

PENCIPTAAN TOKOH GENDUT DALAM NASKAH TERDAMPARKARYA SLAWOMIR MROZEK TERJEMAHAN A.KASIM AHMAD

ABSTRAK

Dalam suatu kehidupan, manusia memiliki pola pikir dan juga eksistensinya masing-masing di luar pengaruh manusia lainnya. Membicarakan mengenai manusia secara personal yang memiliki pola pikir, bahwasanya suatu eksistensi, eksistensi dan eksistensialisme dalam setiap individu manusianya, tidak bisa diterima selalu oleh manusia lain, karena terkadang suatu eksistensialisme melahirkan peristiwa absurd setelahnya. Absurd artinya tidak rasional dan tidak dapat diterima oleh akal dan fikiran manusia, tetapi sesuatu yang absurd tidak bisa dijelaskan secara global, karena absurd akan diakui oleh orang-orang yang tidak melakoninya dan juga terjadi jika mengingkari norma-norma yang ada.

Dalam naskah *Terdampar*, upaya mempertahankan eksistensi dalam suatu realitas terjadi. Ketiga tokoh yang diberi nama Gendut, Sedang dan Kurus terjebak dalam suatu realitas di dalamnya, yang menciptakan eksistensi dalam diri masing-masing lalu mempertahankan kebenaran dengan melahirkan suatu peristiwa absurd.

Aktor memiliki perangkat yaitu tubuhnya sendiri, maka disini bagaimana aktor dapat mengaplikasikan dalam peran dan berbagai peran untuk dapat menciptakan karakter yang sesuai dari tokoh yang pilih. Aktor adalah seorang manusia individu yang memiliki pola pikir serta eksistensinya sendiri, maka disini bagaimana seorang aktor dapat membenturkan eksistensinya terhadap karakter tokoh yang harus di mainkan di atas panggung.

Kata Kunci: Manusia, Aktor, Absurditas, Eksistensi

ABSTRACT

In a life, people have the mindset and also the existence of each other beyond human influence. Talk about personal who have thought pattern, that one exists, and existentialist existence in every human individual, can not always be accepted by other human beings, because sometimes an existentialist bore absurd events thereafter. Absurd means irrational and unacceptable by reason and the human mind, but something that can not be explained absurd globally, because it is absurd to be recognized by people who do not practice it, and also occurs if denying the existing norms.

*In the *Terdampar* sript, in an attempt to maintain the existence of reality occurs. The third character named Gendut, Sedang and Kurus trapped in a reality in it, which make existence within each and defend the truth by giving birth to an absurd incident.*

Actors have a device the body, then here how actors can apply in roles and different roles in order to create the appropriate character from the character select. The actor is an individual human being who has the mindset and the existence of its own, so here how an actor can be banging their existence to the character to be played on stage.

Key words: Human, Actor, absurdity, Existence

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam pertunjukan teater, banyak komponen yang membuat pertunjukan tersebut bisa hadir. Salah satu komponen paling penting dalam sebuah pertunjukan teater adalah aktor. Tugas seorang aktor adalah memerankan tokoh. Kemudian ketika ingin membicarakan persoalan akting, bahwasanya akting berasal dari kata “to act” yang berarti beraksi. Akting dalam konteks ini adalah perpaduan antara atraksi fisik (kebertubuhan), intelektual (analisis karakter dan naskah) dan spiritual (transformasi jiwa) (Saptaria, 2006 : 3). Untuk menjadi seorang aktor handal haruslah memiliki kesiapan yang lebih dari cukup. Mulai dari kesiapan tubuh, suara, hingga kesiapan jiwa.

Naskah lakon *Terdampar* karya Slawomir Mrozek terjemahan A. Kasim Ahmad memiliki judul asli *Na Pelnym Morzu*, yang di tulis pada tahun 1961 di Polandia. Naskah ini menceritakan tentang tiga orang yang terdampar di atas sebuah kapal di tengah lautan, dengan kondisi psikologi yang berbeda.

Masalah mulai muncul saat persediaan makanan habis. Ketiganya membentuk sebuah kampanye. Kampanye itu untuk mencalonkan siapa yang tidak dimakan. Dengan besar hati mereka harus dapat menyelesaikan permasalahan itu terus menerus agar tetap bertahan hidup. Dua orang yaitu Gendut dan Sedang membuat suatu kelompok untuk terus memojokkan si Kurus untuk dimakan. Akhirnya, setelah melewati proses berunding, mereka sepakat untuk memakan salah satu dari mereka, si Kuruslah yang mereka jadikan calon untuk dimakan. Sebenarnya si Sedang telah menemukan makanan dari dalam perahu mereka, tetapi

si Gendut tetap menginginkan si Kurus untuk tetap dimakan. Dengan berat hati si Kurus jadi pasrah karena benar – benar tak ada lagi yang dapat diharapkan.

Gambaran seorang tokoh yang bernama Gendut, bahwasanya dia adalah seorang *endormorphic* yang mempunyai fisik gendut. Mempunyai kecerdasan dan kelicikan untuk bisa membaca situasi bahkan saat – saat genting atau susah sama sekali, diplomatis, diktaktor. Tokoh Sedang *mesomorphic*, yaitu orang yang selalu aktif, energetik, mencari prestasi dan agresif, licik dan juga provokator. Fisik yang ideal, tidak kurus dan tidak gendut. Tokoh Kurus *ectomorphiic* yaitu orang yang sensitif, intelektual dan suka menyendiri. Dia merupakan manusia yang sering memberontak, orang yang selalu tertindas dan akhirnya terkalahkan dengan keadaan.

Dengan naskah lakon *Terdampar* karya Slawomir Mrozek yang bercerita tentang situasi absurd dijelaskan pada sikap para tokoh yang sama-sama terdampar di laut dalam keadaan kondisi psikologi yang berbeda, yang melahirkan ketidakmungkinan sebagai sindiran keadaan politik saat itu. Pada tahun 1961, Eropa sedang diguncang krisis kemanusiaan dalam permasalahan kehidupan sosial politik. Ada tema sosial dalam konflik massa atau masyarakat dengan individu. Individu yang menginginkan kebebasan dalam memperjuangkan eksistensi dalam melawan kebekuan, kecurigaan, formalisme dan dogmatisme sosial, kadang – kadang konflik itu menunjukkan pada arah adanya ketegangan antara pandangan hidup modern yang individualities dengan pandangan hidup tradisional yang masih kolektif (Sumarjo, 2004:368).

Lakon *Terdampar* ini merupakan suatu bentuk cerita yang unik untuk dijadikan pertunjukkan drama, karena konflik yang terjadi didalamnya tidak serta merta menunjukkan hal yang biasa. Cerita lakon yang ada didalamnya mengemas suatu konflik besar negara yang di analogikan secara sederhana melalui perebutan tentang makan – memakan.

Pertunjukkan lakon *Terdampar* akan dikemas dalam bentuk drama musikal. Drama musikal adalah suatu bentuk kesenian yang dikolaborasikan antara musik, laku, gerak dan tari yang menggambarkan suatu cerita yang dikemas dengan tata koreografi dan musik yang menarik sehingga terbentuklah sebuah drama musik.. Selain berdasarkan pada bentuk, drama musikal memiliki batasan tingkat kerumitan yang cukup tinggi bagi seorang aktor. Harus memadukan antara nada pada peristiwa, juga emosi saat itu. Pemilihan naskah *Terdampar* untuk sumber penciptaan dikarenakan dalam naskah tersebut memungkinkan seorang aktor berekspresi dengan *singing, dancing, acting*, untuk mencapai nilai kesempurnaan.

B. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan di atas, maka rumusan masalah penciptaan adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana karakter tokoh Gendut dalam naskah *Terdampar* ?
2. Bagaimana memerankan tokoh Gendut dalam pertunjukkan *Terdampar* ?

C. Tujuan Penciptaan

Tujuan penciptaan keaktoran dalam tokoh Gendut dalam naskah *Terdampar* adalah sebagai berikut :

1. Untuk memahami karakter Gendut dalam naskah *Terdampar*
2. Untuk memerankan Tokoh Gendut dalam pertunjukkan teater dalam naskah *Terdampar*.

D. Landasan Teori

Naskah *Terdampar* karya Slawomir Mrozek yang diterjemahkan oleh A. Kasim Ahmad yang akan difokuskan dalam penciptaan tokoh Gendut dengan menggunakan rujukan dari teori Bertolt Brecht, karena di dalam memainkan tokoh Gendut terdapat akting, pidato, dan beberapa akting yang sengaja dilakukan oleh aktor serta sengaja ditunjukkan pada penonton sebagai efek alienasi. Bagi Brecht tujuan utama pertunjukan teater bukanlah menumbuhkan katarsis, tetapi menyadarkan orang-orang yang terlibat di dalamnya bahwa kondisi sosial dapat diubah. Kondisi sosial bukan sesuatu yang terberi, tetapi merupakan konstruk buatan manusia. Oleh karena itu dapat diubah. Untuk mencapai tujuannya, Brecht menghindari empati dengan cara menciptakan apa yang disebut *V-Effect*. *V-Effect* adalah bentuk pengasingan agar penonton tidak terlibat secara emosional dengan pertunjukan.

Bertolt Brecht memiliki banyak konsep untuk menghadirkan *V-Effect*, yaitu *V-effect* dalam struktur cerita, syair dan nyanyian, sisipan cerita, dan *spiel im spiel*. Dalam pertunjukan *Terdampar* tidak semua konsep dalam teori Brecht tersebut dipakai. Konsep yang akan digunakan adalah alienasi berupa patahan peristiwa di beberapa adegan dan nyanyian dengan tidak menghilangkan makna. Juga adanya teori Brecht menjadi dan tidak menjadi, maka aktor memakai cara stilisasi dalam berakting memerankan tokoh.

Efek alienasi dalam teater Brechtian dimaksudkan untuk membangkitkan sikap intelektual kritis penonton. Teater Absurd berbicara kepada lapis yang lebih dalam dari pikiran manusia. Ia mengaktifkan kekuatan-kekuatan psikologis, melepaskan dan membebaskan ketakutan-ketakutan tersembunyi maupun agresi-agresi yang ditindas, dan lebih dari itu semua, dengan menghadapkan penontonnya pada suatu gambaran disintegrasi, maka teater Brechtian menggerakkan suatu proses aktif dari berbagai kekuatan terpadu dalam pikiran setiap individu penonton (Mukhid, 2008: 314).

Seperti yang diungkapkan Ludwik Flaszen dalam Shomit Mitter tentang alienasi, sebagai berikut.

Alienasi berisikan titik balik objek yang seseorang harus menyadarinya dari sesuatu yang biasa, akrab, diperoleh langsung, kepada sesuatu yang khusus, menggetarkan dan tak terduga. Sebelum keakraban berubah menjadi kesadaran, akrab harus dihilangkan dari kemapanannya, kita harus berhenti memperkirakan bahwa objek yang ditanyakan tidak memerlukan kejelasan (Mitter, 2002:59).

Beberapa rujukan dalam pertunjukan yang diambil dari Bertolt Brecht sebagai efek alienasi adalah sebagai berikut.

1. Saat berpidato yang di sampaikan dengan nyanyian, yaitu adegan saat berkampanye. Sedang bernyanyi sembari memperkenalkan dirinya yang pintar memasak daging, dengan meyakinkan bahwa dirinya tidak pantas untuk dimakan.
2. Setelah Gendut berseteru dengan Kurus, lalu Gendut mencoba berfikir untuk mengeluarkan strategi demi mengalahkan Kurus. Adegan ini dimulai dengan nyanyian yang membahas mengenai anak yatim. Kalimat nyanyian yang di tuturkan,

tidak ada dalam naskah, tetapi mengambil sebagian dari lagu Andrew Sister pada tahun 1943 di Inggris, dengan kalimat yang disambungkan dengan dialog selanjutnya dalam naskah. Berikut sebagian lirik yang dinyayikan.

*I lost my mother, I lost my father
And now im losing you too
I shoot my mother, I shoot my father
And now im going to shoot...
One and only shoot, on you (Youtube, 1943: Andrews Sisters)*

3. Datangnya seorang tukang pos secara tiba-tiba dari dalam lautan menuju ke darat untuk menyampaikan telegram kepada Kurus, setelah tugasnya selesai, Tukang Pos tersebut kembali tenggelam.
4. Datangnya seorang *Buttler* menggunakan rakit dari tengah laut mencari Yang Mulia, yaitu tertuju pada si Gendut. Gendut tidak menyukai kehadiran *Buttler* yang sedari kecil mengasuhnya, maka *Buttler* tersebut di usir dari hadapannya dan tenggelam.
5. Peristiwa kepergian *Buttler*, membuat percecokan kembali antara Gendut dan Kurus. Gendut dan Sedang sudah semakin terlihat persekongkolan diantaranya untuk memojokkan Kurus. Kurus mulai tidak terima atas perlakuan yang menututnya tidak adil. Maka sebagai patahan peristiwa, Kurus keluar dari panggung dengan amarah yang memuncak, Sedang mengejar Kurus dan Gendut menyelamatkan pertunjukkan dengan bernyayi juga menari. Para crew yang ada di dalam pohon serta karang, ikut keluar dan menari. Tidak lama Kurus dan Sedang kembali ke panggung, Gendut pun berhenti bernyayi. Kurus keluar dari tokohnya dan menyatakan bahwa dia tidak menyukai peran yang di mainkan. Setelah perdebatan panjang, mulai lah masuk kedalam dialog dan peristiwa sebelumnya. Yang terjadi adalah adanya perubahan emosi, baik emosi penonton dan aktor.
6. Saat adegan terakhir, Kurus menyerahkan dirinya dengan ikhlas untuk dimakan. Saat sebelum menyerahkan diri, Kurus meminta izin untuk berpidato. Pidato yang di sampaikan dengan begitu dalam lalu dituturkan dengan nyayian hingga tutup tirai panggung.

Selain itu, teori Brech yang dipakai adalah stilisasi dengan menjadi dan tidak menjadi. Stilisasi dilakukan karena naskah ini tidak bisa dibawakan dengan realis, terlihat dari segi peristiwa yang ada dalam adegan-adegan yang tertera serta dialog yang dituturkan. Menjadi dan tidak menjadi adalah bagaimana aktor dapat keluar dari tokohnya, dan bisa mengkritisi tokoh yang akan dimainkan. Serta adanya capaian untuk dapat melampaui empati yang tidak lagi hanya merasakan dari dalam diri tokoh tersebut dengan menggunakan efek stilisasi dari karakter tokoh yang dimainkan.

Melalui pendekatan keaktoran dengan menggunakan rujukan dari teori Bertold Brech dirasa mampu untuk mewujudkan tokoh Gendut secara utuh. Walaupun dalam proses

perjalanan selama pelatihan kemungkinan akan mengalami penambahann teori lainnya untuk menutupi kekurangan dari teori Brech dalam metode ataupun teori keaktoran itu sendiri.

E. Metode Memerankan Tokoh

Dalam proses penciptaan karakter tokoh Gendut dalam naskah *Terdampar* ini, ada tiga aspek penting yaitu akting, gerak, dan nyanyian. Ketiga hal ini tentu tidak akan terlepas dari apa yang telah tersurat maupun tersirat dalam suatu pertunjukkan opera. Kecendrungan seorang aktor terjebak mempersamakan karakteristik-karakteristik psikologi emosinya sendiri dengan karakteristik-karakteristik psikologi tokoh. Untuk menampilkan karakter tokoh adapun proses yang perlu dilakukan untuk memperkaya tubuh aktor dengan cara sebagai berikut:

1. Analisis Naskah

Seorang aktor yang akan mementaskan suatu pertunjukkan, harus mengetahui terlebih dahulu isian dalam naskah tersebut. Tahap ini merupakan tahap awal sebagai acuan untuk memahami tokoh yang akan dimainkan, juga selain itu menentukan motivasi gerak dan dialog yang di tuturkan.

2. Menentukan Lawan Main

Tahap ini merupakan tahap dimana seorang aktor mencari lawan main yang pas, atas tokoh yang harus dimaikan. Dengan berdiskusi dengan sutradara dan teman – teman yang terlibat sebagai tokoh utama di dalam naskah *Terdampar*. Pentingnya mencari tokoh untuk lawan main karena akan berpengaruh terhadap tokoh penciptaan, terutama dalam bentuk fisik, yaitu Gendut, Sedang dan Kurus. Fisik yang disesuaikan dengan nama tokoh masing – masing di dalam naskah *Terdampar*.

3. Latihan Tangga Nada

Pertunjukkan drama musikal adalah suatu pertunjukkan kolaborasi antara musik, laku, gerak dan tari yang menggambarkan suatu cerita. Dalam pertunjukkan drama musikal, lebih kepada dinyayikan daripada dituturkan. Pertunjukkan ini biasanya dinyayikan dengan suara nada yang tinggi. Maka berlatih olah nada dan vokal adalah salah satu hal wajib, untuk mencapai tingkat dimana aktor dapat mengenali utuh suara nada dalam tekanan emosi yang berubah dalam waktu yang tidak menentu. Selain itu untuk menciptakan tokoh dan karakter Gendut, juga memenuhi suatu syarat pertunjukkan. Penguasaan suara dalam seni acting pada dasarnya adalah penguasaan diri secara utuh, karena kedudukan suara dalam hal ini hanyalah merupakan salah satu alat ekspresi dan totalitas diri kita sebagai seorang pemain (aktor) (Arifin, 2005:77).

Pelaksanaan yang akan dilalui dengan cara *vocalizing* atau bisa dikatakan pemanasan sebelum bernyayi, lalu berlatih tangga nada untuk mengenal nada dan yang terakhir melatih arpeggio atau memainkan tangga nada secara tidak berurutan. Hal ini tentunya akan melatih dan membatu agar nada – nada yang akan dinyayikan tidak fals. Juga melatih tarikan suara seperti mengenal tone dan capain mengambil suara tertinggi. Selanjutnya menciptakan nada – nada dalam beberpa dialog dalam naskah *Terdampar*.

4. Pencarian Refrensi Film atau Dokumentasi Pertunjukkan

Salah satu cara efektif untuk dapat memenuhi atau mendapatkan gambaran secara jelas mengenai peristiwa yang ada kaitanya dalam naskah yang akan di mainkan adalah menacari refrensi – refrensi yang sudah ada, baik menonton film ataupun dokumenatsi pementasan panggung. Tujuannya adalah untuk memperkaya dan menjadi bahan acuan kita untuk menciptakan suatu bentuk atau peran yang akan dimainkan.

5. Observasi Tokoh

Aktivitas yang dilakukan terhadap suatu proses, dengan maksud merasakan dan kemudian memahami. Seorang aktor haruslah memahami capaian yang harus di tempuh agar dapat menciptakan tokoh yang akan di mainkan secara utuh. Maka obeservasi untuk menciptakannya, bagaimana seorang aktor haruslah memiliki strategi atau statement agar dapat memahami situasi, perasaan, atau emosi apa yang sedang terjadi. Imajinasi tidak cukup untuk dijadikan bahan acuan dalam proses penciptaan. Observasi bagian dari hal wajib yang harus dilakukan, agar dapat menciptakan logika dan empiris secara nyata.

6. Penciptaan Karakter Tokoh

Penciptaan ini dapat dilakukan setelah melakukan observasi, dengan bekal yang sudah ada dan objektif secara empiris, emosional, maka karakter akan tidak terlalu sulit untuk di ciptakaan.

Observasi biasanya dilakukan untuk menemukan bukti konkrit suatu peran. Sehingga ketika mencipta suatu karakter, seorang aktor akan mempunyai pegangan yang kuat. Observasi bisa dilakukan dimana saja, tergantung pada peran yang akan dimainkan.

7. Melatih *Gesture*

Pemahaman atas *gesture* atau bahasa tubuh haruslah didahului dengan membaca buku-buku tentang kepribadian dan bahasa tubuh itu sendiri, kemudian dari situ kita dapat memahami bahwa setiap *gesture* memiliki arti tertentu selebihnya tinggal melatih setiap persendian gerak dengan jangkauan semaksimal mungkin setiap detilnya.

A. Kesimpulan

Rancangan tokoh Gendut dalam naskah *Terdampar* karya Slawomir Mrozek terjemahan A. Kasim Ahmad, merupakan suatu proses yang mengalami berbagai macam perubahan dalam perkembangan latihan sampai pada pementasannya. Berawal dari pemilihan naskah, hingga kepada proses awal *reading* untuk menentukan naskah *Terdampar* sebagai bahan ujian penyelesaian tugas akhir yang tentu memiliki banyak pertimbangan. Naskah *Terdampar* ini berasal dari bahasa Polandia, lalu di terjemahkan dalam bahasa Inggris oleh Nicholas Bethel, di terjamahkan kembali dalam bahasa Indonesia oleh A. Kasim Ahmad. Sempat menimbulkan rasa kebingungan untuk dapat mempercayakan dalam menerjemahkan naskah tersebut kedalam bahasa Indonesia, yang sebelumnya telah di terjemahkan ke dalam bahasa Inggris terlebih dahulu.

Naskah Lakon *Terdampar* dalam setiap dialog mengandung kalimat-kalimat puitis yang memiliki begitu banyak makna. Bahasa yang dituturkan tidak semata-merta diartikan secara verbal dan gamblang. Irisan – irisan pada setiap kalimat, memiliki makna yang berumpuk, juga adanya sedikit kesulitan dalam beberapa dialog yang mengandung majas sebagai bahan dialog yang harus dipahami agar dapat dipahami sebagai suatu informasi. Hal yang dilakukan untuk dapat menjinakkan kalimat-kalimat dalam dialog adalah adanya proses men *detail* dalam memahami majas-majas, bedah naskah secara lebih mendalam, diskusi bersama sutradara dan juga dosen pembimbing, mencari data-data yang bersangkutan dengan naskah.

Proses pemahaman bukanlah persoalan mudah dan sulit untuk mengaplikasikannya, akan tetapi sebelum bertindak dalam mengeksplorasi, agar memahami apa yang dilakukan, meminimalisasi kesalahan dalam penafsiran dan harus menguasai tokoh secara utuh baik secara tertulis maupun praktek.

Perubahan – perubahan yang sering terjadi dalam penggarapan naskah *Terdampar* merupakan proses suatu kerja kreatif yang dilalui hingga akhirnya menemukan titik dimana kebenaran itu di dapatkan. Misalnya penafsiran yang selalu berubah dalam setiap diskusi, baik secara peristiwa, penciptaan tokoh, logika-logika yang terjadi di beberapa bagian interaksi antara tokoh dengan tokoh lainnya dan juga perpindahan motivasi. Perubahan-perubahan yang terjadi bukanlah suatu kelemahan pada konsep perancangan, melainkan adanya pembuktian dinamisasi dalam berfikir, berkarya dan juga berbudaya.

Landasan teori yang sesuai dengan pijakan perancangan karya ini dengan berkonsultasi dengan dosen pembimbing. Arahan yang di dapatkan dari dosen pembimbing mengenai landasan teori yaitu dengan menggunakan Bertold Brecht sebagai bahan rujukan, karena sesungguhnya dalam naskah *Terdampar* ini tidak dapat secara utuh menggunakan teori Brecht dalam penciptaan tokoh maupun keutuhan dalam naskah. Maka Bertold Brecht hanya dijadikan bahan rujukan untuk mendukung interupsi-interupsi juga alienasi yang terjadi di beberapa bagian peristiwa dari pertunjukkan naskah *Terdampar*.

Pengumpulan data – data yang berkaitan dengan *Terdampar*, Bertold Brecht, nyanyian musikal baik itu secara teori dengan mengumpulkan buku-buku, artikel, *google*, menonton film dokumenter, berdiskusi dengan dosen pembimbing, sutradara, dramaturg juga dengan beberapa alumni yang pernah meneliti tentang gaya Brecht mulai dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anirun, Suyatna, 1998, *Menjadi Aktor 'Pengantar Kepada Seni Peran untuk Pentas dan Sinema'*, Bandung: PT Rekamedia Multiprakarsa.
- Esslin, Martin, 2008, *Teater Absurd* terjemahan Abdul Mukhid. Mojokerto: Pustaka Banyumili
- Mitter, Shomit. 2002. *Stanislavsky, Brech, Grotowsky, Brook Sistem Pelatihan Lakon*. Yogyakarta: MSPI dan Arti
- Murgianto, Sal. 1985. *Managemen Pertunjukkan*. Dekdikbud Dirjend Pendidikan Dasar dan Menengah
- Noer, Arifin C, 2005, *Teater Tanpa Masa Silam*. Jakarta: Dewan Kesenian Jakarta.
- Sudrajat dan Farida. 2006. *Kamus Lengkap 400 Milyar, Inggris-Indonesia dan Indonesia-Inggris*. Semarang: Bintang Jaya
- Saptaria, Rikrik El. 2006. *Acting Handbook: Panduan Praktis Akting Untuk Film & Teater*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Sumardjo, Jacob, 1986, *Ikhtisar Sejarah Teater Barat*. Bandung: Angkasa
- Stanislavski, Konstantin. 1980. *Persiapan Seorang Aktor* terjemahan Asrul Sani. Jakarta: Pustaka Jaya.
- Stanislavky, Konstantin. 2006. *My Life In Art* terjemahan Max Arifin. Malang: Pustaka Kayu Tangan.
- Tambayong, Yapi. 2000. *Seni Akting, Catatan-catatan. Dasar Seni Kreatif Seorang Aktor*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Yudiaryani. 2002. *Panggung Teater Dunia*. Yogyakarta: *Pustaka Gondho Suli*.

