konsep peran yang digariskan sutradara berdasarkan naskah, serta mewujudkan dalam pertunjukan beserta awak produksi lainnya dalam kebersamaan (kerja *ensemble*)”. Seluruh peralatan keaktoran yang terdiri dari penampilan fisik (*physical personality*), penampilan emosi dan intelegensi (*emotional and intelektual persnality*), teknik pengungkapan dialog dan laku fisik (*physicalication*) harus mampu diwujudkan dalam takaran peran tertentu (Suyatna Anirun 1998:44).

Untuk dapat berlaku meyakinkan di atas pentas dalam mewujudkan tokoh Cupak, teori dari Michael Kirby tentang akting dan bukan akting, menjadi teori utama dalam penciptaan tokoh.

In most cases, acting and not-acting are relatively easy to recognize and identify. In a performance, we usually know when a person is acting and when not. But there is a scale or continuum of behavior involved, and the differences between acting and not-acting may be small. In such cases categorization may not be easy. Perhaps some would say it is unimportant but, in fact it is precisely these borderline cases that can provide insights into acting theory and the nature of the art (Kirby, 1987:3). Artinya: Pada kebanyakan kasus, akting dan bukan akting mudah untuk di kenali. Dalam satu pertunjukan kita biasanya tahu kapan seorang sedang berakting dan kapan tidak. Akan tetapi sebenarnya ada semacam skala atau kontinum perilaku, yang di situ perbedaan antara akting dan bukan akting mungkin tipis. Dalam hal demikian, kategorisasi menjadi tidak mudah. Mungkin ada yang beranggapan persoalan ini tidak penting, tetapi

sebenarnya justru kasus – kasus perbatasan antara akting dan bukan akting ini yang akan memperdalam pemahaman tentang teori akting dan hakikat seni akting (Kirby, 1987: 3).

Untuk mempermudah kategorisasi akting, Michael Kirby memecah beberapa pemahaman dari apa yang sebenarnya disebut akting. Membagi akting menjadi akting terimaan, akting sederhana, dan akting kompleks. Dalam tulisannya ia menjelaskan: Jika akting kita definisikan sebagai sesuatu yang dilakukan oleh pelaku, bukannya sesuatu yang dilakukan untuk atau pada pelaku, ini berarti kita belum sampai pada akting sejati dalam skala kita. “Aktor terimaan” hanyalah gelar kehormatan. Walau si pelaku tampak sedang berakting sebenarnya dia tidak (Michael Kirby, 1987: 84). Artinya ketika seorang aktor hadir di dalam pentas namun tidak melakukan sesuatu maka akting itu dikatakan akting terimaan. “Sesuatu” di sini berarti respon terhadap permainan, masuk kedalam permasalahan, tidak menginformasikan apapun mengenai cerita. Sulit mengatakan aktor semacam ini tidak melakukan akting karena kostum, *make-up*, ataupun properti yang diberikannya. Namun jika dikatakan aktingpun aktor ini hanya membawa aku-diri di atas pentas. Maka pada akting semacam ini Michael Kirby mengkategorikan sebagai akting terimaan. Karena pengaruh simbolisasi yang diterima aktor melalui kostum, *make-up*, dan sebagainya.

Ciri dari akting sederhana bisa saja fisik maupun emosional. Misalkan diatas pentas, ada seorang aktor yang melakukan satu tindakan memakai baju, sedang baju yang digunakan ini bersifat imajiner. Aktor hanya melakukan gerakan tanpa melibatkan emosinya. Maka gerakan yang dilakukan oleh aktor dapat dikatakan akting. Akting yang paling sederhana ialah yang hanya menggunakan satu unsur atau matra akting. Seperti yang kita lihat, emosi mungkin menjadi satu – satunya wilayah tempat berkiprahnya pretensi (kepura – puraan) (Kirby, 1987: 88). Seorang aktor dapat saja melakukan akting tanpa bergerak, sepanjang ia melibatkan satu emosi. Misalkan berpura – pura menangis atau kesakitan. Walau akting ini dilakukan dengan menggai pengalaan emosi aku-diri seorang aktor. Tetap saja hal ini dapat dikatakan berakting. Menurut Kirby seorang aktor yang melakukan sesuatu di atas pentas untuk mensimulasi, mempresentasikan, memerankan, dan seterusnya maka dia sedang berakting. Dapat disimpulkan bahwa “akting hadir dalam tindakan sekecil dan sesederhana apapun yang melibatkan kepura – puraan” (Kirby, 1987: 85).

Akting menjadi kompleks ketika semakin banyak unsur dirangkum dalam kepura – puraan/ pretensi. (Kirby, 1987: 89). Misalkan, dalam proses memakai baju seperti contoh di atas. Seorang aktor tidak hanya melakukan gerak, namun ia menambahkan unsur usia, suasana yang terburu – buru, keadaan ruang yang dingin, dan sebagainya pada tokoh yang di perankannya, maka akting tersebut akan menjadi lebih kompleks. Aktor melakukan perannya dengan detail dan terperinci. Memperhitungkan baju yang dikenakan terbuat dari bahan apa, berat baju berapa, bentuk baju dan lain – lain, maka akan semakin memperkuat pretensi. Kesimpulannya akting yang kompleks bisa terwujud ketika akting – kting sederhana dilakukan secara bersamaan dalam kedekatan yang rapat antara satu dengan yang lainnya.

Kategorisasi yang dilakukan oleh Michael Kirby ini dimaksudkan untuk mempermudah aktor dalam memahami makna akting. Memberikan kesempatan kepada aktor untuk memperhitungkan apa saja yang dilakukannya di atas pentas demi menarik

perhatian penonton. Penerapan metode ini akan mengarahkan kepada aktor untuk sadar di mana ketika mereka bermain serius walau sesungguhnya yang hadir di atas pentas adalah dirinya sendiri.

Akting adalah berpura – pura, menirukan, mempresentasikan, memerankan. Seperti tampak dalam *Happening*, tidak seluruh pertunjukan (*performing*) adalah akting (*acting*). Meski akting kadang digunakan, pelaku dalam *Happening* umumnya cenderung tidak ‘menjadi’ siapapun selain dirinya sendiri; juga dia tidak merepresentasikan atau berpura – pura sedang berada pada waktu atau tempat yang berbeda dengan penonton. Mereka berjalan, berlari, bernyanyi, mencuci piring, menyapu, menjalankan mesin dan peralatan pentas dan seterusnya, tetapi ketika mereka melakukannya mereka sedang tidak menirukan atau memerankan orang lain (Kirby, 1987:80).

Pernyataan di atas menyadarkan aktor bahwa dalam setiap permainan akan ada banyak sekali kemungkinan aku-diri, aku-aktor dan aku-tokoh akan saling bertemu. Dalam memainkan sebuah tokoh mungkin saja aku-diri dan aku-aktor keluar. Namun hal ini tidak lantas menjadi suatu hambatan yang tidak dapat dilalui. Kunci dari kesuksesan akting seorang aktor terletak pada kesungguhan dan keseriusan memperhitungkan setiap laku yang dimainkan di atas pentas secara detail dan matang.

5. Metode Penciptaan

Metode adalah cara yang teratur dan sistematis untuk pelaksanaan sesuatu; cara kerja (Darmawan et al, 2010:426). *The method, as any acting instructor who teaches it will tell you is a technique, a means, a codification of acting values* (Vineberg, 1991:85). Artinya “Metode, seperti halnya instruktur yang bertindak mengajar akan memberitahumu sebuah teknik, sebuah penyusunan nilai akting”. Kesimpulannya sebuah metode akan mempermudah seseorang untuk melakukan sesuatu demi tercapainya tujuan. Adapun langkah – langkah yang ditempuh dalam proses berkarya kali ini melalui:

1. Analisis Lakon

Analisis dilakukan untuk mendapatkan informasi yang lebih detail tentang semua bagian yang membentuk naskah lakon. Analisis berguna bagi aktor untuk membantu proses pencarian watak tokoh. Melalui analisis struktur dan tekstur langkah aktor maupun semua substansi teater yang terlibat akan lebih terarah demi menciptakan satu kesatuan pentas yang utuh.

2. Menentukan Konsep Penokohan

Menentukan konsep penokohan adalah langkah dimana kreator menentukan karakter penokohan yang akan disajikan kepada penonton. Dengan memiliki konsep maka proses latihan juga lebih terarah. Konsep menjadi penting karena sebagai seorang aktor dan kreator harus tetap memperhitungkan penonton. Tidak dilupakan dapat diabaikan bahwa penonton juga termasuk bagian penting dalam pertunjukan, terlebih lagi pertunjukan dalam bentuk tradisi.

3. Proses Berlatih

Proses ini adalah tahap dimana aktor mencoba mengaplikasikan semua rancangan yang telah diciptakan. Dalam penciptaan ini akan lebih berfokus pada persiapan yang dilakukan oleh aktor dalam menciptakan tokoh sesuai dengan watak/ karakter tokoh.

4. Pentas

Merupakan tahapan merepresentasikan hasil dari semua tahap yang telah dilakukan. Mulai dari perencanaan sampai proses pencarian/ pelatihan.

5. Kesimpulan

Memberikan kesimpulan terhadap hasil pentas dan evaluasi terhadap pentas itu sendiri serta memberikan saran-saran. Pada tahap ini akan diketahui kekurangan dan kelebihan yang terjadi pada pementasan. Hal ini diketahui agar dapat dijadikan sebagai keilmuan yang diharapkan mampu memberikan pelajaran agar tidak terulang kesalahan yang sama pada proses kreatif selanjutnya.

B. PEMBAHASAN

1. Sinopsis Cerita

Pokok pangkal tutur adalah penculikan puteri Daha yaitu *Denda Wirasasih* pada saat diadakan pesta perburuan di hutan larangan *Jadid*. Penculiknya tak lain dari si *Limandaru* seorang raksasa sakti yang sejak lama mendambakan sang puteri. Musibah tersebut sampai pula ke negeri *Prabu Manungkuli* di *Gagulitan*. *Raden Panji* sang putera *Raja Manungkuli* yang sebenarnya sudah sejak lama mengikat tali cinta dengan *Denda Wirasasih* berusaha untuk merebut kembali kekasihnya dari tangan raksasa. Karena kesaktiannya belum berimbang maka kalahlah sang pangeran. Malu karena kekalahannya serta kecewa kekasihnya diambil raksasa sang pangeran pun berniat mengembara mencari ilmu. Dalam perjalanannya bertemulah ia dengan si *Bosok* seorang abdi sisa – sisa pegawai yang mati dipecundangi *Limandaru*. Mereka berjanji setia untuk hidup sebagai saudara sekandung. Si *Bosok* menjadi kakak dan *Si Pangeran* menjadi adik. Setelah melalui masa pertapaan yang berat keduanya menjadi bocah lagi. *Si Bosok* menjadi *Cupak* dan *Si Pangeran* menjadi *Gerantang*. Tabiat keduanya sangat berbeda. *Cupak* bertambah culas, dengki, serakah dan pengecut, *Gerantang* bertabiat jujur, berbelas kasih, pemberani dan sakti. Mulailah pula pengembaraan dua bocah jelmaan baru ini. Dalam pengembaraannya mereka bertemu dengan sepasang suami – istri yang tak pernah berhasil mempunyai anak. Karena mandul itulah mereka disebut *Amaq Bangkol* dan *Inaq Bangkol* yang artinya si Bapak mandul dan si Ibu mandul. Mereka menjadi anak angkat *Amaq Bangkol* ini.

Tujuan hidup *Gerantang* tak lain mencari sang kekasih. Akhirnya pada suatu saat sampailah hasratnya. *Limandaru* dapat dibunuhnya dan sang kekasih berhasil dirampasnya kembali. Sang puteri pun kembali ketangannya. Godaan dan cobaan berikutnya justru datang dari kakaknya sendiri yaitu si *Cupak*. *Cupak* diam –diam jatuh kasmaran pada sang ayu, ia menjalankan tipu daya. Tega pula ia mencelakakan adiknya. Diputuskannya tali pengulur adiknya, *Gerantang* remuk ringsek ke dasar gua. Puteri segera dibawa si *Cupak* ke istana, ia menagih janji untuk segera dikawinkan dengan sang puteri serta menuntut separuh kerajaan *Daha*. *Gerantang* yang belum mati terhanyut ke muara. Kemudian dipungutlah ia oleh sepasang suami istri yang juga mandul seperti induk semangnya dahulu. Namanya juga *Amaq Bangkol* dan *Inaq Bangkol*. Bedanya, *Bangkol* ini hidupnya hanya dengan menjala ikan di laut. Dalam perawatan dan pemeliharaan yang penuh kasih sayang oleh orang tua angkatnya yang baru ini *Gerantang* dapat hidup berbahagia. Namun gejolak cintanya pada *Denda Wirasasih* membuatnya selalu mencari daya untuk dapat meraihnya kembali. Ia waspada betul pada kelicikan si *Cupak*. Dirangkainya bunga – bunga kertas indah dan disuruhnya ibu angkatnya untuk menyampaikannya ke Istana. Ia ingin

mencari tahu tentang keadaan kekasihnya. Kebenaran akhirnya pasti mendapat kemenangan. Kecurangan pada akhirnya pasti menerima kekalahan. Demikianlah pula apa yang terjadi atas kedua mahluk Tuhan yang berbeda tabiat ini. Setelah melalui berbagai cobaan dan rintangan akhirnya lalu *Gerantang* berhasil mencapai hasratnya. Hidup penuh bahagia bersama *Denda Wirasasih*. Sedang si *Cupak* tergantung dengan kepala menungging pada sebatang pohon beringin di alun – alun. Sekujur tubuhnya penuh belumuran kotorannya sendiri seperti pula hatinya yang penuh berlumuran keculasan.

2. Penokohan (*Character*) *Cupak*

Character, bisa juga disebut tokoh, merupakan unsur paling aktif yang menjadi penggerak alur dalam pementasan sebuah drama. Penokohan di sini mengacu pada proses penampilan ‘tokoh’ sebagai pembawa peran watak tokoh dalam suatu pementasan lakon (Satoto, 2012: 40). Penokohan adalah penciptaan citra tokoh dalam karya susastra (kbbi.web.id, 30 november 2015). Tujuan dari penokohan tidak lain yakni untuk dapat membedakan antara tokoh yang satu dengan yang lainnya. Perbedaan ini diharapkan agar identifikasi tokoh dapat dimengerti oleh pemain/ pengkarya. Dengan begitu, penonton akan dapat melihat dengan gamblang perbedaan tersebut dan mengerti apa yang ingin disampaikan sebuah pertunjukan. Dalam buku *Analisis Drama Dan Teater* yang ditulis oleh Prof. Dr. H. Soediro Satoto tercantum sebagai berikut: Watak tokoh dapat diungkap lewat; tindakan atau lakuan, ujaran atau ucapan pikiran, perasaan, kehendak, penampilan fisik, apa yang difikirkan, dirasakan dan dikehendaki tentang dirinya, atau tentang diri orang lain (Satoto, 2012:41).

Menurut RMA Harymawan, *character* di sini adalah tokoh yang hidup, bukan mati; dia adalah boneka di tangan kita. Karena *Character* ini berpribadi, berwatak dia memiliki sifat – sifat karakteristik yang tiga dimensional, yakni dimensi Fisiologis, Sosiologis dan Psikologis (Harymawan, 1988: 25). Untuk memeca tiga dimensi tokoh *Cupak*, disini akan dilakukan perbandingan antara analisa dari aktor sebagai kreator dengan analisa yang tercantum dalam skripsi saudara Salman Alfarisi serta hubungan fungsional tokoh *Cupak* dengan tokoh – tokoh lainnya, baru kemudian akan ditarik benang merah dari keduanya. Analisa tersebut antara lain:

a. Analisis Tokoh Berdasarkan Sumber Naskah

Didalam naskah, dituliskan bahwa *Cupak* adalah seorang manusia yang mengalami perubahan ketika terlahir kembali setelah melakukan pertapaan bersama *Raden Panji (Gerantang)*. *Cupak* lahir dengan wajahnya yang jelek, bibir sumbing dan besar. Kelahirannya adalah penggambaran dari isi hatinya yang penuh kelicikan dan keculasan. Berbanding tebalik dengan apa yang dialami *Raden Panji (Gerantang)*, yang terlahir tampan karena hatinya yang tulus mencari ilmu demi menyelamatkan kekasihnya. Awalnya *Cupak* bernama *Bosok* yang merupakan seorang abdi sisa – sisa pegawai yang mati dipecundangi *Limandaru*.

Penggambaran tokoh *Cupak* yang ada di dalam naskah tidak terlalu detail untuk dijadikan patokan dalam mencipta tokoh *Cupak* itu sendiri. Akan tetapi di sini terdapat kemungkinan adanya kesempatan mengembangkan cerita, mengingat ujian kali ini adalah ujian konsentrasi keaktoran. Pertama, kenapa *Cupak* terlahir menjadi lebih buruk dari *Gerantang*? Dalam sinopsisnya, tertulis “*Cupak bertambah* culas, dengki, serakah dan pengecut”. Kata *bertambah* disini menandakan adanya indikasi tokoh *Bosok* memiliki sifat yang serupa dengan tingkatan yang lebih rendah. Jika dikatakan

Bosok adalah abdi sisa dari kerajaan *Daha*, maka sudah tentu si *Bosok* mengenal *Denda Wirasasih* dengan segala kelebihanannya.

Setiap tindakan ada motivasi, setiap eksistensi diikuti alasan yang jelas mengapa sebuah eksistensi hadir. Begitu pula dengan sifat dari *Bosok*, sudah barang pasti ada penyebab kenapa dia bisa bersifat dengki, culas dan sebagainya. Setelah menganalisa lebih jauh, maka dapat disimpulkan penyebab dari munculnya tokoh *Bosok (Cupak)* dengan sifat – sifat buruknya yaitu:

Bosok merupakan seorang abdi kerajaan *Daha* yang menyimpan rasa terhadap *Denda Wirasasih*. Namun karena cinta sang Putri bukan untuk dirinya, melainkan *Raden Panji*, rasa cinta si *Bosok* menjelma menjadi ambisi yang menimbulkan sifat iri, dengki, dan licik di dalam dirinya. Peristiwa penculikan *Denda Wirasasih* yang membuat *Raden Panji* marah dan ingin merebut kekasihnya menjadi motivasi kuat kenapa *Bosok* ingin diangkat menjadi saudara oleh *Raden Panji*. Hal ini dilakukannya untuk memanfaatkan kekuatan yang dimiliki *Raden Panji* untuk menyelamatkan *Denda Wirasasih*, setelah itu dengan cara licik dan culas ia akan merebut sang Putri dari tangan sang Pangeran. Hasil analisa di atas berdasarkan pada observasi imajinasi yang sangat relatif akan kebenarannya. Namun dapat memudahkan seorang aktor sebagai pencipta untuk merancang tokoh *Cupak (Bosok)* sebagai tokoh utama dalam sebuah ujian keaktoran.

b. Hubungan fungsional tokoh *Cupak*

1) Hubungan tokoh *Cupak* dengan Alur

Kaitannya dengan alur tokoh utama sebagai *Cupak* merupakan penggerak berjalannya alur cerita. Semua hal dan permasalahan dalam cerita muncul karena tindakan dari tokoh *Cupak* ini. Contohnya saja ketika tokoh *Bosok* mengajak *Raden Panji* bertapa mencari kekuatan ke gua *Bala – bala*. Hal ini kemudian menyebabkan mereka terlahir kembali dan di temukan oleh *Amaq* dan *Inaq Bangkol* sebagai sosok *Cupak* dan *Gerantang*. Atau ketika *Cupak* memfitnah *Gerantang* yang menyebabkan mereka pergi meninggalkan orang tua angkatnya dan bertemu dengan patih dari Kerajaan *Daha*.

2) Hubungan tokoh *Cupak* dengan Tema

Cupak merupakan tokoh sentral dalam cerita. Sebagai tokoh antagonis, *Cupak* banyak memberikan pesan – pesan moral kepada penonton. Melalui sifat buruk tokoh *Cupak*, penonton disuguhkan bagaimana akhir dari sebuah perbuatan buruk yang didasarkan pada penyakit hati manusia. Terjadi sebuah perubahan perwatakan ketika tokoh *Bosok* berubah menjadi tokoh *Cupak*. Hal ini terjadi karena sifat iri yang ada dalam diri tokoh *Bosok*. Karakter tokoh yang mengalami perkembangan dan perubahan, baik itu secara kepribadian, maupun secara status sosial disebut Perwatakan Bulat (*Round Character*). Tokoh – tokoh bulat dapat mengejutkan pembaca, pendengar, atau penonton, karena kadang – kadang terungkap watak yang tidak terduga – duga (Soediro, 2012: 44). Hal ini dapat tergambar ketika kemunculan awal tokoh *Bosok* pada adegan prolog dan berlanjut ketika *Bosok* bertemu dengan *Raden Panji*. Saat itu tokoh *Bosok* masih belum mengalami perubahan. Hingga kemudian mereka melakukan sumpah saudara dan tapa brata yang menyebabkan mereka terlahir kembali sebagai tokoh *Cupak (Bosok)* dan *Gerantang (Raden Panji)*. Hubungan tokoh dengan tema adalah tokoh utama

berfungsi sebagai pengantar untuk menyampaikan isian yang terkandung dalam sebuah pementasan.

3) Hubungan tokoh *Cupak* dengan Latar/seting (waktu,tempat, suasana)

Sebagaimana dengan fungsi aktor dalam pementasan lainnya, *Cupak* sebagai tokoh utama di sini dalam kaitannya dengan latar waktu yaitu menyampaikan kepada penonton informasi mengenai waktu itu sendiri. Misalkan pada dialog yang terdapat dibawah ini menggambarkan hari sudah siang:

CUPAK

Ehemm...ehemm dik laillahaiillallah dik Grantang, Istirahatlah jangan mencangkul terus, hari sudah siang. Sudah cukup. Jangan menyiksa diri.

Dalam kaitannya dengan latar tempat aktor juga berfungsi menyampaikan informasi tersebut kepada penonton. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat melalui dialog di bawah ini:

CUPAK

Ampun tuan (bersujud). Hamba kira tuan kepala rampok di hutan ini. Jadi,coba-coba hamba gertak. Kalau tahu tuan ini Patih kerajaan, mana mungkin hamba berani berbuat kurang sopan terhadap tuan-tuan.

Dari dialog di atas kita dapat menarik kesimpulan bahwa peristiwa sedang terjadi disebuah hutan. Sama halnya, hubungan tokoh dengan latar suasana. Suasana yang akan dibangun dalam sebuah pertunjukan akan samapai pada titik yang tepat jika seorang aktor mampu menjalin hal tersebut. Seperti yang terdapat dalam adegan *ending* ketika *Cupak* dan *Gerantang* bertemu kembali dalam sayembara yang diadakan oleh *Dende Wirasasih*.

4) Hubungan Tokoh Cupak Dengan Tokoh:

• *Raden Panji/Gerantang*

Raden Panji adalah putra mahkota dari kerajaan *Keling*, kekasih *Dende Wirasasih*. *Raden Panji* merupakan tokoh protagonis dalam lakon. Lawan dari tokoh *Cupak*. Ia adalah salah satu penghalang terbesar bagi hasrat *Bosoq/Cupak* untuk mendapatkan cinta *Dende Wirasasih*.

LOQ BOSOQ

Bila demikian, hamba bersedia mengikuti tuanku. Hidup mati bersama tuanku. Asalkan tuanku suka menerima hamba sebagai saudara layaknya saudara kandung. Dunia akhirat, hamba setia bersama tuan.

RADEN PANJI

Terimakasih kakang *Bosoq*.

Dari kutipan di atas dapat disimpulkan bahwa *Bosok* adalah abdi kerajaan yang kemudian diangkat menjadi saudara. Namun setelah terlahir kembali pasca pertapaan *Bosok/Cupak* menjadi saudara dengan *Raden Panji/Gerantang* karena diangkat oleh inaq dan amaq bangkol. Sebagai seorang kakak *Cupak* sering kali berbuat curang terhadap adiknya.

• *Dende Wirasasih*

Dende Wirasasih adalah putri mahkota Kerajaan *Daha*. Merupakan pujaan hati *Bosok*. Perasaan yang dirasakan *Bosok* terhadap tuannya tidak dapat tersampaikan karena dirinya hanya seorang abdi kerajaan. Selain itu *Dende Wirasasih* juga telah mendapatkan seseorang dalam hatinya. *Dende Wirasasih* merupakan motivasi utama *Cupak* melakukan khianat terhadap *Raden Panji/Gerantang*.

- *Limandaru*

Limandaru merupakan raksasa penghuni hutan larangan Jadid. Karena mendengar kecantikan tuan putri, raksasa kejam ini mendambakan untuk memiliki *Dende Wirasasih* sebagai putrinya. Semua orang sangat takut terhadap raksasa ini karena keganasan dan kekuatannya yang luar biasa. Sama halnya dengan *Cupak*, ia tidak mampu berbuat apa – apa ketika *Dende Wirasasih* diculik oleh raksasa itu. Namun hal ini justru menjadi kesempatan bagi *Cupak* untuk mendapatkan sang putri. *Limandaru* adalah sosok yang hadir sebagai jalan keluar bagi *Cupak* untuk dapat bersanding dengan sang pujaan hati.

- *Inaq dan Amaq Bangkol*

Inaq dan Amaq Bangkol adalah pasangan yang telah lama membina rumah tangga namun tidak kunjung dikaruniai keturunan. Mereka mandul alias *bangkol*. Ketika *Bosoq* dan Raden Panji terahir kembali menjadi *Cupak* dan *Gerantang*, merekalah yang menemukan dan merawatnya sampai tumbuh menjadi dewasa. Walaupun wajahnya buruk, *Cupak* menjadi anak kesayangan dari *Inaq Bangkol*. Selain ia yang menemukan *Cupak* ketika terlahir menjadi bayi, *Cupak* juga sangat pintar mengambil hati *Inaq Bangkol*. Hal ini sangat jelas terlihat pada adegan ketika *Cupak* dan *Inaq* berada di sawah.

INAQ BANGKOL

Bukankah tadi kalian berdua bekerja bersama ?

CUPAK

Kerja bersama, kerja bersama. Bersama sapi, iya. Grantang itu cuma bersolek saja, pemalas. Kerjanya cuma berdandan dan pergi bertandang ke rumah gadis. Mana pula dia mau bekerja yang kotor-kotor. Pagi-pagi mandi, bersolek, berharum-haruman, pelihara kuku, gosok gigi, bersumping bunga gadung lalu cari perempuan, bah ! Manusia macam dia tidak pantas di beri makan.

INAQ BANGKOL

Ya...ya... benar..benar... Ini, ku bawakan makan untuk mu. Makanlah dulu.

- Patih Kerajaan

Patih kerajaan adalah tokoh yang mengantarkan kabar kepada *Cupak* dan *Gerantang* tentang Sayembara untuk menyelamatkan tuan putri dari tangan *Limandaru*. Awalnya *Cupak* bertemu dengan mereka di hutan ketika Patih sedang melakukan perjalanan mencari kesatria tangguh. Melihat kesempatan untuk memasuki istana cupak langsung mengeluarkan bualannya dan berpura – pura menjadi seorang pendekar pembasmi raksasa dari negeri daratan Cina. Percaya dengan kebohongan itu, patih kerajaapun langsung membawa *Cupak* menuju kerajaan.

- *Belly Dance*

Penari *Belly dance* adalah tokoh yang hadir ketika *Cupak* dan *Gerantang* melakukan perjalanan mencari gua raksasa *Limandaru*. Tersesat di Saudi Arabia *Cupak* kemudian bertemu dengannya dan melakukan perbincangan. Setelah menari bersama wanita itu kemudian memberikan petunjuk untuk melanjutkan perjalanan mencari gua tersebut.

- Gadis Korea

Gadis Korea adalah tokoh yang hadir setelah *Cupak* dan adiknya *Gerantang* melanjutkan perjalanan dari Arab. Trsesat di negara ginseng, *Cupak* kemudian bertanya kepada gadis itu tentang raksasa *Limandaru*. Setelah sesaat bercengkrama, gadis itu memberi petunjuk untuk menuju gua raksasa itu.

- Warga Papua

Sama halnya dengan tokoh penari *Belly dance* dan gadis Korea warga Papua ini adalah tokoh yang ditemui *Cupak* ketika tersesat dalam perjalanannya. Ia mengira dirinya menjadi hewan buruan warga. *Cupak* lalu diajak menari dan bernyanyi bersama. Setelah itu warga Papua ini kemudia menjelaskan bahwa perjalanan *Cupak* dan *Gerantang* telah terlewat jauh dari tempat yang mereka cari. Perjalanan mereka pun berlanjut setelah mendengar informasi tersebut. Kesimpulannya tokoh Penari *Belly dance*, Gadis Korea, dan Warga Papua ini adalah penunjuk arah bagi *Cupak* dan *Gerantang* untuk menemukan raksasa *Limandaru*.

- Petarung Sayembara

Petarung sayembara adalah orang – orang yang berusaha mengalahkan *Cupak* dalam sayembara yang digelar oleh *Dende Wirasasih* sebagai syarat untuk meminang dirinya. Para pendekar hadir dengan kemampuan yang berbeda – beda. Namun dengan keculasan dan kecurangan *Cupak* mereka semua berhasil dikalahkan.

Dari analisis tokoh yang dilakukan di atas maka disimpulkan dimensi tokoh *Cupak* dalam naskah *Cupak Gerantang* karya Lalu Gede Suparman:

- a. Fisiologis

Dalam naskah tidak tercantum secara jelas berapa usia dari tokoh *Bosok (Cupak)*. Namun dengan melihat kebiasaan dalam kerajaan yang menikahkan putra atau putri mereka ketika menginjak umur 20 – 30 tahun. Maka dapat diperkirakan usia *Bosok* juga sepantaran dengan *Dende Wirasasih* ataupun *Raden Panji*, yaitu sekitar 20 sampai 30 tahun. Tokoh *Bosok* adalah seorang laki – laki, parasnya tidak terlalu tampan. Hal ini dapat dilihat dari dialog yang dikatakan ketika *Inaq Bangkol* menemukan *Cupak*:

INAQ BANGKOL

Ampun mbah, sebentar lagi saya akan pergi. Tolong jangan ganggu saya. Iyaa mbah saya akan pergi. (kaget) Bungkusannya apa itu ? Hah bisa nangis bungkusannya. (menghampiri bungkusannya) Duh buyung, anak siapakah ini ? Malam-malam main ke kuburan. (mengangkat bayi itu) Duh gusti, kebetulan sekali hamba tidak punya anak, nemu anak di kuburan. Mungkin ini memang kehendakmu. Meskipun rupanya tidak bagus, asalkan bernyawa tidak apa-apa. Terimakasih Tuhan. **Karena rupamu yang tidak bagus, maka ku beri kau nama Cupak.**

Menurut Bapak Muhammad Yusuf tinggi bandan *Bosok (Cupak)* harus lebih tinggi dari adiknya *Gerantang*. Ketika menjadi *Cupak*, wajahnya semakin jelek mata juling, bibir sumbing dan sebagainya (wawancara tanggal 28 Juli 2015)

- b. Sosiologis

Bosok (Cupak) merupakan seorang abdi dari kerajaan *Daha* (Suparman, 198: 4). Mengenai pendidikan, seperti yang banyak ditemukan dalam setiap kerajaan seorang abdi dalam dipilih pasti melalui seleksi yang dilakukan dengan mencoba beberapa percobaan mengenai tugas sebagai seorang abdi. Baru kemudian setelah terpilih mereka akan mendapatkan pelajaran dan pendidikan bagaimana melayani anggota keluarga

kerajaan yang baik dan benar. Setelah *Dende Wirasasih* diculik raksasa *Limandaru*, ia diangkat menjadi saudara oleh Raden Panji.

LOQ BOSOQ

Bila demikian, hamba bersedia mengikuti tuanku. Hidup mati bersama tuanku. Asalkan tuanku suka menerima hamba sebagai saudara layaknya saudara kandung. Dunia akhirat, hamba setia bersama tuan.

RADEN PANJI

Terimakasih kakang Bosoq.

Setelah berubah menjadi Cupak aktivitas sehari – harinya adalah petani.

CUPAK

Ehemm...ehemm dik laillahailallah dik Grantang, Istirahatlah jangan mencangkul terus, hari sudah siang. Sudah cukup. Jangan menyiksa diri.

GRANTANG

Sebentar lagi kak, tinggal beberapa putaran saja.

CUPAK

Oo yang tinggal sedikit itu biar kakak yang selesaikan. Pergilah mandi di sungai. Badan mu sudah penuh dengan lumpur dan keringat.

GRANTANG

Baiklah kak, aku akan pergi mandi ke sungai. Terimakasih kakak sudah membantuku. Jika melihat dari muatan keislaman yang terkandung dalam naskah maka bisa disimpulkan bahwa *Bosok* adalah seorang muslim. Karena sifat buruknya ia termasuk dalam muslim yang kurang taat.

c. Psikologis

Bosok (Cupak) adalah seorang yang ambisius. Hal ini dapat terlihat dari tingkah lakunya yang menghalalkan segala cara untuk mendapatkan apa yang ia inginkan.

DENDA WIRASASIH

Cepat... Cepatlah Kanda Cupak.

CUPAK

Tidak usah ikut-ikutan tuanku putri. Nanti lecet tangan tuanku. Biar Kanda saja yang menarik tali ini.

DENDA WIRASASIH

Kalau begitu cepat tarik Kanda Grantang ke atas.

CUPAK

Sebentar tuanku putri. Rasanya capek benar. Istirahat dulu sebentar. (dengan sengaja melepas talinya) Astaga, celaka. Aduh celaka celaka. Oh adik..... adikku !!!

DENDA WIRASASIH

Kanda Grantang.....

Petikan dialog di atas merupakan salah satu contoh yang membuktikan ambisinya yang menghalalkan ia untuk membunuh saudaranya sendiri demi mendapatkan *Dende Wirasasih*. Selain itu *Cupak* merupakan sosok yang egois, rakus, dan tamak. Hal ini dapat dilihat ketika adiknya *Gerantang* membawakan makanan untuknya.

CUPAK

Ah dik, stop...stop ! Kita makan dulu. Bawa kemari bekal itu. carikan kita air minum dulu !

GRANTANG

Baiklah kak.

CUPAK CELINGUKAN MELIHAT SEKITAR. SETELAH GRANTANG TIDAK TERLIHAT, MULAILAH DIA MAKAN DENGAN LAHAP TANPA MEMIKIRKAN GRANTANG.

CUPAK

Ah kenyang sudah. (melihat Grantang datang) Ah dik, lacur kita dik. Waktu adik pergi, datanglah hantu pohon ini. Perutnya buncit seperti karung goni. Mulutnya seperti bak mandi. Nasi kita dicurinya. Dilarikannya keatas pohon. Untung saja kakak tidak dimakannya. Nah, minum dulu ! (meminta minum pada Grantang).

GRANTANG

Sabarlah kak, mungkin nasi itu bukan rejeki kita. Sebaiknya kita melanjutkan perjalanan. Gua raksasa Limandaru masih cukup jauh.

CUPAK

Iyaa..yaa adikku, ayo kita jalan.

Cupak adalah sosok penakut tapi besar mulut. Walau demikian ia adalah seorang yang pintar mencari celah dan licik sehingga berbagai macam cara ia miliki untuk mengelabui orang lain. Hal ini tampak dalam adegan ketika *Cupak* dan *Gerantang* bertemu patih kerajaan.

CUPAK

Eh tunggu dik, sepertinya ada yang datang. Lihatlah itu. tunggu disini dik. Biar kakak yang tangani (penuh dengan gaya). Stop ! stop disitu, tahan, jangan bergerak. Ha ha ha (maju dengan gaya sok). Siapakah kisanak ini ? Berasal dari mana ?

PATIH KERAJAAN DAHA

Maaf tuan, kami adalah Patih dari Kerajaan Daha.

CUPAK

Ampun tuan (bersujud). Hamba kira tuan kepala rampok di hutan ini. Jadi,coba-coba hamba gertak. Kalau tahu tuan ini Patih kerajaan, mana mungkin hamba berani berbuat kurang sopan terhadap tuan-tuan.

Awalnya *Cupak* adalah orang yang santai dan hidup penuh kebohongan. Ketika di nobatkan menjadi raja muda. Ia menjadi semakin sombong dan mudah marah. Namun sebenarnya sikapnya ini hanyalah untuk menutupi kelemahannya dihadapan orang lain. Salah satu contoh dialog yang dapat membuktikan hal ini adalah:

DI KERAJAAN DAHA, CUPAK MEMAMERKAN KEPADA KEDUA PATIHNYA SAAT MENGALAHKAN RAKSASA LIMANDARU.

PATIH KERAJAAN DAHA

Jadi apakah benar tuanku menalahkan raksasa Limandaru? Kalau boleh tau bagaimana cara tuanku mengalahkannya?

CUPAK

Hei!! Pakah kalian mengukanku?!!! Kalau bukan karena aku, tak mungkin dia bisa mati. Seribu pendekar pilihanpun tak akan membuatnya bergeming. Tapi kalau melawan ku, jangan dia coba-coba. Jangankan Limandaru itu bernyawa sebiji. Biar dia menyimpan seribu nyawapun dia pasti mampus di tangan ku. Tapi memang ku akui, bahwa tak gampang membunuh si Limandaru. Dia sakti luar biasa. Biar badannya sebesar gajah, tetapi gerakannya sangat gesit. Beberapa kali aku terjepit dalam jurus mautnya. Tapi aku bisa melompat meloloskan diri. Sayang sekali, adik ku si Grantang menemui ajalnya. Dia bukan mati bertempur. Dia mati jatuh di jurang karena lari menutup mata. Ketakutan melihat raksasa Limandaru. Sesudah jatuh, lalu tertindih batu besar (sedih).

Dialog diatas sangatlah berbeda dengan dialog ketika pertama kali *Cupak* bertemu dengan patih kerajaan. Awalnya *Cupak* berlaku sopan dan hormat karena menginginkan

sesuatu dari patih, yakni dibawa keistana untuk mengikuti sayembara. Namun ketika *Dende Wirasasih* telah diselamatkan dan ia diangkat menjadi raja muda sikapnya berubah.

3. Konsep Pemeranan

Konsep berarti rancangan (Suharso, 2011: 262). Dalam kamus ilmiah konsep adalah ide umum atau rencana dasar (Achmad, 2011: 239). Konsep dalam sebuah proses kreatif dapat dimaknai sebagai cita – cita dari konseptor yang ingin dipresentasikan kedalam sebuah karya. Aktor sebagai konseptor sekaligus kreator pastinya memiliki cita – cita awal untuk mengekspresikan diri dalam proses kreatif yang akan diciptakan. Cita – cita ini menjadi gagasan awal yang mendasari jalan suatu proses penciptaan. Berangkat dari ketertarikan aktor terhadap seni tradisi lokal, juga kegemaran aktor dalam bernyanyi dan menari; proses kreatif kali ini mencoba melakukan penggarapan teater tradisional dengan memasukkan berbagai unsur modern. A. Kasim Ahmad dalam tulisannya berjudul *Pengaruh Teater Tradisional Pada Teater Indonesia* mengatakan bahwa teater tradisi adalah sebuah bentuk kesenian dimana wujud dari pertunjukannya tidak hanya dilakukan dengan dialog dan laku, tetapi dilakukan juga dengan “gerak/ menari” dan “menyanyi”, serta diiringi oleh musik yang kesemuanya merupakan kesatuan (Kasim, 1999: 267). *Acting (laku)*, *singing (menyanyi)*, dan *dancing (menari)* yang akan dilakukan aktor dalam pementasan ini disebut konsep “multi media ekspresi yang terpadu”. Maka adapun pelatihan yang akan dilakukan dalam proses penciptaan ini akan difokuskan pada pelatihan setiap matra akting yang telah diperhitungkan untuk hadir dalam pementasan. Walau pelatihan nanti akan terdapat juga metode latihan yang dicetuskan oleh selain Kirby sendiri. Namun metode ini dirasa dapat mendukung teori Kirby untuk membantu aktor mencapai akting kompleksnya.

2. Pelatihan Personal

Latihan yang dilakukan dalam proses ini untuk mengingatkan, mempersiapkan, dan membiasakan tubuh aktor untuk siap hadir dan berdiri di atas pentas. Latihan dasar yang dilakukan mengacu pada kebutuhan untuk mewujudkan konsep yang pilih. Dengan konsep *Multi Media Ekspresi Terpadu* maka adapun latihan yang akan dilakukan:

1. Aspek Laku (*Acting*)

Seperti yang telah dipaparkan di atas akting merupakan berpura – pura, menirukan, merepresentasikan, memerankan. Berpura – pura berarti tampak berbuat (bekerja, melakukan, dan sebagainya), tetapi sebenarnya tidak berbuat atau tidak berniat berbuat. Menirukan berarti melakukan sesuatu seperti yang diperbuat orang lain dan sebagainya. Merepresentasikan berarti menyajikan atau mempertunjukkan (tentang sandiwara, film, dan sebagainya) kepada orang-orang yang diundang. Memainkan sebuah tokoh yang ada dalam sandiwara, film dan sebagainya. Setelah menelaah aarti dari empat poin di atas maka adapun latihan yang dilakukan dalam aspek ini adalah:

a. Pantomim

Merupakan pertunjukan drama tanpa kata-kata yang dimainkan dengan gerak dan ekspresi wajah (biasanya diiringi musik). Pelatihan ini dilakukan mengingat dalam pementasan akan terselip sedikit laku tanpa kata ini. Misalkan pada adegan perjalanan antara *Cupak* dan *Gerantang* ketika mereka pergi dari rumah. Penggambaran *setting* panggung juga tidak dihadirkan secara penuh. Maka akting aktor berupa pantomim di

sini diharapkan membantu memberikan gambaran kepada penonton. Adapun kiat latihan pantomim yang dilakukan antara lain:

- Merekam memori berat barang. Pola pelatihan yang dilakukan antara lain ialah mencoba mengangkat barang – barang seperti; batu, buku, kayu, dan sebagainya, mendorong tembok, atau menarik benda dengan tali. Kemudian berusaha mengingat reaksi yang terjadi dalam diri ketika melakukan hal tersebut. Latihan ini akan memberi pengalaman pada otot tubuh untuk mengingat otot mana saja yang bekerja ketika memegang, mengangkat, memikul, ataupun mendorong barang.
- Berlatih cara berjalan. Ada beberapa cara teknik berjalan dalam pantomim, seperti yang paling umum adalah *moonwalk*. Pola pelatihan yang dilakukan selain belajar berjalan *moonwalk*, juga mempelajari teknik berjalan dengan geseran kaki dan pola berjalan angkat kaki bergantian.

b. Mimesis

Mimesis adalah peniruan. Dalam pementasan nanti karakter *Cupak* adalah seseorang yang sering berbohong, maka untuk memperkuat kebohongannya haruslah ia pintar memberikan penggambaran dengan lakunya agar korbannya percaya. Maka perlulah dilakukan pecarian bentuk peniruan dalam proses latihan penciptaan tokoh *Cupak* ini. Pola latihan yang digunakan dalam pencarian bentuk – bentuk salah satunya dengan meniru beberapa pola gerak dan bentuk dari video yang disaksikan di *Youtube*. Adapun bentuk – bentuk yang coba dicari antara lain:

- Menirukan *Gerantang* yang suka bersolek
- Menirukan induk babi
- Menirukan *Limandaru*
- Menirukan hantu pohon
- Menirukan orang Cina
- Menirukan bentuk – bentuk monster, dan lain – lain.

c. Konsentrasi

Latihan konsentrasi merupakan salah satu dari enam pelajaran bagi aktor yang digunakan dalam metode pelatihan Richard Bolelavsky, namun kini pelatihan ini telah menjadi kebutuhan umum dalam setiap penciptaan karya seni baik teater, tari, musik dan sebagainya. Maka dengan itu, dalam pelatihan ini tidak sepenuhnya akan melakukan seperti apa yang di terapkan Richard Bolelavsky. Konsentrasi adalah pemusatan perhatian atau pikiran pada suatu hal. Dengan berlatih konsentrasi diharapkan seorang aktor tidak akan terganggu oleh satu hal apapun termasuk jika terjadi kesalahan teknis dalam pementasan nanti.

Pola pelatihan konsentrasi yang dilakukan dalam proses ini antara lain

- Shalat dan Dzikir : adalah pelatihan konsentrasi yang dirasa cocok dalam proses penciptaan ini. Shalat dan dzikir merupakan satu ibadah dimana muslim diwajibkan menfokuskan pikiran menuju satu zat yaitu Allah SWT. Dengan berkonsentrasi maka khusyu' insyaallah dapat dicapai walau hal ini susah dilakukan. Hal ini bukan semata dilakukan untuk mencapai pelatihan konsentrasi saja, namun mengingat muatan yang terkandung dalam pementasan *Cupak*

Gerantang yang membawa syiar ajaran agama islam. Ketika mengajak seorang berbuat baik hendaknya kita mengerjakan hal baik terlebih dahulu.

Pola latihan tidak dilakukan pada saat shalat wajib lima waktu (subuh, dzuhur, asyar, maghrib, isya') melainkan menyempatkan waktu tepatnya pukul satu dini hari untuk melakukan shalat sunnah dua rakaat dan dilanjutkan dengan dzikir. Hal ini dilakukan untuk mencari waktu dimana ketika malam terasa tenang dan hening.

- Pola pelatihan kedua ialah dengan berdiri menggunakan satu kaki secara bergantian dengan dua batang bambu yang diletakkan seimbang masing – masing pada telunjuk kiri dan kanan.

Pelatihan konsentrasi ini tidak hanya sebatas mempertajam fokus saja melainkan merenungkan juga bagaimana kebiasaan diri aktor sebagai aku diri, aku aktor dan aku tohoh. Disinilah terjadi pertimbangan bagaimana sifat dari tokoh yang mungkin memiliki kemiripan dengan aku diri. Agar mudah mengerti bagaimana cara tokoh bersikap disetiap peristiwa dalam adegan.

d. Imajinasi

Pelatihan imajinasi bertujuan untuk melatih daya khayal dari seorang aktor. Imajinasi adalah keadaan di mana aktor menciptakan keadaan (tempat, suasana, atau emosi) sesuai dengan kebutuhan pentas. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, imajinasi berarti daya pikir untuk membayangkan (dalam angan – angan) atau menciptakan gambar – gambar (lukisann, karangan, dan sebagainya) kejadian berdasarkan kenyataan atau pengalaman seseorang (Suharso, 2011: 177). Pelatihan imajinasi dalam penciptaan ini berfungsi sebagai pengantar untuk membayangkan bagaimana sekiranya peristiwa dalam naskah terjadi. Dengan pelatihan ini seorang aktor akan membantu kerja sutradara untuk mencipta tawaran – tawaran pengadeganan.

Pola pelatihan yang coba dilakukan untuk meningkatkan daya imajinasi salah satunya dengan cara banyak menonton film – film *cartoon*. Kedua, bisa dengan meletakkan kursi di tengah ruangan kemudian membayangkan secara bergantian kursi sebagai sesuatu yang paling diinginkan atau menjadi barang paling menjijikan dan sebagainya.

e. Kepekaan

Pelatihan kepekaan dimaksudkan meningkatkan daya tanggap yang dimiliki seorang aktor. Kepekaan berarti mudah bergerak atau merasa (Suharso, 2011: 365). Dalam sebuah pentas hal yang tak terduga seringkali terjadi kecelakaan di luar apa yang telah disepakati. Seperti contoh; aktor lupa dialog, kecelakaan *setting*, *timing* musik degan adegan dan lain sebagainya. Untuk mengatasi permasalahan – permasalahan tersebut dibutuhkan tanggapan yang cepat dan tepat dari seorang aktor agar pentas tetap berjalan. Untuk itu latihan kepekaan ini dirasa penting untuk menunjang kemampuan akting seorang aktor.

Pola pelatihan yang dilakukan pertama mencoba merasakan satu emosi kemudian setelah memuncak pindah lagi menuju emosi yang lain. Latihan ini mencoba menggali kembali emosi – emosi diri yang pernah dirasakan seorang aktor dalam kehidupan sehari – harinya. Jika ada emosi sesuai atau sama dengan tokoh maka emosi ini bisa dijadikan sebagai referensi mencipta. Kedua, latihan dilakukan dengan memperbanyak

menonton film. Mencoba merasakan emosi – emosi yang terjadi dalam film. Hal ini dilakukan untuk menambah referensi emosi yang mungkin belum pernah dirasakan oleh aktor. Ketiga, pola latihan yang dilakukan menggunakan *game*. Misalkan, hitungan satu sampai tujuh, masing – masing hitungan berisi perintah, seperti; duduk, jongkok, terlentang, tengkurap, berdiri, diam, jalan, dan sebagainya. *Game* dilakukan dengan para aktor berjalan memenuhi ruangan, kemudian instruksi diberikan satu orang, dan yang lain melakukan instruksi. Keempat, latihan dilakukan dengan aktor duduk melingkar saling membelakangi. Sebuah botol minuman ukuran besar diletakkan di tengah. Melalui instruksi sutradara, satu orang kemudian ditunjuk untuk memulai. Orang ini kemudian akan memilih salah seorang lagi untuk dipukul menggunakan botol tadi, lalu mengembalikan botol pada posisi semula. Orang kedua akan melakukan hal serupa, begitu pula dengan yang seterusnya. Proses dari memukul dan meletakkan botol diberi hitungan. Jika melakukannya tidak tepat waktu maka yang melakukan kesalahan akan mendapat hukuman sesuai kesepakatan.

f. Observasi

Observasi atau mengamati berarti tanggapan akan hal apa saja yang terjadi dalam kehidupan. Tentang masyarakat, tempat, objek, dan segala situasi yang menambah kedalaman tingkat kepekaan seorang aktor (Rikrik, 2006: 85). Adapun observasi yang coba dilakukan dalam proses penciptaan ini antara lain:

- 1) Membaca skripsi Saudara Salman Alfarisi dan memahami teater *Cupak Gerantang* lebih dalam.
- 2) Menonton pertunjukan *Cupak Gerantang* dalam acara *Gawe Beleq* Lombok Utara tanggal 21 November 2015 di Monumen Satu Maret, Benteng Vredburg, Malioboro, Yogyakarta.
- 3) Melakukan wawancara tentang tokoh *Cupak* pada Bapak Muhammad Yusuf.
- 4) Menonton tarian *Gendang Beleq* dan dokumentasi teater *Cepung*

2. Aspek Suara (*Singing*)

a. Olah Vokal (Suara)

Aspek suara menyangkut pada pelatihan berdialog dan bernyanyi. Suara sebagai media ucap dalam berakting, melatih suara merupakan hal yang paling pokok. Bagaimana produksi suara kita dilokalisasi sesuai dengan kebutuhan peran. Jika aktor tekun melatih perangkat suaranya lewat latihan yang benar dan teratur, dia akan lebih mudah dalam memainkan perannya (Rikrik, 2006: 69). Dalam melatih suara ada beberapa hal yang perlu diperhatikan. Mengenai faktor – faktor negatif yang memberi efek buruk bagi suara seorang aktor. Dalam buku yang disusun Rikrik El Saptaria yang berjudul *Acting Hand Book “Panduan Praktis Akting Untuk Film & Teater”* memaparkan beberapa faktor yang perlu menjadi perhatian aktor, yaitu:

- a. Faktor ketidakstabilan emosi dan pernafasan, kebiasaan dari sikap tubuh, pengawasan pernafasan yang mengganggu serta otot – otot dalam maupun luar.
- b. Pita suara atau *larinx* yang dipaksakan terus bekerja sehingga menyebabkan luka pada *larinx* akibat power yang dipaksakan.
- c. Sistem resonansi
- d. Sistem artikulasi

Vokal merupakan kendaraan imajinasi penonton (Suyatna, 1998: 163). Melalui vokal seorang aktor menyampaikan informasi tentang cerita (alur), karakter (watak) tokoh, emosi, dan sebagainya. Semua informasi yang ada harus tersampaikan melalui keterampilan aktor dalam berdialog. Oleh karena itu pencapaian yang diharapkan dalam pelatihan ini adalah kesiapan perangkat vokal aktor yang efektif dan elastis. Efektif berarti mampu menyesuaikan takaran volume suara dalam kondisi apapun. Elastis berarti mampu menampilkan suara yang variatif. Selain cara berdialog cara bernyanyi yang benar juga akan dihadirkan dalam latihan ini. Mengingat akan ada tembang yang akan dilantunkan. Adapun rincian olah vokal yang dilakukan sebagai berikut:

1) Pembentukan Suara

Proses terbentuknya suara dimulai ketika nafas keluar melalui *trachea* sesampainya pada *larinx* akan menggetarkan pita suara, dan karena getaran itu timbullah suara (Rikrik, 2006: 72). Suara yang diproduksi akan terdengar baik apabila terjadi resonansi pada rongga mulut, rongga hidung, atau rongga dada. Pelatihan ini dilakukan untuk dapat membedakan teknik pembentukan suara. Misalkan ketika suara dikeluarkan dengan rongga mulut berbentuk bulat, maka suara yang dihasilkan cenderung bulat. Sebaliknya, apabila suara dikeluarkan dengan rongga mulut melebar kesamping maka suara yang diproduksi akan terdengar cempreng. Penekanan pada teknik ini nantinya akan sangat berfungsi ketika tokoh *Cupak* melakukan peniruan – peniruan. Seperti pada adegan *Cupak* berpura meminta makanan, dalam adegan terdapat peniruan suara anjing. Kedua, ketika *Cupak* berpura – pura menjadi orang China, cenderung timbre suara yang digunakan lebih cempreng. Ketiga, ketika *Cupak* hendak menakuti patih kerajaan menggunakan timbre suara yang bulat dan berat.

Pola pelatihan yang dilakukan dalam hal ini sebagai berikut:

- Latihan resonansi, dengan menarik nafas sedalam mungkin kemudian di keluarkan dengan hembusan perlahan menirukan suara angin. Setelah itu, tarikan nafas berikutnya masing – masing dikeluarkan dengan cara bergumam (resonansi rongga dada), berdesis/ bersiul (resonansi rongga mulut), berdengung (resonansi rongga hidung).
- Menarik nafas, mencoba mengeluarkan dengan berdialog. Secara bergantian dilakukan dengan berbisik, teriak, berbicara normal. Masing – masing dilakukan beberapa kali secara bergantian.
- Mencoba melakukan beberapa dialog secara bertahap melalui vibrasi yang semakin lama volume semakin keras.
- Mencoba menirukan suara – suara hewan seperti anjing, ayam, ular dan lain – lain. Mencoba menirukan orang lain dengan memperhatikan logat dan timbre suaranya.

2) Latihan Pernafasan

Dalam olah vokal, teknik olah vokal adalah sesuatu yang penting karena merupakan sumber tenaga penggerak ataupun penggetar pita suara kita (Rikrik, 2006: 74). Latihan pernafasan penting dilakukan demi kestabilan dan meningkatkan efektivitas pembentuk suara. Dalam berdialog, teknik pernafasan akan membantu keras

dan jelasnya produksi suara yang dikeluarkan. Dengan memainkan cara bernafas, seorang aktor juga bisa memberikan informasi tentang emosi yang sedang dialami tokoh yang dimainkannya. Pernafasan terbagi menjadi tiga yaitu; pernafasan bahu, pernafasan dada, dan pernafasan *diaphragma* (rongga perut). Dalam bernyanyi maupun berdialog teknik pernafasan yang paling ideal dan efektif digunakan adalah pernafasan *diaphragma*. Namun perlu juga dikenal bagaimana teknik pernafasan yang lain, karena bisa juga bermanfaat untuk melakukan akting tertentu seperti ketika menunjukkan akting takut *Cupak* terhadap *Limandaru*.

Pernafasan bahu adalah pernafasan yang mengambil atau mengalihkan/mengangkat kekuatan bahu untuk mengisi nafas pada paru – paru, sebab pusat nafas adalah paru – paru (Yudha, 2010: 67). Teknik pernafasan ini menghasilkan nafas yang dangkal dan mengakibatkan kalimat yang diucapkan pada waktu berdialog atau bernyanyi terputus – putus. Cara ini kurang tepat untuk mendapatkan nafas yang stabil. Sedangkan pernafasan dada adalah sebuah teknik pernafasan dengan membusungkan dada pada saat menarik nafas untuk mengisi paru – paru (Yudha, 2010: 67). Ketika menggunakan teknik ini akan menyebabkan cepat lelah pada aktor. Hal ini mengakibatkan suara tidak stabil, terputus – putus dan terengah – engah.

Dibandingkan dengan pernafasan yang lain teknik pernafasan *diaphragma* adalah cara yang paling efektif (Suyatna, 1998: 166). Posisi *diaphragma* adalah diantara rongga dada dan rongga perut. Teknik ini dianggap paling tepat karena tidak mengakibatkan ketegangan pada peralatan pernafasan. Teknik ini baik untuk menghimpun tenaga dalam yang digunakan untuk membentuk volume suara atau mengolah vibrasi. Memudahkan dalam kontrol penggunaan pernafasan.

Adapun pola yang dilakukan untuk latihan pernafasan ini antara lain:

- Latihan dilakukan dengan berbaring di lantai dan bernafas dengan tubuh benar – benar rileks. Pundak tidak naik ketika menarik nafas. Usahakan sadar dan merasakan nafas masuk ke dalam diafragma. Usahakan bernafas secara alami karena alami adalah citra dari rileks itu sendiri.
- Selanjutnya pernafasan dilakukan seperti langkah awal, kaki dinaikkan kira – kira setinggi empat puluh lima derajat. Sementara itu nafas ditahan kemudian di hembuskan secara bersamaan dengan menurunkan kaki. Langkah di ulangi namun dengan level kaki lebih tinggi (sembilan puluh derajat) dan posisi ujung kaki tepat berada di atas kepala.
- Langkah ketiga, tetap melakukan pernafasan seperti langkah pertama, dilanjutkan dengan menaikkan badan setinggi empat puluh lima derajat. Nafas ditahan dan di hembuskan bersamaan dengan turunnya badan menuju posisi semula. Langkah diulangi dengan posisi badan lebih tinggi sampai mencium lutut.
- Menarik nafas seperti langkah pertama dan menghembuskannya setelah ditahan dalam posisi perahu. Lama hitungan menahan nafas dilakukan sesuai kemampuan aktor. Semakin lama semakin meningkatkan kemampuan pernafasan.

3) Latihan Pengucapan

Latihan pengucapan ditujukan untuk membantu mempertajam artikulasi. Artikulasi ialah gerak alat ucap untuk mengucapkan kata – kata dengan jelas. Artikulasi yang baik akan dapat dicapai dengan menempatkan posisi alat – alat

pengucapan pada posisi yang wajar tetapi dengan penggunaan tenaga efektif dan terkontrol (Rikrik, 2006: 78). Alat – alat yang perlu dilatih ialah:

- **Pertama**, bibir adalah bagian yang sangat berperan dalam membentuk huruf hidup (vokal) dan huruf M-B-P. Olah bibir dilakukan agar huruf – huruf di atas terdengar jelas ketika diucapkan. Latihan dilakukan dengan cara membentuk mulut dengan ruang gerak maksimal, otot bibir berulang membentuk bunyi A-I-U-E- dan O. Pada saat menyuarakan huruf U bibir dibentuk mengerucut dan ditarik semaksimal mungkin ke depan. Pada bentuk O, bibir membuat bulatan dan jangan lupa tarikan bibir ke arah depan tetap diperhatikan. Pada bunyi A, bibir seolah pada posisi menguap membentuk lonjong maksimal. Pada bentuk bunyi I, bibir seolah di tarik ke samping sehingga mulut tampak pipih. Pada bunyi E, tarikan ke samping tersebut dikurangi sehingga mulut tidak terlalu pipih. Latihan dilakukan berulang dengan melakukan variasi pada tempo. Latihan juga dilakukan dengan menggabungkan huruf M-B-P dengan huruf vokal tersebut. Contoh MA-BA-PU-MI-BU-PA-MO-BE.
- **Kedua**, Lidah sangat berperan dalam membunyikan huruf konsonan C-D-L-N-R-S-T dan yang lainnya. Latihan dilakukan untuk mencapai tingkat kelenturan sehingga lidah lemas dan lincah. Langkah awal latihan dimulai dengan menjulurkan lidah kemudian menariknya secara berulang. Selanjutnya menjulur dan menari ke atas bawah, samping kanan dan kiri kemudian melakukan gerakan seperti membuat lingkaran. Langkah berikutnya dilakukan dengan menempelkan ujung lidah pada gigi seri atas lalu dorong lidah, lalu melakukan langkah serupa namun dengan ujung lidah menempel pada gigi seri bawah. Menutup mulut lalu membunyikan Bberrrrrr, Tterrrrr, juga huruf konsonan lainnya.
- **Ketiga**, rahang membantu pembentukan rongga mulut sehingga mimik dan ekspresi wajah dapat dimainkan secara maksimal. Latihan dilakukan dengan menutup dan membuka mulut selebar mungkin secara berulang. Menggerakkan rahang kesisi atas, bawah, kiri, kanan, juga ke arah dalam leher. Selanjutnya melakukan gerakan melingkar dari kiri ke kanan dan sebaliknya. Menghela nafas dan menghembuskan sambil berkata yayayaya, mamamama, dan sebagainya.
- **Keempat**, langit – langit merupakan bagian penting dalam pembentukan suara maupun penucapan. Melatih langit – langit dilakukan dengan menutup mulut seakan sedang berkumur lalu rahang bawah dibuka dengan mulut tertutup. Dilanjutkan dengan seolah menyebutkan bunyi M, B, K, N, NG, D dan lainnya.

4) Latihan Bernyanyi

Berlatih bernyanyi bisa diawali dengan latihan vokal seperti yang telah dipaparkan diatas. Namun perlu juga dilakukan pelatihan intonasi (menyanyikan lagu dengan tembakan nada yang tepat) serta melatih *pitch control* agar nada tidak meleset disetiap pelafalan liriknya. Untuk melatih kedua hal ini aktor melakukan dengan merekam dan mendengarkan versi asli dari tembang yang akan dilantunkan. Tembang *Kidung Dalem* misalnya, latihan dilakukan dengan mendengar musik secara berulang – ulang. Lalu dilanjutkan dengan mencoba menyanyikannya.

5) Latihan Warna Vokal

Latihan warna vokal dilakukan dengan mencoba berbagai timbre suara yang dikuasai seperti; berat, tinggi melengking, atau cempreng. Dalam penggarapan naskah *Cupak Gerantang* ini aktor akan hadir dengan mencoba menjadi karakter yang berbeda – beda . Pembedaan karakter ini dapat dilakukan dengan membedakan timbre suara ketika *Cupak* mencoba menjadi tokoh lain.

Contonya pada adegan *Cupak* bertemu dengan Patih, disini terjadi beberapa kali perubahan timbre suara. Awalnya untuk menggertak dan membuat takut patih dari *Daha* itu *Cupak* mencoba menjadi sesosok yang kejam dan menyeramkan. Namun ketika *Cupak* mengetahui bahwa orang yang digertaknya adalah Patih, ia kembali menuju timbre suara tokoh *Cupak* yang asli. Lalu ketika Patih mengira *Cupak* dan *Gerantang* adalah pemuda yang berasal dari negeri daratan Cina. Suara *Cupak* kemudian berubah lagi menjadi agak sengau.

3. Aspek Gerak (*Dancing*)

Aspek Gerak ini bersangkutan dengan kesiapan tubuh seorang aktor untuk melakukan gerakan seperti menari dan sebagainya. Tubuh aktor adalah senjata utama untuk aktor dapat berkarya. Olah tubuh memiliki tujuan untuk meningkatkan penguasaan tubuh dalam melakukan gerakan secara lentur dan menentukan besarnya kekuatan gerak bagi kebutuhan peran. Sasaran olah tubuh adalah menciptakan tubuh yang lentur, adaptif dan pembongkaran terhadap bagian-bagian tubuh yang kaku (Anirun, 1998:42). Dalam proses penciptaan ini olah tubuh yang dilakukan diantaranya:

1) Melatih Ketahanan (*Stamina*)

Stamina berkaitan dengan ketahanan tubuh seorang aktor. Bagaimana seorang aktor dapat bertahan dengan kekuatan yang stabil dipengaruhi oleh hal ini. Penciptaan tokoh *Cupak* dalam naskah *Cupak Gerantang* ini, *Cupak* sebagai aktor utama memiliki porsi yang cukup besar. Sehingga hampir dalam setiap adegan tokoh *Cupak* akan muncul. Oleh karena itu stamina yang prima sangat dibutuhkan demi tercapainya kesatuan peristiwa dalam pentas. Kiat – kiat yang bisa dilakukan untuk menjaga dan meningkatkan stamina adalah:

- Menjaga asupan makanan yang sehat
- Beristirahat minimal delapan jam sehari
- Berolah raga rutin. Misalkan *jogging*, badminton, renang. Bisa juga dilakukan dengan poa latihan menyiapkan dua titik berseberangan. Melakukan lari bolak balik beulang – ulang dengan tempo yang semakin meningkat.

2) Melatih Kekuatan Gerak (*Power*)

Kekuatan gerak dalam hal ini menyangkut bagaimana seorang aktor memberikan isian energi disetiap otot yang digunakan. Isian ini akan memberi impresi sendiri kepada penonton ketika melihat aktor melakukan sesuatu diatas pentas. Otot manusia ibarat otak, dapat menyimpan memori tersendiri. Jadi otot dari anggota tubuh seorang aktor akan dapat terlihat dengan jelas apabila otot tersebut tidak pernah diberi pengalaman gerak. *Power* tidak akan mungkin bisa tampak kuat.

Maka perlu dilakukan pelatihan kekuatan gerak, mengingat aktor juga akan melakukan berbagai tarian di dalam pentas nanti. Adapun pola latihan yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kekuatan gerak antara lain:

- Setelah melakukan pemanasan, latihan dilanjutkan dengan memberikan tegangan pada setiap matriks otot seperti otot tangan, otot kaki, leher, dada wajah, jari – jari, dan sebagainya.
- Melakukan gerakan – gerakan tarian apa saja dengan menyadari disetiap gerakan otot mana yang di beri tegangan.
- Melakukan pelatihan *body building* seperti *push up*, *sit up*, dan lain – lain.

3) Melatih Kelenturan (*Flexibility*)

Kelenturan berkaitan dengan kemampuan tubuh aktor melakukan gerakan – gerakan yang tak lazim dilakukan sehari – hari. Pelatihan ini dimaksudkan agar ketika menari tubuh aktor tidak terlihat aneh. Semakin lentur tubuh seorang aktor maka semakin tinggi pula kemungkinan ia melakukan *range* gerak yang sulit. Adapun latihan kelenturan dilakukan dengan latihan yoga.

4) Latihan Menari

Latihan menari mencakup latihan irama gerak tubuh. Melatih kesiapan tubuh mengikuti ketukan lantunan musik. Menyingkonkan setiap gerak dengan tempo. Melatih wiraga (tubuh), wirasa (rasa), wirama (irama) dilakukan dengan menonton tarian kemudian mencoba melakukan peniruan gerak. Setelah gerakan terselesaikan kemudian latihan dilakukan bersamaan dengan musik. Latihan tarian yang dilakukan antara lain berlatih tari *Gendang Beleg*, gerak *Silat Lombok*, tari *Cover Dance*, tari *Belly Dance*, tari Papua, tari pembukaan awal, tari perjalanan, tari *Presean*, tari *Hip-Hop* dan lain – lain.

C. KESIMPULAN

Pementasan merupakan tujuan dari sebuah proses latihan teater. Setidaknya disinilah dapat disaksikan hasil berhasil tidaknya latihan yang dilakukan selama ini. Pementasan naskah lakon *Cupak Gerantang* yang dipentaskan pada hari Senin, 11 Januari 2015 pukul 20.00 WIB ini berlangsung cukup khidmat dan sukses. Semua berjalan sesuai dengan apa yang telah dilatihkn selama ini. Pementasan yang berlangsung kurang lebih satu setengah jam itu berhasil menghibur para penonton yang hadir, tidak hanya melalui aspek komedi yang disajikan tapi juga penonton berhasil dibawa masuk pada permasalahan cinta yang dialami tokoh *Cupak* terhadap *Dende Wirasasih*. Walau begitu, tidaklah pementasan *Cupak Gerantang* ini luput dari kekurangan. Orang bijak mengatakan tak ada yang sempurna dan kekal di dunia in kecuali Dia yang Maha Segala – galanya.

Pementasan *Cupak Gerantang* waktu itu memang ada sedikit perbedaan dari perencanaan awal. Hal ini dikarenakan kendala yang dihadapi selama proses latihan. Namun kendala ini tidak lantas membatasi daya kreativitas aktor sebagai seorang kreator. *Cepung* misalnya, pada perencanaan awal memang akan disuguhkan dalam rangkaian pementasan. Kurangnya dana dan tenaga ahli (*coach*) dalam mempelajarinya, membuat proses terhambat. Terjadi ketidak cocokan jadwal antara komposer musik dan aktor utama untuk melakukan latihan *Cepung*. Mengingat komposer musik merupakan satu – satunya coach yang setidaknya dapat mengajarkan bagaimana teknik dasar memainkan kesenian tradisi asli Lombok ini. Aktor utama sebagai salah satu kreator dalam proses ini sadar benar bahwa seharusnya hal ini tidak menjadi hambatan yang bermakna. Namun, waktu ujian yang semakin dekat

membuat keadaan menjadi berbeda. Oleh karena itulah adegan *Cepung* seharusnya hadir diakali dengan bermain wayang atau lebih tepatnya *shadow puppet*.

Melihat dari pementasan dan proses latihan yang telah dilalui maka dapat disimpulkan bahwa untuk mementaskan sebuah naskah tradisi sebagai seorang aktor hendaknya memang harus memiliki kemampuan akting dengan daya improvisasi yang tinggi. Tubuh yang fleksibel untuk dibentuk dan melakukan tarian yang dapat menambah daya pikat bagi penonton. Suara yang mantap untuk melakukan dialog dan juga nyanyian agar nilai jual sebagai seorang aktor meningkat. Teori yang dicetuskan Michael Kirby dapat menjadi salah satu acuan dalam proses pencarian. Karena dengan mengerti batasan antara akting-bukan akting aktor akan mampu membaca diri dan laku yang akan dilakukan di atas pentas untuk menarik perhatian penonton. Mengantarkan aktor menuju akting yang penuh perhitungan yang matang.

KEPUSTAKAAN

- Adjib, A Hamza. 1985. *Pengantar Bermain Drama*. Bandung: CV Rosda.
- Ahmad, A Kasim. 1999. *Teater Indonesia 'Konsep, Sejarah, Problema' dalam "Pengaruh Teater Tradisional pada Teater Indonesia"*. Jakarta: PT. Tempit.
- Alfarisi, Salman. 2004. *"Perubahan Bentuk dan Fungsi Teater Tradisional Lombok CUPAK GRANTANG dalam Masyarakat Sasak"*. Skripsi. Program Studi S-1 Teater Jurusan Teater Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Anirun, Suyatna. 1998. *Menjadi Aktor 'Pengantar Kepada Seni Peran untuk Pentas dan Sinema'*. Bandung: PT Rekamedia Multiprakarsa.
- Bandem, I Made dan Sal Murgianto. 1996. *Teater Daerah Indonesia*. Yogyakarta: Kanisius.
- Darmawan, Hendro. 2011. *Kamus Ilmiah Populer*. Yogyakarta: Bintang Cemerlang.
- Kirby, Michael. tt. *Le Bur Theater Quarterly "Tentang Akting dan Bukan Akting" edisi 2*. Yogyakarta: Hivos.
- Maulana, Achmad, dkk. 2011. *Kamus Ilmiah Populer*. Yogyakarta: Absolut.
- Pramayuda, Yudha. 2010. *Buku Pintar Olah Vokal*. Yogyakarta: BukuBiru.
- Saptaria, El Rikrik, 2006. *Acting Hand Book "Panduan Praktis Akting Untuk Film Dan Teater"*. Bandung: Rekayasa Sains Bandung.
- Satoto, Soediro, 2012. *Analisis Drama Dan Teater jilid I*. Yogyakarta: Ombak.
- _____ . *Analisis Drama Dan Teater jilid II* . Yogyakarta: Ombak.
- Soemanto, Bakdi. 2001. *Jagat Teater*. Yogyakarta: Media Press Indo.

- Stanilavsky, Constantin. 1980. *Persiapan Seorang Aktor*; terjemahan Asrul Sani. Bandung: PT Dunia Pustaka Jaya.
- Suharso dan Ana Retnoningsih, 2011. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Semarang: Widya Karya.
- Sumardjo, Jacob. 2004. *Perkembangan Teater Modern dan Sastra Drama Indonesia*. Bandung: STSI Press.
- Suparman, Lalu Gede. 1986. *Cupak Gerantang*. Mataram: Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Nusa Tenggara Barat.
- Vineberg, Steve. 1991. *Method Actors. Three Generations of An American Acting Style*. New York: Schirmer Books A Division of Macmillan Inc.