

**PERTUNJUKAN TEATER “PANGGUNG TERAKHIR”  
TERINSPIRASI DARI KASUS KRISIS IDENTITAS PADA  
SEORANG AKTOR**



**TESIS  
PENCIPTAAN SENI**

untuk Memenuhi Persyaratan Mencapai Derajat Magister  
dalam Bidang Penciptaan Seni, Minat Utama Seni Teater

Oleh:

**Vita Oktaviana  
2221420411**

**PROGRAM PASCASARJANA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2024**

**PERTUNJUKAN TEATER “PANGGUNG TERAKHIR”  
TERINSPIRASI DARI KASUS KRISIS IDENTITAS PADA  
SEORANG AKTOR**



**TESIS  
PENCIPTAAN SENI**

untuk Memenuhi Persyaratan Mencapai Derajat Magister  
dalam Bidang Penciptaan Seni, Minat Utama Seni Teater

Oleh:

**Vita Oktaviana  
2221420411**

**PROGRAM PASCASARJANA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2024**

**PERTUNJUKAN TEATER “PANGGUNG TERAKHIR”  
TERINSPIRASI DARI KASUS KRISIS IDENTITAS PADA  
SEORANG AKTOR**

Pertanggungjawaban tertulis ini telah diuji dan diterima sebagai salah satu syarat  
memperoleh gelar Magister Seni

Telah dipertahankan pada tanggal **29 Juni 2024**

Oleh:  
**Vita Oktaviana**  
NIM 2221420411

Di hadapan Dewan Penguji yang terdiri dari:

Tim Penguji

Pembimbing Utama

Penguji Ahli

  
Dr. Hirwan Kuardhani, M.Hum.

  
Dr. Nur Iswantara, M.Hum.

Ketua Tim Penguji

  
Dr. Fortunata Tyasrinestu, M.Si.

Yogyakarta, 26 JULI 2024

Direktur

Program Pascasarjana ISI Yogyakarta



Dr. Fortunata Tyasrinestu, M.Si.



*Tesis ini saya persembahkan kepada keluarga kecil saya; suami saya Junot dan anak saya Alinea yang tak pernah lelah ikut berjuang untuk saya melanjutkan pendidikan dan berkesenian.*

## HALAMAN PENGESAHAN

Penulis menyatakan bahwa tesis yang berjudul “Pertunjukan Teater “Panggung Terakhir” Terinspirasi Dari Kasus Krisis Identitas Pada Seorang Aktor” adalah karya asli, belum dipublikasikan, dan belum pernah dipergunakan untuk mengambil gelar akademik di suatu perguruan tinggi.

Yogyakarta, Juni 2024

Penulis,



Vita Oktaviana

## KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan kehadirat Allah SWT yang selalu senantiasa melimpahkan berkat, rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul “Pertunjukan Teater “Panggung Terakhir” Terinspirasi Dari Kasus Krisis Identitas Pada Seorang Aktor” Tugas Akhir ini merupakan bentuk pertanggungjawaban penulis dalam menyelesaikan studi magister di Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Tugas akhir ini berisi tentang penciptaan karya pertunjukan teater yang terinspirasi oleh krisis identitas yang dialami actor. Penyusunan dan penulisan laporan ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak yang membantu sehingga laporan ini dapat terselesaikan. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis dengan senang hati menyampaikan terimakasih kepada:

1. Civitas akademik Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang memberikan kesempatan penulis bergabung menjadi keluarga besar Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dr. Fortunata Tyasrinestu, M.Si Direktur Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta
3. Dr. Hirwan Kuardhani, M.Hum., sebagai pembimbing utama yang banyak membantu memberikan pengarahan dan pengajaran selama penulisan.
4. Dr. Nur Iswantara, M.Hum., sebagai penguji ahli yang telah memberikan arahan yang sangat tajam sehingga saya bisa memperbaiki tulisan saya secara terstruktur.
5. Lembaga Pengelola Dana Pendidikan (LPDP) yang telah mendukung penuh selama menempuh studi, baik secara finansial maupun pencapaian secara akademik maupun non-akademik
6. Suami saya Juniardi dan juga anak saya tercinta Alinea Hanoon Darra yang ikut berjuang dengan penuh kegembiraan pada proses magister dan tugas akhir.
7. Ibu, saudara, dan keluarga yang memberi dukungan serta doa selama menempuh studi

8. Iswadi Pratama selaku mentor dan tempat saya berdiskusi dengan segala kegelisahan dan kekurangan yang saya miliki.
9. Keluarga besar Teater Satu Lampung yang selalu mensupport saya untuk terus berkarya dalam keadaan apapun.
10. Teman-taman yang selalu mengontrol dan mengingatkan perkembangan penyusunan serta semua pihak yang telah memberikan dukungan dalam penyelesaian penulisan ini

Akhir kata penulis menyadari bahwa dalam penulisan laporan ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kritikan dan saran yang membangun dari semua pihak, yang nantinya dapat menyempurnakan dan membangun penulis menjadi lebih baik.

Yogyakarta, Juni 2024

Penulis,



Vita Oktaviana



# **Pertunjukan Teater “Panggung Terakhir” Terinspirasi Dari Kasus Krisis Identitas Pada Seorang Aktor**

Pertanggungjawaban Tertulis  
Program Magister Seni Program Pascasarjana  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2024

Oleh: Vita Oktaviana

## **ABSTRAK**

Pekerjaan aktor bukanlah hal yang mudah untuk dilakukan karena memerlukan berbagai macam proses yang tidak singkat untuk dapat menjelmakan peran yang akan ia mainkan. Walaupun aktor memiliki caranya sendiri dalam mempersiapkan karakter yang akan diperankan, mereka harus bisa melakukan pendekatan yang tepat baik fisik dan psikis untuk mempelajari dan masuk ke dalam sebuah karakter. Akan tetapi beberapa aktor setelah melakukan pementasan kerap kali mengalami kesulitan dalam melepaskan karakter yang telah diperankannya. Salah satu penyebab dari terjadinya kasus tersebut ialah penerapan metode the magic “if” milik Constantin Stanilavski yang mengharuskan aktor masuk lebih dalam ke peran yang ia mainkan dan melatihnya di kehidupan sehari-hari.

Penelitian ini bertujuan untuk memaparkan fenomena yang sering terjadi di kalangan aktor serta menciptakan karya pertunjukan teater untuk mewakili fenomena krisis identitas yang terjadi pada aktor. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kualitatif dengan menggunakan metode deskriptif analisis yang bertujuan agar masalah yang diteliti dapat diinterpretasikan dengan jelas.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa benar adanya masalah krisis identitas terjadi dalam dunia keaktoran, yang pada akhirnya menginspirasi terciptanya sebuah karya pertunjukan teater berjudul “Panggung Terakhir”. “Panggung Terakhir” mengisahkan tentang sisi lain dari kehidupan seorang wanita paruh baya bernama Kana, di usia mudanya merupakan seorang aktris sukses. Karya ini menggambarkan bagaimana pertikaian pikiran yang terjadi dalam kehidupan Kana, pertikaian tersebut menjelma menjadi tokoh-tokoh yang masing-masing mewakili karakter dari peran-peran yang pernah ia mainkan dan sulit dilepaskan.

Kata kunci: aktor, krisis identitas, the magic “if”, Constantin Stanilavski



***THE THEATER PERFORMANCE “PANGGUNG TERAKHIR” WAS  
INSPIRED BY AN ACTOR’S IDENTITY CRISIS***

*Written Liability  
Master of Art  
Postgraduate Program  
Indonesia Intitute of the Arts Yogyakarta, 2024*

***By: Vita Oktaviana***

***ABSTRACT***

*Being an actor is not an easy thing to do because it requires various processes that are not short to be able to embody the role they will play. Even though actors have their own way of preparing the character they will play, they must be able to take the right approach both physically and psychologically to learn and get into a character. However, after performing a performance, some actors often have difficulty releasing the character they have played. One of the causes of this case is the application of Constantin Stanilavski's the magic “if” method which requires actors to go deeper into the role they play and practice it in everyday life.*

*This research aims to explain phenomena that often occur among actors and to create theatrical performance works to represent the identity crisis phenomenon that occurs in actors. The method used in this research is a qualitative method using descriptive analysis methods which aim to ensure that the problem under study can be interpreted clearly.*

*The results of the research show that it is true that an identity crisis problem occurs in the world of acting, which ultimately inspired the creation of a theater performance entitled "Panggung Terakhir". "Panggung Terakhir" tells the story of the other side of the life of a middle-aged woman named Kana, who at a young age was a successful actress. This work describes how the conflict of thoughts that occurred in Kana's life, this conflict transformed into characters, each of whom represents the character of the roles she has played and is difficult to let go of.*

*Keywords: actor, identity crisis, the magic “if”, Constantin Stanilavski*

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
ABSTRAK.....	vii
<i>ABSTRACT</i> .....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
A. Kajian Sumber Penciptaan.....	8
1. Kajian Pustaka.....	8
2. Kajian Karya.....	9
B. Landasan Teori.....	10
BAB III METODE DAN PROSES PENCIPTAAN KARYA .....	13
A. Metode Penciptaan Karya.....	13
B. Proses Penciptaan Naskah.....	15
1. Ringkasan Cerita.....	17
2. <i>Treatment</i> .....	18
C. Proses Penciptaan Pertunjukan .....	37
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN KARYA.....	46
A. Hasil Penelitian.....	46
B. Pembahasan Naskah.....	47
C. Pembahasan Aspek Pertunjukan .....	50
D. Analisa Pertunjukan.....	63
E. Analisa Semiotika Pertunjukan <i>Panggung Terakhir</i> .....	80
BAB V PENUTUP .....	93
A. Kesimpulan.....	93

B. Saran .....	95
DAFTAR PUSTAKA .....	96
Lampiran .....	98



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1:Proses Casting dengan memberikan naskah dan meminta mereka mengucapkan dialog satu persatu sehingga terlihat kualitas keaktorannya. ....	38
Gambar 2: Proses olah vokal dengan mengucapkan dialog dengan gerakan-gerakan yang tak biasa dan tempo yang cepat.....	39
Gambar 3 : Proses Olah Tubuh dengan melatih keseimbangan di atas level.....	40
Gambar 4: Menganalisa naskah dan menentukan subteks dari masing-masing dialog aktor .....	41
Gambar 5: Rehearsal hari ke-1 mencoba melatih sketsa adegan Antigone gantung diri tanpa kostum. ....	42
Gambar 6: Rehearsal hari ke-5 adegan Antigone gantung diri semakin membaik dan ditambah penggunaan kostum membuat adegan makin hidup. ....	43
Gambar 7: Rehearsal hari ke-7 kemajuan sudah cukup baik dengan penggambaran karakter yang makin hidup.....	44
Gambar 8: Rehearsal hari ke-12 suasana dan detail pertunjukan sudah terbangun dengan bersih dan rapi.....	44
Gambar 9: Penggunaan property sapu lidi pada adegan pertapa tua.....	53
Gambar 10: Sketsa rancangan kostum.....	54
Gambar 11: Realisasi kostum Ida, Ega, dan Vergo. ....	54
Gambar 12: Sketsa tensi dramatis pertunjukan menurut Branden Mathews .....	57
Gambar 13: Kana kesakitan di awal adegan .....	63
Gambar 14: Formasi segitiga Ida, Ega, dan Vergo .....	64
Gambar 15: adegan kembar tiga .....	65
Gambar 16: Menganang tua.....	66
Gambar 17: Goneril melawan.....	67
Gambar 18: Antigone digantung.....	68
Gambar 19: Pertapa Tua memeragakan kesepian para tokoh yang ditinggalkan .....	69
Gambar 20: Kana merobek-robek naskah.....	70
Gambar 21: Ophelia terjun ke kolam.....	71
Gambar 22: Kemarahan Goneril.....	72
Gambar 23: Pertapa Tua yang berkelana .....	72
Gambar 24: Adegan berias dengan suasana pagi.....	74
Gambar 25: Ida digendong Vergo.....	75
Gambar 26: Ega Meracau seperti kehabisan ide untuk berargumen .....	75
Gambar 27: Ida meratapi keadaan yang terjadi .....	76
Gambar 28: Adegan perdebatan akhir .....	77
Gambar 29: Kana membersihkan sampah pikiran .....	78
Gambar 30: Adegan memutar Kana .....	79
Gambar 31: Formasi burung terbang .....	80
Gambar 32: segitiga sama sisi sebagai area bermain .....	81
Gambar 33: Penggunaan sapu lidi di atas panggung sebagai tongkat dan tiang.....	89

Gambar 34: Properti sapu lidi .....	89
Gambar 35: Kursi putih di atas panggung .....	90
Gambar 36: Adegan kesakitan diiringi suara sirine .....	91
Gambar 37: Ega melantangkan aphorisme dari Nietzsche .....	92



# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang

Seorang aktor pada sebuah karya realis baik itu panggung maupun film merupakan elemen penting sebab ia adalah media utama yang bertugas menyampaikan pesan dari penulis naskah ke penonton. Oleh sebab itu ia dituntut untuk melakukan tugasnya sebagai seorang aktor dengan baik dan benar agar pesan sampai dengan tepat ke penonton tanpa keliru. Untuk memenuhi tuntutan tersebut ada beberapa pendekatan keaktoran yang biasa digunakan agar aktor bisa bermain dengan baik dan benar, salah satunya ialah pendekatan *The System* milik seorang tokoh seni peran dunia Konstantin Stanilavski. *The System* merupakan teknik pelatihan keaktoran yang dirancang untuk membantu aktor berakting dengan wajar dan alami. Bermain benar artinya bermain tepat, masuk akal, saling berhubungan, berpikir, berusaha, merasadan berbuat sesuai dengan peran kita (Stanilavski, 2007).

Salah satu prinsip dari pendekatan keaktoran *The System* ialah *The Magic "If"* yaitu seorang aktor harus mampu untuk membayangkan sebagai tokoh yang sedang berada dalam kondisi fiksi dan membayangkan kira-kira apa yang akan dilakukan si tokoh dalam kondisi fiksi tersebut. Prinsip ini mengajak para aktor untuk menempatkan diri mereka pada posisi si tokoh dan apa kira-kira yang akan di lakukannya pada posisi tersebut. Ini merupakan salah satu metode yang digunakan aktor dalam mengimajinasikan sebuah karakter

yang akan diciptakannya menjadi seseorang yang utuh—hidup. Hal ini menuntut aktor agar menyelam lebih dalam pada tokoh yang ia mainkan baik itu pada dimensi fisiologi, sosiologi, maupun psikologi.

Dimensi Fisiologi; memberikan ciri-ciri jenis kelamin, usia, *posture*, warna kulit, dan lain-lain. Dimensi Sosiologi; memberikan gambaran tentang status ekonomi, agama, profesi, hubungan kekerabatan dan lain-lain yang mendudukan ia dalam lingkungan. Dimensi Psikologi; memberikan ciri-ciri yang mengungkapkan kebiasaan ia dalam menanggapi sesuatu, bagaimana ia bersikap, dorongan, keinginan, nafsu, dan lain-lain (Iswantara, 2016). Oleh sebab itu aktor harus terusmenerus melatih dan membiasakan diri ada di “dalam tubuh si tokoh” juga bagaimana melihat dan mengalami dunia sebagai si tokoh sehingga semuanya terasa dan tampak sebagai sesuatu yang alami. Seperti, apabila si tokoh di atas panggung sedang menangis karena kematian ibunya, maka seluruh gerakan, tangisan dan kesedihannya itu terasa amat riil bagi penonton sehingga melibatkan emosi dan pikiran mereka secara langsung sebagai penonton. Tentu semua itu dilakukan aktor secara sadar dan dengan suatu penguasaan pada teknik dan keterampilan seni peran yang paripurna—bukan dengan begitu saja memuntahkan perasaan/emosi dengan cara-cara yang sudah menjadi lumrah dalam kehidupan sehari-hari.

Keberhasilan memainkan peran dengan wajar di atas panggung akan dipegang aktor apabila melakukan teknik pendekatan keaktoran *The System* dengan cara yang benar. Untuk mencapai itu aktor harus

membiasakan terus-menerus melatih dan menyempurnakan aktingnya dengan menghidupkan peran tersebut di kehidupan sehari-hari. Hal itu menyebabkan aktor terbiasa dan menjadi terikat dengan si tokoh tersebut secara fisik maupun psikis. Karena keterikatan aktor dan si tokoh yang sangat kuat inilah yang menjadi salah satu penyebab terjadinya fenomena sulitnya aktor melepaskan bayang-bayang si tokoh yang diperankannya di luar panggung atau saat selesai *shooting*. Hasil penelitian terhadap emosi menimbulkan kekhawatiran dan menyarankan cara-cara yang mungkin untuk mengatasi masalah emosional pasca-pertunjukan—yang oleh psikolog penelitian Susana Bloch disebut sebagai "mabuk emosional" (Geer, 1993). Aktor tidak bisa dengan mudah melepaskan ciri fisik, sosial, dan psikis tokoh yang telah diperankannya terdahulu di kehidupannya sehari-hari karena tokoh tersebut telah melekat pada dirinya. Kesulitan melepaskan perannya tersebut membuat si aktor menjadi seseorang yang berbeda dengan dirinya yang asli dan menjadikannya pribadi yang berbeda di tengah masyarakat. Hal ini juga mengakibatkan ia menjadi kesulitan untuk menentukan mana dirinya yang asli dan dirinya yang peran di kehidupan sehari-hari sehingga ia mengalami krisis identitas di tengah masyarakat.

Krisis identitas menjadi bayang-bayang yang cukup mengerikan pada aktor apabila terlalu mendalami tokoh yang ia perankan baik itu di panggung maupun film. Krisis identitas adalah fase yang dilalui banyak orang ketika mereka mempertanyakan atau menilai kembali siapa diri



mereka (Erikson, 1968). Aktor ada di fase kebingungan dan mempertanyakan mana dirinya sendiri maupun tokoh yang ia perankan. Kebingungan ini tentu berdampak dengan bagaimana posisi si aktor di lingkungan sosialnya. Menurut Holland, identitas adalah bagaimana seseorang memahami dan memandang dirinya sendiri dan bagaimana caranya orang lain memandangnya (Cresswell & Cage, 2019).

Kasus seperti ini bisa kita temukan pada beberapa aktor kelas dunia yang menggeluti seni peran baik di panggung maupun di film. Salah satunya dialami oleh Adrien Brody ketika memerankan tokoh Wladyslaw Szpilman dalam film *The Pianist* (2002) garapan sutradara Roman Polanski. Szpilman adalah seorang pianis Yahudi yang terpaksa bersembunyi di Ghetto Warsawa Polandia selama Perang Dunia II. Ia terasingkan dengan kondisi fisik dan mental yang cukup mengenaskan karena didera ketakutan dan kelaparan. Untuk memerankan tokoh Szpilman, Brody mendedikasikan seluruh dirinya. Ia menggunakan pendekatan metode akting “*The System*” milik Stanislavski. Untuk itu ia benar-benar ingin merasakan sekali apa yang dirasakan oleh Szpilman, bukan saja berlatih piano habis-habisan atau sekedar menurunkan berat badan, Brody bahkan rela meninggalkan kehidupan modernnya demi merasa terasingkan dan merasakan kesendirian. Untuk itu ia tak menggunakan fasilitas hidup nyaman seperti mobil dan apartemen, kemudian ia tinggal di tempat yang kecil dan asing serta merasakan kelaparan sehingga membuat tubuhnya menyusut sampai 15 kg. Usaha mati-matiannya terbayar dengan diganjar

Oscar untuk *Best Actor* dalam penghargaan film paling bergengsi dunia, 75th Academy Award 2003.

Setelah berhasil memainkan *The Pianist* Brody bukan lagi ia yang terdahulu, ia merasakan kesehatan mentalnya turun drastis. Brody yang awalnya seorang yang ceria dan penuh semangat berubah menjadi pribadi yang berbeda. Meninggalkan peran Szpilman bukanlah pekerjaan yang bisa dilakukan dengan mudah. Bayang-bayang kengerian orang yahudi yang terasingkan dan kelaparan saat Perang Dunia II selalu menghantuinya. Ia mengalami kebingungan menentukan mana dirinya yang asli dan mana Szpilman. Ia terbebani dengan emosi yang berlebih hingga mengalami gangguan kecemasan sampai hampir depresi. Ia mengurung dirinya sendiri selama berminggu-minggu sampai akhirnya rekannya menyarankan ia untuk mendatangi psikolog. Sejak itu perlahan ia mulai bertemu dengan beberapa teman dan bersosialisasi. Ia membutuhkan waktu hingga satu tahun lebih untuk benar-benar lepas dari bayang-bayang Szpilman.

Kasus serupa ini juga bisa kita temukan pada beberapa aktor kelas dunia lainnya sebut saja Gary Oldman yang berhasil memerankan Count Dracula dalam film *Bram Stoker's Dracula* (1992). Ia masih sering tidur di peti mati selama beberapa bulan-bulan meskipun suting telah usai, atau yang terjadi pada Heath Ledger saat memainkan peran ikonik Joker dalam film *The Dark Knight* (2008). Ia mengalami guncangan yang luar biasa karena terlalu mendalami perannya sebagai Joker dan menyebabkan ia mengalami depresi dan mengurung dirinya di apartemennya selama berminggu-minggu, sampai

akhirnya ia ditemukan tewas karena overdosis. Pengalaman yang sama dengan kadar yang berbeda juga dirasakan si penulis ketika memainkan sebuah peran dalam pertunjukan *Buried Child* karya Sam Shepard di tahun 2012. Tokoh Shelly yang ia mainkan sulit hilang dari dirinya sehingga membuatnya harus menjalani terapi ke psikolog agar bisa kembali menjadi dirinya semula. Pengalaman tersebut memang tak sedahsyat yang dialami oleh Brody, tetapi kemiripan itu yang membuat si penulis terinspirasi ingin membuat karya naskah dan pertunjukan yang berjudul “Panggung Terakhir”.

Karya “Panggung Terakhir” mengisahkan tentang wanita paruh baya yang merupakan seorang aktor teater hebat sejak usia muda bernama Kana. Banyak peran-peran besar dari naskah-naskah terkenal pernah ia mainkan, misalnya saja Antigone pada *Oedipus di Kolonos*, Semiramis pada *The Chairs*, Paulina pada *Death and The Maiden*, dll. Di usia yang tak lagi muda ia merasa tidak mengenal dirinya yang utuh sebagai seseorang yang bukan aktor. Ketika ia dihadapkan pada sebuah pilihan terjadilah konflik batin dalam dirinya yang kemudian muncul dalam tiga tokoh yang merepresentasikan tiga karakter utama yang terus berseteru di dalam dirinya. Karakter-karakter tersebut ia dapatkan ketika ia memerankan beberapa peran besar selama menjadi aktor. Kadang ia berperilaku seperti beberapa tokoh yang ia perankan di kehidupan sehari-harinya. Karakter-karakter dari peran yang masih melekat pada diri Kana terus ikut campur pada kehidupan pribadinya, acap kali mengakibatkan konflik batin yang cukup hebat.

## **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana membuat naskah “Panggung Terakhir” yang terinspirasi dari kasus krisis identitas yang terjadi pada aktor?
2. Bagaimana mewujudkan “Panggung Terakhir” dalam bentuk pentas panggung?

## **C. Tujuan Penelitian**

- a. Menciptakan karya teater tentang fenomena masalah keaktoran yang sering terjadi pada aktor namun jarang yang menyadarinya.
- b. Membagikan pengalaman kesulitan melepaskan peran yang melekat pada aktor sehingga terbawa di kehidupan sehari-hari.
- c. Memberi gambaran kepada masyarakat bahwasannya pekerjaan aktor bukanlah hal yang mudah untuk dilakukan.

## **D. Manfaat Penelitian**

- a. Penulis dapat mengasah kreativitas lewat karya yang diambil dari pengalaman empiris dalam bentuk pertunjukan teater.
- b. Penonton dapat menyaksikan bagaimana sisi lain kehidupan seorang aktor di belakang panggung.
- c. Sebagai media pembelajaran dan mawas diri oleh sesama aktor.
- d. Menjadi referensi pertunjukan teater yang menjadikan pengalaman aktor sebagai inspirasi penciptaan pertunjukan teater.

## **BAB II** **LANDASAN TEORI**

### **A. Kajian Sumber Penciptaan**

Kajian yang digunakan dalam penciptaan karya “Panggung Terakhir” meliputi kajian pustaka dan kajian karya. Kajian tersebut menjadi referensi dalam penciptaan karya ini. Walaupun tema dari penciptaan karya belum banyak menjadi topik yang sering diperbincangkan, penulis tetap berupaya untuk menggali informasi dari jurnal, artikel, bahkan film yang dapat menggambarkan keresahan pada proses penciptaan ini.

#### **1. Kajian Pustaka**

Seorang mahasiswa doctoral dari Antioch University Santa Barbara bernama Gregory Hippolyte Brown melakukan disertasi mengenai keadaan aktor yang bias antara realita dan peran dengan judul *Blurred Lines Between Role and Reality: A Phenomenological Study of Acting*. Studi ini meneliti bagaimana peran akting dapat mempengaruhi seorang aktor selama syuting film atau serial televisi serta kehidupan pribadinya setelah syuting selesai. Selain itu, penelitian ini juga mempertimbangkan dampak psikologis dari perwujudan sebuah peran, dan apakah seorang aktor pernah merasa bahwa karakter yang ditampilkan memiliki hak independen atas aktor tersebut.

“*Demans of Acting Hurting Mental Health*” merupakan judul dari artikel berita yang diluncurkan oleh *The University of Sydney*. Artikel ini membahas tentang penelitian yang dilakukan kepada 782

aktor tentang fenomena kehidupan aktor di balik layar panggung. Hasilnya menunjukkan sekitar 40% dari 782 aktor mengalami kesulitan dalam melepaskan sebuah karakter yang pernah diperankannya, hal ini menyebabkan aktor mengalami gejala mental dalam kesehariannya. Selain itu ada beberapa fakta menarik yang terungkap dalam penelitian yang dilakukan. Seperti 80% aktor merupakan pengguna aktif obat-obatan keras baik yang legal maupun ilegal, 26% aktor pernah mengalami *bullying* di lingkungan tempatnya bekerja, dan mayoritas aktor yang menjadi sample pada penelitian itu sudah berusia 40 tahun. Hal ini membuktikan bahwa fenomena yang terjadi bukanlah fenomena yang dapat dipandang sebelah mata. Artikel ini menjadi referensi bagi penulis dalam proses pembuatan karya.

## 2. Kajian Karya

Sebuah karya film berjudul *Birdman* karya sutradara asal Meksiko (Alejandro Gonzalez) yang dirilis pada tahun 2014 menjadi kajian karya dalam proses penciptaan ini. Film ini menceritakan tentang krisis identitas yang dialami oleh seorang aktor terkenal, Riggan Thomson yang diperankan oleh Michael Keaton. Dalam film ini diceritakan bahwa Riggan Thomson sulit untuk melepas karakter superhero (*Birdman*) yang dulu pernah diperankannya. Ia mengalami krisis identitas dan menyebabkan konflik dengan orang-orang di kesehariannya.

Pada naskah teater terdapat *Nyanyian Angsa* karya Anton Chekov sebagai rujukan karya yang berhubungan dengan penulisan ini. “Nyanyian Angsa” bercerita tentang seorang aktor yang tiba-tiba kesepian, sakit berat, dan sadar bahwa kematiannya akan segera tiba. Karya ini juga menceritakan tentang kehidupan aktor pasca proses pertunjukan atau setelah tirai ditutup. Susah senang kehidupan seorang aktor tua yang kesepian tampak sekali pada naskah ini. Kemiripan objek yang menjadi ide naskah inilah yang menjadikan karya ini sebagai salah satu rujukan bagi si penulis untuk terwujudnya karya “Panggung Terakhir”.

## **B. Landasan Teori**

Teori-teori yang digunakan dalam proses penciptaan karya “Panggung Terakhir” ini bersumber dari para ahli di bidangnya masing-masing. Diantaranya Stanislavski dengan teori *The Magic “If”* yang mengatakan bahwa seorang aktor harus mampu untuk membayangkan sebagai tokoh yang sedang berada dalam kondisi fiksi dan membayangkan kira-kira apa yang akan dilakukan si tokoh dalam kondisi fiksi tersebut. *The Magic “If”* merupakan salah satu metode yang digunakan aktor dalam mengimajinasikan sebuah karakter yang akan diciptakannya menjadi seseorang yang utuh—hidup. Teori ini menjadi landasan betapa aktor memang bersungguh-sungguh harus menciptakan karakter dan menubuhkannya di kehidupan sehari-hari selama proses pertunjukan sehingga menjadikan karakter itu tumbuh dan hidup dalam dirinya. Pada

ajaran Stanilavski aktor harus menyerahkan dirinya secara utuh, baik fisik maupun batin, terhadap peran (Iswantara, 2016). Totalitas yang seperti itulah yang kerap membuat aktor kesulitan melepaskan peran yang pernah ia mainkan dan terbawa ke kehidupan sehari-hari.

Teori lain yang juga mendukung terciptanya karya ini adalah krisis identitas milik Erik Erikson. Menurut Erikson krisis identitas adalah fase yang dilalui banyak orang ketika mereka mempertanyakan atau menilai kembali siapa diri mereka. Teori tersebut sangat relevan untuk digunakan pada karya ini karena merupakan akibat yang ditimbulkan dari sulitnya melepaskan karakter tokoh yang diperankan aktor sehingga ia mengalami kebingungan tentang identitas dirinya di tengah masyarakat. Krisis identitas itu sendiri menjadi hal yang penting dan akan ditonjolkan dalam karya ini, sebab itu adalah sebuah fase berat yang akan dihadapi si tokoh dalam cerita.

Menghadirkan intertekstualitas menjadi salah satu hal yang ditawarkan pada karya ini. Teks yang disajikan memiliki hubungan dengan teks-teks dari karya lain. Menurut Julia Kristeva tentang kajian intertekstualitas bahwa teks yang muncul dari karya dihubungkan dengan teks lainnya, yaitu teks yang menjadi asal usul dari teks tersebut. Untuk memahami teks tersebut harus dipahami fungsi yang menggabungkan potongan-potongan teks itu. Salah satu fungsinya adalah variabel terikat berupa kata, kalimat, dan paragraf yang ditemukan dalam karya. Pada karya ini, penonton akan terhubung dengan karya-karya lainnya melalui media teks berupa dialog dan adegan yang akan disajikan.



Pada pertunjukan ini tak lepas dari beberapa simbol yang ingin disampaikan oleh sutradara kepada penonton dengan menggunakan media yang bisa ditafsir secara semiotika. Simbol merupakan suatu sarana yang digunakan dalam berkomunikasi dengan cara *non-verbal* yang meliputi sebuah tanda-tanda dengan makna tertentu. Tadeusz Kowazan mengklasifikasikan atau membuat segmentasi system tanda pada teater dengan menyoroti sentralitas aktor pada ketiga belas sistem tanda berikut: 1 kata; 2 nada; 3 mime; 4 *gesture*; 5 gerakan; 6 *make-up*; 7 *hair-style*; 8 kostum; 9 *properti*; 10 *setting*; 11 *lighting*; 12 musik; 13 *sound effects* (Elam, 1991: 20; Aston & Savona, 1991:105; Esslin, 1991: 52, Nur Sahid, 2019). Meskipun tidak menggunakan semua system tanda tersebut untuk menganalisa atau mengupas karya ini tetapi sutradara berusaha menghadirkan selengkap mungkin agar pesan-pesan yang ingin disampaikan bisa diterima dengan baik oleh penonton.

### **BAB III**

## **METODE DAN PROSES PENCIPTAAN KARYA**

#### **A. Metode Penciptaan Karya**

Sebuah karya dapat tercipta karena adanya keresahan yang timbul. Karya pada penulisan ini diangkat dari isu yang terjadi di tengah masyarakat, khususnya wilayah keaktoran. Tentunya penelitian yang dilakukan tidak hanya untuk ide penciptaan karya yang mewakili keresahan dalam dunia keaktoran namun juga sebagai bahan pembelajaran untuk menambah wawasan pembaca tentang dunia keaktoran itu sendiri.

Dalam proses mewujudkan karya naskah “Panggung Terakhir” penulis menggunakan metode kualitatif sebagai cara mengumpulkan materi penulisan. Dalam kualitatif seorang peneliti mampu mengeksplanasikan semua bagian yang bisa dipercaya dari informasi yang diketahuinya serta tidak akan menjadi kontradiktif dengan intepretasi yang disajikan. (Soedarsono, 2001). Dengan kata lain bersumber dari proses pengumpulan informasi dan data berupa studi dokumen, wawancara, dan observasi lapangan. Studi dokumen dalam penelitian ini berasal dari jurnal serta artikel yang berkaitan dengan topik yang sedang dibahas. Pencipta juga melakukan wawancara terhadap rekan-rekan sesama aktor dalam menghadapi sulitnya proses pelepasan sebuah karakter yang pernah diciptakannya secara utuh melalui proses latihan pada sebuah pertunjukan.

Obeservasi juga dilakukan untuk mengamati kehidupan sehari-hari

aktor di balik panggung agar terpenuhi dan mendapatkan jawaban dari “mengapa” pada konteks isu yang akan diangkat. Sebuah data kualitatif ibarat sebuah ‘teka-teki’ atau sebuah ‘misteri’. Dalam menebak teka teki itu selalu harus mengarah untuk menjawab pertanyaan “mengapa” dan bukan sekadar menjawab pertanyaan “apa” (Soedarsono, 2001). Dari semua data dan informasi tersebut maka semua akan diolah menjadi kesatuan bentuk terbentuklah karya naskah “Panggung Terakhir”.

Untuk menciptakan karya pertunjukan teater “Panggung Terakhir” sutradara mengawasi proses dengan mengajak semua pihak yang terlibat untuk menerapkan “*round-the-table-analysis*” milik Stanislavski. Pada metode ini sutradara, aktor, tim artistik dan semua yang terlibat di pertunjukan duduk bersama untuk menganalisa naskah dari berbagai sudut pandang. Pada proses ini aktor mulai mempelajari dialog-dialog di naskah, penata *make-up* mulai mencari tahu gambaran *make-up* di panggung, *setting* mulai dianalisa dan ditentukan, dan seterusnya dari berbagai pihak lainnya.

Di sini terjadi diskusi dan semua berhak memberikan masukan dan pendapat untuk menentukan mana analisa yang tepat dan bisa digunakan di pertunjukan. Tentu saja sutradara tetap yang menentukan mana pilihan-pilihan yang tepat untuk dipanggungkan, agar karya ini tidak menjadi karya bersama. Stanislavski mengumpulkan semua aktor ada di sebuah meja untuk dalam waktu yang lama untuk melakukan analisis dan diskusi teks bersama. Setelah itu, dia akan mendorong mereka untuk menerapkan semua penelitian ini ke dalam penampilan mereka (Merlin, 2003). Setelah itu dimulailah

latihan bersama untuk mempersiapkan pertunjukan atau biasa disebut *rehearsal*.

## **B. Proses Penciptaan Naskah**

Perwujudan sebuah naskah ke atas panggung teater tentunya tidak lepas dari proses mempersiapkan segala aspek penting dalam penciptaan karya itu sendiri. Setelah mengumpulkan data-data yang mendukung untuk terwujudnya karya, penulis segera menuliskan naskah “Panggung Terakhir” dengan mencocokkan data yang ada sembari membayangkan pengadeganan yang akan terjadi. Dalam proses ini tentu saja tidak bisa terlepas dari menentukan elemen struktur dan tekstur yang ada di naskah. Menurut Kernodle elemen struktur seperti tema, alur, latar tempat dan waktu, serta penokohan.

Tekstur adalah aspek bentuk lakon dalam dimensi ruang-waktu: hal-hal yang direncanakan akan benar-benar dirasakan atau dialami oleh penonton sebagai sesuatu yang tercerap secara inderawi (dilihat dan didengar) (Novianto, 2019). Analisis tekstur terdapat tiga komponen yaitu suasana atau *mood*, tontonan atau *spectacle* (kostum, rias, set, properti, pencahayaan, dan musik). Setelah naskah siap penulis mencoba untuk melakukan *dramatic reading* beberapa kali yang bertujuan untuk merasakan apakah dialog-dialog bisa bekerja membangun suasana pertunjukan atau tidak sembari membayangkan gambar-gambar adegan di panggung. Hal ini dilakukan agar penulis bisa menguji coba tulisannya tepat untuk dipanggungkan atau hanya nikmat menjadi bahan bacaan saja.

Pada awalnya karya ini memiliki dua tokoh yaitu Kana dan Roa. Kana sebagai peran sentral yang menjadi tokoh utama dalam cerita dengan segala konflik batinnya. Sementara Roa adalah seseorang yang selalu menemani Kana. Awalnya penulis mencoba mengeksplorasi *make-up* sebagai upaya untuk menggambarkan pergantian identitas yang akan dilakukan Kana. Tetapi di tengah proses penulisan naskah terjadi pertikaian konsep pengadeganan eksplorasi *make-up* tersebut.

Penulis menulis naskah sembari merencanakan pengadeganan dari peristiwa pergantian *make-up* tersebut sebagai penggambaran problem krisis identitas, isu terpenting yang ingin dihadirkan dari karya ini. Penulis mengalami kebingungan untuk melanjutkan proses penulisan, sampai *break* beberapa hari karena jalan seperti buntu. Lalu penulis mencoba untuk mengeksplorasi *make-up* secara langsung dengan mengajak beberapa aktor untuk melakukannya. Mereka mencoba beradegan menggunakan *make-up* sesuai karakter yang ingin ditampilkan. Masalah terjadi ketika peristiwa menggunakan *make-up* dengan durasi yang tidak panjang memiliki hasil yang tidak maksimal. Gambaran karakter tidak terealisasi dengan tepat, ditambah lagi belum memasukan bobot emosi ketika menggunakan *make-up*, sehingga hal tersebut makin sulit diperistiwakan menjadi kesatuan adegan yang meyakinkan tentang gambaran pergantian identitas.

Dari kesulitan tersebut penulis mencari cara dan bentuk lain dari pertunjukani ini agar tetap sesuai dengan tema dan gagasan yang dibutuhkan teks. Setelah mencoba beberapa kemungkinan lain dari bentuk dan

pengadeganan didapati sebuah gambaran yaitu perombakan total dari bentuk naskah. Tanpa menurunkan tantangan sebagai penulis yang juga sutradara dan kualitas pertunjukan, penulis menggantikan peristiwa *make-up* dengan menghadirkan tiga tokoh sebagai wakil dari identitas-identitas yang akan dipresesntasikan di atas panggung sebagai gambaran pertikaian batin si Kana, tiga tokoh tersebut ialah Ida, Ega, dan Vergo. Ketiganya merupakan Kana dalam versi yang berbeda-beda karakter sesuai dengan peran yang pernah dimainkan Kana sebagai seorang aktor yang berpengalaman sejak usia muda. Penulis juga menghilangkan tokoh Roa agar kesendirian dan kesepian Kana lebih tampak. Dengan ini, harapannya pertunjukan bisa lebih punya bobot emosi yang besar dengan mengandalkan kekuatan akting para pemain, blocking yang lebih teaterikal, dan dialog serta peristiwa yang akan mengembalikan ingatan penonton ke berbagai pertunjukan lain yang ingin coba dihadirkan sebagai gambaran masa lalu si Kana.

#### 1. Ringkasan Cerita

Karya "Panggung Terakhir" mengisahkan tentang wanita paruh baya yang merupakan seorang aktor teater hebat sejak usia muda bernama Kana. Banyak peran-peran besar dari naskah-naskah terkenal pernah ia mainkan, misalnya saja Antigone pada *Odipus di Collonus*, Semiramis pada *The Chairs*, Goneril pada *Raja Lear*, Paulina Salas pada *Death and The Maiden*, dan lain-lain. Di usia yang tak lagi muda ia merasa tidak mengenal dirinya yang utuh sebagai seseorang yang bukan aktor. Ia dihadapkan pada sebuah

pilihan tawaran memainkan peran dalam sebuah proyek pertunjukan komersil untuk memainkan peran yang klise dengan bayaran yang cukup mahal. Di satu sisi ia ingin menerima tawaran tersebut untuk menyambung hidup tetapi di sisi lain ia seperti mengkhianati hatinya karna terlibat pada pertunjukan yang tidak bermutu. Kemudian terjadilah konflik batin dalam dirinya yang mewujud dalam tiga tokoh yang merepresentasikan tiga karakter utama yang terus berseteru di dalam dirinya. Karakter-karakter tersebut ia dapatkan ketika ia memerankan beberapa peran besar selama menjadi aktor. Kadang ia berperilaku seperti beberapa tokoh yang ia perankan di kehidupan sehari-harinya. Karakter-karakter dari peran yang masih melekat pada diri Kana terus ikut campur pada kehidupan pribadinya, acap kali mengakibatkan konflik batin yang cukup hebat.

## 2. *Treatment*

Naskah ini memiliki tiga babak dengan masing-masing babak memiliki pokok pikiran yang akan disampaikan namun masih saling terpaut sehingga menjadi kesatuan pertunjukan yang padu. Babak pertama menampakkan Kana yang seperti sedang kesakitan dan terteror dengan pikiran-pikiran yang ada pada dirinya. Dialektika dan berdebat antara Ida, Ega, dan Vergo mengenai akan menerima sebuah tawaran untuk menerima tawaran memainkan peran tersebut atau tidak. Perdebatan tersebut membuat mereka menunjukkan siapa

diri mereka sebenarnya. Di sini mereka mulai menampakkan peran-peran apa yang melekat pada diri mereka dengan karakter masing-masing. Di tengah perdebatan muncul kembali Kana yang semakin kebingungan dan merobek-robek naskah.

Babak kedua ditampakkan ketiga tokoh mulai kerasukan lebih dalam dengan peran-peran terdahulu yang mereka mainkan. Terjadi pemeristiwaan adegan-adegan yang berasal dari naskah-naskah klasik yang pernah dimainkan Kana. Mereka terus bermain menjadi peran-peran tersebut dengan kegelisahan masing-masing.

Di babak akhir dimulai dengan mereka memeristiwakan gambaran Ida, Ega, dan Vergo pada kehidupan riil sehari-hari. Ega memakaikan lipstik kepada Ida yang sedang sakit. Perdebatan dimulai lagi dan ketika pertikaian makin tinggi Kana hadir mencoba membersihkan segala pikiran-pikiran yang bertikai dalam dirinya tersebut. Pertunjukan diakhiri dengan Kana yang hancur lebur membersihkan dirinya dan dia akan terus ada di panggungnya.

### 3. Naskah

#### *PANGGUNG TERAKHIR*

##### BABAK I

**PANGGUNG SEGI TIGA. LAMPU MENYOROT SEORANG PEREMPUAN 45 TAHUN YANG DUDUK TERTUNDUK DI TENGAH SEGITIGA. DI TIAP SUDUT SEGITIGA TERDAPAT KURSI DAN SEBUAH BOX DI TENGAH SEGITIGA**



Outsound: *Suara-suara dari beberapa karakter dari sejumlah teks pertunjukan. Suara-suara itu mulanya terdengar samar lalu mengeras, tumpang tindih dan meluruh selaras dengan lampu yang fade out pada si perempuan.*

**SEORANG PEREMPUAN (KANA) DUDUK DI TENGAH BOX DAN SEPERTI SEDANG KESAKITAN DIIRINGI SUARA SIRINE YANG MENEROR.**

001 IDA

Terimalah! Kenapa harus lama berpikir. Itu tawaran bagus.

002 EGA

Hush! Kamu kira kita siapa? Tidak segampang itu, Nona.

004 IDA

Apa lagi yang harus dipikirkan? Gengsimu yang karatan? Kita punya kesempatan bagus untuk kembali bersinar.

005 EGA

Ini hanya sebuah project komersil untuk popularitas yang picisan.

006 IDA

Hey, ini bukan era seniman adiluhung lagi. Lihatlah, *my queen*. Sekarang orang lebih tertarik dengan kemasan, kesempatan, ketenaran. Artis film dan sinetron tiba-tiba jadi cinta dengan teater, karena mereka tahu mereka harus ada di mana-mana. Dan aku sepakat dengan itu. ini bukan soal kualitas, melainkan seberapa sering kau tampil. Dan itulah inti dari seni. Para produser yang pelit, dengan senang hati akan membiayaimu kalau kau tenar. *Go to the hell* untuk seluruh idealismemu itu.

007 EGA

*Go to the hell* untuk hasratmu yang selalu ngaceng itu! Sejak Omeros menulis Odysseus hingga Heyner Muller menghadirkan mesin Hamlet, teater tak pernah jadi barang pasar. Hanya mereka yang punya kelembutan dan kecerdasan yang benar-benar terpaut dengan teater. (setengah berbisik) Kau tidak tahu apa-apa tentang teater. Apa yang kau kira teater itu cuma bancakan orang-orang yang punya duit dan gandrung pujian. Itu bukan karya seni. Itu sampah. Sampah peradaban.

**008 IDA**

Wah, rupanya aku sedang berhadapan dengan Ophelia. *Sorry I Forget. You are the queen. Queen of the fucking ego.* Kau seharusnya tetap mengenakan mahkota, berjalan dengan longdressmu yang penuh darah. Sambil berteriak “*take me to the church*” meratapi Hamletmu yang berkhianat. Aku tak senaif itu. Hari ini aku butuh makan, butuh bedak, lipstik, vitamin, bukan pengorbanan demi idealisme dengan hati yang berdarah-darah. Tagihan kontrakan, tagian listrik, kesempatan untuk bersenang-senang untuk menikmati hidup tidak bisa kita tunda sambil membayang-bayangkan Raja Lear membagikan warisannya untuk putri-putrinya yang kini terlantar.

**(VERGO sedang khusuk pada sebuah teks drama)**

**009 IDA**

Kau lihat? **(menunjuk ke VERGO)** Bahkan dia sudah melangkah lebih jauh dari kita. Dia sudah menghapuskan dialog-dialognya. Dia memang selalu lebih tahu apa yang patut dan tidak patut dilakukan. Apa yang baik dan buruk, apa yang benar dan salah. Faktanya, dia sudah menerima peran itu. Maka kita akan memainkannya. Bukankah begitu? Hey.... **(kepada VERGO)**

**010 EGA**

Dialah Hamlet yang sebenarnya, peragu sejati. Kalau dia anggap sesuatu itu baik tapi dia merasa bersalah. Jika dia anggap sesuatu itu benar tapi dia merasa itu buruk. Bagaimana kita bisa menyandarkan diri pada orang seperti itu? sekarang dia membaca naskah itu dan kau menganggap dia akan memainkannya? Cepatlah dewasa, Dik. Dia tak senaif pikiranmu. Kau akan melihatnya nanti. Peragu itu akan berdiri di muka jendela memandang jauh ke cakrawala menduga-duga apa yang akan terjadi nanti lalu bimbang akan berpihak padamu atau padaku. Sementara suara hatinya sendiri selalu ia ragukan. Mari kita buktikan.

**011 EGA**

**(Mendekati VERGO)** Apa kau tertarik untuk memainkannya, Orang tua?

**012 VERGO**

Apakah kita akan membaca sebuah naskah drama, hanya kalau kita akan memainkannya? Bukankah setiap karya seni patut dihargai? Kita seorang aktor mestinya selalu membuka diri terhadap setiap gagasan dari seluruh cerita yang sampai pada kita, terlepas apakah kita akan memainkannya atau

tidak. Aktor-aktor seperti kalian tak pernah tertarik untuk menonton drama yang bukan kalian pemainnya. Bahkan kalau kalian ada di atas panggung kalian membutuhkan sebuah cermin supaya bisa menonton diri sendiri.

**013 EGA**

Bisakah kau sekali ini saja tidak ruwet? Tidak sok filosofis. Pertanyaanku sederhana; apakah kau akan menerima peran itu?

**014 VERGO**

Maaf aku tidak bisa sepragmatis kalian. Pertanyaanmu memang sederhana buatmu, tapi bagiku itu penghinaan. Aku menerima atau menolak sesuatu bukan karena hal itu menarik atau tidak menarik bagiku tetapi bagi kita. Karena ingin dan tidak ingin bukan tugasku. Tapi kalian. Aku hanya sisi yang selalu jadi korban kalau kalian salah memilih, dan dilupakan kalau kalian mendapat kebahagiaan.

**015 IDA**

(menyela) Ooo seperti hakim...?

**016 EGA**

Bukan. Dia Mahkamah Agung. Dialah yang menentukan nasib kita. Supremasi moralitas! Tapi tidak bertanggung jawab pada kesepian dan penderitaan kita.

**017 IDA**

Penderitaanmu kali.

**018 EGA**

Ya. Penderitaanku. Sebab kau hanya bisa merengek atas apapun yang kau inginkan. Sementara akulah yang menjalaninya. Kau cuma menerima hasil. Penadah yang tak pernah dewasa. Peminta-minta yang tak pernah mau berusaha.

**019 VERGO**

Terjawab sudah. Itulah mengapa pertanyaan sederhanamu tadi tak pernah mudah buatku. Karena apapun jawabanku kalian akan bertengkar.

**020 EGA**

Tapi tidak mungkin kau tidak memutuskannya kan? Kau sudah membacanya. Peran yang ditawarkan itu sama sekali bukan untuk kita.

Seorang ibu tua yang lemah lembut dan bijaksana.

**021 VERGO**

Apa salahnya menjadi tua dan bijaksana? Atau kau ingin menjadi tua dan tetap kekanak-kanakan seperti dia?

**022 IDA**

Kok aku? Kenapa aku?

**023 EGA**

Sstt... anak-anak jangan menyela dulu. Diam dan dengarkan! Ini percakapan orang dewasa.  
Sampai di mana kita tadi?

**024 IDA**

Sampai seperti aku.

**025 VERGO**

Iya, menjadi tua dan kekanak-kanakan.

**026 EGA**

Aku tidak ingin menjadi tua dan sok bijaksana atau menjadi anak-anak yang naif. Aku ingin menjadi aku. Orang yang pernah memainkan Antigone, berjuang sendiri menghadapi seluruh Athena tanpa pedang dan tanpa dewa-dewa. Jadi Ophelia yang memilih mati daripada membenci orang yang dicintai. Menjadi Paulina Salas yang melawan seluruh rezim militer bahkan saat suaminya tidak berpihak padanya. Menjadi Semiramis yang tak susut mendampingi Caryl menghadang kesepian dan mati di pengasingan. Tidak. Kita tidak boleh menerima peran itu. Sebuah karakter klise dalam sebuah pertunjukan drama yang prestasi terbaiknya hanyalah menjual tiket sebanyak-banyaknya dan semahal-mahalnya.

**027 IDA**

Lalu apa cita-cita terbaikmu di atas panggung? Menggetarkan hati penonton? Yang senang menonton drama hanya dengan modal perasaan. Sementara separuh bangku pertunjukan kosong. Lalu se usai pementasan menghitung-hitung uang kertas yang lecek yang bahkan tak bisa melunasi hutangmu di warung makan. Apa kau akan memintanya pada Shakespear? Sopoless? Sam Shepard? Dorfman? Badut lebih berhasil menyelamatkan

hidupnya daripada aktor sepertimu.

**028 EGA**

Bagiku mati karena kelaparan dengan rasa hormat lebih baik daripada hidup berkelimpahan namun hanya menjadi kotoran dari selera buruk jaman.

**029 VERGO**

Kehormatan bukanlah kehormatan jika kau menebusnya dengan penuh kemarahan. Kelimpahan bukanlah kelimpahan bila kau meraihnya dengan terus mengkhianati diri sendiri.

**030 IDA & EGA**

Jadi apa yang kau putuskan?

**031 VERGO**

Aku memutuskan untuk tidak buru-buru memutuskan.

**032 EGA**

Lagi-lagi ruwet.

**033 IDA**

Retorika khas Mahkamah Agung.

**034 VERGO**

Dulu kita pernah menjadi bukan siapa-siapa selain seorang penonton yang duduk di balkon paling belakang karena hanya mampu membeli tiket paling murah. Tapi kita di sana dengan takzim dan penuh kekaguman menyaksikan bagaimana aktor-aktor memainkan peran mereka. Memetik dawai-dawai jiwa kita dan mengilhami kita, untuk ada di atas panggung karena kekaguman kita dan cinta kita pada seni, pada keindahan. Bertahun-tahun kita digerakkan oleh tenaga yang sangat besar menekuni profesi ini di sebuah kelompok teater kecil di kota yang tak tercatat dalam sejarah peradapan. Tak pernah mengeluh, tak sekalipun bimbang, sampai akhirnya kita menjadi seseorang. Dikenal secara luas, dielukan. Lalu kita menjadi tua dan hanya memainkan peran-peran kecil untuk bertahan hidup. Lalu dia mulai mengeluh dan merengek. Dan kau, harga dirimu mulai bangkit. Kau ingin semua orang tahu aktor seperti apa kau sebenarnya. Dan aku mulai terombang apakah mengikutimu atau menuruti regekannya, demi meraih kesempatan mengembalikan popularitas kita. (PAUSE)

Mengapa semua ini terjadi di saat kita tak muda lagi?

035 IDA

Mulai... Romantisme *blue generation*. Seakan tangguh tapi penuh kesedihan. Sepanjang kau bercerita tentang masa lalu kita tadi aku terbayang Amir Hamzah yang “Habis kikis cintaku, pulang kembali aku padamu”, mati dalam revolusi yang tak jelas arahnya karena terlalu menjunjung budi dan kebaikan, tak berani memilih. Sekarang kita cuma butuh hal yang konkrit saja; hidup berkecukupan, membeli apa yang ditawarkan jaman. Sederhana itu.

036 EGA

Itu bukan sederhana. Itu kemaruk. Dasar mesin hasrat.

037 VERGO

Sudah ganti oli belum? Pastikan onderdilmu selalu *diupgrade*. Supaya *matching* dengan jaman. (melengos)

038 IDA

Ya aku memang mesin. Mesin yang membuat seluruh mimpi agung kalian mungkin diwujudkan. Aku memang hasrat yang tanpaku kalian hanya peran-peran pucat di atas panggung. Hasrat yang tiba-tiba kalian anggap najis ketika kalian mulai berkhotbah tentang keindahan dan keluhuran seni. Apa sih susahnya? Kita terima peran yang kalian anggap barang pasar itu. Mesin ini akan bergerak lagi, produktif lagi. Uang akan menentukan takdir. Kita kembali tenar. Lalu hidup kita berlanjut. Persetan itu komersil atau bukan, siapa lawan mainnya, atau karakter apa yang akan kita mainkan. Kalau kita ingin mengubah takdir kita, *we must take the money more and more*. Rasa harumu hanya koreng yang kalian kira luka batin. Kalian hanya akan mencium bau busuk dari sana, bukan suara keindahan. (Menjelma menjadi Putri Sulung) Satu-satunya keindahan adalah penaklukan!

039 EGA

Jangan kau ulangi kalimat itu! Goneril yang licik dan sombong. Tak kukira kau masih terpaut dengan Si Putri Sulung dalam drama Raja Lear itu. Kita sudah melupakannya. Melepaskannya. Karena peran itu selalu membuat kita menanggung rasa bersalah. Menghalalkan segala cara untuk meraih ambisi. Apa kau akan menyingkirkan aku dan dia untuk memuaskan segala ambisi ketenaranmu itu?

**040 IDA**

Ya. Untuk keadaan dan situasi seperti ini aku memang harus berkuasa supaya kerajaan tetap bisa berjaya. Supaya kita tetap terus hidup. Apa untungnya mempertahankan raja yang baik hati tapi tidak sanggup lagi memimpin kerajaanya, apa gunanya mempertahankan harga diri tapi mati kelaparan. Kita akan terkubur diselimuti idealisme dan harga diri kesenanganmu dan juga kisah romantik perjalanan karir keaktorannya. **(menunjuk kepada VERGO)**. Ya. Akulah Goneril. Berdiri di tapal batas kegemilangan yang telah menjadi sejarah dan masa depan yang hancur lebur. Seluruh jejakku beraroma darah sebab hanya dengan cara itu kehormatan bisa kita raih. Jejak yang tak bisa begitu saja kalian hapus oleh mimpi konyol kalian menjadi manusia. Aku puas menjadi mesin sebab sejak lahir bahasa yang kudengar adalah bahasa ayah, dan air susu yang kuhirup adalah hasrat untuk memiliki.

**041 EGA**

Jadi kau akan membunuh kami? Saudara-saudaramu? Tidak cukupkah bagimu bahwa sejak kita lahir suaramulah yang kita ikuti. Namun mata kanak-kanakmu tak bisa memandang dunia lebih jauh. Balita yang hanya bisa merengek. Di antara kita hanya sepasang kakikulah yang paling kuat menanggung perjalanan. Tapi kini kau akan menyingkirkan kami.

**042 IDA**

Untuk keadaan kita saat ini, aku memang harus mengambil alih. Kita memang membutuhkan sepasang kakimu yang kuat itu, kaki Antigone yang sanggup menyusuri ratusan mill dari Thebes menuju Collonus demi bertemu dia, Theseus yang bijaksana namun tak mengerti apa-apa menghadapi dunia yang serba cepat ini. Ya, kita memang membutuhkan kaki dan pundak Antigone tapi akulah yang harus menjadi mata bukan dia (menunjuk ke VERGO). Pertapa tua yang sibuk memilah-milah baik dan buruk di jaman kegelapan ini. Akulah Goneril, akulah yang harus menjadi Kompas kita. Kalian hanya perlu beristirahat sejenak, leha-leha, biar kali ini aku yang memimpin. Saat karir dan hidup kita kembali stabil, kalian bisa menikmatinya dan kembali eksis.

**043 VERGO**

Ya. Kaulah kompas yang hanya punya satu arah; jurang kehancuran.

**044 EGA**



Akulah Antigone yang tak membutuhkan kompas sebab seluruh arah ada dalam diriku. Akulah yang membimbing ayah yang buta hingga menemukan cahayanya. Akulah yang pergi dan kembali ke Thebes tanpa teman dan pelindung. Akulah Perempuan yang menuntut balas atas seluruh bencana dan ketidakadilan. Dengan kedua tanganku ini aku menguburkan Polyneises yang malang. Aku berjalan menuju tiang gantungan dengan mata yang tak pernah tunduk. Kalau aku menghendaki sesuatu seluruh penderitaannya akan kutampa hingga tak satupun orang lain yang menanggung akibatnya.

#### 045 VERGO

Ngomong-ngomong bolehkah pertapa tua yang bodoh dan ketinggalan jaman ini menyela?

#### 046 IDA & EGA

Tetaplah dalam kuilmu!

#### 047 VERGO

Sayangnya kuilmu ada dalam diri kalian. Dan kalian telah menghancurkannya. Maka aku tak bisa lagi hanya diam dan kalianpun tak mungkin mengunjungiku. Jadi kini biarkan aku bicara. Aku telah hidup jauh sebelum kita dilahirkan. Dan aku belum pernah melihat orang-orang seperti kalian berdamai tanpa kehadiranku. Meski aku hanyalah sebuah peran yang tak pernah kita anggap cocok. Kalian selalu menganggapku sebagai nostalgia; Adam yang merindukan surga, Rahib yang kesepian di lereng Himalaya, pertapa yang membusuk dalam goa, pendeta yang berkothbah di gereja yang kosong, nabi yang ditinggalkan umatnya. Ya, Aku ingin ada bersama Musa yang tersesat di Madian merindukan tanah yang dijanjikan, bersama Isa yang terhuyung di Golgota, bersama Husein yang ditinggalkan di Padang Karbala. Aku ingin menjadi air mata Muhammad yang menangisi umat. Akulah orang tua yang tak kalian butuhkan lagi restunya. Sebab kalian hanyalah anak-anak jaddah yang lahir dari jaman yang serakah.

#### 048 EGA

Masih saja kau terpaut dengan peran dari drama yang penuh nasihat itu. Si pertapa buta yang hanya diminati oleh para jompo, yang tak mampu lagi mendatangi gedung teater. Peran dari sebuah lakon yang tak mungkin lagi kita mainkan untuk penonton yang capek bernostalgia. Mereka membutuhkan aku; *Übermensch* yang sanggup berteriak “Bakar seluruh dermaga dan larungkan perahu”.



049 IDA

Dasar munafik! Kau menyebutku mesin hasrat, kini kau lantang menyerukan gelora hasrat Nietzsche. Kini kau tahu kan bahkan filsuf penyakitkan itu menyadari hanya mereka yang punya hasrat besar yang bisa menaklukkan dunia. *Will to power*. Jelaskan kalian membutuhkanku?

050 EGA

Hasrat terbesar Nietzsche adalah menemukan manusia unggul, bukan manusia kemaruk *kayak* kamu. Untuk jadi sepertimu tidak diperlukan filsafat, hanya butuh insting. Kaulah perusuh yang terus hidup dalam diri kami, bahkan dalam drama ini

**SUARA SIRINE**

**SI PEREMPUAN DI AWAL ADEGAN MUNCUL MEMBAWA SETUMPUK NASKAH DRAMA MEMBACANYA SATU PERSATU LALU MEROBEK BAGIAN YANG DIBACANYA. MAKIN LAMA MAKIN HISTERIS.**

051 KANA

Aku ingin menjadi manusia seperti yang telah ada.

**BABAK II**

052 VERGO

Berabad abad aku mengembara seperti *Zarathustra*, tapi kemanapun aku pergi yang kutemui hanyalah pasar. Satu-satunya cara terhubung dengan orang lain hanyalah transaksi, jual beli. Setiap orang menjual dirinya untuk mendapatkan kesenangan, rasa kenyang, kedudukan, status, popularitas. Aku berbicara dan taka da yang mendengarkan. Aku memberi dan tak ada yang menampa. Dimana-mana hanya hewan melata. Peradaban hanya melahirkan cara-cara baru agar kita menjadi hewan yang paling agung diantara hewan lainnya.

053 IDA & EGA

Jangan ceramah! Berhentilah berkhotbah. Dasar nabi palsu!

054 VERGO

Aku tak bisa berhenti lagi, tenaga itu tiba-tiba bangkit dan mengajakku

untuk memainkan peran ini. peran yang tak lagi diminati oleh karya sastra manapun. Tapi peran inilah yang kucintai dari seluruh peran-peran yang pernah kita mainkan. Hanya si pertapa tua dan buta inilah yang masih menyuarakan suaraku, pendoa di kuil tua yang kosong. Mereguk anggur sendirian sambil merafalkan mantra, mazmur dan madah. Akulah seruling Daud tanpa telinga yang mendengarkan, Orfeus yang berkelana di jazirah kosong jiwa-jiwa manusia. Nyanyianku hanyalah suara hati yang telah diubah menjadi kecengengan si lemah yang tak berani menyampaikan kebenaran. Sekedar konsep abstrak kaum Freudian. Si super ego yang lebih sering jadi bahan tertawaan karena tak bisa membuat kalian kenyang.

**055** IDA

*Shut up!*

**056** VERGO

Kaulah yang diam! Balita monyet yang sok pintar

**057** EGA

*Menengo! (Ke VERGO) Tuo nyinyir!*

**058** VERGO

*Koe sing mingkem. Jongos pikiran! Koe sing ceriwis! Berabad-abad aku wis meneng. Saiki giliranku speak up. Rungokno aku. Aku iki suarane Ronggo Warsito.*

**059** IDA & EGA

*Ruhig sein!*

**060** VERGO

Kalianlah yang diam! Aku telah kerasukan. Aku tak bisa lagi kembali. Aku harus terus memainkan peran ini.

**061** IDA

Tidak, kita harus memainkan peran baru kita. Kau harus menerima tawaran itu.

**062** EGA

Tidak, kita tidak boleh menerimanya. Peran itu menghina reputasi kita.

**063** IDA

Memangnya apa reputasimu? Antigone, Ophelia, Paulina Salas, Semiramis, Pertapa Tua, Nabi Palsu, Miss Julie, Dora Dubelov. Semuanya berakhir dalam rumah kontrakan yang tak bisa kau bayar cicilannya.

**064 EGA**

Dan kau? Lalu apa reputasimu? Goneril yang bodoh? Membayangkan dirimu sebagai putri Lear, ratu yang dihormati dan berkuasa, yang hidup hanya untuk melayani hasrat. Peran yang tak pernah cocok untuk kita. Kau bukan ratu, kau cuma jongos. Budak nafsu. Kita lahir untuk melakukan hal-hal besar. *Ad Maiora Natus Sum.* (St Stanislaus Kostka)

**065 IDA**

Ya, hal-hal besar. Besar kepala, besar hutang, besar penderitaan, besar harga diri, besarlah harapan daripada kenyataan. Kita harus menerima tawaran itu, kita harus bersikap seperti Goneril, bunuh bahkan apa yang kita cintai, bila itu menghalangi hasrat kita untuk berjaya.

**066 VERGO**

Kitalah *Zarathustra* yang tak diterima dermanya!

**067 EGA**

Akulah Ophelia menyusuri kota dengan longdress penuh darah. Tanpa mahkota, tanpa Hamlet. Si peragu yang terjebak di persimpangan dan lalulintas macet ibukota. Aku telah memutuskan untuk sendiri terjun dalam kolam tanpa dasar. Aku tak bisa diselamatkan. Aku hidup di tengah para hantu yang gentayangan kehilangan dirinya.

**068 IDA**

Ayah yang kucinta, aku tak pernah bisa membunuhmu dalam diriku. Kaulah yang mengajarkan apa yang kuinginkan harus kudapatkan, bahwa untuk merasakan kedamaian orang harus berani mengangkat pedang. Hidup adalah tentang bagaimana kau memiliki sesuatu tak peduli apapun caranya. Apa yang tak kau ambil akan direbut oleh orang lain. Kau harus menciptakan kebajikanmu sendiri, kebenaranmu sendiri, moralitasmu sendiri, dan kau harus memiliki kekuatan untuk mewujudkannya. Maka kau harus mengambil, merebut, mengumpulkan agar seluruhnya adalah milikmu. Maka Goneril adalah aku, aku tak bisa lagi berpaling darinya. Hanya dengan menjadinya, aku bisa menerima dunia ini, hidup ini.

**069 VERGO**

Kupanggul seluruh buah kebajikan itu dari waktu ke waktu. Kutuang anggur pada gelas-gelas kosong perjamuan, tapi tak ada mulut yang mau mereguknya. Kuhidangkan buah-buah masak yang kupanen dari kebun-kebun terlantar tapi tak ada lidah yang mau mencicipinya. Terhuyung-huyung aku, merangkak, merayap di jalan-jalan kecil yang gelap dan tersembunyi, berharap ada seseorang yang kujumpai tapi hanya kuhidu aroma debu dari jejak manusia. Sedang di tempat-tempat terang peradaban aku hanyalah badut pelipur lara yang ditinggalkan setelah rasa sakit berakhir. Aku gemetar dan kesepian, tapi peran ini tak akan kutinggalkan meski tak satupun panggung tersedia untukku, atau hanya bangku-bangku kosong yang tak mengharapkan kehadiranku.

070 IDA & EGA

Kita harus pulang.

### BABAK III

**LAMPU SEKETIKA BERUBAH. PAGI HARI. SUASANA SEBUAH KELUARGA. TAMPAK EGA SEDANG MENDANDANI IDA, SEDANGKAN VERGA DUDUK PAADA BANGKUNYA KHUSUK MEMBACA NASKAH.**

071 EGA

(sambil mengoleskan gincu di bibir Ida) Nah, kan tetep cantik.

072 IDA

(manja) Iya.... Tapi kan itu lipstick lama. Mereknya udah jadul banget.

073 EGA

Tapi kan yang penting kamu tetap terlihat cantik. Orang *nggak* akan tahu itu merek apa.

074 IDA

Orang memang *nggak* tahu, tapi *lambeku gathel*.

076 EGA

Wis, mbok meneng to. *Gathel sithik garek digaruk*.

077 IDA

Bukan cuma lambe, pipiku juga. Merek apa sih ini?

078 EGA

*Nggak* usah merek-merekan. Kamu itu sudah cakep. Coba ngaca. Pupur ini kan fungsinya supaya muka kamu *nggak meling*.

079 IDA

*Walah*, sekarang ini malah orang-orang cari yang *meling* itu, mereka bilang *glowing*. Sesekali aku ingin ke salon.

080 EGA

Iya nanti. Kalau kita dapat proyek pertunjukan lagi.

081 IDA

Lha bukannya kita sudah dapat? Tuh liat, dia sedang baca-baca naskahnya. Katanya itu proyek besar. Bayarannya *marem*. Semua Bintang panggung dan mantan bintang akan main bareng.

082 EGA

Iya, tapi kita belum tentu menerimanya.

083 IDA

(terkejut) Lho kenapa? Itu kan kesempatan bagus. Sudah lama lho kita nggak dapat tawaran main dalam project besar begitu. Aku kan pingin ke salon, makan di kafe.

084 EGA

Masalahnya peran yang ditawarkan pada kita itu klise, nggak mutu.

085 IDA

Hallah! Memangnya sekarang ini ada yang nggak klise? Yang penting kita dapat duit banyak. Sudah lama lho kita nggak ke mall. Aku pingin punya sepatu dan dress yang bagus supaya nggak malu kalau ada undangan pesta.

086 EGA

Kita masih bisa kok makan di kafe, ke salon, ke mall, tapi nggak harus mengorbankan harga diri. Pasti ada peran dan drama-drama yang bagus yang bisa kita mainkan. Sekarang ini kita harus sabar dulu. Orang sudah terlanjur mengenal kita sebagai si Antigon, Ophelia, Ana Karenina, masak tiba-tiba mau jadi Ibu Surtini yang kerjanya cuma nyulam sambil nunggu

suami pulang kerja, cuci piring, terus momong anak. Sabar, ngemong, bijaksana, tapi nggak punya peran apa-apa dalam peradaban. Kalau kita ambil peran itu memang kita dapet duit banyak, tapi kualitas diri kita nyungsep. Banyak yang bisa memainkan peran begituan. Nggak harus kita.

**087 IDA**

Tapi kayaknya dia akan menerima peran itu kok. Dan itu keputusan tepat.

**088 VERGO**

(Menoleh ke arah Ida dan Ega) Aku belum memutuskan. Masih baca-baca saja. Masih menimbang, menerima, atau menolak. Sisi baiknya, kita mendapat kesempatan lagi untuk naik pentas...

**089 IDA**

(Menyela) dan dapat duit banyak.

**090 VERGO**

Di sisi lain, pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan yang kita miliki seperti tak dibutuhkan dalam peran ini.

**091 IDA**

Tapi kita butuh beli bedak, lipstick, makanan cukup nutrisi, kita butuh bayar kontrakan, kita butuh menghadiri undangan-undangan, kita butuh menghibur diri.

**092 EGA**

Kita masih bisa hidup tanpa semua itu, kita masih bernafas.

**093 VERGO**

(Menghampiri Ida dan memeluknya dari belakang) Kita harus sabar. Aku sedang menimbang.

**094 IDA**

(Melepaskan diri dari pelukan Vergo) Tapi pemilik kontrakan tidak bisa sabar. Bibir dan pipiku gatal setiap kali pakai *make up* jadul itu. Teman-teman menganggap kita cupu karena tak pernah hadir tiap kali ada undangan pertunjukan atau perayaan. Jaman juga tak pernah sabar menunggu kita. Kejayaan tidak akan diberikan, harus diambil, harus direbut.

**095 EGA**

Kita masih bisa memainkan peran-peran itu di sini, di rumah reot ini. Mengundang beberapa teman yang masih percaya untuk melihat bagaimana peran-peran besar itu menjelma lagi dalam diri kita, melihat bagaimana kisah-kisah itu hadir kembali, mengilhami. Hingga berdenting lagi dawai-dawai dalam jiwa kita. Aku masih sanggup menjadi Antigone, Ophelia, meski tanpa sutradara. Tanpa kemegahan panggung pertunjukan, tanpa hiruk pikuk tepuk tangan penonton yang mahir berakting menunjukkan kekaguman dari pada meresapi cerita yang mereka saksikan. Aku masih mampu menjadi Ophelia, berjalan sendiri di kota ini, meski tak ada lagi yang mengenaliku. Karena aku adalah peran-peran itu. Peran-peran itu adalah kita. Kita tak boleh mengkhianatinya. Kita telah menyatu dengan mereka. Kita harus menemukan dunia untuk mereka.

#### 096 IDA

Di saat kau dengan bangganya memainkan peran-peran itu di sini, aku meringkuk di Kasur busuk dan penuh kepinding itu sambil menahan asam lambung meremas usus besar lalu membayangkan ada kekasih yang datang memelukku, mencium bibir yang selalu dipoles lipstick murahan, mengecup bahu yang mulai sering terasa linu, membayangkan bibir lembut dan hangatnya, mencium keningku yang selalu kupaksakan bersujud di saat rasa sepi dan kemiskinan tak tertahankan lagi, membayangkan sepasang tangan kekasih yang mau mendekap. Tubuh yang bau apek keringat ini lalu membawanya pergi. Tapi dialah Hamlet yang tak pernah ada untuk Ophelia, Romeo yang tak mendatangi Juliet yang hampir mati keracunan karena menegak pil tidur demi melupakan seluruh rasa sakit ini. Tidak, kita tidak bisa bertingkah seperti Antigone yang mengubah dunia sendirian. Mempertaruhkan hidup demi Kebajikan. Kita harus menjadi Goneril, si jahat yang mengubah sesuatu lebih baik dari pada si bijak yang memilih mati menyia-nyiakan anugrah hidup.

#### 097 VERGO

Kita harus kembali ke kuil, kita harus mengijinkan kesunyian datang membawa suara Tuhan.

#### 098 IDA & EGA

Jangan libatkan Tuhan dalam drama ini!

#### 099 VERGO

Lalu? Apa kita harus melibatkan produser untuk mengurus hidup kita? Atau



melibatkan sutradara yang tak akan pernah menanyakan kabar kita setelah drama usai dipentaskan. Atau melibatkan penonton yang memberi tepukan dan bunga-bunga, lalu di luar gedung mendiskusikan steak lezat di kota ini. Kalian minta aku tak melibatkan Tuhan, memangnya kapan Dia kita libatkan? Selain dalam keadaan kepepet dan susah. Memangnya siapa yang mau jadi teman kita dalam keadaan seperti ini selain Dia. Kalian tidak usah repot-repot menyingkirkan Tuhan. Sejak abad 15 Descartes telah melakukannya.

**100 IDA & EGA**

Filsafat lagi. Ruwet lagi.

**101 IDA**

Kau harus menerima tawaran itu.

**102 EGA**

Kau harus menolaknya.

**103 IDA**

Kalau tidak kau terima kita jadi zombi.

**104 EGA**

Kalau kau terima kita jadi monyet.

**105 IDA**

Kalau kau terima kita akan berjaya lagi.

**106 EGA**

Kalau kau tolak, kita menyelamatkan harga diri.

**107 IDA**

Kalau kau terima kita bisa sewa apartemen.

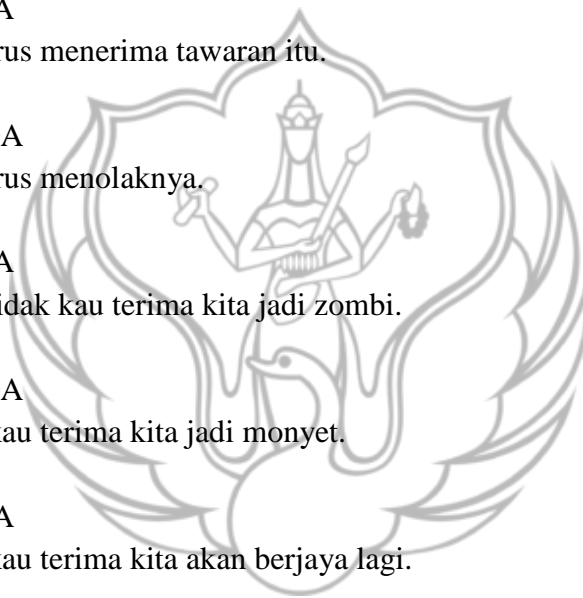
**108 EGA**

Kalau kau tolak kebesaran kita tetap dikenang.

**109 IDA**

Kalau kau terima kita bisa membeli baju pesta terbaik.

**110 EGA**





Kalau kau tolak jubah keindahan akan membungkus rasa sakit kita.

**111 IDA**

Kalau kau tolak kita akan berakhir, musnah digilas jaman.

**112 EGA**

Kalau kau tolak kita akan abadi. Menjadi cahaya kekal yang tak lekang di atas panggung.

**113 VERGO**

Diamlah! Aku sedang menyimak sunyi.

**LAMPU TIBA-TIBA PADAM**

**LAMPU FADE IN**

**KANA DUDUK DI BANGKU DI TENGAH SEGITIGA. IDA, EGA, DAN VERGO MENYISI MENGAMBIL SAPU DAN MEMUTARI KANA SERAYA MENGUCAPKAN DIALOG-DIALOG.**

**114 KANA**

Siapa yang ada di belakangku ini? Aku harus mulai mengakhiri, aku harus mengakhiri yang kumulai..... siapa yang ada di belakangku ini?

**115 IDA, EGA, & VERGO**

Esok, dan esok, dan esok  
Merangkak di tengah kepingan hari-hari  
Hingga waktu menyimpan kata terakhir  
Dan segalanya berlalu diterangi cahaya palsu  
Jalan menuju kematian penuh debu  
Enyah, enyahlah cahaya yang redup  
Hidup hanyalah bayangan berjalan  
Seperti pemain miskin yang resah  
Menanggung beban di atas panggung  
Lalu senyap  
Tinggal dongeng yang dikisahkan si dungu  
Penuh nada amarah  
Tak berarti apa-apa

**116 KANA**

Aku akan tetap ke panggungku, menolong hatimu.

## LAMPU FADE OUT

### C. Proses Penciptaan Pertunjukan

#### 1. *Casting*

Setelah naskah selesai sutradara mengetahui kebutuhan aktor yang akan memainkan teks tersebut sehingga proses *casting* langsung dilakukan. Proses *casting* menggunakan jenis *casting by ability*. *Casting by ability* ialah menentukan *casting* berdasarkan kecakapan, yang terpandai dan terbaik dipilih untuk peran yang penting dan sukar (Harymawan, 1988). Proses ini dibuka untuk aktor siapapun sesuai kebutuhan tokoh yang ada di naskah dengan cara melihat visual si aktor, kesiapan alat ekspresi (tubuh, wicara, imajinasi, dan emosi) yang dimiliki peserta *casting*. Mereka yang terbaik dari berbagai aspek tersebut akan terpilih. Pada pertunjukan ini dibutuhkan tiga aktor yang akan memerankan tiga tokoh dengan porsi yang sama besar di atas panggung. Aktor dengan tubuh dan kecerdasan emosi yang siap sangat dibutuhkan para aktor yang akan memerankan tokoh-tokoh tersebut. Ada banyak dialog-dialog panjang dengan pola *blocking* yang tak biasa coba dihadirkan oleh sutradara. Selain itu akselerasi perpindahan emosi yang juga ingin ditampakkan dengan jelas di atas panggung. Diperlukan aktor dengan pengalaman emosi dan tubuh yang fleksibel untuk memainkan peran-peran yang ada dalam karya ini. Proses *casting* ini

diikuti oleh 15 aktor perempuan. Dari 15 aktor tersebut berasal dari grup teater kampus, sekolah, dan independen. Terpilihlah 3 orang yang memerankan tiga tokoh utama dalam karya ini, yaitu Desi Susanti yang memerankan Vergo, Izzati Isyarah memerankan Ega, dan Shelbina Sara memerankan Ida.



Gambar 1:Proses *Casting* dengan memberikan naskah dan meminta mereka mengucapkan dialog satu persatu sehingga terlihat kualitas keaktorannya.

## 2. Persiapan Aktor

Mempersiapkan aktor dan alat ekspresinya menjadi hal yang penting dalam penggarapan sebuah pertunjukan. Dalam proses ini aktor dilatih untuk menghadapi keinginan teks dan sutradara. Alat ekspresi berupa kelenturan tubuh, wicara, imajinasi, dan emosi harus terus dilatih di tahap ini agar siap digunakan. Beberapa persiapan aktor yang dilakukan ialah melatih wicara dengan irama dan tempo yang tepat, sebab ada banyak dialog-dialog panjang dengan bobot emosi yang besar dibutuhkan di karya ini. Di samping itu kesiapan tubuh aktor juga perlu dilatih dengan olah tubuh bersama. Olah tubuh yang dilakukan dengan disiplin,

kontinyu, dan sungguh-sungguh akan membantu aktor memiliki tubuh lentur dan siap pakai dalam situasi apapun (Iswantara, 2016). Olah tubuh yang dilakukan diantaranya melatih fokus dan keseimbangan, melatih gestur aktor agar yakin berdiri di atas panggung, melakukan gerakan bebas diiringi musik dan mengikuti tempo dari musik tersebut agar tubuh sadar akan tempo dan irama, melatih vokal dengan mengucapkan kalimat-kalimat dengan berbagai macam tempo dan irama yang berbeda serta dengan karakter suara yang berbeda pula.



Gambar 2: Proses olah vokal dengan mengucapkan dialog dengan gerakan-gerakan yang tak biasa dan tempo yang cepat



Gambar 3 : Proses Olah Tubuh dengan melatih keseimbangan di atas level

### 3. *Round-The Table-Analysis*

Melakukan proses *Round-The Table-Analysis* sebagai bahan untuk memperdalam dan mempelajari teks dari berbagai aspek pertunjukan. semua aktor ada di sebuah meja untuk dalam waktu yang lama untuk melakukan analisis dan diskusi teks bersama (Stanislavski, 2008). Proses ini bertujuan menyamakan persepsi dari semua pihak yang terlibat serta membangun keterikatan memiliki pertunjukan tersebut. *Round-The Table-Analysis* dilakukan dengan intens selama empat sampai lima kali agar lebih matang dan luwes ketika memasuki proses *rehearsal*. Pada proses ini sutradara sudah mencatat rencana pengadeganan, aktor sudah hapal dan menentukan subteks yang ada pada dialog-dialog mereka, penata kostum dan *make-up* sudah siap dengan berbagai macam pilihan kostum dan *make-up* yang ingin digunakan, pemusik sudah mempersiapkan beberapa pilihan musik yang bisa dipakai untuk pertunjukan sesuai kebutuhan naskah dengan harapan proses *rehearsal*

lebih efektif.



Gambar 4: Menganalisa naskah dan menentukan subteks dari masing-masing dialog aktor

#### 4. *Rehearsal*

Proses memulai masuk ke pertunjukan secara utuh dari segala elemen pemanggungan yang sudah disiapkan selain aktor, misalnya saja *make-up*, musik, kostum, lighting dan setting. Semua elemen harus sudah siap dan padu untuk bekerja bersama-sama dan menciptakan sebuah pertunjukan. Pada proses ini tujuh kali latihan dibutuhkan untuk membuat sketsa pertunjukan dari awal hingga akhir. Kemudian dilanjutkan dengan 5 kali latihan untuk masuk ke penghalusan untuk menggarap detail yang ada di panggung. Pada tahap ini pemusik mulai memasukkan musik untuk membangun suasana. Sebelum pentas sutradara membutuhkan tiga kali *rehearsal run-trough* dari keseluruhan pertunjukan lengkap dengan beberapa elemen pertunjukan.





Gambar 5: *Rehearsal* hari ke-1 mencoba melatih sketsa adegan Antigone gantung diri tanpa kostum.

Pada hari pertama *rehearsal* terjadi proses pencarian sketsa pertunjukan di babak pertama dan mengeksplorasi gerakan-gerakan untuk khasanah pengadeganan. Pada proses ini aktor masih mengenakan baju latihan biasa tanpa menggunakan kostum ataupun *property* lainnya. Kostum seang dalam proses penjahitan sehingga akan siap di latihan berikutnya. Di samping itu, meskipun pilihan-pilihan musik sudah disiapkan tetapi pada hari pertama ini belum bisa dimasukkan karena masih fokus untuk mencari sketsa pada tiap adegan.



Gambar 6: *Rehearsal* hari ke-5 adegan Antigone gantung diri semakin membaik dan ditambah penggunaan kostum membuat adegan makin hidup.

Sketsa sudah terbentuk dari awal hingga akhir di hari ke-5 rehearsal, tetapi pengembangan adegan masih perlu dilakukan lebih jauh dan juga detail-detail pertunjukan. Aktor sudah mulai mengenakan kostum dan *property* agar menunjang terbangunnya karakter masing-masing serta pemeristiwaan adegan. Penggunaan kostum juga bisa merangsang aktor untuk membangun motivasi gerak di atas panggung. Pada tahap ini juga musik mulai coba untuk dipadukan agar sesuai dengan *mood* yang akan dibangun.





Gambar 7: *Rehearsal* hari ke-7 kemajuan sudah cukup baik dengan penggambaran karakter yang makin hidup



Gambar 8: *Rehearsal* hari ke-12 suasana dan detail pertunjukan sudah terbangun dengan bersih dan rapi.

Pengembangan sudah dilakukan beberapa kali sampai di hari ke-12, rehearsal dilakukan secara *run-through* dari awal hingga akhir pertunjukan. Di sini musik sudah siap digunakan untuk mendukung suasana pemeristiwaan adegan. Di sisi lain, tata cahaya yang disiapkan juga sudah cukup matang, meskipun tidak bisa dicoba langsung saat latihan karena keterbatasan fasilitas. Detail-detail pada aspek pertunjukan sudah cukup matang dan siap untuk dipentaskan.

## 5. Pentas Ujian

Apabila segala aspek pemanggungan sudah padu dan berlatih dengan maksimal pertunjukan sudah siap untuk dipentaskan. Pertunjukan berdurasi 60 menit. Pentas dilakukan di ruang tertutup pada panggung *proscenium* dengan jumlah penonton yang terbatas. Pentas dilakukan pada tanggal 29 juni 2024 pukul 19.30 di Studio Banjarmili, Sleman.



## **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN KARYA**

### **A. Hasil Penelitian**

Penelitian yang bersumber dari kasus krisis identitas yang melanda beberapa aktor baik film maupun teater ini dilakukan dengan cara mengumpulkan data dan berdiskusi dengan beberapa aktor yang mengalami. Kasus ini sebenarnya cukup banyak dialami oleh beberapa aktor yang menerapkan pendekatan pemeranan milik Stanilavski, tetapi hanya sedikit yang menjadikannya ide cerita dari sebuah karya. Itulah sebabnya penulis mencoba meneliti dan mempelajari kasus tersebut untuk menjadi ide penciptaan karya. Dari penelitian tersebut menghasilkan gagasan yang akan menjadi bahan untuk membuat karya berupa naskah teater berjudul “Panggung Terakhir” dan juga akan dipentaskan dalam bentuk pentas teater dengan judul yang sama.

Naskah “Panggung Terakhir” memiliki 16 halaman dengan dialog yang berjumlah 119 dialog. Naskah ini mengangkat tema tentang perjuangan aktor melepaskan peran-peran yang melekat pada dirinya sehingga mengalami krisis identitas. Terdapat empat tokoh yang ada di naskah yaitu Kana, Ida, Ega, dan Vergo. Dengan tiga babak yang dimiliki, naskah ini cukup menampung keresahan penulis tentang isu krisis identitas dan meramunya menjadi sebuah karya naskah drama dengan tawaran cerita yang menarik.

Pertunjukan teater “Panggung Terakhir” menjadi kelanjutan karya dari naskah dengan judul yang sama. Pertunjukan dipentaskan dengan mengikuti acuan-acuan yang ada di naskah. Durasi yang dimiliki oleh pertunjukan ini

berkisar 53 menit. Pada pertunjukan tiga babak ini ini penonton akan disajikan peristiwa intertekstualitas dari lakon-lakon lama yang populer. Dengan alur dramatik yang terus naik sejak babak pertama membuat pertunjukan mengambil perhatian penonton tanpa jeda. Permainan aktor yang sesuai takaran membuat pemeristiwaan adegan lebih hidup dan bisa dinikmati oleh penonton. Ditambah tawaran konsep segitiga dari segi *setting* menjadi angin segar yang bisa menjadi khasanah baru perteateran di Indonesia.

## **B. Pembahasan Naskah**

Karya ini ingin mengangkat isu yang dialami beberapa aktor baik itu di panggung teater maupun di film yang menggunakan prinsip akting realis untuk mendekati peran. Isu yang dimaksud adalah sulitnya melepaskan peran yang dimainkan aktor di atas panggung sehingga terbawa di kehidupan sehari-hari. Dengan gagasan tersebut penulis juga melakukan beberapa wawancara ke beberapa aktor untuk mencari tahu apa yang menjadi penyebab fenomena tersebut bisa terjadi dan seberapa jauh itu mempengaruhi kehidupan actor di atas panggung. Dengan begitu penulis bisa dengan yakin mengolah data yang ada dan bisa dituangkan menjadi naskah.

Dari hasil diskusi, wawancara, dan pengumpulan data lain didapati beberapa faktor yang membuat aktor sulit melepaskan perannya di atas panggung sehingga terbawa ke kehidupan sehari-hari. Salah satu faktor yang juga akan diangkat dan dituangkan di naskah “Panggung Terakhir” adalah adanya sosok ideal dengan karakter yang lebih dominan dan lebih menarik dibandingkan dengan karakter asli actor di kehidupan sehari-hari. Hal ini

membuat si aktor merasa nyaman dengan peran tersebut dan sulit melepaskannya. Penulis menghadirkan factor tersebut ke dalam naskah, bagaimana tokoh Kana, seorang aktor yang memulai karir sejak remaja merupakan pribadi yang tidak menarik dan bukan siapa-siapa di kehidupan sehari-hari. Sampai pada akhirnya ia memerankan peran-peran besar dengan beragam karakter yang secara garis besar merupakan karakter ideal si Kana yang tak ia miliki di kehidupan sehari-hari. Hal itu membuatnya terus menyimpan karakter dari peran-peran besar itu. Kadang kala peran-peran tersebut seperti menguasai dirinya dan ikut terlibat menentukan jalan hidup si Kana.

#### 1. Judul

Awalnya naskah ini berjudul "*Letting Go*" saat pengarang ingin mengeksplorasi make-up sebagai media perubahan karakter. Tetapi seiring jalannya proses latihan dan perubahan bentuk eksplorasi yang dilakukan oleh pengarang, judul tersebut di atas dirasa kurang mewakili keresahan atau isu yang ingin disampaikan naskah. Beberapa hari menuju pertunjukan pengarang mengganti naskah dengan judul "Panggung Terakhir". Judul tersebut dirasa cukup cocok untuk merepresentasikan naskah dan pertunjukan. "Panggung Terakhir" bermakna bahwa tidak ada lagi panggung-panggung yang menerima Kana dengan segala idealism dan cita-cita luhurnya. Di jaman sekarang tidak ada panggung yang cocok dengan keadaan dirinya dan pertunjukan ini seperti sebuah panggung terakhir baginya.

## 2. Tema

Tema menjadi hal yang utama ditentukan ketika membuat karya naskah drama. Menentukan tema sesuai dengan ide atau gagasan sehingga ditemukan *statement* lengkap untuk dikembangkan menjadi karya cipta drama (Iswantara, 2016). Karya ini mengangkat tema tentang pencarian identitas diri. “Perjuangan seorang aktor melepaskan peran-peran yang ia mainkan yang membuat ia mengalami krisis identitas”. Kana yang merupakan seorang aktor yang sudah berpengalaman memainkan peran di lakon-lakon besar mengalami krisis identitas dikarenakan karakter dari peran-peran yang ia mainkan masih melekat pada dirinya, hal ini membuatnya sulit melepaskan karakter tersebut dan terbawa di kehidupan nyata.

## 3. Penokohan

*Character*, biasanya disebut juga tokoh adalah bahan yang paling aktif yang menjadi penggerak cerita. Ia berpribadi, berwatak, dan memiliki sifat-sifat karakteristik yang tiga dimensional yaitu dimensi fisiologis, sosiologis, dan psikologis (Harymawan, 1988). Karya ini memiliki empat tokoh yaitu Kana, Ida, Ega, dan Vergo. Tiga dari keempat tokoh yang ada di karya ini bukan tokoh real yang memiliki kehidupan sosial, sehingga Analisa sosiologis tidak bisa dicantumkan.

Kana merupakan seorang aktor berusia 45 tahun yang memiliki pengalaman keaktoran yang banyak. Secara fisik Kana bertubuh tinggi sedang dengan rambut sebahu dan badan yang tidak sehat akibat penyakit pikiran yang selalu mengganggunya. Secara psikis Kana digambarkan

sebagai pribadi yang peragu serta beberapa ciri psikis dari tokoh-tokoh yang akan disebutkan selanjutnya melekat pada diri Kana. Secara sosial kana hidup di latar budaya Jawa dengan strata sosial menengah ke bawah. Sebagai seorang aktor yang tidak memiliki pekerjaan lain ia hidup dengan kekurangan.

Ida merupakan tokoh yang representasi diri Kana yang digambarkan memiliki kepribadian dengan hasrat yang besar, kekanak-kanakan, ambisius, dan pragmatis. Secara fisik Ida tampak seperti remaja berusia belasan hingga memasuki awal usia 20. Peran yang identik dengan Ida adalah Goneril atau Putri Sulung dari lakon *Raja Lear*.

Ega merupakan sisi diri Kana yang menjaga martabat diri, kuat, dan tangguh. Ia merepresentasi perempuan berusia sekitar 30-40 tahun. Karakter Antigone dalam lakon *Oidipus di Colonus* merupakan perwakilan dari tokoh Ega. Ega rela berkorban apa saja demi mempertahankan harga diri.

Sementara Vergo adalah tokoh yang mewakili diri Kana yang tenang, bijak, dan menjunjung tinggi nilai keluhuran. Ia berusia sekitar di atas 50 tahun dengan pembawaan tenang dan lebih banyak diam. Karakter peran-peran seperti pertapa tua, Theseus dalam lakon *Oidipus di Colonus* sangat merepresentasikan Vergo.

## C. Pembahasan Aspek Pertunjukan

### 1. Konsep Pertunjukan

Karya “Panggung Terakhir” mengambil pendekatan gaya teater



realis semi surealis. Surealis dipilih sebab pengadegan yang ada di karya ini yaitu peristiwa yang real dan yang ada di pikiran si tokoh melebur menjadi satu dalam ruang dan waktu yang sama. Sutradara tidak hanya ingin menghadirkan peristiwa yang real dialami satu orang tokoh tetapi juga peristiwa yang ada dalam batin si tokoh namun dipresentasikan menjadi tiga tokoh lain sebagai representasi karakter yang dominan pada diri si tokoh real. Dengan pendekatan surealis ini konflik atau problem-problem yang dihadirkan lebih bisa disajikan secara menarik. Peristiwa-peristiwa antara yang real dan tidak real melebur menjadi kesatuan pertunjukan yang utuh. Meskipun memilih surreal sebagai pendekatan bentuk, pendekatan seni peran tetap menggunakan prinsip-prinsip realis yang digabungkan ekspresionis karena tokoh yang dihadirkan memang nyata di dunia real tetapi ketika ia menjelma beberapa peran dari lakon yang pernah ia mainkan ia menjadi ekspresif yang tak bisa dicapai ketika menggunakan bentuk realis.

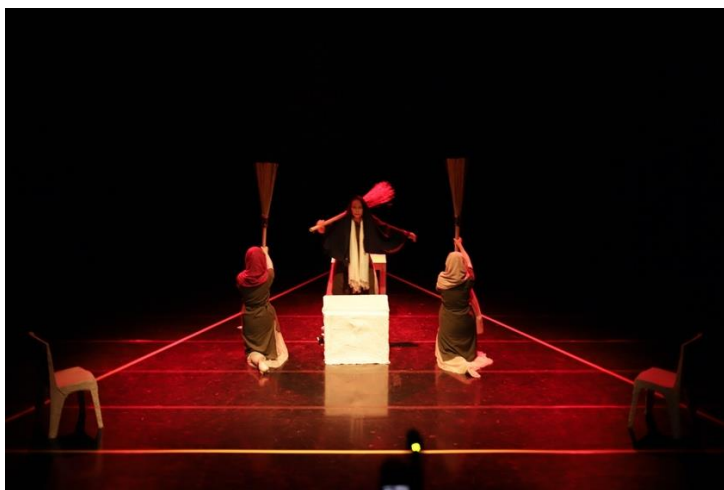
Karya *Panggung Terakhir* ingin menghadirkan intertekstualitas sebagai sebuah sajian dengan pengadeganan yang menarik di atas panggung. Setiap teks berjejaring atau terhubung dengan teks lainnya. Pada karya ini teks yang ada dihubungkan dengan teks-teks dari khasanah drama dari era klasik seperti *Hamlet* karya Shakespear dan *Odipus di Collonus* karya Sopechles sampai di era modern *Death and The Maiden* karya Ariel Doftman. Dalam hal ini gagasan-gagasan yang ada di teks-teks lain itu bukan hanya sekedar dihadirkan sebagaimana adanya tetapi



dibaca ulang secara hermeneutis kemudian disikapi dengan teks yang ada sekarang sehingga menjadi sebuah peristiwa yang menarik di atas panggung.

## 2. *Setting* Panggung

Karya pertunjukan ini menggunakan bentuk panggung segitiga sama sisi sebagai area bermain aktor. Penggunaan segitiga sama sisi ini bermaksud menjadi gambaran tiga karakter dominan dalam diri Kana yang sedang bertikai untuk menentukan suatu hal yang penting dalam hidup Kana. Penggunaan segitiga sama sisi juga bisa diartikan mewakili tiga kepribadian milik Freud yaitu Id, Ego, dan Superego yang dirpresentasikan oleh ketiga tokoh dalam pertunjukan ini, dan ketiganya memiliki porsi yang sama besar dalam kehidupan Kana. *Setting* yang digunakan dalam pertunjukan ini cukup minimalis berupa kursi di tiap sisi dan sebuah box di tengah segitiga sebagai pusat sisi. Mencipta latar cerita (*setting*) diawali dengan menggambarkan sebuah latar cerita yang paling utama dari satu lingkungan, kemudian ditambah sesuai kebutuhannya. Penggambarannya ringkas, esensial, tepat, hidup, penuh suasana dramatik dan bermakna (Iswantara, 2016). Dengan penggunaan *setting* yang minimalis harapannya tetap bisa mendukung pertunjukan dengan fungsinya yang maksimal. Selain itu terdapat *hand-prop* berupa sapu lidi yang tidak digunakan fungsinya secara harafiah tetapi nanti akan dimainkan aktor sebagai penunjang ketika memeristiwakan cuplikan adegan-adegan dalam naskah klasik.



Gambar 9: Penggunaan property sapu lidi pada adegan pertapa tua

### 3. Kostum dan Rias

Tata rias dan kostum yang digunakan dalam karya ini mengambil pendekatan realis dengan mengenakan baju terusan dipadu rok dan rias seperti pada wajarnya. Ketiga tokoh mengenakan pakaian yang sama sebab ketiganya sesungguhnya merupakan satu tokoh. Ketiganya juga mengenakan kain pasmina yang bisa digunakan untuk mendukung permainan aktor ketika memeristiwakan cuplikan adegan dalam lakon lama yang pernah dimainkan. Sementara Kana menggunakan pakaian dengan warna yang berbeda yaitu serba putih sehingga membuat ia tampak seperti pasien yang sedang sakit.



Gambar 10: Sketsa rancangan kostum



Gambar 11: Realisasi kostum Ida, Ega, dan Vergo.

#### 4. Tata Musik

Musik yang digunakan dalam karya ini dibagi menjadi dua, yaitu musik tema dan ilustrasi. Musik tema yang digunakan ialah suara sirine ambulans dengan maksud bahwa problem yang dihadirkan di atas panggung merupakan hal yang harus segera diatasi sebab darurat di jaman sekarang ini. Selain itu penggunaan suara sirine menjadikan suasana

tegang dan terteror yang tepat digunakan dalam pertunjukan ini. Sedangkan musik ilustrasi yang digunakan adalah musik sinematik, epic yang filmis yang berkaitan dengan drama drama besar tentang tragedy. Tujuannya ialah melatari adegan-adegan dari lakon klasik yang mereka jelmakan di atas panggung. Efek yang ingin dicapai ketika musik tersebut hadir ialah penonton dan pemain seperti diajak keluar dari dunia sehari-hari. Selain itu perubahannya adegan peradegan ketika masuk ke tokoh-tokoh dalam drama klasik tersebut sangat cepat sehingga butuh sarana musik yang membantu penonton untuk merasakan *mood* dengan cepat langsung berubah. Jadi *mood* itu harus dengan cepat berubah, dan itu hanya mungkin kita lakukan lewat media musik. Musik mempunyai peran penting dalam teater. Dengan diperdengarkannya musik penonton akan bertambah daya dan pengaruh imajinasinya (Harymawan, 1988).

Data musik yang dipakai dalam pertunjukan “Panggung Terakhir” ialah sebagai berikut:

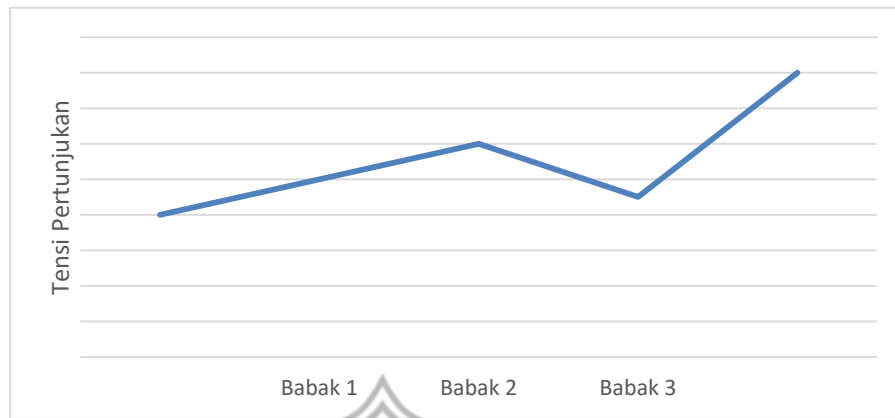
- Secret Mantra Of Mystics (Tibetan Flute Feat Music Meditative Mind) <https://music.youtube.com/watch?v=t32mUoUQ79c&si=-gZwpbMijw6nZh7o>
- Amazing Graze (Heyley Wasterna) <https://music.youtube.com/watch?v=9nsv4XK9Jz4&si=5jWJcbHOLkh0XqsO>
- Chevaliers de Sangreal (Rusanda Panfili) <https://music.youtube.com/watch?v=uGsGY0GMsQA&si=Y2D2ZsAHcpX-y11A>
- The killers Carrier’s (YoYo Ma) <https://music.youtube.com/watch?v=lYOieNBXqdI&si=t7og2JbhPfqBr8g7>

- The Drums Of Drakkar (Amoebacrew)  
<https://music.youtube.com/watch?v=ILbat9bbruc&si=GQ2WVAxNSpmwaZLx>
- Build your worth instrumental (Fearles Motivation Instrumental)  
<https://music.youtube.com/watch?v=f9XDoRTkqRM&si=pJeZ0T5m-xZGhJE2>
- Love Theme (cello solo by Yo Yo Ma)  
<https://music.youtube.com/watch?v=Gg2RLa9R18s&si=f2WCIJVhcvlawwC>
- 面會菜/ hidangan Mii (Lin Sheng Sian)  
<https://music.youtube.com/watch?v=DRIKYZBpw8&si=PXMEGjrxWniYP9hE>
- Last Reunion (Epic Musicvn)  
<https://music.youtube.com/watch?v=DLMRjtfYys&si=RwWQFSWbCQ6WRezQ>
- Taking My Defence (Whitesands)  
<https://music.youtube.com/watch?v=OKZs8OOVPcI&si=7JbYVCyYNE7RvIxQ>
- Suara pedang, (Kevin31 Editz)  
[https://youtu.be/VV\\_DTKScW4g?si=6uzJ-B4EdwKIu\\_X](https://youtu.be/VV_DTKScW4g?si=6uzJ-B4EdwKIu_X)
- Shamanic Music Yucatan Mayan Ritual Call (Marcus Viana)  
<https://youtu.be/FJoPZ7umFSY?si=Y6FipebmS6trExhj>
- Suara Sirena Ambulance, (Berisik Id)  
[https://youtu.be/hUW8ECcP7EM?si=SxW7sKX\\_jRpI0ZC](https://youtu.be/hUW8ECcP7EM?si=SxW7sKX_jRpI0ZC)

## 5. Alur Pertunjukan

Alur pertunjukan dalam karya ini terdiri dari tiga babak yaitu awal tengah akhir. Setiap babak memiliki tensi masing-masing dan tidak konvensional seperti pada umumnya, sebab di awal pertunjukan sudah ada di tensi yang tinggi lalu sedikit turun di awal babak terakhir lalu sampai

pada akhirnya terus naik sampai ke akhir pertunjukan. Berikut gambaran grafik *dramatic tension* menurut Branden Mathews:



Gambar 12: Sketsa tensi dramatis pertunjukan menurut Branden Mathews

a. Babak I

Pertunjukan dimulai dengan lampu fade in ke arah Kana, seorang perempuan berusia 45 yang duduk di tengah panggung dengan mengenakan dress putih. Tubuhnya bergetar dan menggigil seperti menahan kesakitan. Bersamaan dengan itu *outsound* beberapa dialog dari beberapa pertunjukan. Mulanya suara tersebut pelan, tetapi semakin lama mengeras dan tumpang tindih perlahan hilang seiring dengan lampu yang *fade-out* pada Kana. *Outsound* tersebut dihadirkan sebagai gambaran awal pertikaian batin yang ada pada dirinya dan terus mendesaknya sehingga membuatnya kesakitan. Adegan tersebut juga penanda munculnya tokoh-tokoh sebagai representasi tiga karakter batin yang terus bertikai dalam diri Kana.

Adegan awal ini didukung dengan musik dengan tempo cepat

dan volume yang cukup keras sehingga mendukung suasana tegang yang mendesak dan menyorot. Setelah lampu pada Kana meredup *fade-in* tiga orang perempuan yang mengenakan kostum yang sama dengan Kana. Ketiga tokoh tersebut ialah Ida, Ega, dan Vergo. Ida merupakan perwakilan dari sosok dengan hasrat kekanak-kanakan dengan insting yang kuat, Ega merupakan perwakilan sosok idealis dengan ego yang tinggi, sementara Vergo merupakan perwakilan sosok bijak yang menjunjung tinggi nilai keluhuran dan filosofi hidup. Panggung berbentuk segitiga dengan sebuah kursi di tiap sudut. Vergo duduk di sudut belakang segitiga sementara Ida dan Ega bergerak ke arah Vergo dengan tempo cepat seperti sedang menyorot Vergo. Ida memulai dialog dengan mengatakan mereka harus menerima tawaran untuk memainkan peran klise dalam project pertunjukan komersil, sementara Ega bersikeras menolak sebab peran tersebut tidak bermutu. Vergo bimbang diantara perdebatan keduanya. Vergo mencoba meredakan perdebatan mereka dengan menceritakan bagaimana diri mereka yang terdahulu yang bukan siapa-siapa sebeluk menjadi aktor yang dielukan karena berhasil memerankan peran-peran besar dari lakon-lakon canon. Adegan ini bermaksud memunculkan bahwa Kana yang terdahulu merupakan pribadi yang tidak menarik sampai pada akhirnya ia memerankan peran-peran itu dan mempengaruhi kepribadian pada dirinya.

Pada babak ini perdebatan ketiganya terus berlanjut dengan argumen masing-masing yang patut diterima, Ida dengan pendiriannya yang harus menerima tawaran tersebut karena mereka butuh uang untuk melanjutkan hidup, Ega kukuh dengan idealisnya mempertahankan martabat dan harga dirinya sebagai aktor, dan Vergo yang kukuh terombang-ambing antara keduanya agar bias memberi pertimbangan yang bijak dan tetap menjunjung nilai. Perdebatan di babak ini makin memanas sehingga membuat mereka menjelma menjadi peran-peran yang pernah dimainkan Kana yang identik dengan karakter mereka. Ida menjelma menjadi Goneril, si putri sulung dalam lakon Lear, Ega menjelma sebagai Antigone pada lakon *Oidipus di Kolonos* dan Ophelia pada lakon *Hamlet*, sementara Vergo menjelma menjadi Theseus, Zarathustra, dan pertapa tua yang bijak dalam drama-drama Yunani kuno. Di puncak babak pertama ini sutradara ingin menggambarkan bagaimana peran-peran yang pernah dimainkan oleh Kana masih melekat dalam dirinya sehingga menjadi sebuah konflik batin yang besar sembari menjadi awal munculnya intertekstualitas yang menjadi sebuah peristiwa ingin ditonjolkan oleh sutradara.

Babak pertama ditutup dengan munculnya kembali Kana dengan membawa setumpuk naskah-naskah dan membaca satu persatu sehingga membuat dia semakin kebingungan dan merobek beberapa naskah yang ia bawa sambil berteriak “Aku ingin menjadi



manusia seperti yang pernah ada”. Dialog dan peristiwa tersebut bermaksud menunjukkan bagaimana ia ingin melepaskan tiap peran dalam lakon yang pernah ia mainkan yang melekat pada dirinya sehingga ia ingin kembali lagi ke titik nol pada dirinya.

b. Babak II

Pada babak ini ketiganya makin kerasukan peran-peran tersebut dengan tensi yang terus naik sebab setiap tokoh ingin menunjukkan siapa dirinya dan seberapa peran-peran itu terus hidup dalam diri Kana. Mereka secara bergantian bermain dengan peran-peran tersebut dengan dialog-dialog yang menggambarkan kekuatan masing-masing peran.

Intertekstualitas yang ingin dihadirkan sutradara muncul lebih kuat dan nyata di babak ini dengan bobot emosi dan tensi yang lebih tinggi sebab mereka seperti kerasukan peran-peran tersebut. Penonton seperti disuguhkan pertunjukan-pertunjukan dari lakon-lakon lama yang tetap terikat dengan konteks peristiwa pada pertunjukan. Permainan aktor yang menggunakan prinsip ekspresionis tampak nyata di babak ini sebab mereka ada di dimensi dengan dialog dan pemeristiwaan yang melampaui real. Babak ini ditutup dengan sirine dan tanda permainan sudah harus diakhiri dan kembali ke dunia nyata sebab mereka sudah terlampau jauh menjelma.

c. Babak III

Tangga dramatik yang tinggi di babak II menjadi landai di babak ini, sebab pada babak ini sutradara ingin menghadirkan pergulatan batin Kana dengan pendekatan yang real berupa percakapan sehari-hari Antara ketiganya. Babak diawali dengan musik yang petikan gitar yang diiringi siul seperti gambaran suasana pagi yang cerah. Peristiwa yang dihadirkan lebih real dengan menghadirkan ketiga tokoh tersebut seperti sebuah keluarga kakak beradik dengan peristiwa yang sederhana yaitu Ega yang sedang mendandani Ida. Meskipun mereka tetap saling berargumen tentang hal-hal yang real seperti regekan Ida yang tak tahan menggunakan *make-up* yang sudah jadul dan kadarluarsa sehingga membuatnya gatal-gatal, lalu Ega coba menenangkan dan memberi penjelasan bahwa keadaan mereka memang sedang sulit. Peristiwa pada babak ini tetap diikat dengan benang merah bahwa mereka masih bimbang untuk menerima tawaran memainkan peran klise dan komersil itu demi bertahan hidup atau menolak dan tetap dengan pendirian mereka sebagai aktor yang idealis.

Perdebatan dengan gaya realis di babak ini makin lama makin memanas dan membuat tensi mereka kembali tinggi sehingga kembali ke karakter mereka di awal. Ida dengan keresahannya yang selama ini menanggung kesepian dan kesengsaraan karena hidup kekurangan, Ega masih mencoba meyakinkan mereka bahwa peran-

peran besar seperti Antigone dan Ophelia masih bisa dimainkan di rumah reot dengan panggung seadanya tetapi tetap menjunjung tinggi idealisme keaktorannya, dan Vergo yang mulai mengajak mereka berserah diri kepada Tuhan. Perdebatan makin sengit ketika Idan dan Ega tak terima saat Vergo membawa-bawa Tuhan dalam konflik ini. Ida dan Ega mulai berdebat lagi antara menerima atau menolak tawaran itu hingga makin memanas dan Vergo berteriak agar mereka menyudahi perdebatan. Di saat yang sama Kana duduk beradu panggung dengan Vergo di tengah segitiga menggambarkan lapisan-lapisan peran sampai pada akhirnya mereka bertiga meninggalkan Kana dan kembali ke bangku masing-masing. Kana duduk seperti di awal pertunjukan dan memeristiwakan keresahan pada dirinya tentang siapa yang ada di belakangnya yang terus meneror. Adegan ini ingin menunjukkan betapa ia mengalami krisis identitas dan mempertanyakan siapa dirinya.

Pertunjukan ini diakhiri dengan teror suara-suara dari dialog-dialog peran yang pernah ia mainkan, persis seperti di awal tetapi dengan bobot emosi yang lebih dalam. Lalu Kana berdiri di atas bangku yang ada di tengah tempatnya duduk. Pertunjukan ditutup dengan dialog Kana “Aku akan tetap ke panggungku, menolong hatimu”, dialog penutup tersebut ingin menyatakan bahwa ia tetap akan di panggung bukan untuk menolong dirinya sendiri, tetapi

menolong penonton, sebab dengan tetap ada di atas panggung peran yang ia mainkan akan menolong hati penonton dalam artian ingin selalu menciptakan pertunjukan yang bisa membuat penonton hanyut dan menetap di hati mereka sehingga menjadi penolong di kehidupan penonton.

#### **D. Analisa Pertunjukan**

##### **1. Adegan Teror Pembuka**

Pertunjukan diawali dengan suara sirine yang perlahan mengeras sebelum pada akhirnya lampu perlahan selaras dengan suara sirine menyorot ke Kana berbaju serba putih yang sedang meringkuk kesakitan di atas sebuah kotak yang juga berwarna putih. Kana tampak kesakitan dan membanting-bantingkan tubuhnya di atas kotak putih sambil terus mengeram kesakitan.



Gambar 13: Kana kesakitan di awal adegan

Pada adegan pembuka ini tensi sudah di bangun di ketegangan yang cukup tinggi dengan menghadirkan suara sirine ambulan, gerakan atau gestur aktor yang kesakitan seperti tersiksa dengan penyakit atau

terror dan juga teriakan-teriakannya yang mekin menambah suasana ketegangan. Musik makin lama kian engeras dan Kana makin merasa kesakitan hingga teriakan terakhirnya menggambarkan puncak dari kesakitan yang ia alami hingga ia terjatuh dari kotak dan berguling meringkuk kesakitan. Cahaya perlahan meredup hingga gelap total, suara sirine masih terdengar keras tak lama lampu menyorot ke panggung segitiga sama sisi di mana Idan dan Ega tampak tegang dan melakukan gerakan bolak balik ke arah Vergo dengan mengikuti alur segitiga. Suasana ketegangan yang coba dihadirkan sejak awal menjadi semakin tegang di adegan ini dengan gerakan-gerakan yang dilakukan aktor dan juga nada tinggi yang diucapkan ketika berdialog.



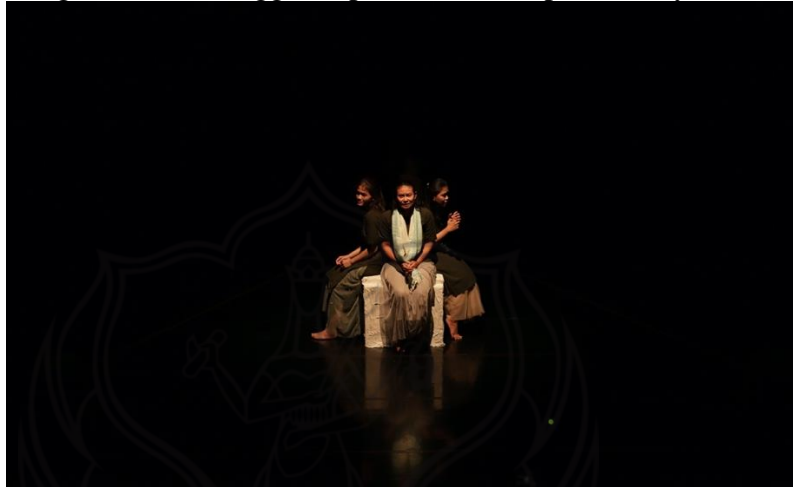
Gambar 14: Formasi segitiga Ida, Ega, dan Vergo

Adegan dilanjutkan dengan perdebatan antara ketiganya mengenai kebingungan mereka tentang menerima tawaran memainkan peran klise dalam project pertunjukan yang komersil. Suasana ketegangan dan perdebatan terus dijaga dengan mengandalkan tek-tok

dialog aktor yang terus saling berdebat dan bereaksi satu sama lain dimulai sejak dialog dialog 001 – 033.

## 2. Adegan Mengenang Saat Sebelum Menjadi Aktor

Adegan terjadi ketika Vergo dipojokan oleh Ida dan Ega perkara ia harus memilih apakah menerima atau tidak tawaran proyek tersebut. Ia mengenang kembali masa di mana ia bukan siapa-siapa dan bagaimana ia mengenal teater hingga berproses dan sampai akhirnya sukses.



Gambar 15: adegan kembar tiga

Pada adegan mengenang ini sutradara ingin menampilkan dengan singkat bagaimana proses perjalanan mereka mengenal teater saat masih lugu dan takjub dengan keindahan sebuah pertunjukan lalu perlahan karir mulai meroket hingga sukses. Apa yang ingin disampaikan ini tampak dari dialog 034 yang diucapkan Vergo dan juga *gesture* ketiganya yang merespon dialog tersebut. Ketiganya melakukan beberapa gerakan yang mirip sehingga ingin ditampilkan bagaimana keadaan mereka dahulu yang masih kompak satu sama lain. Lampu sedikit kekuningan yang menyorot khusus ke arah mereka semakin mendukung suasana masa lampau yang coba dibangun ditambah musik ilustrasi yang kian

menaikkan *mood* dari pertunjukan.



Gambar 16: Menganang tua

Adegan ini juga menjadi tempat istirahat penonton di tengah perdebatan sebelumnya antara mereka bertiga dengan cara membangun suasana mengenang kembali masa lalu yang coba dibangun secara perlahan dan menunjukkan kekompakan ketiganya setelah sebelumnya saling bersitegang. Untuk menjadi jembatan ke perdebatan selanjutnya adegan ini diakhiri dengan Ida yang mematahkan semua kenangan romantis mereka dengan mengatakan bahwa itu adalah romantisme *blue generation*. Adegan dilanjutkan kembali dengan perdebatan ketiganya.

### 3. Adegan Intertekstualitas

Ada beberapa adegan di mana ketiga tokoh mempraktekkan menjadi peran-peran besar yang identik dengan diri mereka masing-masing. Yang pertama hadir ialah ketika Ida memperistiwakan menjadi Goneril, Putri Sulung dalam lakon *King Lear*. Ia menceritakan bagaimana keadaan hidupnya menjadi seorang Goneril pada dialog 040 dengan melakukan



beberapa gestur yang menjadi ciri khas Goneril yang seorang pendekar ambisius yang menjatuhkan ayahnya demi merebut kekuasaan. Untuk mendukung pemeristiwaannya Ega dan Vergo berperan sebagai saudara-saudara Goneril yang berebut kekuasaan. Mood adegan menjadi lebih kuat dengan didukung pencahayaan yang merah dalam hal ini menjadi symbol kemarahan dan kekuasaan milik Goneril serta dukungan musik ilustrasi *epic* yang membuat penonton seperti dilempar ke dimensi lain.



Gambar 17: Goneril melawan

Kemudian dilanjutkan adegan ketika Ega memerankan menjadi Antigone yang digantung. Pada pemeristiwaan adegan Ega menggambarkan Antigone sebagai representasi dari ego yang mempertahankan harga diri dan martabatnya berakhir dengan kematian. Pada dialog 044 Ega bercerita bagaimana Antigone memperjuangkan keadilan sendirian demi saudara-saudaranya yang mati dan dikuburkan dengan layak sampai akhirnya ia diadili dan dihukum gantung. Musik latar yang digunakan dalam adegan ini ialah “*Amazing Grace*” ciptaan

dari John Newton. Lagu ini menurut arti menceritakan keberhasilan seorang hamba menemukan keselamatan dan merasa bersyukur, tapi makin lama lagu ini banyak digunakan untuk mengiringi rasa sedih ketika pemakaman. Dari segi lighting warna yang dipakai adalah hijau, di mana pada mitologi Yunani hijau melambangkan rasa cinta dan ketenangan. Sutradara inggi menyampaikan bahwa meskipun mati secara digantung tetapi ia tetap mempertahankan martabatnya dan mati dengan tenang. Untuk memperkuat pemeristiwaan adegan ini Vergo berperan sebagai Oidipus yang buta dan Ida berperan sebagai Ismene adik Antigone yang menyaksikan kakaknya dihukum gantung.



Gambar 18: Antigone digantung

Pada Vergo yang merupakan perwakilan nilai-nilai kebijakan yang berbudi luhur diperistiwakan dalam sebuah adegan ketika ia mempraktekkan Pertapa Tua yang ingin menemani tokoh-tokoh bijak dunia meregang nyawa dengan cara tidak hormat dan ditinggalkan

seperti yang tertulis pada dialog 047. Ia memperistiwakan bagaimana Isa terhuyung di Golgota dan Husein yang mati dan ditinggalkan di Padang Karbala. Properti sapu lidi sangat berperan penting pada adegan ini, yaitu bisa digunakan sebagai tongkat, pedang, dan juga salib. Adegan didukung dengan musik *epic* dengan suasana gurun yang menambah *mood* adegan. Sementara itu Ida dan Ega mempraktekkan menjadi Maryam dan Isa yang sedang berdoa agar pemeristiwaan menjadi hidup.



Gambar 19: Pertapa Tua memeragakan kesepian para tokoh yang ditinggalkan

#### 4. Adegan Merobek Naskah

Di tengah ketegangan ketiga tokoh tersebut hadir kembali Kana dengan membawa naskah di tangannya dan diiringi kembali dengan suara sirine. Kana merobek-robek naskah yang ia bawa di atas kotak putih yang ada di tengah panggung. Ketiga tokoh lainnya berjalan mengelilingi kana dengan tempo yang cepat dan membawa sapu lidi. Harapannya bisa memperkuat *mood* teror dan ketegangan yang coba dihadirkan oleh sutradara. Merobek-robek kertas menggambarkan kemukaan yang

dialami Kana akibat teror dari kotoran-kotoran pikiran yang selalu bertikai dalam batinnya. Adegan diakhiri dengan dialog Kana bahwa ia ingin kembali menjadi kertas putih yang polos karena sudah banyak sampah-sampah yang ada dalam dirinya ada pada dialog no. 51. Adegan diakhiri dengan Kana menjatuhkan naskah tersebut setelah mengucapkan dialog lalu lampu padam begitu pula suara sirine dan lanjut ke babak II.



Gambar 20: Kana merobek-robek naskah

##### 5. Adegan *Soliloque*

Saat memasuki babak kedua ketegangan semakin menguat dan ketiganya melakukan *soliloque* tentang kenyataan terdalam yang ada pada dirinya. *Soliloque* digunakan bila tokoh sedang memikirkan sesuatu yang sering dan mendalam atau menyampaikan suatu kenyataan (Iswantara, 2016). Adegan ini menjadi puncak ketiganya ketika kerasukan peran-peran yang identic dengan mereka. Diawali dengan Ega yang memerankan menjadi Ophelia yang terjun ke kolam tanpa dasar dari pada harus membohongi diri sendiri, sebuah adegan yang sangat ikonik dari

teks Yunani tersebut. Ega memeragakan beberapa gesture yang menjadi gambaran atas perasaan yang ia sampaikan pada dialog no. 067, seperti naik ke atas kursi dan menjatuhkan sapu lidi yang dibawanya ketika ingin memberi sedikit gambaran saat Ophelia jatuh ke kolam.



Gambar 21: Ophelia terjun ke kolam

Dilanjutkan dengan Ida yang mengangkat pedang dan menyuarakan isi hati Goneril yang selalu dianggap jahat dan antagonis. Ida memberikan gestur yang kuat seperti selayaknya pendekar yang menggunakan pedang dengan mengucapkan dialog 068 yang lantang tentang bagaimana ia harus berjuang sekuat tenaga untuk memenuhi ambisi dan kekuasaan.



Gambar 22: Kemarahan Goneril

Terakhir ada Vergo yang kembali menyuarakan kebajikan dan nilai-nilai luhur yang harus kita jaga dengan memerankan menjadi Pertapa Tua yang terus menanggung beban dan kesepian. Pilihan gerakan yang digunakan ialah Vergo memanggul kursi sambil berjalan di tempat sebagai gambaran dari sebuah perjalanan Pertapa Tua yang kesepian dengan beban yang tak ingin ia tinggalkan.



Gambar 23: Pertapa Tua yang berkelana

Adegan ketiganya diiringi satu musik *epic* instrumental dengan judul *Last Reunion* yang memperkuat pemeristiwaan dari adegan tersebut. Musik tersebutpun menceritakan perjuangan para pendekar yang ingin bertemu untuk terakhir kalinya setelah berperang. Dengan *lighting* yang menyorot spot satu persatu dari mereka ketika berdialog dan yang lainnya sedikit remang ketika diam membuat ruang orang-perorang menjadi hidup. Adegan diakhiri dengan pernyataan di dialog 070 bahwa mereka harus menyudahi permainan dan segera pulang.

#### 6. Adegan Lipstik dan Bedak

Pada adegan ini suasana tiba-tiba saja berubah 180 derajat, yang mulanya ketegangan dengan latar kisah-kisah klasik dengan *soliloque* teks-teks puitik dan *grande* tiba-tiba menjadi obrolan sehari-hari yang real seperti membicarakan merek lipstick yang jadul dan sebagainya. Musik juga cahaya tiba-tiba berubah, cahaya menjadi lebih kuning terang yang menandakan suasana pagi yang cerah didukung dengan lantunan musik petikan gitar dan siul yang menjadikan suasana lebih ceria dan cerah. Ega dan Ida duduk di lantai sambal bersandar, mereka sedang mengobrol sambal menggunakan riasan, Ida tampak sedikit sakit dengan nafas yang terengal-engal meladeni Ega. Sementara Vergo duduk di lantai juga di sisi lainnya sedang membaca-baca naskah.





Gambar 24: Adegan berias dengan suasana pagi

Pada adegan ini topik yang mereka bicarakan masih sama yaitu tentang menerima tawaran memainkan peran klise atau tidak untuk bertahan hidup, tetapi gaya pemeristiwaan lebih realis dan sehari-hari, beda dengan yang sebelumnya. Tempo dan irama yang digunakan juga lebih mendayu dan pelan seperti percakapan pagi di sebuah keluarga. Sutradara ingin menghadirkan pemeristiwaan real dari problem yang ada pada diri mereka sembari memberi dinamika pada tensi pertunjukan yang pada adegan ini sedikit melandai. Dialog-dialog dari 071 – 094 yang dihadirkan juga berusaha untuk real yang diperkuat dengan diksi dan dialek jawa pada masing-masing dari mereka. Adegan ditutup dengan Vergo yang menenangkan Ida dan menggendongnya seolah akan membawanya berobat. Adegan kembali masuk di dunia non riil ketika Ida mengucapkan dialog 094 yang menyatakan bahwa zaman tak pernah bisa menunggu kita.



Gambar 25: Ida digendong Vergo

## 7. Adegan Remuk



Gambar 26: Ega Meracau seperti kehabisan ide untuk berargumen

Ega semakin kehilangan cara untuk mempertahankan harga diri dan martabatnya sebagai aktor sebab ia seperti digempur kenyataan real bahwa mereka memang sedang kesulitan dalam hal ekonomi. Oleh sebab itu ia mulai meracau dan meyakinkan Ida dan Vergo bahwa kita mampu hidup dan tetap pentas di rumah kontrakan reot. Pada dialog 095 dia seperti kehilangan arah dengan emosi yang memuncak dan meracau

memainkan kembali peran Ophelia. Tata cahaya mendukung kesedihan Ega dengan sinar yang meredup dari mulanya kuning cerah khas suasana pagi. Ida merespon Ega dengan kesedihannya sendiri, puncak dari kesedihannya tentang bagaimana kehidupan real mereka selain menjadi aktor. Seorang perempuan tua yang miskin dan kesepian mendamba kekasih. Dialog 096 tersebut merupakan suara hati riil ketiganya yang paling dalam yang tak berhubungan dengan keaktoran. Di titik ini penonton ingin diajak untuk bersimpati mendukung Ida yang menyatakan keadaan sesungguhnya dari mereka, bukan kisah-kisah di atas panggung ataupun dunia gemerlap keaktoran. Musik instrumen *epic* bersuasana murung mengiringi mereka sejak Ega meracau.



Gambar 27: Ida meratapi keadaan yang terjadi

Di antara kesedihan, racauan, dan ratapan Ega dan Ida, Vergo mencoba tetap tenang dan mengajak mereka kembali lagi mendengarkan suara Tuhan agar tetap bisa tenang menghadapi masalah ini yang tertulis pada dialog 097. Tetapi semua dipatahkan oleh Ida dan Ega yang melarang

Vergo untuk membawa-bawa tuhan dalam drama ini. Tetapi Vergo membantahnya dan menyatakan bahwa sejak kapan mereka membawa Tuhan dalam setiap masalah? Kenapa mereka harus susah payah menyingkirkan Tuhan? Dan mulailah perdebatan klasik tentang harus menerima tawaran atau tidak.

#### 8. Adegan Perdebatan Akhir

Adegan kesedihan dan mereka membawa kembali ke perdebatan awal tentang apakah mereka harus menerima atau tidak. Adegan terror tersebut dilakukan oleh Ida dan Ega yang mengitari Vergo. Gerakan-gerakan tersebut semakin membuat *terror* lebih hidup. Sementara Vergo ada di tengah kotak putih duduk dan di belakangnya Kana duduk beradu punggung dengan Vergo. Hal ini ingin menggambarkan *layer* atau lapisan karakter dari keempat tokoh tersebut.



Gambar 28: Adegan perdebatan akhir

Di puncak perdebatan Ida dan Ega, Vergo berteriak meminta mereka untuk diam karena ia sedang menyimak sunyi untuk

mendengarkan suara hati. Setelah mengucapkan dialog tersebut mereka bergerak meninggalkan kotak di tengah dan hanya tersisa Kana yang duduk menghadap ke belakang.

#### 9. Adegan Akhir

Kana duduk sendiri di kotak putih di tengah panggung dan menghadap ke belakang, lalu masuk kembali musik sirine ambulan dan terror kepada Kana dimulai kembali. Pada dialog 014 Kana bertanya-tanya siapa yang ada di belakangnya selama ini yang selalu mengganggu dan dia harus mengakhiri semuanya. Tempo dan suara sirine coba disesuaikan dengan tempo dan gerakan Kana.



Gambar 29: Kana membersihkan sampah pikiran

Sembari mengucapkan dialog Kana bergerak seperti orang yang sedang sakit sekaligus mengusir atau membersihkan sampah-sampah pikiran dan rasa sakit tersebut sampai pada akhirnya ia berteriak sekencang-kencangnya. Suara sirine berhenti, Kana juga berhenti bergerak kesakitan. Lalu Ida, Ega, dan Vergo berjalan mengitari Kana

yang berdiri di atas kotak putih sambil mengucapkan teks panjang yang diambil dari lakon Machbet yang tertulis di dialog 015. Formasi mengitari sembari membawa sapu lidi tersebut mirip seperti terror tetapi buka itu yang dimaksud, ia lebih seperti penjelasan keadaan yang harus ditampa oleh Kana dan pembersihan sampah pikiran yang mulai mendapatkan hasil.



Gambar 30: Adegan memutari Kana

Adegan ditutup dengan dialog Kana yang menyatakan bahwa ia akan tetap ke panggungnya untuk melolong hati penonton pada dialog 116. Setelah dialog tersebut diucapkan oleh Kana mereka membentuk formasi bloking yang menggambarkan burung Phoenix yang terbang. Hal Sutradara bermaksud memberi gambaran kebebasan yang diperoleh Kana dalam prosesnya. Musik instrument berjudul *Build Your Worth* yang menceritakan tentang kisah membangun martabat diri menjadi musik ilustrasi yang mendukung suasana dalam adegan ini. Musik yang kian megah di akhir-akhir pertunjukan yang mnedukung suasana kebebasan

seekor burung yang terbang yang ingin digambarkan sutradara. Sementara lighting terus menyorot ke bagian tengah makin lama makin terang lalu perlahan meredup selaras dengan *volume* musik yang mengalun.



Gambar 31: Formasi burung terbang

## E. Analisa Semiotika Pertunjukan *Panggung Terakhir*

### 1. Segitiga Samasisi

Ada beberapa simbol utama dalam pertunjukan. Simbol yang paling besar atau yang paling utama adalah segitiga. Segitiga ada di atas panggung di berbagai aspek pertunjukan, diantaranya area bermain aktor, lighting, tiga tokoh utama, gerakan bloking dan formasinya, dan sebagainya. Gagasan mengenai segitiga ini bersumber dari teori Sigmund Freud. Teori kepriadiannya tentang id, ego, dan superego. Kenapa perwujudannya segitiga sama sisi? Karena antara id, ego dan superego itu ketiganya memiliki puncaknya sendiri, dan tiga-tiganya sebenarnya



saling menopang karena yang satu tidak bisa berdiri sendiri tanpa yang lain.



Gambar 32: segitiga sama sisi sebagai area bermain

Di setiap sisi segitiga akan dihuni atau ditempati oleh salah satu karakter, yang merupakan representasi dari karakter id, ego, dan superego. Id atau yang biasa sering kita sebut mewakili hasrat, keinginan yang tidak bisa dirasionalisasi atau dicegah, seperti masa kanak-kanak ketika menginginkan sesuatu harus dan segera diwujudkan. Karakter ini kemudian kita carikan bentuknya, berupa peran yang kita ambil dari drama drama klasik. Karakter ini kita ketemu dengan karakter Goneril, putri sulung dalam drama *Raja Lear* yang obsesi dan ambisinya sebagai putri sulung adalah menumbangkan ayahnya sendiri. Jadi sampai di titik itu dia tidak menimbang bahwa itu ayahnya. Putri sulung itulah yang bahkan menjebloskan ayahnya ke penjara. Jadi kita anggap Putri Sulung atau Goneril ini adalah representasi yang sempurna dari hasrat untuk memiliki, hasrat untuk menguasai, hasrat menimbun untuk kekuatan, kekayaan, materi, dan

kekuasaan. Tetapi kita tidak bisa membiarkan tokoh ini begitu saja ada sebagai tokoh antagonis. Karena dalam konsep pertunjukan ini kita tidak membagi tokoh berdasarkan antagonis dan protagonis. Itu tidak kita pakai walaupun kita bermula dari pendekatan drama yang konvensional.

Jadi kesimpulannya, tokoh antagonis tetapi dia sisi yang harus ada di dalam segitiga yang juga menopang sisi lainnya, yaitu ego dan superego. Hanya problemnya kalau karakter Goneril atau representasi dari id ini dibiarkan menguasai seseorang, maka hasilnya seperti Goneril itu. Kalau secara kepribadian kita biarkan Goneril yang berkuasa yang menjadi kompas, yang menjadi mata, yang menentukan, nanti hasilnya yang kita bayangkan seperti Goneril putri sulung dalam drama Raja Lear. Tentu saja id tidak berdiri sendiri, dia punya pesaing, punya pesaing yang sekaligus pasangan. ketika sisi dalam segitiga ini bisa kita lihat saling menopang, tapi juga pesaing, tapi juga cermin yang saling memantulkan.

Lalu yang kedua, sisi yang lain sisi ego. Secara umum pertumbuhan perbedaannya dengan id, ego tetap memiliki hasrat atau kehendak tetapi ego bisa diberi tanggung jawab untuk mencapai sesuatu untuk meraih keinginan. Ego sudah berani berkorban. Misalnya kalau anak-anak ingin sepeda, oke dibeliin sepeda tapi prestasi sekolahnya harus baik. Jadi punya kemampuan untuk menderita demi mencapai tujuannya. Bedanya di situ saja. Id, dia menuntut, dia meminta. Kenapa

di drama ini disebut id atau sosok yang memerankan Goneril, ketika dia tidak sedang memerankan Goneril, dia sering digambarkan merengek, taunya cuma menuntut, meminta.

Ego, dia punya kehendak dia punya obsesi, punya keinginan, tetapi dia sanggup menderita untuk mencapainya. Ego, kita cari referensi yang bisa mewakili ego, orang yang berani menderita untuk mewujudkan apa yang dianggapnya benar. Salah satunya Antigone, dari drama triloginya Sophocles yaitu *Oedipus Sang Raja*, *Oedipus di Colonus*, dan naskah sendiri yaitu *Antigone*. Jadi dia menemani ayahnya sendiri ketika diusir dari istana ketika ayahnya buta karena dia dihukum dan dia membutakan matanya sendiri untuk menebus kesalahannya karena dia sudah mengawini ibunya sendiri. Sehingga dia diusir dan Antigone menemaninya sampai akhirnya sampai di Colonus untuk menemui Theseus seorang bijak, manusia setengah dewa.

Theseus ini representasi dari moralitas dan kebajikan. Yang nanti kita pakai sebagai representasi dari superego. Kenapa Antigone ini representasi dari ego karena dia memiliki kehendak yang kuat, untuk adik-adiknya Polynesies dan Eteocles yang juga memperebutkan kekuasaan setelah ditinggal oleh Oedipus itu diperlukan tidak adil. Polynesies dibiarkan terlantar bangkainya adapun Eteocles dimakamkan secara terhormat. Antigone pun memperjuangkan adiknya supaya dimakamkan secara layak. Artinya yang diperjuangkan Antigone ini adalah martabat, harga diri. Ini adalah khas dari ego.

Kenapa ego menginginkan a,b,c karena itu selalu dikaitkan dengan martabat atau harga diri.

Tetapi Antigone bukan satu satunya tokoh yang merepresentasikan ego. Di sini si aktor juga menggunakan Paulina Salas dari dramanya Ariel Dorfman *Death and The Maiden* yang terkenal sudah difilmkan. Penggemar misteri dari seorang pengacara di masa tumbangnya rezim militer dan menjadi demokrasi di Chile atau biasa disebut revolusi jakarta, banyak aktivis perempuan yang disandera, disekap, dan diperkosa. Salah satunya Paulina Salas ini yang kemudian menjadi seorang istri dari seorang pengacara, dan pengacara ini adalah pengacara negara. Dia kesulitan untuk mengungkap kasus karena di satu sisi dia pengacara negara harus menutupi beberapa data dan fakta, sedangkan di sisi lain di dalamnya istrinya itu menjadi korban. Sehingga dia menentang rezim militer itu sendirian. Suaminya tidak punya kekuatan untuk mendukungnya. Kita jadikan ini representasi karena bukan hanya dia mewujudkan apa yang dipandanginya benar, juga apa yang dia pandang sebagai haknya, itu khas dari ego.

Pembahasan kali ini selain tentang harga diri dan martabat kita juga memberi sisi lain dari si ego yaitu, sisi yang lebih imperior. Ketika ego tidak bisa mewujudkan apa yang dia inginkan, atau ego terhadap apa yang dia kehendaki, gagal dan kalah, sisi imperiornya sebagai ego itu muncul. Itulah mengapa ada Ophelia dia sini, yang akhirnya bunuh

diri karena tidak bisa mewujudkan cintanya dengan Hamlet. Itu sisi imperior dari ego. Juga ada sisi Semiramis, istri Caryl dalam lakon *The Chairs* karya Eugene Ionesco yang akhirnya kalah menghadapi waktu, tidak mampu menghadapi waktu. Kemudian tidak mampu melakukan pemaknaan terhadap apa yang menjadi kehendaknya. Jadi disamping sisi yang superior dari ego yang ditemukan di Antigone dan Paulina Salas. Ada juga sisi imperior dari ego, yaitu Ophelia dan Semiramis.

Kemudian mencari representasi dari superego, yang merupakan supremasi dari moralitas, dewan pertimbangan agung. Yang memberi pertimbangan apakah sesuatu itu baik atau buruk, bisa kita lakukan atau tidak bisa kita lakukan. Artinya dia selalu berpihak pada kebajikan. Selalu mengarah pada kebaikan, kebajikan, nilai dan makna. ini khas superego yang selalu mengatakan tentang makna, tentang nilai, tentang moralitas representasinya adalah Theseus yang tadi ingin ditemui oleh Antigone, seorang yang merepresentasikan hukum para dewa secara bijak. Dia tidak sepenuhnya berdiri sebagai dewa, tetapi juga sebagai manusia. Itulah mengapa di dalam drama Sophocles ini ia disebut sebagai dewa tapi manusia, disebut manusia tapi juga dewa. Sehingga dia menjadi mungkin memiliki pertimbangan pertimbangan kemanusiaan terhadap konflik manusiawi tapi di sisi lain, dia tetap berpegang kepada hukum-hukum langit.

Selain theseus itu juga ada dalam diri kita, seperti agama, dan lain sebagainya. Selain Theseus ada tokoh yang diambil dari Zarathrusta

yang merupakan nabi ciptaan Nietzsche yang menurutnya moralitas itu bukan berasal dari langit, moralitas itu harus kita ciptakan sendiri. Artinya Nietzsche mau membayangkan bisa melahirkan seorang nabi berarti juga melahirkan agama. Tetapi juga kita representasikan bagaimana Theseus dan Zarathustra atau nabi palsu atau pertapa buta itu bisa hidup di zaman yang seperti sekarang. Bagaimana mungkin seorang bisa hidup dengan pertimbangan pertimbangan yang notabennya kebajikan, nilai, makna, di dalam hidup yang pertarungannya adalah pertarungan memiliki dan mengumpulkan sesuatu. Akhirnya sosok si super ego atau Theseus dan nabi palsu itu digambarkan sebagai sosok yang kesepian. Karena tidak ada yang mendengarkan dia. Dia memberi tapi tidak ada yang menerima, seperti kita bicara kebijakan di tengah arena yang isi pertarungannya itu memiliki dan meraih sesuatu maka ia menjadi nostalgia di hidup kita yang sekarang. Tokoh tokoh seperti itu identik dengan masa lalu.

Makna lain dari konsep segitiga sama sisi adalah ia menjadi simbol cermin yang sama sisi besarnya maka ketiganya akan memantulkan sisi yang lain secara sempurna. Itulah kenapa dalam drama ini diri si superego ada pantulan Id di dalam dirinya, walaupun dia mewakili superego ada bayang-bayang ego dan id dalam dirinya, begitu pula sebaliknya. Itulah kenapa kadang tiga tokoh merepresentasikan id tapi kadang kita melihat sisi si ego dan superego dalam dirinya. Jadi segitiga ini juga pantulan atau cerminan dari diri

kita. Jadi dalam karya ini yang salah satu tokoh bukan entitas yang berdiri sendiri tetapi ketiganya ada dalam diri manusia dan saling memantulkan.

Di sisi lain, segitiga juga bisa memantulkan makna yang berhubungan dengan spiritual sebab beberapa dialog Vergo mencoba masuk ke sisi spiritual dalam diri manusia kepada tuhan. Hal ini sesuai dengan konsep segitiga antara Tuhan, manusia, dan alam milik Seyyed Hossein Nasr. Pada bukunya dengan judul yang sama *Antara Tuhan, Manusia, dan Alam* (2021) ia membahas bagaimana hubungan spiritual tidak melulu dimaknai dengan hubungan ketaatan atau kesolehan antara manusia dan tuhan tetapi dengan kehidupan sosialnya dan alam sekitar. Menemukan makna spiritual dengan menjaga hubungan di kehidupan sosial dan alam menjadi hal yang sering luput pada diri manusia. Melakukan keseimbangan dialektika antara dirinya, Tuhan, dan alam bisa membuat manusia menemukan kembali makna filosofis pada diri. Wacana menjaga hubungan antar sesama manusia di kehidupan sosial juga disinggung pada dialog Ida dalam karya ini.

## 2. Properti Sapu Lidi

Penggunaan properti dalam drama ini juga mewakili simbol yang ingin disampaikan. Ada banyak pemaknaan lain dari sapu lidi di berbagai tempat dan budaya selain maknanya secara harafiah. Di cerita fiksi barat sapu lidi dipergunakan sebagai kendaraan yang bisa terbang.



Sapu lidi juga bisa dimaknai sebagai kesatuan sebab ia akan menjadi kokoh ketika lidi-lidi diikat menjadi kesatuan sapulidi. Pada tradisi Jawa sapulidi dipercaya memiliki peran sebagai penghalau hujan dan tolak bala dengan cara meletakkan sapulidi terbalik dan ditancapkan cabai, bawang merah, dan bawang putih.

Pada pertunjukan ini penggunaan sapu tidak diartikan sebagaimana secara harafiah melainkan sebagai simbol pembersihan. Fungsi utama sapu adalah untuk membersihkan sehingga itu yang dijadikan benda atau propertinya. Tampak pada bagian akhir pertunjukan si tiga tokoh itu mengurung Kana menggunakan sapu-sapu yang bermakna membersihkan diri si Kana dari pikiran-pikiran yang selalu bertikai di dirinya. Di sini sapu tidak digunakan untuk membersihkan rumah atau hal domestik lainnya tapi diangkat ke level simbolik untuk membersihkan pikiran. Selain itu penggunaan sapu bisa dimainkan aktor sebagai properti ketika mereka sedang menjelma menjadi peran-peran yang melekat pada diri Kana, seperti menjadi tongkat Oidipus atau pedang Goneril. Di sisi lain sapulidi menjadi sebuah makna pekerjaan domestik yang dilakukan di rumah yang biasanya di akukan oleh perempuan, berarti dia bersifat feminim, persis dengan pertunjukan “Panggung Terakhir” yang juga memiliki sifat feminim karena mengisahkan tentang konflik batin perempuan dengan semua pemain juga perempuan.



Gambar 33: Penggunaan sapu lidi di atas panggung sebagai tongkat dan tiang

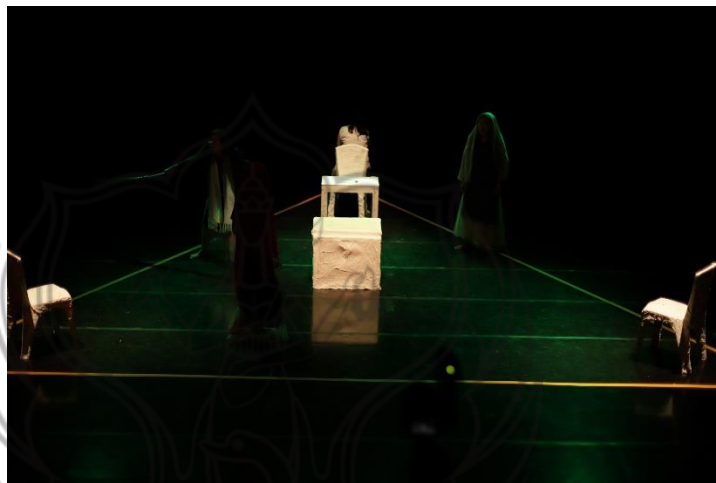


Gambar 34: Properti sapu lidi

### 3. Properti Kursi Putih

Kursi yang merupakan bagian dari setting panggung dan ada di tiap sudut segitiga tidak berarti secara harafiah menjadi tempat duduk, meskipun juga menjadi tempat duduk di karya ini, tetap mereka merupakan simbol yang dimaksudkan sebagai kedudukan dan kekuasaan. Ketiga tokoh tersebut sedang berkonflik merebutkan

kekuasaan siapa yang akan jadi pemimpin dalam diri si Kana sehingga penggunaan kursi menjadi hal yang cukup tepat. Kursi tidak bisa diganti dengan box atau level sebab akan keluar dari makna kedudukan itu sendiri. Sementara pemilihan warna putih merujuk kepada rumah sakit yang memiliki keterkaitan dengan Kana yang juga mengenakan kostum serba putih.

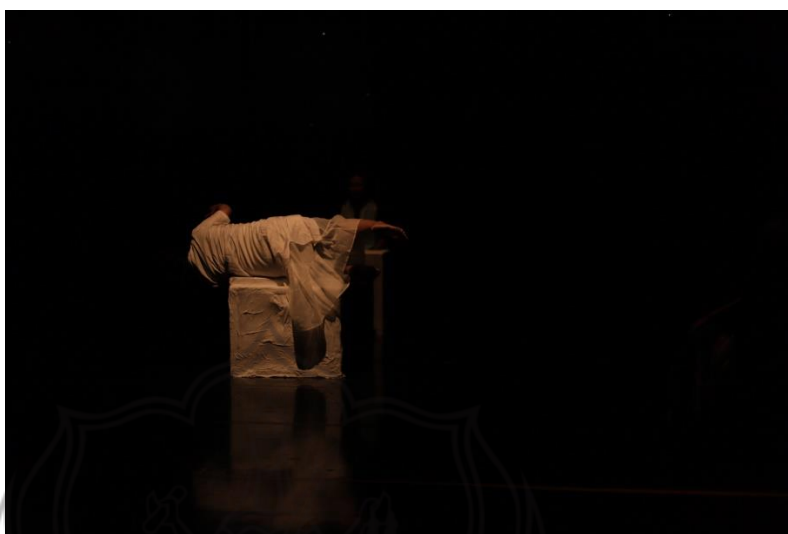


Gambar 35: Kursi putih di atas panggung

#### 4. Suara Sirine

Suara sirine yang merupakan bagian dari aspek musik pada pertunjukan dihadirkan dengan maksud tertentu. Pada awal pertunjukan dimulai dengan suara sirine yang makin lama makin keras hingga lampu menyorot pada Kana yang sedang kesakitan. Musik sirine juga muncul saat Kana hadir kembali di akhir babak pertama dan di akhir pertunjukan. Suara sirine menjadi tanda hadirnya Kana yang sedang dilanda kesakitan dan teror. Suara sirine merujuk pada rumah sakit dan emergensi yang harus segera ditangani sebagai sesuatu yang menyakitkan. Dalam hal ini sampah pikiran yang merujuk pada

mempertanyakan identitas diri sering kita temui dewasa ini sebagai sebuah penyakit mental yang kian meluas melanda masyarakat khususnya kaum muda.



Gambar 36: Adegan kesakitan diiringi suara sirine

##### 5. *Aphorisme*

Di beberapa adegan terdapat *aphorisme* dari beberapa tokoh terkenal yang diucapkan oleh Ega yang tertulis di dialog no. 048 dan 064. *Aphorisme* itu sendiri ialah ucapan singkat dalam mengungkapkan kebenaran atau prinsip yang sudah dikenal. Ia merupakan bagian dari *bon mot* yang memberikan efek bahasa drama yang paling menyenangkan, baik untuk pikiran maupun pendengaran (Iswantara, 2016). Penggunaan *aphorisme* dari beberapa tokoh dalam pertunjukan ini bukan semata-mata untuk mempermanis pertunjukan saja, tetapi menjadi tanda perjuangan idielis yang dianut oleh tokoh-tokoh yang mempeloporinya, terlebih lagi Ega sebagai orang yang mengucapkan dialog merupakan tipikal karakter yang pejuang dan kukuh

mempertahankan harkat dan martabat. Misalnya saja pada dialog no. 48 yang diucapkan Ega “bakar seluruh dermaga dan larungkan perahu” merupakan *aphorisme* Ubermanches dari konsep filsafat Nietzsche yang sangat terkenal. Ubermanches sendiri merupakan konsep manusia unggul atau cita-cita ideal manusia yang diciptakan Nietzsche dalam bukunya *Maka Berbicaralah Zarathrusta* (2000). Adanya pengucapan dialog tersebut oleh Ega juga menambah kekuatan mengkarakterisasi yang dimilikinya sebagai cerminan dari Ego.



Gambar 37: Ega melantangkan aphorisme dari Nietzsche

## **BAB V PENUTUP**

### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan proses penciptaan naskah dan pertunjukan “Panggung Terakhir” dapat disimpulkan bahwa:

Pertama ide cerita yang terinspirasi dari kisah perjalanan aktor di atas panggung bisa menjadi sebuah karya yang menarik. Ada banyak kasus yang bisa diangkat dari kisah perjalanan aktor salah satunya tentang krisis identitas yang dialami aktor akibat sulit melepaskan peran-peran yang pernah ia mainkan di atas panggung. Hal tersebut sangat berpengaruh di kehidupan aktor sehari-hari. Beberapa aktor kelas dunia juga mengalami hal yang serupa diantaranya Adrien Brody dan Heath Ledger. Salah satu penyebab dari terjadinya kasus tersebut ialah penerapan metode “*the magic if*” milik Constantin Stanilavski yang mengharuskan aktor masuk lebih dalam ke peran yang ia mainkan dan melatihnya di kehidupan sehari-hari.

Kedua berdasarkan ide cerita di atas disusunlah tema yang akan menjadi gagasan pokok dalam membuat cerita secara utuh. Tema pada karya ini ialah “Perjuangan seorang aktor melepaskan peran-peran yang ia mainkan yang membuat ia mengalami krisis identitas”. Tema tersebut akan jadi penompang penulis untuk menuliskan cerita yang ingin disampaikan dan juga menjadi batasan agar cerita tak berkembang kearah lain yang memungkinkan keluar dari tema itu sendiri.

Ketiga dari tema di atas lahirlah sebuah naskah lakon yang berjudul

”Panggung Terakhir”. Naskah dengan dialog-dialog yang memiliki kekuatan bercerita dan pemeristiwaan yang cukup kompleks. Cerita dihadirkan dalam bentuk pertikaian batin seorang aktor yang mewujud pada tiga tokoh dengan karakter yang saling bertentangan. Di naskah yang berjumlah 16 halaman tersebut dimunculkan intertekstualitas dari teks-teks lama yang dihubungkan sesuai konteks yang ada. Teks-teks tersebut tentu saja bukan sekedar tempelan tetapi diramu lagi menjadi sebuah adegan yang menarik.

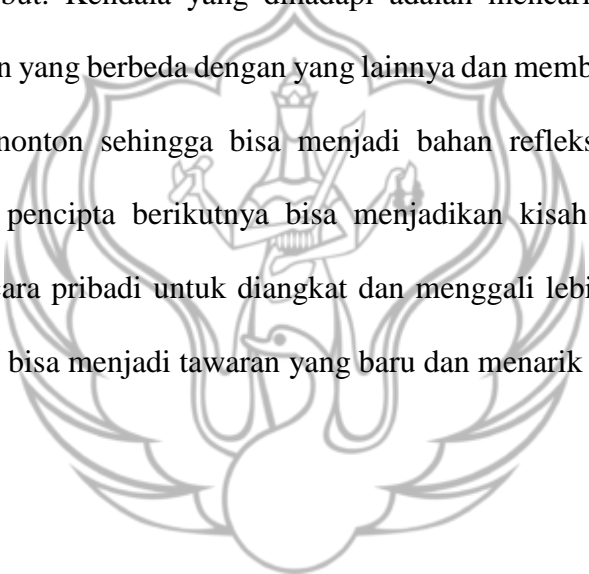
Keempat naskah “Panggung Terakhir” bisa dipentaskan dengan penawaran konsep pemanggungan yang berbeda dari yang lainnya dengan harapan bisa menjadi khasanah baru bagi pustaka naskah drama dan pertunjukan. Salah satunya dengan mengeksplorasi segitiga samasisi yang muncul di berbagai aspek pertunjukan. Tujuannya agar bisa menjadi angin segar bagi khasanah pertunjukan di Indonesia dan juga sebagai bahan refleksi oleh para aktor yang menampakkan kepada penonton dan pembaca bahwa kehidupan seorang aktor merupakan sesuatu yang cukup kompleks dan punya nilai tersendiri.

Kelima pada pertunjukan tersebut terdapat beberapa simbol yang bisa menjadi sebuah estetika sendiri dalam karya pertunjukan. Beberapa simbol yang dihadirkan diantaranya segitiga, sapu lidi, dan kursi. Simbol-simbol tersebut bisa dimaknai dari berbagai aspek yang tentunya masih berhubungan dengan pertunjukan. Misalnya saja simbolsegitiga yang bisa ditemui di berbagai aspek pertunjukan, ia bisa memantul ke berbagai makna salah satunya adalah makna segitiga id, ego, dan superego milik Freud yang juga wakil dari

tiga tokoh utama dalam karya ini. Penonton juga bisa bebas mengkonotasikan makna dari segitiga atau simbol-simbol lainnya sesuai intepretasi atau pemahaman masing-masing.

## **B. Saran**

Penciptaan karya naskah dan pertunjukan yang mengangkat kisah hidup seorang aktor merupakan hal yang masih jarang dilakukan. Tetapi itu bukan hal yang tidak mungkin dilakukan sebab dekat kaitannya dengan kehidupan aktor tersebut. Kendala yang dihadapi adalah mencari bentuk dan konsep pertunjukan yang berbeda dengan yang lainnya dan membuat karya ini menetas di hati penonton sehingga bisa menjadi bahan refleksi dan diskusi. Oleh karenanya pencipta berikutnya bisa menjadikan kisah yang dekat dengan dirinya secara pribadi untuk diangkat dan menggali lebih jauh bentukbentuk karya yang bisa menjadi tawaran yang baru dan menarik untuk dinikmati.





## DAFTAR PUSTAKA

- Abdurahman, Agra Hadi. 2022. *Kajian Intertekstual Julia Kristeva: Hubungan Intertekstual Syair Utawen Pesantren Gebang Tinatar Dengan Serat Wirid Hidajat Djati Karya Raden Ngabehi Ranggawarsita*. Jurnal Kebudayaan. Universitas Negeri Surabaya.
- Ates, Alex. 2023. *The Stanislavsky Method of Acting*. Backstage.com <https://www.backstage.com/magazine/article/the-definitive-guide-to-the-stanislavsky-acting-technique-65716/>
- Baldwin, Deborah. (2023). *Stage Makeup and Its Transformative Power for Students*. <https://dramamommaspeaks.com/2023/07/19/stage-makeup-and-its-transformative-power-for-students/>
- Brown, G. H. (2019). *Blurred Lines Between Role and Reality: A Phenomenological Study of Acting*. Antioch University Dissertation & Theses. <https://aura.antioch.edu/etds/548>
- Corson, Richard. (1975). *Stage Makeup*. New Jersey: Prentice Hall. Inc
- Cresswell, L., & Cage, E. (2019). 'Who Am I?': *An Exploratory Study of the Relationships Between Identity, Acculturation and Mental Health in Autistic Adolescents*. Journal of Autism and Developmental Disorders, 49(7), 2901–2912. <https://doi.org/10.1007/s10803-019-04016->
- Erikson, E.H. 1968. *Identity: Youth and Crisis*. New York: Norton & Company.
- Geer, Richard Owen. 1993. *Dealing with Emotional Hangover: Cool-down and the Performance Cycle in Acting*. *Theatre Topics*. Vol. 3, No 2. John Hopkins University Press.
- Harymawan, RMA. 1988. *Dramaturgi*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya
- Harkness, Jane. 2023. *Why Adrien Brody Was Never The Same After The Pianist* <https://www.looper.com/163803/>
- Hellerman, Jason. 2023. *How To Write Story Using Three-Act Structure* <https://www.backstage.com/magazine/article/three-act-structure-explained-75681/#>
- Iswantara, Nur. (2016). *Drama Teori dan Praktik Seni Peran*. Yogyakarta: Media Kreatifa
- Kristianto, I. & Wahyuni, A. (2022). *The Representation of Identity Crisis in Minari: A Critical Discourse Analysis*. Jurnal Bahasa dan Sastra. Vol. 8, No. 2. UAJ.
- Merlin, Bella. (2018). *Konstantin Stanislavsky*. 2nd Edition. Routledge.
- Novianto, Wahyu. (2019). *Peta Teoritik Pengkajian Teater: Dari Teori Strukturalis Sampai Postrukturalis*. Jurnal Acintya Jurnal Penelitian Seni Budaya, 11(2), 129-138.
- Rule, Janice. 1973. *The Actor's Identity Crises: Postanalytic Reflections of An Actress*. International Journal of Psychoanalytic Psychotherapy 2, no. 1.
- Sahid, Nur. 2019. *Semiotika Untuk Teater, Tari, Film, dan Wayang Purwa*.

Yogyakarta. Pustaka Pelajar.

Soedarsono, R.M. 2001. *Metodologi Penelitian Seni Pertunjukan dan Seni*

*Rupa*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.

Stanislavski, Constantin. 2007. *Persiapan Seorang Aktor* terjemahan Asrul Sani. Jakarta: Dunia Pustaka Jaya.

Stanislavski, Constantin. 2008. *Membangun Tokoh* terjemahan Teater Garasi. Jakarta: KPG

Stanislavski, Constantin. 2006. *My Life in Art* terjemahan Max Arifin . Malang: Pustaka Kayutangan.



## Lampiran

Foto-foto pertunjukan

