

**PEMERANAN TOKOH ALEX DALAM NASKAH
PERJUMPAAN TERAKHIR KARYA JEAN-PIERRE
MARTINEZ TERJEMAHAN JENAR KIDJING**

SKRIPSI



Oleh

Maulida Qibtiyuniarti
NIM 2011093014

**PROGRAM STUDI S-1 SENI TEATER
JURUSAN TEATER FAKULTAS SENI PERTUNJUKKAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
GENAP 2023/2024**

**PEMERANAN TOKOH ALEX DALAM NASKAH
PERJUMPAAN TERAKHIR KARYA JEAN-PIERRE
MARTINEZ TERJEMAHAN JENAR KIDJING**

Skripsi

untuk memenuhi salah satu syarat
mencapai derajat Sarjana Strata satu
Program Studi S-1 Teater



Oleh

Maulida Qibtiyuniarti
NIM 2011093014

**PROGRAM STUDI S-1 SENI TEATER
JURUSAN TEATER FAKULTAS SENI PERTUNJUKKAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
GENAP 2023/2024**

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir berjudul:

PEMERANAN TOKOH ALEX DALAM NASKAH *PERJUMPAAN TERAKHIR* KARYA JEAN-PIERRE MARTINEZ TERJEMAHAN JENAR KIDJING diajukan oleh Maulida Qibtiyuniarti, NIM 2011093014, Program Studi S-1 Teater, Jurusan Teater, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (**Kode Prodi: 91251**), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 31 Mei 2024 dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Ketua Tim Penguji

Pembimbing I/Anggota Tim Penguji



Nanang Arisona, M.Sn
NIP 196712122000031001/
NIDN 0012126712



Prof. Dr. Yudiaryani, M.A.
NIP 195606301987032001/
NIDN 0030065602

Penguji Ahli/Anggota Tim Penguji

Pembimbing II/Anggota Tim Penguji



Silvia Anggreni Purba, M.Sn.
NIP 198206272008122001/
NIDN 0027068202



Fitri Rahmah, M.Sn.
NIP 199004252020122012/
NIDN 0025049005

Yogyakarta, 17-07-24

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Pertunjukan
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. I Nyoman Cau Arsana, S.Sn., M.Hum.
NIP 197111071998031002/
NIDN 0007117104

Ketua Program Studi Teater



Nanang Arisona M.Sn
NIP 196712122000031001/
NIDN 0012126712

PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Maulida Qibtiyuniarti
NIM : 2011093014
Alamat : Desa Lambanggalun, RT/RW 02/3, Kecamatan
Paninggaran, Kabupaten Pekalongan, Provinsi Jawa Tengah
Program Studi : S-1 Teater
No. Telepon : +62 823-3986-3443
Email : maulidaqibtiyuniarti@gmail.com

Menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar ditulis sendiri tidak terdapat bagian dari karya ilmiah lain yang telah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu lembaga pendidikan tinggi dan juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain/lembaga lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dalam skripsi ini dan disebutkan sumbernya secara lengkap dalam rujukan.

Apabila di kemudian hari skripsi ini terbukti merupakan hasil plagiat dari karya penulis lain dan/atau dengan sengaja mengajukan karya atau pendapat yang merupakan karya penulis lain, penulis bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum yang berlaku.

Yogyakarta 31 Mei 2024


Maulida Qibtiyuniarti
NIM 2011093014



MOTTO

“Teater itu kaya bawang merah, semakin dikupas semakin banyak lapisannya. Maka akan lelah mencari isi, sebab isi bawang adalah kulit”

Oleh karena itu dibutuhkan usaha, semangat, dan kerja keras!

(Yogyakarta, 31 Mei 2024)

KATA PENGANTAR

Segala puji dipanjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga penyusunan skripsi dengan judul Pemeranan Tokoh Alex Dalam Naskah *Perjumpaan Terakhir* karya Jean-Pierre Martinez Terjemahan Jenar Kidjing dapat diselesaikan dengan baik. Skripsi ini dibuat sebagai bagian dari persyaratan untuk menyelesaikan studi dan meraih gelar sarjana strata satu pada program studi Seni Teater, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Proses Pemeranan Tokoh Alex Dalam Naskah *Perjumpaan Terakhir* karya Jean-Pierre Martinez Terjemahan Jenar Kidjing adalah perjalanan yang menantang bagi pemeran. Untuk mencapai hasil terbaik dalam proses ini, pemeran harus mengatasi banyak rintangan. Tidak bisa dipungkiri, bantuan dan dukungan dari banyak orang luar biasa sangat berperan dalam menyelesaikan semua tantangan tersebut. Oleh karena itu, pemeran ingin mengucapkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta Dr. Irwandi, M.Sn. beserta staf dan pegawai.
2. Kedua orang tua pemeran, Bapak Bahrin Hadi Mustofa dan Ibu Sutrisni, yang telah mencurahkan segala usaha mereka untuk mendukung dan memberikan yang terbaik bagi pemeran dalam menyelesaikan studi.
3. Dekan FSP Institut Seni Indonesia Yogyakarta Dr. I Nyoman Cau Arsana, S.Sn., M.Hum. beserta staf dan pegawai.

4. Jurusan Teater Fakultas Seni Pertunjukan ISI Yogyakarta yang menjadi tempat belajar luar biasa beserta seluruh dosen, pegawai, dan staf yang telah memberikan bantuan dan dukungan selama masa perkuliahan.
5. Bapak Nanang Arisona, M.Sn. selaku Ketua Jurusan Teater yang sangat solutif, baik hati, dan jenaka.
6. Bapak Rano Sumarno, M.Sn. selaku Sekretaris Jurusan Teater yang pengumumannya selalu menghibur di tengah fase stres pemeran.
7. Ibu Prof. Dr. Yudiaryani, M.A. selaku Dosen Pembimbing I yang begitu terasa menempatkan proses penciptaan pemeran sebagai tanggung jawab besar melalui perhatian dan bimbingannya.
8. Ibu Fitri Rahmah, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing II yang sangat sabar menuntun proses menulis pemeran.
9. Ibu Silvia Anggreni Purba, M.Sn selaku Dosen Penguji Ahli yang begitu baik, santai, dan solutif.
10. Keluarga yang telah memberi banyak dukungan. Mbak Tia sebagai jembatan komunikasi yang baik dan Tante Maria Haryatun sebagai keluarga baru berhati besar serta dipenuhi dengan kasih.
11. Syahrul Aminullah dan Yurisdika sebagai lawan main dan teman berproses yang super keren.
12. Seluruh teman – teman yang hadir sepenuhnya dalam proses. Khususnya Mas Ihsan Kurniawan, Shafiq, Nopal, Aliamsa, Neiska, Nisa, Togar, Zezeonni dan seluruh anggota tim yang menyokong.

13. Aldy Wenben sebagai penggedor semangat yang sangat berpengaruh dalam proses pribadi pemeran.
14. Monkememe dan Kekeyi, sahabat tercinta yang turut serta dalam melewati segala permasalahan proses dengan terus menemani pemeran.
15. HMJ Teater yang beramai – ramai membantu dalam pementasan dan teman-teman seperjuangan Tugas Akhir periode 2023/2024.

Yogyakarta, 31 Mei 2024



Maulida Qibtiyuniarti
NIM 2011093014



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT	iii
MOTTO	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
INTISARI	xiv
ABSTRACT.....	xv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Rumusan Penciptaan	5
C. Tujuan Penciptaan	5
D. Tinjauan Karya	6
1. Pementasan Kura-kura dan Bekicot.....	6
2. Pementasan Drama Musikal Amélie.....	7
E. Landasan Teori	8
1. Eksistensialisme.....	8
2. Teater Absurd	11
3. Teknik Alinasi.....	13
4. Integrasi Pendekatan Akting Presentasi dan Representasi	15
F. Metode Penciptaan	18
1. <i>Character Simulation</i>	18
2. <i>Character Embodiment</i>	21
3. <i>Virtuosity</i>	23
4. <i>Magic</i>	24
G. Sistematika Penulisan.....	25
H. Jadwal Penciptaan	26
BAB II	27

ANALISIS NASKAH.....	27
A. Ringkasan Naskah	28
B. Analisis Struktur.....	30
1. Tema	30
2. Alur/Plot.....	37
3. Penokohan.....	43
C. Analisis Tekstur.....	53
1. Dialog.....	53
2. <i>Mood</i>	55
3. <i>Spectacle</i>	58
D. Konsep Pemeranan	62
1. Karakter Tokoh	62
2. Eksistensialisme Tokoh Dalam Pertunjukan	64
3. Teknik Alinasi Brecht Dalam Pertunjukan.....	66
BAB III.....	67
PROSES PENCIPTAAN	67
A. Penerapan Metode Robert Cohen.....	67
1. <i>Simulation Character</i>	67
2. <i>Character Embodiment</i>	77
3. <i>Virtuosity</i>	86
4. Magic	94
B. Proses Produksi	94
1. Membaca dan Menentukan Naskah	95
2. Menerjemahkan Naskah	96
3. Memilih Sutradara	96
4. Memilih Lawan Main	97
5. Mengumpulkan Tim dan Membaca Naskah Bersama.....	97
6. Interpretasi dan Menyusun Konsep	98
7. Latihan	99
8. Bentuk Utuh atau Pertunjukan.....	100
BAB IV	116
KESIMPULAN DAN SARAN	116
A. Kesimpulan.....	116

B. Saran	118
DAFTAR PUSTAKA	119
LAMPIRAN.....	121
Poster Pertunjukan	121
Dokumentasi Pementasan	121
Naskah.....	123



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Pementasan Kura-kura & Bekicot - Teater Atas. (Sumber:Youtube Dewan Kesenian Jakarta).....	6
Gambar 2. Pementasan Amelie Musical. (Sumber: Youtube WhatsOnStage)	7
Gambar 3. Kegiatan membaca naskah berulang. (Sumber: foto Sultan Shafiq (2024)).....	67
Gambar 4. Potret Stasiun Tugu ketika observasi. (Sumber: foto Maulida Q (2024))	69
Gambar 5 Rancangan gaya busana karakter oleh pemeran. (Sumber: Picsart).....	72
Gambar 6. Menyimulasikan karakter di stasiun Tugu. (Sumber: foto Yurisdika F(2024))	74
Gambar 7. Postur membungkukkan badan. (Sumber: foto Satria (2024)).....	77
Gambar 8. Mimik mata melebar dan bibir bawah dimasukkan ke dalam. (Sumber: foto Satria (2024))	78
Gambar 9. Bentuk tangan saling menggenggam. (Sumber: foto Satria (2024))... ..	80
Gambar 10. Bentuk ujung telapak kaki ditarik ke dalam. (Sumber: foto Satria (2024)).....	81
Gambar 11. Latihan cara berjalan tokoh. (Sumber: foto Sultan Shafiq (2024))... ..	82
Gambar 12. Latihan menerapkan gelagat tokoh. (Sumber: foto Satria (2024))....	83
Gambar 13. Upaya memendekkan rambut untuk menyerupai tokoh. (Sumber: foto Maulida Q(2024)).....	85
Gambar 14. Upaya mendandani tokoh melalui pakaian. (Sumber: foto Sultan Shafiq (2024))	86
Gambar 15. Pemeran mencari nada lagu dari dialog.	93
Gambar 16. Halaman website Lacomediaotheque. (Sumber: website Lacomediaotheque).....	95
Gambar 17. Rapat online membahas penerjemahan naskah. (Sumber:Tangkapan layar video meeting online via zoom oleh Maulida Q).....	96
Gambar 18. Hasil interpretasi melalui presentasi konsep. (Sumber: foto Maulida Q (2024)).....	98

Gambar 19. Dokumentasi latihan (blocking). (Sumber: foto Sultan Shafiq (2024)).	99
Gambar 20. (1) Efek kedatangan kereta pada adegan. (Sumber: foto Fitri (2024))	101
Gambar 21. (2) Efek kedatangan kereta pada adegan. (Sumber: foto Fitri (2024))	102
Gambar 22. (1) Interaksi pemeran dengan setting kereta api.....	102
Gambar 23. (2) Interaksi pemeran dengan setting kereta api. (Sumber: foto Irfan Bayuaji (2024))	103
Gambar 24.(3) Interaksi pemeran dengan setting kereta api. (Sumber: foto Satria (2024)).....	104
Gambar 25. Interaksi pemeran dengan setting rel kereta. (Sumber: foto Fitri (2024)).....	104
Gambar 26. (1) Interaksi pemeran dengan setting peron. (Sumber: foto Irfan Bayuaji (2024))	105
Gambar 27. (2) Interaksi pemeran dengan setting peron. (Sumber: foto Irfan Bayuaji (2024))	106
Gambar 28. (3) Interaksi pemeran dengan setting peron. (Sumber: foto Irfan Bayuaji (2024))	106
Gambar 29. (4) Interaksi pemeran dengan setting peron. (Sumber: foto Irfan Bayuaji (2024))	107
Gambar 30. Interaksi pemeran dengan properti buku. (Sumber: foto Fitri (2024))	108
Gambar 31. Kostum sebagai penanda pergantian babak. (Sumber: foto Fitri (2024)).....	109
Gambar 32. Riasan memberi konstruksi wajah baru. (Sumber: foto Fitri (2024))	110
Gambar 33. Lighting menunjukkan ruang realis pada babak 1. (Sumber: foto Irfan Bayuaji (2024))	111
Gambar 34. Lighting menunjukkan ruang imajinasi pada babak 1. (Sumber: foto Irfan Bayuaji (2024)).....	112

Gambar 35. Lighting menebalkan adegan romantis Anthony dan Michelle. (Sumber: foto Irfan Bayuaji (2024))	112
Gambar 36. Lighting memberi fokus pada pemeran di bibir panggung. (Sumber: foto Satria (2024))	113
Gambar 37. Musik menjadi pengiring nyanyian pemeran. (Sumber: foto Fitri (2024)).....	114
Gambar 38. Musik menjadi penanda kereta datang. (Sumber: foto Fitri (2024))	114
Gambar 39. Poster Pertunjukan Perjumpaan Terakhir. (Sumber: Thomas (2024))	121
Gambar 40. Adegan pemeran menertawai peristiwa masa lalu. (Sumber: foto Irfan Bayuaji (2024))	121
Gambar 41. Foto seluruh tim. (Sumber: foto Irfan Bayuaji (2024)).....	122



**PEMERANAN TOKOH ALEX DALAM NASKAH
PERJUMPAAN TERAKHIR KARYA JEAN-PIERRE MARTINEZ
TERJEMAHAN JENAR KIDJING**

INTISARI

Perjumpaan Terakhir karya Jean-Pierre Martinez terjemahan Jenar Kidjing menceritakan tentang pertemuan seorang pria dan wanita di sebuah stasiun untuk mencapai kebebasan hidup. Naskah ini dipilih sebagai pemeran karena mengandung eksistensialisme yang menekankan keaslian hasrat tokoh yang relevansinya masih erat kaitannya dengan masyarakat serta potensinya yang kaya pada wilayah pemeranan.

Tujuan dari penciptaan ini adalah untuk mewujudkan karakter Alex dan juga mencari metode yang tepat untuk membangun karakter. Pendekatan gaya akting merupakan pengintegrasian akting presentasional dan akting representasional dengan menggunakan metode aspek akting milik Robert Cohen yang memiliki 4 tahapan yaitu *simulation character*, *character embodiment*, *virtuosity*, dan *magic*. Dalam upaya menekankan absurditas dan efek perubahan gaya akting, pemeran menggunakan teknik alinasi Brecht.

Proses pemeranan menawarkan sesuatu yang baru, yakni menciptakan karakter Alex yang secara visual berbeda dengan naskah. Melalui penciptaan ini, pemeran memiliki lebih banyak ruang untuk bereksplorasi, sehingga memunculkan banyak keterampilan dalam permainan seperti menyanyi dan menari.

Kata kunci : *Perjumpaan Terakhir*, Jean-Pierre Martinez, , eksistensialis, Robert Cohen.

**THE PRESENTATION OF THE CHARACTER OF ALEX IN
JEAN-PIERRE MARTINEZ'S *LAST CHANCE ENCOUNTER*
TRANSLATED BY JENAR KIDJING**

ABSTRACT

Perjumpaan Terakhir by Jean-Pierre Martinez translated by Jenar Kidjing tells the story of a man and woman meeting at a station to achieve freedom of life. This script was chosen as a play because it contains existentialism that emphasizes the authenticity of the character's desire whose relevance is still closely related to society and its rich potential in the area of acting.

The purpose of this creation is to realize the character of Alex and also to find the right method to build the character. The acting style approach is an integration of presentational acting and representational acting by using Robert Cohen's method of acting aspects which has 4 stages, namely character simulation, character embodiment, virtuosity, and magic. In an effort to emphasize the absurdity and the effect of changes in acting style, the cast uses Brecht's alienation technique.

The acting process offers something new, namely creating the character of Alex that is visually different from the script. Through this creation, the cast has more room to explore, giving rise to many skills in the play such as singing and dancing.

Keyword : *Perjumpaan Terakhir*, Jean-Pierre Martinez, , eksistensialis, Robert Cohen.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Naskah *Perjumpaan Terakhir* merupakan naskah karya Jean-Pierre Martinez, terjemahan Jenar Kidjing yang ditulis pada tahun 2021 dan diterbitkan pada bulan Juli 2023 oleh Théâtre du Grand Monde di Sainte-Julie (Kanada) (Jean-Pierre Martinez, n.d). Naskah ini telah melalui penerjemahan sebanyak dua kali di mana pertama dilakukan oleh penulis dari judul semula *Rencontre Sur Un Quai De Gare* menjadi *Last Chance Encounter* sebelum akhirnya diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia. *Perjumpaan Terakhir* memuat kisah dua tokoh bernama Alex dan Fred yang bertemu di sebuah peron stasiun. Tokoh Alex digambarkan sebagai seorang wanita berusia 30-an yang tinggal dekat stasiun kereta. Nama Alex bukan nama aslinya, melainkan nama yang diberikan oleh seorang pria di peron stasiun.

Pada babak pertama, Alex tampil sebagai sosok yang memiliki keinginan kuat untuk melepaskan diri, mencari kebebasan dari kekangan hidup dan konflik dengan ibunya. Setelah mengalami pertengkaran dengan ibunya, Alex memutuskan untuk memulai hidup baru dengan meninggalkan rumah. Namun, saat Alex hendak naik kereta, ia menyadari kereta itu tidak ada. Seorang pria secara langsung menawarkan solusi agar sampai di tempat tujuan tepat waktu, namun selalu gagal. Seiring berjalannya waktu, Alex mulai memahami situasinya dan akhirnya berbicara dengan pria tersebut. Alex memperkenalkan dirinya sebagai orang lain dalam imajinasinya dan mulai jatuh cinta.

Pada babak kedua, setahun kemudian, Alex bertemu lagi dengan pria itu di tempat yang sama. Alex mengakui kebohongannya tentang identitasnya di masa lalu, namun pria itu tetap menerima dan membangun percakapan yang lebih dalam. Alex menunjukkan sisi pemberontakan di masa hidupnya melalui cerita-cerita yang dibagikan.

Naskah *Perjumpaan Terakhir* karya Jean-Pierre Martinez terjemahan Jenar Kidjing memuat eksistensialisme tokoh yang menampilkan cita-cita Alex dan keputusannya untuk keluar dari kehidupan yang mengecewakan juga sikapnya yang memberontak akibat perbedaan pandangan antara dirinya dengan ibunya untuk memperoleh kebebasan. Menurut Sartre, Manusia bebas untuk memilih nilai secara individu yang dapat memuaskan kebutuhan dasarnya. Paham eksistensialisme mengungkapkan otentisitas keinginan manusia untuk bebas mencipta nilai bagi mereka sendiri (Yudiaryani, 2002:260). Kemampuan untuk “menidak” justru menyatakan kebebasan manusia. “Manusia adalah bebas” sama dengan mengartikan “manusia selalu bisa mengatakan tidak” (Bertens, Dua, & Ohoitumur, 2018:144). Esensi dari naskah ini adalah dimana manusia mencari titik kebebasan yang bersumber dari nilai-nilai individu yang dapat memenuhi kebutuhan dasarnya. Kebebasan individu sering kali diatur atau dibatasi dalam bentuk peraturan atau norma. Hal ini terjadi dalam keluarga, lingkungan, bahkan negara. Aturan dan norma tersebut terkadang menekan nilai-nilai seseorang sehingga membuat individu tersebut merasa terkekang dan mencari kebebasan. Hal inilah yang kemudian menjadi dasar ketertarikan pemeran untuk memerankan karakter Alex dalam naskah serta relevansinya dengan keadaan sekarang ini.

Naskah *Perjumpaan Terakhir* karya Jean-Pierre Martinez mempunyai ciri-ciri drama absurd karena menampilkan upaya untuk menemukan eksistensi tokoh, berisi ketidaknalaran cerita dan tema-tema yang mengacu pada kesia-siaan, kemustahilan dan pilihannya akan kebebasan serta cinta. Hal ini sesuai dengan apa yang disampaikan Albert Camus dalam Yudiaryani (2002, 262) yang menyatakan tentang kondisi absurd berada dalam bentangan dua titik pemikiran yaitu *Le Mythe de Sisyphe* (Mitos Sisipus) dan *L'Homme Revolte* (Manusia Pembelot). Manusia adalah satu-satunya ciptaan yang mempertanyakan keberadaannya. Artinya ia selalu membelot melawan keadaan dirinya. Pembelotannya merupakan sesuatu yang esensial. Saya percaya bahwa saya tidak mempercayai apa pun, tapi saya yakin terhadap protes saya, atau seperti kata Descartes 'Saya bicara maka saya ada'... Kondisi yang berbenturan seperti inilah yang menyebabkan manusia absurd terbenam dalam kesepiannya, 'Saya berontak, maka saya ada'. (Yudiaryani, 2002, 262). Kemudian Martin Esslin (dalam Yusriansyah, 2018:97) berpendapat bahwa drama absurd menyajikan keadaan yang merupakan hasil dari absurditas itu sendiri. Absurditas mencoba untuk memaknai kesenduan metafisis dan ketidakbermaknaan hidup. Maka dari pendapat tersebut dapat dikatakan bahwa kondisi absurd menggambarkan manusia dalam eksistensialisme, karakter manusia yang berbicara tentang keberadaannya yang mengarah pada kebebasan di dunia yang tidak dapat dipahami.

Teater absurd telah melampaui berbagai ide dan implementasinya dalam sebuah pertunjukan. Pertunjukan drama absurd saat ini telah banyak melakukan inovasi melalui unsur-unsurnya. Pada segi pemeranan, garis perjalanan absurd

tercatat telah melewati akting realisme Stanislavski, *Biomechanical* Meyerhold, dan Alinasi Brecht. Mengikuti perkembangan teater dengan berbagai keunikannya dalam pemeranan, perwujudan akting dapat mengadopsi berbagai cara yang ada. Pemeran menggunakan Integrasi Akting Representasioal dan Presentasional menurut Robert Cohen:

“...most actors and directors and their teachers today insist that both of these notions-when integrated- are vital to great acting. Great acting is therefore both presentational and representational, both external and internal, emanating both from the actor's head and from the actor's heart..” (Cohen, 2010:70)

Terjemahan:

“...sebagian besar aktor, sutradara, dan guru mereka saat ini bersikeras bahwa kedua gagasan ini (akting representasional dan akting presentasional) —bila diintegrasikan—sangat penting untuk akting yang hebat. Oleh karena itu, akting yang hebat bersifat presentasional dan representasional, baik eksternal maupun internal, yang keduanya berasal dari kepala aktor dan dari hati sang aktor...”

Mewujudkan integrasi kedua gaya akting tersebut, pemeran menggunakan metode pelatihan akting milik Robert Cohen yang dapat diterapkan dalam penciptaan tokoh Alex. Robert Cohen membagi aspek akting menjadi empat dalam bukunya *Theatre Brief Edition* dan mengatakan:

“Four aspects of acting, of staged impersonation. have been considered important throughout the cen- furies: character simulation, character embodiment, performing virtuosity, and "magic.” (Cohen, 1983: 62)

Terjemahan:

”Empat aspek akting, peniruan identitas yang dipentaskan. telah dianggap penting selama berabad-abad: simulasi karakter, perwujudan karakter, pertunjukan keahlian, dan "keajaiban".

Metode ini dinilai mampu mewujudkan gaya akting yang diinginkan karena memadukan metode akting presentasional dan representasional.

Sebagai upaya menebalkan eksistensialisme tokoh dan mewujudkan integrasi kedua gaya akting tersebut, pemeran menggunakan teknik Alinasi Brecht dalam penampilannya. Bagian yang menandakan eksistensialisme tokoh dan perubahan menuju gaya akting presentasional dilakukan aktor dengan memutus ilusi penonton agar menyadari bahwa apa yang mereka lihat adalah sebuah tontonan. Menurut Brecht dalam Yudiaryani (2019:87), alinasi ditemukan ketika aktor berpikir bahwa berbicara langsung pada penonton atau mengubah skenario sebelum penonton akan memutus ilusi. Brecht benar-benar ingin memutuskan seluruh jenis ilusi tersebut; ia meyakini bahwa teater menjadi lebih baik tanpa ilusi. Dengan demikian, perwujudan tokoh Alex dalam permainannya dapat diberikan unsur teatrikal yang kuat seperti menyanyi, menari, interaksi dengan set dan penonton.

B. Rumusan Penciptaan

1. Bagaimana mewujudkan tokoh Alex dalam naskah *Perjumpaan Terakhir* karya Jean-Pierre Martinez terjemahan Jenar Kidjing?
2. Apa metode pemeranan yang sesuai bagi keberhasilan pemeran dalam memerankan tokoh Alex?

C. Tujuan Penciptaan

1. Mewujudkan tokoh Alex dalam naskah *Perjumpaan Terakhir* karya Jean-Pierre Martinez terjemahan Jenar Kidjing
2. Menggunakan metode pemeranan yang sesuai bagi keberhasilan pemeran dalam memerankan tokoh Alex.

D. Tinjauan Karya

Naskah *Perjumpaan Terakhir* karya Jean Pierre Martinez merupakan naskah yang baru diterbitkan pada bulan Juli 2023. Sejauh penulis melakukan penelusuran catatan panggung naskah ini, tidak ditemukan informasi apa pun terkait pementasan baik dalam bentuk pemberitahuan pra-pementasan maupun dokumentasi pertunjukan. Hanya saja sebagai referensi permainan, penulis menggunakan pementasan naskah lain yang memiliki gaya pertunjukan yang sama dan karakter tokoh yang mendekati sebagai tinjauan karyanya.

1. Pementasan Kura-kura dan Bekicot



Gambar 1. Pementasan Kura-kura & Bekicot - Teater Atas. (Sumber: Youtube Dewan Kesenian Jakarta)

Pementasan *Kura-kura & Bekicot* oleh Teater ATAS merupakan pementasan absurd yang bertolak dari drama absurd karya Eugène Ionesco. Kedua tokoh saling beradu pendapat menciptakan tempo permainan yang beragam membentuk dinamika yang dapat dinikmati penonton. Dari segi gaya artistik yang digunakan, pertunjukan ini menggambarkan latar realistik dengan benturan cahaya sehingga menimbulkan kesan imajinatif. Namun

dengan kostum sehari-hari, ruangan-ruangan di dalam permainan ini lebih terlihat seperti ruangan-ruangan yang kita temui sehari-hari sehingga tidak menimbulkan efek asing.

Pemeranan tokoh Alex secara peristiwa naskah memiliki dialog padat hingga akhir. Tempo, irama, dan dinamika menjadi capaian untuk menghidupkan peristiwa di atas panggung. Namun berbeda dengan latar tersebut, latar Pementasan *Perjumpaan Terakhir* dihadirkan dengan fantasi yang lebih liar. Bentuk-bentuk yang sangat tersebut membuat penonton akan merasakan dunia lain yang teramat asing. Permainan yang berbentur dengan kondisi set yang ada akan menambah kesan asing pada pertunjukan.

2. Pementasan Drama Musikal *Amélie*



Gambar 2. Pementasan *Amélie Musical*. (Sumber: Youtube WhatsOnStage)

Pementasan ini diproduksi oleh Whats On Stage pada tahun 2021 yang merupakan drama adaptasi dari film absurd dengan judul *Amélie* karya Jean-Pierre Jeunet. Audrey yang memerankan tokoh *Amélie* memperlihatkan kemampuannya dalam berakting, menyanyi, dan menari. Karakter *Amélie*

dalam drama musikal tersebut terlihat sangat unik meski memiliki sikap yang tertutup.

Pemeranan tokoh Alex berusaha mewujudkan tokoh yang unik dengan sisi tertutup karena kepribadian introvertnya. Selain itu, saya juga menggunakan unsur musikal sebagai salah satu cara dalam menyampaikan pesan. Perbedaan dari karya yang dibuat dan tinjau adalah pada karakter Alex yang tidak menampilkan imajinasi yang begitu luas dan liar seperti karakter Amélie. Unsur musikal yang digunakan juga tidak sekompleks drama musikal Amélie. Permainan aktor mencoba menyampaikan pesan kepada penonton dengan bantuan musik dari piano.

E. Landasan Teori

Teori adalah konsep-konsep yang berhubungan satu sama lainnya yang mengandung suatu pandangan sistematis dari suatu fenomena (Kerlinger dalam Isti'adah, 2020:27). Dalam prosesnya, pemeran memerlukan teori agar penciptaannya menjadi lebih sistematis dan terukur. Konsep yang mengandung pandangan mengarahkan pemeran menuju suatu tujuan sehingga prosesnya mempunyai ketepatan. Dalam menciptakan karakter Alex, pemeran menggunakan beberapa teori yang dirinci sebagai berikut:

1. Eksistensialisme

Eksistensialisme merupakan ajaran filsafat yang melihat segala gejala berpangkal pada keberadaan (eksistensi). Eksistensi merupakan salah satu cara manusia berada di dunia. Yang mana cara wujudnya manusia berbeda dengan cara wujudnya benda-benda materi (Rohmah, 2019:88).

Eksistensialisme menempatkan manusia pada situasi yang berbeda dengan benda mati. Hal inilah yang mendasari perbedaan keduanya, yaitu pada manusia eksistensi mendahului esensi karena manusia menciptakan makna sendiri melalui perbuatannya, sedangkan pada benda justru sebaliknya. Oleh karenanya, manusia memiliki nilai melalui keaslian atau otentisitas keinginannya.

Eksistensialisme semakin diakui kontribusinya setelah berakhirnya Perang Dunia II. Tidak adanya perang secara langsung dalam skala besar pada akhirnya mendorong negara-negara adidaya untuk berperang dengan berlomba-lomba memberikan pengaruh melalui ideologi yang dianutnya. Perang ini disebut dengan 'perang dingin' yang dilakukan untuk mendapatkan pengaruh global. Rusia beralih menjadi Komunis, Itali dan Jerman menjadi negara Fasis dan Nazis. Kehidupan di Prancis, Inggris, dan Amerika cenderung mengembangkan kondisi di mana pribadi manusia hilang dan tenggelam dalam gelombang massa. Manusia di negara-negara tersebut telah kehilangan otentisitasnya, dan seluruh ekspresi mereka adalah tiruan massa (Yudiaryani, 2002:261).

Tercerai berainya ekspresi manusia mengikuti gelombang yang ada seperti keadaan manusia di negara yang disebutkan telah mengikis otentisitas atau keaslian manusia sebagai individu. Hilangnya otentisitas manusia sama dengan hilangnya keterkaitan dengan nilai-nilai, keinginan dan jati diri. Ketika hal ini terjadi, maka manusia sedang terjebak di sebuah tempat yang membatasi dirinya untuk menemukan kebebasan. Bentuk dasar dari

kebebasan adalah kemampuan untuk menentukan pilihan, karena memilih berarti seseorang telah menentukan jalan hidupnya dan itulah otentisitas manusia yang sebenarnya. Memilih berarti memperlihatkan identitas diri manusia karena setiap keinginan lahir dan diwujudkan secara murni. Setiap pilihan selalu memuat pertimbangan yang mengarah pada sesuatu yang baik. Serupa seperti apa yang dikatakan oleh Sartre:

Menurut Sartre, soalnya ialah bahwa apa pun pilihan yang diambil oleh manusia sebagai pribadi, pada akhirnya akan merupakan keputusan yang sebenarnya menyangkut seluruh kemanusiaan, sebab meskipun kita membuat suatu pilihan berdasarkan pertimbangan-pertimbangan pribadi, sebenarnya tindakan memilih itu terkait pula pada citra manusia pada umumnya sebagai pribadi yang kita cita-citakan. Apa yang kita pilih selalu merupakan hal yang baik di antara alternatif yang kita hadapi. Dengan memilih apa yang baik, tindakan memilih itu didasarkan pula citra tentang manusia yang pada umumnya akan melakukan hal yang sama dengan kita sebab, meskipun kita menciptakan diri sendiri dengan memutuskan pilihan-pilihan kita sendiri (Hassan, 1992:135).

Dengan demikian, keberadaan manusia ditunjukkan oleh nilai-nilai yang diciptakan manusia itu sendiri. Menciptakan nilai dan menentukan pilihan merupakan salah satu bentuk pelepasan diri dari kekangan untuk mencapai kebebasan pribadi.

Naskah *Perjumpaan Terakhir* menampilkan cita-cita kebebasan atas belenggu yang menimpa dengan cara yang benar menurut pribadi masing-masing. Perbedaan cara yang ditempuh memperlihatkan otentisitas manusia melalui keputusan dan pilihannya untuk memberi makna pada dirinya sendiri. Hal ini diperlihatkan oleh Alex yang menginginkan kembali ke kehidupan lamanya dan Fred yang menginginkan perubahan hidup dengan cara

berpetualang. Apa yang menjadi perjuangan keduanya memperlihatkan bagaimana Alex dan Fred memperlihatkan “keberadaannya” sebagai manusia. Oleh karenanya, Eksistensialisme digunakan untuk membedah eksistensi yang ada pada kehidupan tokoh. Selain itu eksistensialisme juga digunakan untuk menemukan bagian yang menekankan esensi cerita dalam permainan. Bagian-bagian ini kemudian akan diolah oleh pemeran untuk menciptakan momen penanda pada pertunjukan.

2. Teater Absurd

Mengenai absurditas yang dialami oleh manusia, Albert Camus menguraikan dalam buku Yudiaryani berjudul *Panggung Teater Dunia*:

Camus menganggap bahwa kondisi manusia mengalami situasi absurd, artinya harapan manusia untuk mengetahui kejelasan dan ketepatan ternyata harus berhadapan dengan situasi yang tidak mampu dipahami. Manusia merasa “terasing” dengan dirinya sendiri. Melalui gagasan absurd Camus, pengalaman manusia bersifat individual, sedangkan melalui pemberontakannya, manusia melalui pencarian menyeluruh. Camus dalam karyanya berjudul *Caligula* mengungkapkan bagaimana absurdnya kehidupan dan alam yang harus dihadapi oleh manusia. Dengan kalimat “Les Hommes et ils ne sont pas beureux” (Manusia mati dan mereka tidak bahagia), Camus mengungkapkan gagasan bahwa absurd muncul dari adanya keinginan yang berkobar di hati manusia untuk menguasai dan melawan sifat alam yang tak terduga. Bahkan lebih jelas ia mengatakan bahwa sesuatu yang absurd adalah pertentangan dua dunia (Yudiaryani, 2002).

Berdasarkan pendapat tersebut maka esensi dari gagasan absurditas adalah ketika manusia menghadapi situasi di mana harapan mereka untuk menemukan kejelasan bertabrakan dengan realitas yang tidak dapat dimengerti. Dampaknya, manusia merasa asing terhadap diri mereka sendiri. Absurditas timbul dari dorongan manusia untuk mengatasi dan menentang

sifat alam yang tak terduga, bahkan menyatakan bahwa ini adalah konflik antara dua dunia yang bertentangan.

Kemudian kaitannya dengan pertunjukan Teater Absurd, Eugène Ionesco merupakan salah satu penulis drama yang memberikan landasan dengan menyebut teaternya dengan Anti Plot. Teater Anti Plot berusaha menolak kecenderungan teater konvensional yang mengandalkan plot untuk menyampaikan pengalaman dasar manusia. Tidak diragukan lagi, hal itu telah menghilangkan kemurnian teatral yang sebenarnya (Ionesco dalam Esslin terjemahan Mukhid, 2008). Landasan yang dibangun oleh Ionesco mengukuhkan adanya konvensi baru untuk menantang konvensi teater konvensional yang selama ini dianggap sudah mapan. Pengalaman-pengalaman dasar manusia yang disampaikan secara terstruktur melalui plot yang ditawarkan telah membuat teater menjadi kaku sehingga menyebabkan teater kehilangan kemurniannya.

Selanjutnya, salah satu ciri karya Ionesco menurut Serreau (1996) yaitu pertemuan antara suasana tragis dan komik di mana pertemuan keduanya mengungkapkan kesadaran manusia bahwa sistem kekuasaan ternyata menyebabkan tidak berdaya. Manusia menghadapi hambatan untuk mengembangkan dirinya (Yudiaryani, 2002:271). Kemudian Ionesco menjelaskan tentang tragik dan komik yang dimaksud dalam buku Esslin berjudul Teater Absurd terjemahan Abdul Mukhid dengan mengatakan:

“Setahu saya” kata Ionesco, “Saya tidak pernah memahami perbedaan antar komik dan tragik. Karena komik adalah intuisi dari yang absurd, maka bagi saya lebih kondusif situasi putus asa

dibandingkan dengan tragik. Komik tidak menawarkan jalan lain. Saya katakan “kondusif bagi rasa putus asa”, namun dalam kenyataannya melampaui rasa putus asa atau harapan” (Esslin, 2008:138)

Terkait situasi tragis dan komik, menurut Ionesco, keduanya bersinergi untuk menunjukkan kondisi manusia. Situasi komik bukanlah solusi permasalahan, dikatakan intuisi yang absurd karena humor yang ditawarkan justru sangat buruk karena menyadarkan kondisi tragis manusia. Usulannya untuk mengubah kata “tragis” menjadi “situasi putus asa” menjadi kuat karena alasan demikian. Hal ini lah yang memperlihatkan ketidakberdayaan manusia.

Tema dasar teater Anti Plot secara singkat yang memiliki tiga poin utama yaitu abstrak, istimewa, dan unik. Abstrak yang dimaksud berguna untuk mencari kemurnian permasalahan yang terbebas dari asesoris yang menutupinya. Istimewa merupakan sifat-sifat dicari melalui penjelajahan batin dan perasaan yang mampu mengutarakan pikiran dan perasaan manusia. Unik adalah peristiwa-peristiwa mengacu pada bentuk struktur yang berbicara tentang mimpi, kesamaran, dan visi (Yudiaryani, 2002:272).

3. Teknik Alinasi

Teknik Alinasi merupakan teknik yang muncul untuk mewujudkan cita-cita Bertold Brecht yang menginginkan kemurnian teater. Cita-cita ini muncul karena kejenuhannya melihat teater realisme yang begitu egois mengurung tafsir penonton karena berupaya membuat jalinan batin sehingga

menciptakan kebenaran sepihak. Oleh karena itu, Brecht mencoba mengasingkan penonton dengan pertunjukan teater melalui penekanan unsur teatral.

Penonton semacam itu, ia merasa, tidak memikirkan dan menghakimi, tetapi hanya menyimpannya dengan perasaan kasihan dan empati. Naskah drama tersebut menunjukkan kepada mereka manusia sebagai sesuatu yang sudah dikenali, nasibnya telah ditentukan dan diselesaikan. Emosi mereka diaduk sedemikian rupa, kemudian dipuaskan, dan diakhir cerita mereka dihadapkan dengan dunia mereka yang malang (Yudiaryani, 2019:86).

Keadaan penonton teater realisme sedemikian rupa menurut Brecht tidak memberikan dampak yang signifikan. Penonton hanya diberikan pengalaman merasakan perasaan dan situasi para karakter tanpa berpikir kritis tentang apa yang sebenarnya mereka tonton. Alasan inilah yang menjadi tujuan Brecht untuk menciptakan efek keterasingan atau yang disebut dengan Efek Alinasi pada penonton agar mereka menyadari bahwa apa yang mereka lihat bukanlah dunia nyata melainkan sebuah tontonan, sehingga akan ada lebih banyak cara bagi penonton untuk berpikir kritis tentang apa ia lihat dan bukan sekedar merasakannya.

Pertunjukan *Perjumpaan Terakhir* menggunakan Teknik Alinasi untuk memberikan gambaran sisi lain dari tokoh Alex. Teknik ini diwujudkan melalui nyanyian pemeran yang mengandung lirik berisi kesedihan hidup tokoh Alex yang tidak begitu disorot dalam keseluruhan naskah. Adanya nyanyian tersebut berfungsi untuk menyadarkan penonton bahwa kehidupan menyenangkan yang ditampilkan tokoh Alex merupakan upaya untuk

menutupi kesedihan yang dialami. Selanjutnya, Teknik Alinasi juga diterapkan pemeran dengan keluar masuk panggung untuk melakukan interaksi kepada penonton melalui pertanyaan yang dilemparkan. Perubahan akting representasional menuju akting presentasional juga diwujudkan dalam teknik ini dengan melepas karakter Alex menjadi seolah-olah.

Apa yang akan dilakukan pemeran termasuk ke dalam Teknik Alinasi seperti yang dipaparkan oleh Yudiaryani (2002) dalam bukunya yang berjudul *Melacak Jejak Pertunjukan Teater: Sejarah, Gagasan, dan Produksinya* yang ia simpulkan sebagai konvensi Teater Epik Brecht. Teknik ini dapat dilakukan dengan cara keluar masuknya aktor dari panggung untuk menyanyi dan berbicara langsung kepada penonton, karakter bergerak bisa menjadi orang ketiga, dan perubahan *inner acting* menjadi seolah-olah.

4. Integrasi Pendekatan Akting Presentasi dan Representasi

Integrasi pendekatan yang dimaksud oleh Robert Cohen membuktikan bahwa dua pendekatan akting yang dianggap mempunyai perbedaan nyata ternyata mampu saling mendukung. Baik menampilkan akting presentasional maupun representasional, aktor tetap memerlukan analisis dan identifikasi serta taktik dalam bermain. Robert Cohen memberikan gambaran praktik mengenai penggunaan kedua pendekatan ini secara bersamaan di dalam bukunya *Theatre Brief Edition* yang mengatakan:

“The integrated methods of approach favored by most teachers of acting today encourage the student to study the situational

intentions of the character. the variety of tactics the character can employ in the fulfillment of those intentions, and the specific mode of performance demanded by the playwright and/or the director” (Cohen, 1983:72).

Terjemahan

Metode pendekatan terpadu yang disukai oleh sebagian besar guru akting saat ini mendorong siswa untuk mempelajari maksud situasional dari karakter tersebut, variasi taktik yang dapat digunakan karakter dalam memenuhi maksud tersebut, dan cara pertunjukan spesifik yang diminta oleh penulis naskah dan drama. /atau sutradara.

Permainan yang menekankan maksud situasional atau biasanya diterjemahkan ke dalam akting presentasioanal, seorang aktor memerlukan taktik untuk mengubah maksud tersebut ke dalam bentuk. Demikian pula dalam permainan yang menekankan variasi taktis atau biasanya diwujudkan dalam akting representasional, seorang aktor perlu memahami maksud situasional sebagai dasar. Pada akhirnya, pendekatan-pendekatan yang sering dikatakan mustahil dan kontradiktif ini dibantah oleh Cohen dengan berargumentasi bahwa tidak mungkin mewujudkan suatu tindakan hanya dengan menggunakan salah satu dari dua metode yang melekat pada kedua pendekatan akting tersebut karena akting bekerja atas dasar yang sama. Pemeran akan memulai penciptaannya dengan melakukan asumsi karakter dalam naskah yang kemudian dilanjutkan dengan berkomitmen untuk mewujudkan karakter tersebut.

“By "mode of performance" we mean the intended relationship between the play's characters and its audience. For example, the actor must know whether the audience is expected to empathize with the characters, to analyze them, to be socially instructed by them, or merely to be entertained by them..” (Cohen, 1983:72)

Terjemahan:

“Yang kami maksud dengan “cara pertunjukan” adalah hubungan yang diinginkan antara tokoh-tokoh drama dan penontonnya. Misalnya, aktor harus mengetahui apakah penonton diharapkan berempati terhadap tokohnya, menganalisisnya, menerima instruksi sosial darinya, atau sekadar terhibur olehnya...”

Berdasarkan kutipan tersebut maka cara pemeran memposisikan akting representasional dan presentasional oleh Cohen diwujudkan melalui “cara pertunjukan”. Cara-cara ini yang kemudian menjadi kunci pemeran bertindak dengan maksud memberi efek kepada penonton. Pemeran bergerak dengan misi untuk membawa penonton hanyut dalam perasaan karakter atau sekedar menghibur.

Hampir seratus tahun yang lalu realisme menghasilkan suatu “ilusi tentang realita” di atas panggung. Teater semacam ini tidak menampilkan apa-apa sekedar kebenaran apa adanya; semua terancang dan terstruktur, gaya, dan penafsiran disingkirkan. Sebuah pementasan dihadirkan untuk menampilkan kembali sepotong kehidupan. Saat itulah istilah “representasi” dan “representasionalisme” mulai digunakan untuk realisme. Istilah “presentasi” dan “presentasionalisme” digunakan untuk semua teknik, baik kesejarahan maupun baru, sehingga aktor berbicara langsung pada penonton atau setidaknya mengingatkan penonton bahwa mereka berada dalam sebuah pementasan teater dan tidak hanya menyaksikan sejumput kehidupan aktual (Yudiaryani, 2020:4).

Kemudian pada pendapat Yudiaryani, representasionalisme atau realisme merupakan pertunjukan yang menekankan pada realitas kehidupan sehingga tercipta ilusi kehidupan sehari-hari di atas panggung. Akting representasioanal, aktor mewujudkan karakter tokoh dan bertindak dengan tafsir apa adanya di dalam naskah. Sedangkan presentasional menekankan

taktik akibat perluasan gaya dan interpretasi, sehingga memungkinkan bentuk pertunjukan yang bervariasi.

Pada pementasan *Perjumpaan Terakhir*, pemeran menggunakan gaya akting representasional dan presentasional. Akting representasional menggunakan realitas memuat kausalitas sebagai landasan utama yang kemudian diwujudkan di atas panggung untuk memberi efek terhadap penonton melalui perasaan yang teridentifikasi sama dengan karakter. Sedangkan akting presentasional menekankan unsur teatral yang memberi jarak kepada penonton dengan mewujudkan aksi raksi tidak wajar, situasi komedi, aksi pemeran, dan interaksi pemeran dengan penonton

F. Metode Penciptaan

Menampilkan tujuan yang diperoleh secara sistematis, pemain memerlukan metode atau sarana. Menurut Mulyani (2016:24) metode adalah tahap-tahap atau aturan untuk melakukan sesuatu. Pada penciptaan karakter, metode diterapkan dalam praktik untuk mencapai bentuk yang diinginkan. Metode penciptaan tokoh Alex menggunakan pelatihan akting yang digagas oleh Robert Cohen berisi empat elemen yaitu *character simulation*, *character embodiment*, *performing virtuosity*, dan *magic*.

1. Character Simulation

Character Simulation atau Simulasi karakter adalah tugas utama seorang aktor, namun apa bila dianggap sebagai satu-satunya hal yang penting dan diperlukan dalam akting adalah asumsi yang keliru. Meskipun

demikian, simulasi tetap menjadi komponen penting komponen penting dalam persiapan aktor. Aktor harus bisa meyakinkan penonton terhadap tokoh yang diperankannya agar mereka paham bahwa aktor adalah tokoh itu sendiri. Robert Cohen memberikan contoh yang jelas dari simulasi dalam bukunya *Theater Brief Edition* yang mengatakan:

“...a slender, blond young patrician can be as fat as Falstaff, as black as Othello, as ugly as Pantalone, and as ancient as Lear through the artful use of draped fabric, molded papier-maché, and burnt cork. But there are also internal tools for use in this art of simulation, characterizations which reach into the subtleties of psychology and deportment- attitudes, quirks, stares, gazes, trembles, halts, and tones of voice.” (Cohen, 62).

Terjemahan:

“...seorang bangsawan muda yang kurus dan berambut pirang bisa menjadi gemuk seperti Falstaff, sehitam Othello, seburuk Pantalone, dan setua Lear melalui penggunaan kain yang dibungkus, papier-maché yang dicetak, dan gabus yang dibakar. Namun ada juga alat internal yang dapat digunakan dalam seni simulasi ini, penokohan yang mencakup seluk-beluk psikologi dan tingkah laku—sikap, keanehan, tatapan, tatapan, gemetar, terhenti, dan nada suara”

Berdasarkan kutipan di atas terlihat bahwa yang dimaksud dengan simulasi karakter adalah kemampuan aktor untuk menyerupai karakter baik secara penampilan maupun psikologis. Seorang aktor dengan keadaan fisik yang beragam dan unik harus mampu menyerupai penampilan fisik karakter. Proses ini menggunakan naskah sebagai landasannya sehingga yang disediakan akan diwujudkan oleh aktor menyerupai aslinya.

Namun seiring berjalannya waktu, oleh Cohen pemahaman tersebut berkembang dengan pengertian yang lebih jelas. Hal ini terlihat dari perubahan penyebutan aspek *Character Simulation* yang diperjelas menjadi

Acting From The Inside: The Stanislavski Legacy dalam bukunya *Theater Brief Version, Ninth Edition*. Dalam buku ini, Cohen lebih menjelaskan tentang akting dari dalam yang dikenal telah ditekuni oleh Stanislavski, mengenai akting tersebut Cohen memberikan penjelasan dengan mengatakan:

“The "inside" method, by contrast, asks the actor to enter into the mind of the character being played: to think the character's thoughts, feel the character's feelings, try to win the character's goals, and, when called for, cry the character's (real) tears. The inside method is therefore often referred to as "representational," since the actor is asked to represent the character's body and soul, his or her thoughts and emotions, rather than simply to present a made-up imitation of an imagined individual” (Cohen, 2010:70).

Terjemahan:

“....metode “di dalam” meminta aktor untuk masuk ke dalam pikiran karakter yang dimainkan: memikirkan pikiran karakter, merasakan perasaan karakter, mencoba memenangkan tujuan karakter, dan, ketika karakter diminta untuk menangis, (nyata) air mata. Oleh karena itu, metode dalam sering disebut sebagai “representasional,” karena aktor diminta untuk mewakili tubuh dan jiwa karakter, pikiran dan emosinya, bukan sekadar menampilkan tiruan yang dibuat-buat dari individu yang dibayangkan.”

Maka dengan pengertian yang lebih mendalam makna simulasi karakter menjadi lebih luas, yaitu sebuah upaya untuk masuk ke dalam karakter sehingga dapat dikatakan menjadi karakter itu sendiri ketika bertindak. Usaha aktor dalam menyerupai harus disertai dengan eksplorasi yang bersumber dari kehidupan karakter dalam naskah dan kehidupan pribadi sebagai manusia. Kedua kehidupan tersebut diintegrasikan sehingga tercipta kehidupan batin karakter yang dapat dirasakan aktor. Dengan demikian, simulasi karakter akan utuh memperlihatkan kompleksitas karakter melalui fisik, sosial, dan

psikologisnya serta tindakan karakter menjadi jelas dengan aktor mengetahui motivasinya.

2. *Character Embodiment*

Character Embodiment atau Perwujudan Karakter adalah metode yang berkebalikan dengan *Character Simulation*. Hal ini dikarenakan dalam proses ini aktor akan menubuhkan karakter yang diperoleh pada proses sebelumnya dengan mengandalkan suatu teknik sehingga aktor berperan sebagai dirinya sendiri dan berperan sebagai karakter di atas panggung. Aktor akan mengisi karakter yang telah disimulasikan menggunakan bagian demi bagian tubuhnya. Lakon yang dimainkan tentunya tidak hanya bergerak berdasarkan keinginan para tokoh saja, namun juga berdasarkan kesadaran aktor sebagai manusia yang dibekali dengan berbagai kemampuan dalam merespon dan bereaksi. Besarnya keterlibatan diri aktor dalam memainkan karakter dijelaskan oleh Cohen dalam bukunya berjudul *Theater Brief Edition* yang mengatakan:

“The actor is a living person; he sees, hears, smells, feels, and experiences on stage as well as off. To the degree to which he is involved on stage, he is a full participant a spontaneous embodiment of a living character” (Cohen, 63).

Terjemahan:

“Aktor adalah orang yang hidup; dia melihat, mendengar, bau, perasaan, dan pengalaman di atas panggung maupun di luar panggung. Sejauh mana dia terlibat di atas panggung, dia adalah partisipan penuh perwujudan spontan dari karakter yang hidup”.

Berdasarkan kutipan di atas maka dapat dikatakan bahwa senyata apa pun akting seorang aktor dalam membawakan karakter tentu akan ada teknis yang menyertai karena aktor adalah manusia yang dianugerahi tubuh yang hidup. Dengan demikian, mewujudkan karakter tidak serta merta seperti seorang yang kerasukan dalam waktu sekejap tetapi melewati proses bahkan teknik karena data karakter meresap ke dalam tubuh secara perlahan melalui pembiasaan dan latihan.

Jika pada *Character Simulation* disebut sebagai metode dari dalam, maka *Character Embodiment* memiliki istilah yang terbalik yaitu metode dari luar. Metode akting dari luar menekankan pada penyajian yang memperluas bentuk sehingga berhubungan dengan teknik sang aktor yang disebut akting presentasional. Perwujudan dari akting presentasional mengolah kreativitas dari proses simulasi karakter sehingga meluaskan eksplorasi yang dilakukan aktor dalam membawakan karakter. Penjelasan kinerja aktor presentasional dijelaskan secara singkat oleh Cohen yang mengatakan:

“A presentational actor will also seek to master a wide variety of individual performance modes, such as singing, dancing, juggling, fencing, and comic improvisation, and will study human behaviors from a broad range of historical periods, countries, and social classes, so as to apply them when creating characters from a variety of dramatic styles” (Cohen, 2010:89)

Terjemahan:

“Seorang aktor presentasional juga akan berusaha untuk menguasai beragam mode pertunjukan individu, seperti menyanyi, menari, juggling, anggar, dan improvisasi komik, dan akan mempelajari perilaku manusia dari berbagai periode sejarah, negara, dan negara. kelas sosial, untuk menerapkannya saat membuat karakter dari berbagai gaya dramatis”.

Dengan demikian, *Character Embodiment* atau Perwujudan Karakter dapat disimpulkan sebagai tahap lanjutan dari *Character Simulation* yang memosisikan aktor sebagai partisipan yang menyadari dirinya sedang bermain terlepas dari keadaannya sebagai karakter. Kemudian pada metode ini aktor akan lebih bebas mengolah karakternya sesuai dengan gaya permainan yang diinginkan dengan mengandalkan keterampilannya secara individu untuk dipertontonkan.

3. *Virtuosity*

Virtuosity disebut juga sebagai sebuah Keahlian. Seorang aktor tidak hanya berperan menjadi karakter yang dibebankan tetapi memiliki tanggung jawab untuk mengkomunikasikannya kepada penonton. Untuk menyalurkan informasi karakter dan peristiwa ke penonton, seorang aktor memerlukan sebuah keahlian. Keahlian tersebut bisa dibagi menjadi keahlian secara personal yang dicapai melalui pelatihan instrumen keaktoran maupun keahliannya aktor sebagai orang yang membawakan karakter di atas panggung dengan mencapai teknik bermain teater. Teknik bermain dijelaskan Cohen sebagai tahapan selanjutnya untuk memenuhi kedua metode yang digunakan dengan mengatakan:

“Moreover, it is ultimately insufficient for an actor merely to fulfill the audience's preconceptions of his character; finally it is necessary that the actor strive to transcend those preconceptions and to create the character afresh, transporting the audience to an understanding of-and a compassion for-the character that they would never have achieved on their own. Both of these demands require of the actor a considerable virtuosity of dramatic technique” (Cohen, 64).

Terjemahan:

Selain itu, pada akhirnya tidaklah cukup bagi seorang aktor hanya sekedar memenuhi prasangka penonton mengenai karakternya; yang terakhir, aktor perlu berusaha untuk melampaui prasangka tersebut dan menciptakan karakter baru, membawa penonton pada pemahaman dan rasa sayang terhadap karakter yang tidak akan pernah mereka capai sendiri. Kedua tuntutan ini menuntut aktor untuk memiliki keahlian teknik dramatis yang cukup besar.

Berdasarkan pendapat tersebut maka keahlian aktor dalam bermain untuk mewujudkan kedua metode di atas sangat diperlukan. Keahlian ini semacam sebuah jembatan yang dibangun oleh aktor karena ia harus bekerja keras menyampaikan informasi dari pertunjukan yang dilaksanakan kepada penonton teater. Sebab, jika aktor hanya mengandalkan kedua metode tersebut tanpa memikirkan bagaimana cara dia membawakan karakternya di atas panggung, pertunjukan akan sangat tertutup karena aktor hanya bermain untuk dirinya sendiri.

4. *Magic*

Magic atau Sihir adalah kata lain yang membahasakan tentang kehadiran aktor yang akhirnya menjadi daya tarik penonton. Seorang aktor yang memiliki kharisma menawan mampu memukau penonton dengan aksinya. Ini juga bisa dikatakan keajaiban jika benar-benar terjadi. Akting yang sudah mencapai taraf ini adalah ketika aktor dapat menyentuh dan masuk ke dalam perasaan tokohnya tanpa berpikir panjang. Keajaiban ini sulit untuk didefinisikan secara detail, kecuali sang aktor benar-benar merasa mendapatkannya karena keajaiban didapat secara tidak terduga. Namun secara sederhana, keajaiban yang dirasakan aktor berkaitan erat dengan

kepercayaan dirinya yang terbentuk melalui latihan-latihan yang ia tekuni maupun dorongan lain yang sulit dijelaskan. Cohen mengatakan:

“The actor's presence, his ability to project an aura of magic—this does not come about as a direct result of his skills at impersonation or his technical virtuosity...” (Cohen, 66)

Terjemahan:

Kehadiran sang aktor, kemampuannya memproyeksikan aura magis—ini tidak muncul sebagai akibat langsung dari keahliannya dalam meniru identitas atau keahlian teknisnya. Namun, hal ini bergantung pada kepercayaan diri sang aktor, yang pada gilirannya dapat dihasilkan dari penguasaan keahliannya.

Oleh karena itu, seorang aktor yang baik tentunya ia harus menjalani segala pelatihan untuk mencapai suatu keahlian. Meskipun keajaiban yang dimaksud sangat lah abstrak untuk dijelaskan ternyata dapat didekati untuk memunculkannya melalui keahlian sang aktor.

G. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam pembuatan Proposal Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

BAB I merupakan Pendahuluan yang berisi rancangan dari penciptaan yang memuat Latar Belakang Penciptaan, Rumusan Penciptaan, Tujuan Penciptaan, Tinjauan Karya, Landasan Teori, Metode Penciptaan, Sistematika Penulisan dan Jadwal Penciptaan.

BAB II merupakan Analisis Naskah berisi data untuk kebutuhan penciptaan karakter yang memuat Ringkasan Naskah, Analisis Struktur Naskah, Analisis Tekstur Pertunjukan, dan Konsep Pemeranan.

BAB III merupakan Proses Penciptaan berisi catatan proses dalam penciptaan karakter yang meliputi tahapan-tahapan penciptaan serta hasil akhir dari penciptaan karakter memuat Pelatihan Instrumen Aktor, Analisis Naskah, Interpretasi, Memilih Lawan Main, Latihan, dan Pertunjukan.

BAB IV Penutup memaparkan Kesimpulan dan Saran.

H. Jadwal Penciptaan

KEGIATAN	WAKTU PELAKSANAAN											
	FEB			MARET			APRIL			MEI		
Usul penciptaan	■											
Pembentukan tim produksi	■	■										
Memilih lawan main	■											
Membaca naskah bersama		■										
Merancang produksi pentas		■										
Dramatik <i>reading</i>			■									
Latihan		■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Konsultasi penciptaan				■		■		■		■		■
Pentas												■