

**PEMERANAN TOKOH DOM DALAM NASKAH *KARANTINA*
KARYA JEAN PIERRE MARTINEZ DENGAN PENDEKATAN
REPRESENTASIONAL-PRESENTASIONAL
ROBERT COHEN**

Skripsi



Oleh

Dimas Ermando
NIM 2011102014

**PROGRAM STUDI S-1 TEATER
JURUSAN TEATER FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
GENAP 2024/2025**

**PEMERANAN TOKOH DOM DALAM NASKAH *KARANTINA*
KARYA JEAN PIERRE MARTINEZ DENGAN PENDEKATAN
REPRESENTASIONAL-PRESENTASIONAL
ROBERT COHEN**

Skripsi
untuk memenuhi salah satu syarat
mencapai derajat Sarjana Stara Satu
Program Studi Teater



Oleh

Dimas Ermando
NIM 2011102014

**PROGRAM STUDI S-1 TEATER
JURUSAN TEATER FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
GENAP 2024/2025**

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir berjudul:

PEMERANAN TOKOH DOM DALAM NASKAH *KARANTINA KARYA* JEAN PIERRE MARTINEZ DENGAN PENDEKATAN REPRESENTASIONAL-PRESENTASIONAL ROBERT COHEN diajukan oleh Dimas Ermando, NIM 2011102014, 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 16 Juni 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Ketua Tim Penguji



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

Pembimbing I/Anggota Tim Penguji



Wahid Nurcahyono, M.Sn.
NIP 197805272005011002/
NIDN 0027057803

Penguji Ahli/Anggota Tim Penguji



Prof. Dr. Yudiaryani, M.A.
NIP 19560630198703001
NIDN 0030065602

Pembimbing II/Anggota Tim Penguji



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

Yogyakarta, 12 5 - 06 - 25

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Pertunjukan
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



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

Koordinator Program Studi Teater



Wahid Nurcahyono, M.Sn.
NIP 197805272005011002/
NIDN 0027057803

PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini.

Nama : Dimas Ermando

NIM : 2011102014

Alamat : Kelurahan Marga Bakti RT 1 RW, Kecamatan LubukLinggau Utara 1, Kota LubukLinggau, Sumatera Selatan.

No. Tlp : 087868788820

Email : dimasernando153@gmail.com

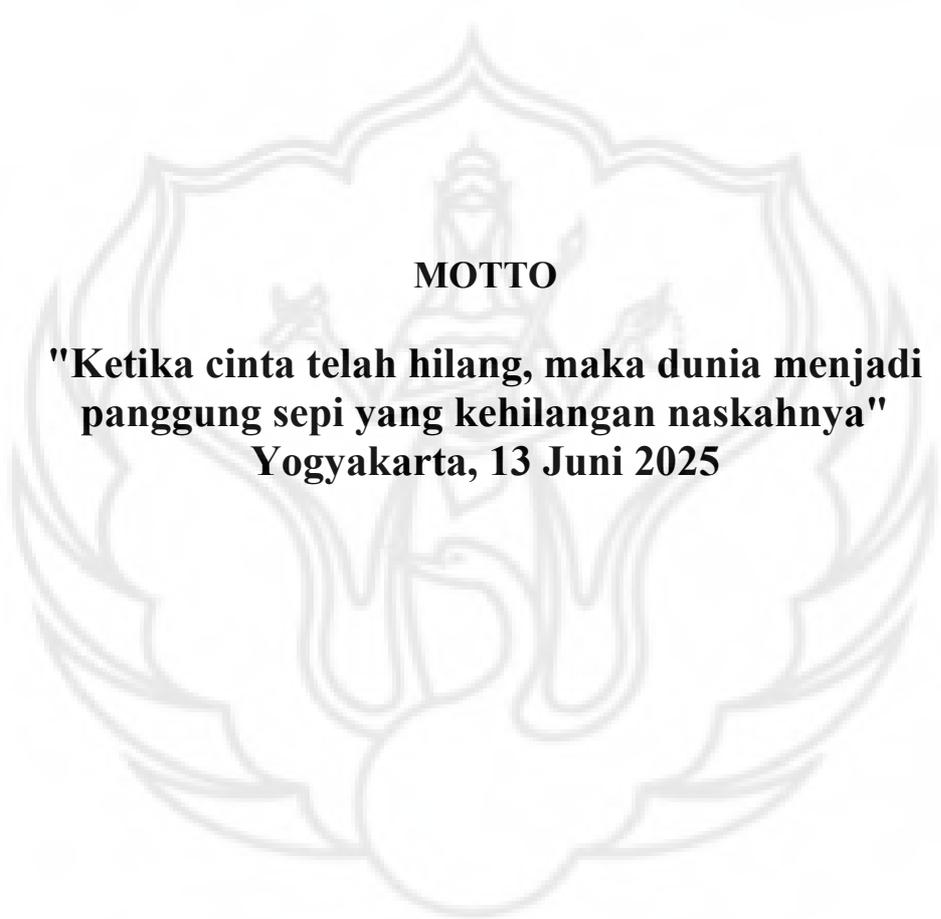
Menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar ditulis sendiri dan tidak terdapat bagian dari karya ilmiah lain yang telah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu lembaga pendidikan tinggi dan juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain/lembaga lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dalam skripsi ini dan disebutkan sumbernya secara lengkap dalam daftar 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, 24 Juni 2025



NIM 2011102014

A faint, light-colored watermark is centered on the page. It depicts a figure, possibly a deity or scholar, seated in a meditative posture within a lotus flower. The figure has multiple arms, holding various objects. The lotus petals are layered, creating a sense of depth. The entire watermark is rendered in a light gray or off-white color, making it subtle against the white background.

MOTTO

**"Ketika cinta telah hilang, maka dunia menjadi
panggung sepi yang kehilangan naskahnya"**

Yogyakarta, 13 Juni 2025

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena atas limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga proses penyusunan skripsi tugas akhir yang berjudul Pemeranan Tokoh Dom Dalam Naskah *Karantina* Karya Jean Pierre Martinez Dengan Pendekatan Representasional-Presentasional Robert Cohen dapat diselesaikan. Skripsi ini dibuat sebagai bagian dari persyaratan untuk menyelesaikan studi dan meraih gelar sarjana strata satu (S1) pada program studi Seni Teater, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Proses Pemeranan Tokoh Dom Dalam Naskah *Karantina* karya Jean Pierre Martinez Dengan Pendekatan Representasional-Presentasional Robert Cohen adalah perjalanan yang tidak mudah dan penuh halang rintang bagi pemeran. Skripsi ini lahir dari kegelisahan dan ketertarikan pemeran terhadap tokoh Dom yang menjadi pusat perenungan pada persoalan identitas, memahami makna kebebasan, tawa, dan eksistensi manusia di tengah situasi yang absurd. Semoga karya ini dapat memberikan manfaat, baik sebagai referensi akademis maupun sebagai inspirasi dalam pengembangan pemeranan secara artistik dan reflektif.

Dalam kesempatan ini, pemeran ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya terkhusus kepada kedua orang tua pemeran, Alm. Bapak Zainal Makmur dan Ibu Ernawati, yang telah memberikan segala doa dan usaha untuk mendukung dan memberikan yang terbaik bagi pemeran dalam menyelesaikan studi, serta semua pihak, orang-orang luar biasa yang telah turut memberikan dukungan semangat serta doa-doa dalam perjalanan pemeran menempuh studinya. Oleh karena itu, pemeran ingin mengucapkan rasa terima kasih kepada :

1. Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta Dr. Irwandi, M.Sn. beserta staf dan pegawai kampus.
2. Dekan FSP Institut Seni Indonesia Yogyakarta Dr. I Nyoman Cau Arsana, S.Sn., M.Hum. beserta staf dan pegawai kampus.
3. Bapak Rano Sumarno, M.Sn., sebagai Ketua Jurusan Teater, sekaligus dosen wali.
4. Sekretaris Jurusan Teater ISI Yogyakarta Ibu Silvia Purba Anggreni M.Sn, sekaligus ketua tim penguji.
5. Ibu Prof. Dr. Yudiaryani M.A. sebagai Dosen Penguji Ahli, atas pandangan kritis dalam pengembangan karya, serta arahan dan evaluasi dalam proses penciptaan pemeran.
6. Bapak Wahid Nurcahyono, M.Sn., sebagai koordinator Prodi Jurusan Teater, sekaligus Dosen Pembimbing 1, yang telah memberikan bimbingan penuh dan dukungan yang sabar serta kebaikan hati yang tulus menuntun pada proses penciptaan karya dan proses menulis pemeran.
7. Ibu Fitri Rahmah, M. Sn., selaku Dosen Pembimbing II, atas dorongan dan senantiasa penuh dengan senyuman dan ramah menemani bimbingan proses penulisan skripsi pemeran.
8. Seluruh Dosen, Pegawai dan Staf Jurusan Teater ISI Yogyakarta yang memberikan kelancaran selama perkuliahan.
9. Jurusan Teater Fakultas Seni Pertunjukan ISI Yogyakarta tercinta yang telah menjadi rumah, tempat dimana pintu-pintu dunia terbuka.

10. Kepada keluarga besar pemeran tercinta terkhusus untuk kakanda Lahibil Khotob, Alm Okta Ernalis, Alm. Novita Fitriyani S.Pd. serta Een Hendri, Yudi Andika, Romadin, Sepren, Rasmi, Lely, Joko, Velicia, Lia, Juliansyah.
11. Muhammad Syahrul Aminullah sebagai sutradara dan partner tugas akhir.
12. Adinda Maharani Indraswari sebagai dorongan penyemangat dan menjadi orang yang mau mendengarkan keluh kesah selama di Yogyakarta.
13. Kepada sosok wanita cina lokal berhidung pesek yang tidak dapat disebutkan namanya namun memberikan dampak yang besar kepada perjalanan hidup pemeran.
14. Seluruh teman-teman yang hadir dalam proses penciptaan karya. Khususnya Meli & Syafiq sebagai pimpinan produksi. Lulus, Ariel, & Opay sebagai stage manager, Koko jenil sebagai astrada, Raja sebagai penata artistik beserta tim, Hafiz Mupy sebagai penata Cahaya, Keke sebagai penata kostum, Yuncha sebagai penata publikasi, Neiska sebagai penata make up & hairdo, Bob Soviadi sebagai penata musik beserta para personil, Anisa sebagai tim logistik serta rekan tim, serta teman-teman aktor tercinta: Amelia Halimatus, Ikhtiyar Irfan & Jasmine Deniesa.
15. Teman-teman Teater Shentir yang telah menjadi keluarga besar dan memberikan support yang beraneka ragam.
16. HMJ Teater ISI Yogyakarta yang telah berjasa dalam membantu keberlangsungan pementasan dan teman-teman seperjuangan Tugas Akhir semester genap periode 2024/2025 ini.

17. Tentunya, kepada orang-orang yang telah membantu menguatkan memberi motivasi selama perjalanan pemeran menjalani studi Irsyad, Renaldi, Koko, Filzan, Gagah bagus Prayogo, Devi Nurbaiti, Bapak Bambang, Bunda Septie Wulan.
18. Terakhir, terima kasih kepada insan diri (ZEE) yang telah berjuang untuk segala bentuk usaha dan doa untuk menjadi manusia yang manusia, mengejar Impian, semoga selalu didekatkan dengan orang dan hal-hal yang baik, mampu menjadi manusia yang memanusiakan orang lain, serta selalu ingat pada-Nya yang kuasa.

Yogyakarta, 24 Juni tahun 2025

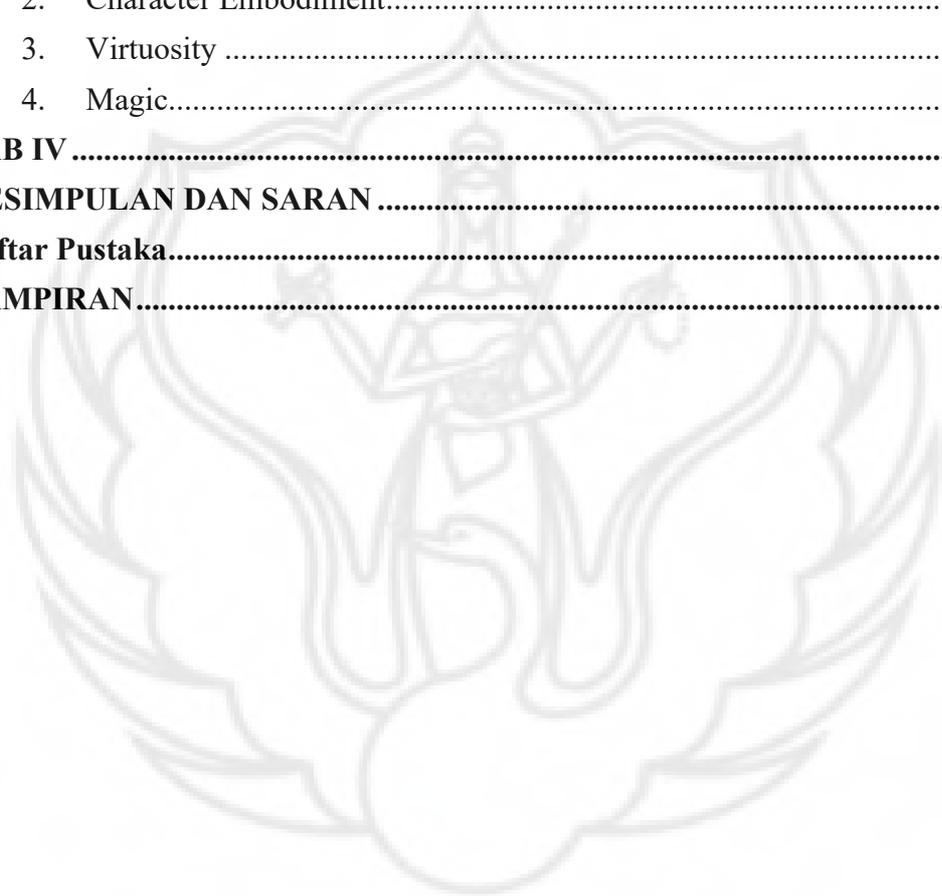


Dimas Ermando

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT	iv
MOTTO	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
INTISARI	xv
ABSTRACT	xvi
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Penciptaan	4
C. Tujuan Penciptaan	5
D. Landasan Penciptaan	5
1. Sumber Penciptaan	5
2. Landasan Teori.....	10
E. Metode Penciptaan	15
1. Character Simulation.....	16
2. Character Embodiment.....	18
3. Virtuosity	20
4. Magic.....	21
F. Sistematika Penulisan	23
BAB II	24
DASAR PENCIPTAAN	24
A. Deskripsi Sumber Penciptaan	24
1. Biografi Penulis.....	24
2. Ringkasan cerita	26
3. Analisis Naskah.....	29
4. Penokohan	43
5. Latar (setting).....	49
B. Konsep Penciptaan	51
1. Latar Belakang Tokoh Dom.....	51

2. Rancangan Bentuk Tubuh Dan Laku Tokoh Dom.....	52
3. Rancangan Vokal Tokoh Dom.....	53
4. Pikiran Dan Perasaan Tokoh Dom.....	54
BAB III.....	56
PROSES DAN HASIL PENCIPTAAN.....	56
Penerapan Metode Robert Cohen.....	56
1. Character Simulation.....	56
2. Character Embodiment.....	71
3. Virtuosity	81
4. Magic.....	96
BAB IV	100
KESIMPULAN DAN SARAN	100
Daftar Pustaka.....	104
LAMPIRAN.....	107



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Pementasan waiting for godot – Sanggar Teater Jerit. (Sumber: Youtube Sanggar teater jerit official-20181)	7
Gambar 1. 2 Pertunjukan Waiting For Godot. (Sumber: Sanggar Teater Jerit)....	9
Gambar 2.1 Jean Pierre Martinez. (Sumber: Jean Pierre Martinez Net).....	24
Gambar 3. 1 Proses reading naskah sebagai tahap awal dalam proses mengidentifikasi alur dan motivasi tokoh. (Sumber: Dok. Produksi 2025).....	56
Gambar 3. 2 Hasil dari analisis naskah kemudian di ujicobakan oleh pemeran bersama lawan main (Sumber: Dok. Produksi 2025).....	57
Gambar 3. 3 Tahap pemeran melakukan isolasi mandiri untuk mendalami karakter. (Sumber: dimas zee 2025).....	58
Gambar 3. 4 Hasil observasi isolasi mandiri diterapkan oleh pemeran dengan meletakkan perasaan dan pikiran mencurigai orang lain yang terjangkit oleh virus. (Sumber: Dok. Produksi 2025)	59
Gambar 3. 5 Dampak dari pengurangan dan informasi yang tidak jelas mengenai kapan berakhirnya virus akan menghilang membuat cemas bahkan frustrasi dan mencoba mencari jalan keluar. (Sumber: Dok: Produksi 2025)	60
Gambar 3. 6 Dampak dari karantina memunculkan efek ketakutan dan cemas terhadap orang lain yang memungkinkan terpapar virus. (Sumber: Dok: Produksi 2025)	61
Gambar 3. 7 Pemeran merepresentasikan efek dari isolasi dapat mempengaruhi aktivitas fisik berkurang dan harus menjaga kondisi tubuh agar tetap sehat. (Sumber: Dok: Produksi 2025)	62
Gambar 3. 8 Tahap pemeran melakukan eksperimen obrolan dengan orang yang tidak dikenal di sebuah bar. (Sumber: dimas zee 2025).....	63
Gambar 3. 9 Pemeran menerapkan hasil observasi obrolan dengan orang asing dan merepresentasikan pada naskah karantina dengan menjaga jarak, dan tetap menghindari kontak langsung dengan orang lain. (Sumber: Dok: Produksi 2025)	64
Gambar 3. 10 Pemeran mensimulasikan karakter sesuai data yang sudah dicari dilatihkan . (Sumber: Yuncha 2025)	67
Gambar 3. 11 Pemeran mensimulasikan karakter ke panggung pementasan sebagai bentuk representasi sesuai dengan data yang sudah dilatihkan. (Sumber: Dok: Produksi 2025)	67
Gambar 3. 12 Latihan cara berjalan tokoh. (Sumber: Dok. Produksi 2025).....	72
Gambar 3. 13 Latihan eksplorasi untuk mencari bentuk gestur tokoh. (Sumber: Dok. Produksi 2025)	73
Gambar 3. 14 Pemeran mewujudkan gestur tokoh menyesuaikan daengan apa yang sudah dieksplorasi dan dilatihkan. (Sumber: Dok: Produksi 2025)	74
Gambar 3. 15 Upaya pemeran menambahkan aksan kumis untuk menyerupai tokoh. (Sumber: Dok. Produksi 2025)	76

Gambar 3. 16 Upaya pemeran merubah penampilan dengan mengikalkan rambut (Sumber: Dok. Produksi 2025)	76
Gambar 3. 17 Upaya pemeran mempertebal penampilan karakter dengan menggunakan kaca mata. (Sumber: Dok. Produksi 2025).....	77
Gambar 3. 18 Upaya pemeran mempertebal penampilan karakter dengan mmemberi warna mata. (Sumber: Dok. Produksi 2025).....	78
Gambar 3. 19 Pemeran melakukan teknik muncul dengan cara lompat harimau dan berahir terbaring kesakitan. (Sumber: Dok. Produksi 2025).....	82
Gambar 3. 20 Pemeran melakukan latihan pernapasan untuk menghasilkan keluaran vokal yang baik. (Sumber: Dok. Produksi 2025)	84
Gambar 3. 21 Pemeran melakukan latihan berpuisi dan akan dipresentasikan di pementasan sebagai salah satu kemampuan virtuosity pemeran. (Sumber: Dok. Produksi 2025)	87
Gambar 3. 22 Pemeran mempresentasikan teks dialog dengan berpuisi sesuai dengan apa yang sudah dilatihkan sebagai virtuosity pemeran. (Sumber: Dok: Produksi 2025)	88
Gambar 3. 23 Pemeran dari tokoh mempresentasikan menjadi dirinya sendiri dan menyampaikan bahwa peristiwa karantina bukanlah bersifat medis. (Sumber: Dok. Produksi 2025)	89
Gambar 3. 24 Pemeran berhadapan langsung pada penonton dan menyampaikan bahwa mereka dan penonton adalah kelinci percobaan. (Sumber: Dok Produksi 2025)	90
Gambar 3. 25 Pemeran kembali menjadi dirinya sendiri dan menyampaikan bahwa peristiwa yang sedang berjalan adalah sebuah pertunjukan. (Sumber: Dok. Produksi 2025)	90
Gambar 3. 26 Pemeran dan aktor lain presentasi menjadi diri mereka sendiri dan melakukan akting adegan dalam adegan dengan bermain drama. (Sumber: Dok. Produksi 2025)	91
Gambar 3. 27 Pemeran memunculkan virtuosity pada awal babak dengan melakukan pantomime. (Sumber: Dok. Produksi 2025).....	92
Gambar 3. 28 Hasil latihan pantomime dipertunjukan oleh pemeran dipementasan. (Sumber: Dok: Produksi 2025)	93
Gambar 29. Tokoh Dom tampak depan (Sumber: Dok Produksi 2025).....	151
Gambar 30. Tokoh Dom tampak belakang (Sumber:Dok. Produksi 2025).....	151
Gambar 31. Make Up, Gaya Rambut, Asesoris tokoh Dom (Sumber: Dok.Produksi2025)	151
Gambar 32. Tokoh Dom tampak samping kanan (Sumber:Dok. Produksi 2025)	152
Gambar 33. Tokoh Dom tampak samping kiri (Sumber:Dok. Produksi 2025)..	152
Gambar 34. Babak awal Tokoh Dom masuk dengan kebingungan. (Sumber:Dok. Produksi 2025)	153
Gambar 35 Tokoh Dom menyadari adanya penonton yang sedang mengamati. (Sumber:Dok. Produksi 2025)	153
Gambar 36. Pertemuan pertama tokoh Dom dengan tokoh Pat. (Sumber:Dok. Produksi 2025)	154
Gambar 37. Kehadiran tokoh Max. (Sumber:Dok. Produksi 2025)	154

Gambar 38. Tokoh Pat dan Max menyadari ada penonton yang sedang mengamati dan Dom memilih untuk diam. (Sumber:Dok. Produksi 2025)	155
Gambar 39. Tokoh Dom menyatakan untuk mengabaikan penonton yang sedang mengamati. (Sumber:Dok. Produksi 2025).....	155
Gambar 40. Kehadiran tokoh Kim. (Sumber:Dok. Produksi 2025).....	156
Gambar 41. Adegan para tokoh menari. (Sumber:Dok. Produksi 2025).....	156
Gambar 42. Adegan Max mengajak Dom, Pat, dan Sam untuk makan. (Sumber:Dok. Produksi 2025)	157
Gambar 43. Adegan para tokoh makan, minum dan beristirahat. (Sumber:Dok. Produksi 2025)	157
Gambar 44. Adegan awal Pov Sam/Kim dan Max sebagai orang suruhan otoritas. (Sumber:Dok. Produksi 2025)	158
Gambar 45. Adegan tokoh Dom bangun dan bersiap untuk berolahraga. (Sumber:Dok. Produksi 2025)	158
Gambar 46. Kehadiran tokoh Sam yang berubah menjadi Tokoh Dr. Kim. (Sumber:Dok. Produksi 2025)	159
Gambar 47. POV tokoh Dom dan Pat. (Sumber:Dok. Produksi 2025)	159
Gambar 48. POV tokoh Kim dan Max. (Sumber:Dok. Produksi 2025)	160
Gambar 49. Adegan tokoh Dom melakukan trik sulap. (Sumber:Dok. Produksi 2025)	160
Gambar 50. Adegan tokoh Dom berubah menjadi dirinya sendiri dan berpuisi (Sumber:Dok. Produksi 2025)	161
Gambar 51. Adegan pengepungan. (Sumber:Dok. Produksi 2025).....	161
Gambar 52. Adegan para aktor yang sedang berperan berubah menjadi diri mereka sendiri dan bermain drama (Sumber:Dok. Produksi 2025).....	162
Gambar 53. Adegan mendekati ahir cerita. (Sumber:Dok. Produksi 2025)	162
Gambar 54. Tirai akan tertutup dan cerita selesai. (Sumber:Dok. Produksi 2025)	163
Gambar 55. Seluruh tim produksi dan pengkaryaan. (Sumber:Dok. Produksi 2025)	163
Gambar 3. 56 Poster Pertunjukan Karantina (2025)	164

**PEMERANAN TOKOH DOM DALAM NASKAH *KARANTINA*
KARYA JEAN PIERRE MARTINEZ DENGAN PENDEKATAN
REPRESENTASIONAL-PRESENTASIONAL
ROBERT COHEN**

INTISARI

Penelitian tugas akhir ini bertujuan untuk mewujudkan proses pemeranan tokoh Dom dalam naskah *Karantina* karya Jean Pierre Martinez melalui pendekatan akting representasional dan presentasional Robert Cohen. Pendekatan ini melibatkan simulasi karakter, perwujudan karakter, keahlian pertunjukan (virtuosity), dan aspek magis. Hasil penciptaan menunjukkan bahwa karakter Dom dapat dihadirkan secara reflektif dan komunikatif dalam konteks teater absurd.

Tokoh Dom dipilih karena kompleksitas karakter yang mencerminkan kegelisahan eksistensial dan kritik sosial dalam situasi absurd, yang selaras dengan konteks sosial pasca pandemi.

Kata Kunci : Pemeranan, Tokoh Dom, *Karantina*, Robert Cohen, Representasional, Presentasional, Absurd.

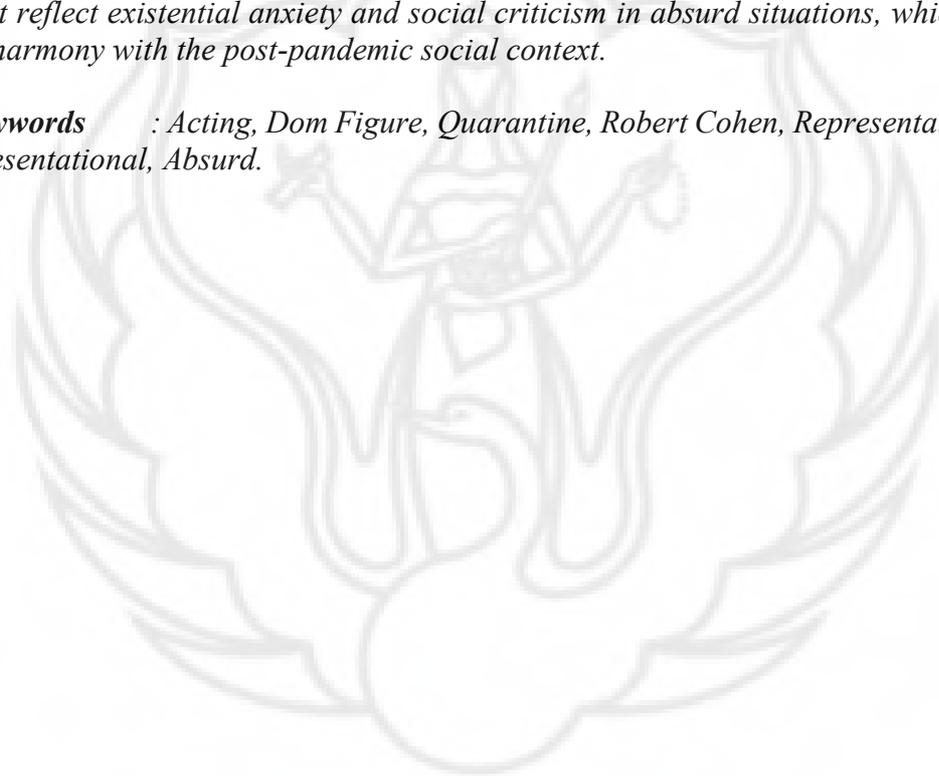
***THE ROLE OF DOM IN JEAN PIERRE MARTINEZ'S QUARANTINE
SCRIPT WITH ROBERT COHEN'S REPRESENTATIONAL-
PRESENTATIONAL APPROACH***

ABSTRACT

This final project research aims to realize the process of playing the character of Dom in the script of Karantina by Jean Pierre Martinez through Robert Cohen's representational and presentational acting approach. This approach involves character simulation, character embodiment, virtuosity, and magical aspects. The results of the creation show that the character of Dom can be presented reflectively and communicatively in the context of absurd theater.

The character of Dom was chosen because of the complexity of the characters that reflect existential anxiety and social criticism in absurd situations, which are in harmony with the post-pandemic social context.

Keywords : *Acting, Dom Figure, Quarantine, Robert Cohen, Representational, Presentational, Absurd.*



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Naskah *Karantina* adalah karya dari Jean-Pierre Martinez yang ditulis pada Februari 2020. Jean Pierre Martinez merupakan seorang penulis drama kontemporer kelahiran tahun 1955 di Auvers-sur-Oise, Prancis. Karier awalnya dimulai sebagai drummer di berbagai band rock, yang kemudian memperkuat dasar musikal dan kreativitasnya. Selanjutnya, ia menekuni bidang semiotika dalam dunia periklanan, yang memperkaya pemahamannya tentang komunikasi dan simbolisme unsur penting dalam karya-karya dramanya (Martinez, 2025). Martinez telah menulis lebih dari sembilan puluh naskah teater, beberapa di antaranya mencapai status kultus, memperlihatkan kemampuannya menggabungkan humor dengan tema serius. Pendekatan ini mencerminkan pemahamannya terhadap dinamika sosial dan psikologis masyarakat. Dalam naskah *Karantina*, Martinez menyajikan peristiwa yang menyerupai realitas sehari-hari namun dikemas dengan humor absurd khasnya.

Istilah karantina berasal dari *quarantena*, yang berarti "empat puluh hari" dalam bahasa Venesia abad ke-14 dan ke-15. Istilah ini merujuk pada periode isolasi kapal sebelum diizinkan berlabuh selama wabah Maut Hitam. Saat ini, karantina mengacu pada pembatasan atau pemisahan individu yang diduga terpapar penyakit menular, meskipun belum menunjukkan gejala (Yunus & Rezki, 2020:232). Berdasarkan naskah *Karantina*, pemeran merasa memiliki keterhubungan emosional dengan para tokohnya, terutama dalam konteks isolasi

tanpa penjelasan yang jelas. Pengalaman pribadi selama masa karantina dan isolasi mandiri pada pandemi COVID-19 tahun 2020–2021 menjadi refleksi langsung atas pengalaman serupa yang dialami tokoh-tokoh dalam naskah kebingungan, keterasingan, serta kecemasan akibat keterbatasan informasi.

Melalui karya ini, Martinez mengangkat tema kebebasan yang dibatasi oleh otoritas, disampaikan lewat pendekatan absurdisme. Dalam seni pertunjukan, tokoh merupakan elemen utama yang membawa nilai-nilai dan gagasan penulis. Penafsiran mendalam terhadap karakter menjadi aspek esensial bagi aktor dalam menghidupkan tokoh secara jasmani maupun batiniah. Seperti yang disampaikan oleh Sunaryo (2019), karakter dalam drama harus dihayati secara empatik agar mampu menyampaikan gagasan penulis dengan meyakinkan melalui aksi panggung (Sunaryo, 2019,:45). Karakter tokoh yang kompleks dan unik membuka peluang eksplorasi artistik lebih dalam. Tokoh Dom dalam naskah *Karantina* adalah contoh menarik ia hadir dengan psikologi rapuh, skeptisisme terhadap otoritas, serta kegelisahan sosial modern yang merefleksikan dinamika masyarakat. Sejalan dengan pendapat Kusnandar (2021), karakter semacam ini memungkinkan ekspresi berbagai dimensi kemanusiaan melalui pendekatan akting yang reflektif (Kusnandar, 2021:97–112).

Tokoh juga merupakan medium utama kritik sosial dalam drama. Sejak zaman klasik hingga kontemporer, tokoh kerap merepresentasikan isu-isu seperti ketidakadilan dan ketimpangan kekuasaan. Tokoh Dom dalam naskah *Karantina* menjadi simbol dari hilangnya kebebasan individu dalam situasi krisis. Hal ini sejalan dengan pernyataan Wiyatmi (2020) bahwa tokoh dalam drama sering kali

dirancang untuk merepresentasikan wacana sosial yang menjadi kegelisahan kolektif (Wiyatmi, 2020:108). Tokoh yang digarap secara setengah hati akan menghasilkan pertunjukan yang datar dan kehilangan pesona dramatikanya. Sebaliknya, tokoh yang diperankan dengan pendalaman batin dan kejelasan tujuan dramatik akan menciptakan pertunjukan yang menggugah dan bermakna.

Tokoh Dom dipilih sebagai fokus penciptaan karena kompleksitas psikologis dan absurditas situasional yang menyatu dalam ruang karantina, memungkinkan aktor mengeksplorasi pendekatan akting representasional dan presentasional secara variatif. Dalam proyek ini, aktor menggunakan metode integratif akting representasional dan presentasional dari Robert Cohen. Pendekatan representasional memungkinkan penghayatan emosional terhadap tokoh Dom, sementara pendekatan presentasional memberi ruang pada ekspresi teatral dan simbolik (Suwito, 2022). Cohen membagi akting menjadi empat aspek utama dalam buku *Theatre Brief Edition*: simulasi karakter, perwujudan karakter, pertunjukan keahlian, dan “keajaiban”.

Naskah *Karantina* penuh dengan ambiguitas dan dialog absurd, menantang aktor untuk menciptakan tafsir pribadi yang dapat diterjemahkan secara efektif di panggung. Proses kreatif ini melibatkan improvisasi, diskusi intertekstual, serta penggunaan gestur dan simbol panggung (Yulianti, 2023:43-59). Tokoh Dom tidak hanya menjadi peran, tetapi juga ruang penciptaan artistik yang multidimensional. Pendekatan akting terpadu ini bertujuan menyoroti relevansi sosial dari tema-tema dalam naskah *Karantina*. Dalam masa pascapandemi, isu keterasingan, kontrol sosial, dan makna kebebasan menjadi sangat penting. Tokoh Dom sebagai pusat

dramatik diharapkan mampu menggugah penonton untuk merenungkan nilai-nilai kebebasan dan kekuatan tawa sebagai bentuk perlawanan. Seperti yang disampaikan oleh Jaeni (2019), komunikasi pertunjukan teater demikian pada dasarnya memiliki pola interaktif dengan masyarakat lingkungan yang ingin melibatkan diri dengan cara menonton, mengapresiasi, mengamati, menginterpretasi, dan mengkritisi (Jaeni, 2019:1132).

Selain kontribusi kreatif, penciptaan tokoh Dom juga memberikan kontribusi akademik, khususnya dalam pengembangan metode latihan keaktoran. Pendekatan Cohen menjadi relevan untuk diterapkan dalam pendidikan seni peran di Indonesia, terutama dalam menghadapi naskah-naskah modern dengan struktur non-konvensional. Lebih luas lagi, penciptaan ini menawarkan manfaat bagi masyarakat dalam bentuk pertunjukan yang menghibur sekaligus reflektif. Tokoh Dom, dengan kompleksitas dan narasinya mampu menjadi saluran ekspresi bagi keresahan sosial yang dirasakan banyak orang. Dengan membangkitkan empati dan kesadaran kolektif, teater tetap menjadi ruang harapan dan transformasi sosial.

B. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan latar belakang di atas rumusan penciptaan dapat disimpulkan sebagai berikut:

Bagaimana proses pemeranan tokoh Dom dalam naskah *Karantina* karya Jean Pierre Martinez melalui pendekatan akting representasional dan presentasional menurut Robert Cohen dapat mewujudkan karakter secara utuh dan komunikatif?

C. Tujuan Penciptaan

Untuk merealisasikan tokoh Dom secara utuh dalam pementasan *Karantina* dengan menerapkan metode akting Robert Cohen sebagai strategi penciptaan yang mengintegrasikan aspek simulasi, perwujudan, virtuosity, dan magic.

D. Landasan Penciptaan

1. Sumber Penciptaan

1.1 Naskah

Naskah *Karantina* adalah karya dari Jean-Pierre Martinez menggambarkan situasi empat orang asing yang terjebak dalam sebuah teater yang ditinggalkan. Mereka dipaksa untuk menjalani karantina karena dicurigai terkontaminasi oleh virus. Dalam suasana yang penuh ketegangan dan ketidakpastian, mereka berjuang untuk memahami situasi mereka, bertanya-tanya tentang sifat virus, dan bagaimana mereka bisa keluar dari situasi ini. Karakter-karakter dalam naskah merasa terasing dan bingung mengenai alasan mereka dikarantina.

Tokoh Dom dalam naskah *Karantina* karya Jean Pierre Martinez digambarkan sebagai karakter yang penuh keraguan dan kebingungan. Dia memasuki teater dengan pakaian pasien rumah sakit, menunjukkan bahwa dia terjebak dalam situasi yang tidak dia pilih. Karakter ini mencerminkan ketidakpastian yang dialami semua karakter di dalam naskah, dan perasaannya yang cemas menambah ketegangan dalam cerita. Sebagai salah satu dari empat karakter utama, Dom berperan penting dalam interaksi dan komunikasi dengan karakter lain,

terutama Pat dan Max. Dom sering kali menjadi suara skeptis, mengajukan pertanyaan kritis yang mencerminkan kebingungannya tentang situasi mereka ketika Pat berusaha memahami keadaan mereka, Dom sering kali memperdebatkan pandangan tersebut, menyoroti ketidakpastiannya. Dom adalah karakter yang kompleks dan menjadi cermin bagi penonton untuk memahami isu-isu yang lebih besar dalam naskah. Dengan keraguannya, ketakutannya, dan akhirnya tekadnya untuk bertahan, Dom menciptakan jembatan emosional yang menghubungkan penonton dengan tema isolasi, pengawasan, dan pencarian makna dalam situasi yang tidak pasti.

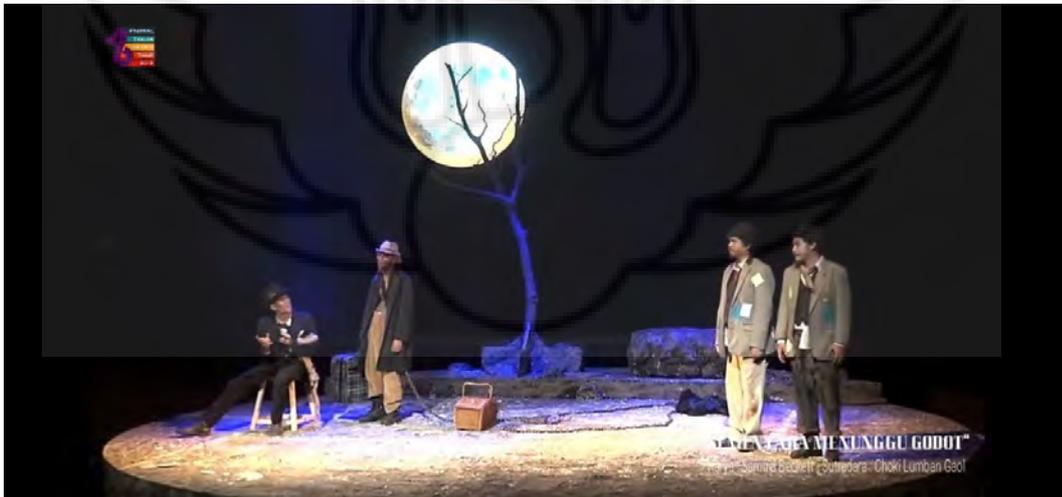
Naskah *Karantina* karya Jean Pierre Martinez menyoroti ketidakberdayaan manusia dalam menghadapi situasi yang tidak masuk akal. Karakter-karakter terjebak dalam karantina tanpa penjelasan yang jelas, menciptakan rasa absurditas. Mereka berjuang untuk menemukan makna dalam situasi tersebut, tetapi sering kali gagal, mencerminkan pandangan absurdisme bahwa kehidupan sering kali tidak memiliki tujuan yang jelas. Naskah ini menggambarkan realitas yang terdistorsi, di mana karakter tidak dapat memahami situasi mereka. Mereka terjebak dalam lingkungan teater yang seharusnya menjadi tempat hiburan, tetapi berfungsi sebagai penjara. Ini menciptakan rasa absurditas yang kuat, di mana tempat yang seharusnya nyaman justru menjadi sumber ketakutan dan kebingungan. Isu tentang virus tertawa dan bagaimana itu menjadi alat untuk melawan situasi yang menekan juga mencerminkan absurditas. Karakter menyadari bahwa tertawa bisa menjadi bentuk perlawanan, tetapi juga bisa menjadi sumber bahaya. Ini menciptakan

dilema yang absurd, di mana tindakan yang seharusnya membawa kebahagiaan justru dapat mengakibatkan konsekuensi yang fatal.

1.2 Karya Terdahulu

Naskah *Karantina* karya Jean Pierre Martinez merupakan naskah yang ditulis pada Februari tahun 2020. Sejauh melakukan pencarian catatan panggung naskah ini, pemeran menemukan satu informasi terkait pementasan pertunjukan tetapi tidak mendapatkan informasi secara mendetail dan hanya dapat melihat trailer dari Channel Youtube Jean Pierre Martinez, dan hanya saja sebagai referensi permainan. Pemeran menggunakan referensi pertunjukan teater dan film yang mendekati dengan naskah sebagai gaya pertunjukan yang sama dan karakter tokoh yang mendekati sebagai tinjauannya.

1. Pementasan *Waiting For Godot* Sanggar Teater Jerit



Gambar 1. 1 Pementasan *waiting for godot* – Sanggar Teater Jerit. (Sumber: Youtube Sanggar teater jerit official-2018)

Pementasan *Waiting For Godot* karya Samuel Beckett oleh Sanggar Teater Jerit memiliki persamaan dengan naskah *Karantina* Karya Jean Pierre Martinez.

Keduanya membahas pertanyaan tentang makna hidup dan keberadaan manusia dalam situasi yang tidak pasti. Karakter dalam kedua naskah mengeksplorasi ketidakpastian dan kebingungan mengenai tujuan mereka. Karakter yang terjebak dalam naskah *Karantina* karakter terjebak dalam situasi karantina, sementara dalam *Waiting For Godot* Vladimir dan Estragon menunggu seseorang yang tidak pernah datang, keduanya menciptakan perasan terjebak dalam waktu dan ruang. Dialog antara karakter sering kali bersifat absurd dan penuh dengan ketegangan, hubungan antara Dom dan Pat, serta Vladimir dan Estragon menunjukkan dinamika manusia yang kompleks dalam menghadapi situasi sulit. Keduanya menggunakan humor untuk mengatasi situasi suram. Dalam *Karantina* tawa menjadi cara untuk mengatasi ketakutan, sama seperti dalam *Waiting For Godot* humor muncul di tengah kesedihan dan ketidakpastian. Dengan elemen-elemen ini kedua naskah menawarkan eksplorasi mendalam tentang kondisi manusia.

2. Tokoh Vladimir Dalam Lakon Sementara Menunggu Godot



Gambar 1. 2 Pertunjukan *Waiting For Godot*. (Sumber: Sanggar Teater Jerit)

Pementasan ini diadakan dalam rangka Festival Teater Jakarta Timur 2018 Sanggar Teater Jerit dengan mempersembahkan lakon *Sementara Menunggu Godot* Karya Samuel Beckett dengan disutradarai Choki Lumban Gaol. Pertunjukan ini memperoleh juara 1 dalam Festival Teater Jakarta, dan membawa pertunjukan ini menjadi Pentas Study di Kota Tegal.

Pemeran tokoh Dom dalam naskah *Karantina* memilih tokoh Vladimir dalam naskah *Waiting For Godot* karena memiliki banyak kesamaan. Keduanya memiliki kecenderungan berpikir kritis, cenderung mempertanyakan situasi mereka, dan menjadi sosok yang lebih rasional di antara karakter lainnya. Selain itu antara Dom dan Pat pada naskah *Karantina* juga sama dengan Vladimir dan Estragon dalam *Waiting For Godot*, keduanya menunjukkan dinamika dialog yang absurd, saling mengisi, dan sering kali mengulang topik tanpa resolusi, seperti dua orang yang terjebak dalam ketidakpastian dan kebosanan. Baik Dom maupun Vladimir berperan sebagai tokoh pada relitas yang tidak masuk akal, mencoba memahami

tatanan sosial yang menekan dan membingungkan. Kemiripan ini tidak hanya terletak pada karakter, tetapi juga pada nuansa naskah yang mengusung absurditas, penantian, dan ketidakpastian hidup sebagai tema utama.

2. Landasan Teori

Teori merupakan sekumpulan konstruk (konsep), definisi, dan proposisi yang berfungsi melihat fenomena secara sistematis dan menyeluruh, melalui spesifikasi hubungan antar variable, sehingga dapat berguna untuk menjelaskan dan meramalkan fenomena (Kerlinger, 1978). Pendapat lain mengatakan bahwa teori adalah seperangkat konsep, definisi dan proposisi yang tersusun secara sistematis sehingga dapat digunakan untuk menjelaskan dan meramalkan fenomena (Cooper, D. R., Schindler, P. S., & Sun, 2006). Dari kedua pendapat di atas dapat dijelaskan bahwa teori dapat berupa konsep, definisi, proposisi tentang suatu variabel yang dapat dikaji, dikembangkan oleh peneliti. Untuk mewujudkan tokoh Dom pada naskah *Karantina* yang dilakukan oleh pemeran, perlu didukung dengan teori yang tepat untuk diterapkan dalam proses penciptaannya. Dalam menciptakan karakter Dom, pemeran menggunakan beberapa teori yang dipakai sebagai berikut:

2.1 Teater Absurd

Martin Esslin (kritikus dan akademisi teater) menerbitkan buku berjudul *Theater of the Absurd* pada tahun 1961 yang kemudian menawarkan sebuah aliran baru dalam sejarah teater. Buku ini mengkodifikasi dan mendemistifikasi struktur lakon, premis, serta perspektif sebuah karya teater bergaya absurd. Esslin

menyusun konvensi teater absurd berdasarkan dua premis dari kutipan Albert Camus dan Eugene Ionesco (Bennett, 2011: 3).

Teorisasi terhadap teater absurd bermula dari pementasan *Waiting for Godot* karya Samuel Beckett pada tahun 1953 di Paris yang disutradarai Robert Blin. Pertunjukan tersebut mendapatkan kritikan yang negatif, yaitu pertunjukan yang tidak jelas secara tema, alur, penokohan, konflik, ruang, dan waktu (Sumanto, 2002:1). Martin Esslin telah mengkodifikasikan “teater absurd” menjadi suatu aliran baru lewat bukunya. Esslin menegaskan bahwa ada tiga hal yang ingin dicapai dari buku *The Theater of the Absurd* (1961), antara lain; 1). Untuk mendefinisikan konvensi teater absurd secara terstruktur, agar tidak dipandang sebagai keangkuhan intelektual belaka, 2). Untuk menjelaskan makna dari setiap karya teater absurd, 3). Untuk menunjukkan bagaimana ekspresi teater absurd merupakan ekspresi dari semangat zaman (Benneth, 2023:4).

Pondasi teater absurd yang dibangun oleh Esslin didasarkan pada dua premis. Pertama, dari kutipan dalam *The Myth of Sisyphus* (1942), yakni perpisahan atau perceraian antara manusia dengan hidupnya sendiri, disebabkan kesengsaraan di antara ilusi dan cahaya sehingga membuat seorang manusia tak mengenali dirinya sendiri. Hal itulah yang menyebabkan seorang manusia merasakan “perasaan absurd” (Bennett, 2011:4). Premis ke dua adalah pemikiran Ionesco yang menyebutkan bahwa absurd adalah apa yang tanpa tujuan, tanpa arti dan tanpa guna karena telah terputus dari akar religius, metafisik dan transendental (Esslin, 1961:19). Kutipan Camus dan Ionesco secara konstan dan berulang dijadikan dasar bagi pendefinisian teater absurd oleh Esslin.

Esslin memberikan penekanan pada ketiadaan makna dalam kehidupan, kesia-siaan hidup, tersesat, situasi yang menyengsarakan, dan kondisi “senseless” lainnya untuk menggambarkan teater absurd, pandangan ini mengarahkan kepada pandangan bahwa dramawan absurdisme adalah sekelompok orang-orang yang kesepian, terasing, terisolir, dan merasakan perasaan absurditas (Benneth, 2023:5). Definisi ini kemudian menjadi pijakan bagi pemeran secara akademisi untuk mendefinisikan teater absurd. Esslin mengedepankan estetika ketidaksesuaian dan ketidakberdayaan yang menjadi kontruksi dari teater absurd. Ciri dari teater absurd yang disusun oleh Esslin terdiri dari: alur sirkular, dialog tidak runut, tidak ada solusi, penyajian realita hidup tanpa tujuan, memiliki unsur tragedi dan komedi (Benneth, 2023:5).

Esslin juga menekankan bahwa dalam teater absurd, komunikasi verbal sering kali gagal menyampaikan makna dialog menjadi repetitif, tidak logis, bahkan bertentangan. Dalam naskah *Karantina*, Dom menghadirkan absurditas ini melalui ucapan dan pertanyaan yang tidak kunjung dijawab secara logis, seperti dalam dialog berikut:

Dom: "Dikarantina... Jika mereka mengartikannya secara harfiah, artinya 40 hari. Kuharap kita bisa mengetahui apa yang terjadi sebelum itu."

Dialog ini menunjukkan absurditas waktu dan ketidakpastian yang tidak pernah terpecahkan sepanjang cerita. Aktor yang memerankan Dom harus menyadari bahwa pengucapan kalimat tersebut bukan untuk mengungkapkan informasi, tetapi justru untuk mengekspresikan absurditas situasi dan keterasingan eksistensial tokoh.

Sebagai aktor yang memerankan tokoh Dom dalam naskah *Karantina* penerapan teori teater absurd yang dikemukakan oleh Esslin menjadi sangat relevan. Dalam peran ini, pemeran akan menonjolkan ciri-ciri teater absurd melalui dialog yang tidak runtut, gerakan yang tidak teratur dan penyajian realitas karakter seakan tanpa tujuan. Dengan demikian, penerapan teori teater absurd dalam proses pemeranan tokoh Dom menuntut pemahaman mendalam atas kekosongan makna, keterasingan sosial, dan kegagalan komunikasi. Pemeran harus mampu membawakan tokoh ini dengan kesadaran bahwa absurditas bukanlah kelemahan, tetapi realitas yang harus dihidupi secara jujur di atas panggung.

2.2 Integrasi Pendekatan Akting Presentasi dan Representasi

Pemilihan teori integrasi pendekatan akting Representasional dan Presentasional dari Robert Cohen didasarkan pada relevansinya dalam membangun performativitas aktor secara utuh, baik dari aspek internal maupun eksternal. Pendekatan representasional memungkinkan aktor untuk menginternalisasi pengalaman dan emosi tokoh secara mendalam, sehingga mampu mewujudkan karakter secara autentik dan psikologis. Di sisi lain, pendekatan presentasional menekankan kesadaran aktor terhadap ruang pertunjukan, audiens, serta bentuk ekspresi lahiriah yang komunikatif.

Cohen (1983) dalam bukunya *Theatre: Brief Edition* menyatakan:

“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/atau sutradara (Cohen, 1983:72).

Cohen memandang teater sebagai wadah kerja artistik di mana aktor menghidupkan tokoh langsung dari naskah. Dalam konteks ini, aktor tidak hanya perlu memahami motivasi perilaku tokoh, tetapi juga menguasai strategi ekspresi yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan dramatik. Pandangan ini menjadi dasar konseptual bagi pemeran untuk mendalami intensi situasional tokoh sekaligus memahami bentuk pertunjukan yang diharapkan oleh sutradara maupun penulis naskah.

Lebih lanjut, Cohen (1983) menjelaskan:

“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 dimaksud dengan “cara pertunjukan” adalah hubungan yang diinginkan antara tokoh-tokoh dalam drama dan penontonnya. Misalnya, aktor harus mengetahui apakah penonton diharapkan untuk berempati, menganalisis, menerima instruksi sosial, atau sekadar terhibur oleh mereka (Cohen, 1983:72).

Berdasarkan pemikiran tersebut, aktor menafsirkan pendekatan representasional dan presentasional Cohen sebagai strategi artistik untuk mengarahkan respons penonton secara spesifik, baik dalam bentuk empati emosional, pemahaman kritis, penerimaan pesan sosial, maupun hiburan. Dalam

pementasan naskah *Karantina*, kedua pendekatan tersebut diintegrasikan sebagai gaya utama pemeranan tokoh di atas panggung.

Pendekatan representasional berakar pada prinsip realisme dan kausalitas, di mana aktor merekonstruksi pengalaman batin tokoh secara autentik untuk menciptakan resonansi emosional dengan penonton. Sebaliknya, pendekatan presentasional memanfaatkan elemen teatral yang sengaja menciptakan jarak estetik melalui penggunaan gestur hiperbolik, situasi komikal, serta interaksi langsung dengan audiens. Kombinasi keduanya memperkaya dimensi dramatik sekaligus memperluas jangkauan komunikasi artistik dalam pementasan.

E. Metode Penciptaan

Strategi pembelajaran sifatnya masih konseptual dan untuk mengimplementasikannya digunakan berbagai metode pembelajaran tertentu. Dengan kata lain, strategi merupakan “a plan of operation achieving something” sedangkan metode adalah “a way in achieving something” (Wina, 2008). Jadi, metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pada penciptaan karakter, metode diterapkan dalam praktik untuk mencapai bentuk yang diinginkan. Metode penciptaan tokoh Dom 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 dan menjadi salah satu komponen penting bagi seorang aktor. Simulasi bukan sekadar imitasi, melainkan representatif yang dirancang agar mendekati realitas. 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, 2010:62).

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” (Cohen, 2010:62)

Berdasarkan kutipan di atas simulasi karakter merujuk pada kemampuan aktor untuk menirukan perilaku lahiriah tokoh secara realistis dan konsisten, mencakup gerak tubuh, intonasi suara, serta ekspresi wajah sesuai dengan karakter yang perankan. Melalui simulasi aktor menciptakan ilusi kehidupan di atas panggung yang meyakinkan penonton bahwa tokoh tersebut benar-benar ada dan hidup dalam konteks dramatik. Proses ini menuntut pengamatan tajam terhadap manusia nyata maupun imajinatif, sebagai dasar untuk menyusun ulang perilaku tokoh, dan naskah menjadi landasan utama untuk menyusun dan mewujudkannya.

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.” (Cohen, 2010:70)

Dalam metode “dari dalam” yang dikemukakan oleh Robert Cohen pemeran menemukan bahwa, seorang aktor dituntut untuk melampaui bukan sekadar meniru perilaku eksternal namun menuntut aktor untuk sepenuhnya menghayati pikiran, emosi, dan tujuan karakter. Dengan meresapi perspektif karakter seorang aktor dapat menghasilkan kinerja yang meyakinkan dan beresonansi dengan penonton pada tingkat yang lebih dalam. Penerapan metode ini memerlukan riset mendalam dan pemahaman empati terhadap latar belakang, motivasi, dan hubungan karakter, sehingga representasi yang kaya dan bernuansa yang menghidupkan karakter dalam cara yang bermakna.

2. *Character Embodiment*

Character Embodiment atau Perwujudan Karakter melibatkan internalisasi emosi, motivasi, dan keadaan psikologis tokoh yang diperankan, sehingga aktor tidak hanya menampilkan bentuk luar tetapi juga menghidupi substansi batin karakter. Dalam konteks ini, aktor dituntut untuk membangun koneksi emosional yang mendalam dan menyatu dengan narasi konflik yang dialami tokoh, menubuhkan karakter pada proses penciptaan yang diperoleh sebagai dirinya sendiri dan berperan sebagai karakter di atas panggung. Pendekatan ini memperkuat aspek representatif dalam akting karena karakter tampil tidak hanya sebagai sosok fiksi, tetapi sebagai individu yang bernyawa. Perwujudan menjadikan akting bukan sekadar pertunjukan melainkan pengalaman eksistensial yang dirasakan oleh aktor dan ditransmisikan kepada penonton. Karakter yang dimainkan oleh pemeran tentu tidak hanya bergerak berdasarkan keinginan tokoh namun berdasarkan kemampuan dan kesadaran berpikir aktor yang bermain. 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, 2010:63).

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”(Cohen, 2010:63).

Berdasarkan kutipan di atas menekankan bahwa aktor berperan sebagai individu yang sepenuhnya terlibat dalam pengalaman hidup, baik di atas panggung maupun di luar panggung. Dengan kemampuan pemeran untuk melihat, mendengar, mencium, merasakan, dan mengalami, sebagai aktor yang menjadi partisipan yang mewujudkan karakter yang hidup. Ini menunjukkan keahlian pemeran tidak hanya terletak pada teknik akting, tetapi juga pada kedalaman emosional dan pemahaman terhadap karakter yang diperankan melalui pembiasaan dan proses latihan.

Karakter simulasi merujuk pada aktor menciptakan karakter melalui peniruan perilaku dan sifat-sifat yang telah ditentukan sebaliknya, karakter perwujudan menekankan pada keterlibatan emosional dan pengalaman internal aktor, di mana mereka tidak hanya menirukan karakter tapi juga mengahayati dan merasakan kehidupan 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”(Cohen, 2010:89).

Berdasarkan kutipan di atas, *Character Embodiment* atau Perwujudan Karakter adalah tahap lanjutan dari *Character Simulation* yang mengedepankan

internalisasi emosi, motivasi, dan keadaan psikologis tokoh, menjadikan aktor tidak hanya menampilkan aspek fisik tetapi juga menghidupi substansi batin karakter yang diperankan. Robert Cohen menegaskan bahwa aktor sebagai individu yang terlibat sepenuhnya dalam pengalaman yang akan diwujudkan di atas dan di luar panggung. Dengan demikian, perwujudan menekankan pada pengalaman eksistensial aktor yang ditransmisikan kepada penonton dan menjadikan akting sebagai sebuah seni yang kompleks dan mendalam.

3. *Virtuosity*

Virtuosity disebut juga sebagai keahlian. Pertunjukan keahlian mengacu pada penguasaan teknis yang tinggi terhadap instrumen tubuh dan suara yang memungkinkan aktor menyampaikan karakter dengan kontrol penuh dan medium ekspresi. Aspek ini mencakup teknik vokal, artikulasi, pengendalian napas, penggunaan ruang panggung serta koordinasi gerak tubuh yang efektif dan komunikatif. Cohen menjelaskan tahapan selanjutnya untuk memenuhi kedua metode yang digunakan sebelumnya 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, 2010:64).

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 seorang aktor tidak hanya dituntut untuk memenuhi ekspektasi penonton terhadap karakternya, tetapi juga perlu melampaui prasangka tersebut dengan menciptakan karakter baru, menarik dan mencuri perhatian penonton. Tanpa keahlian ini simulasi karakter dan perwujudan karakter tidak akan sampai secara optimal kepada penonton, karena akting juga menuntut kecakapan teknis yang dapat diukur dan dilatih. Oleh karena itu keahlian merupakan pondasi profesionalisme aktor dalam menyampaikan peran.

4. *Magic*

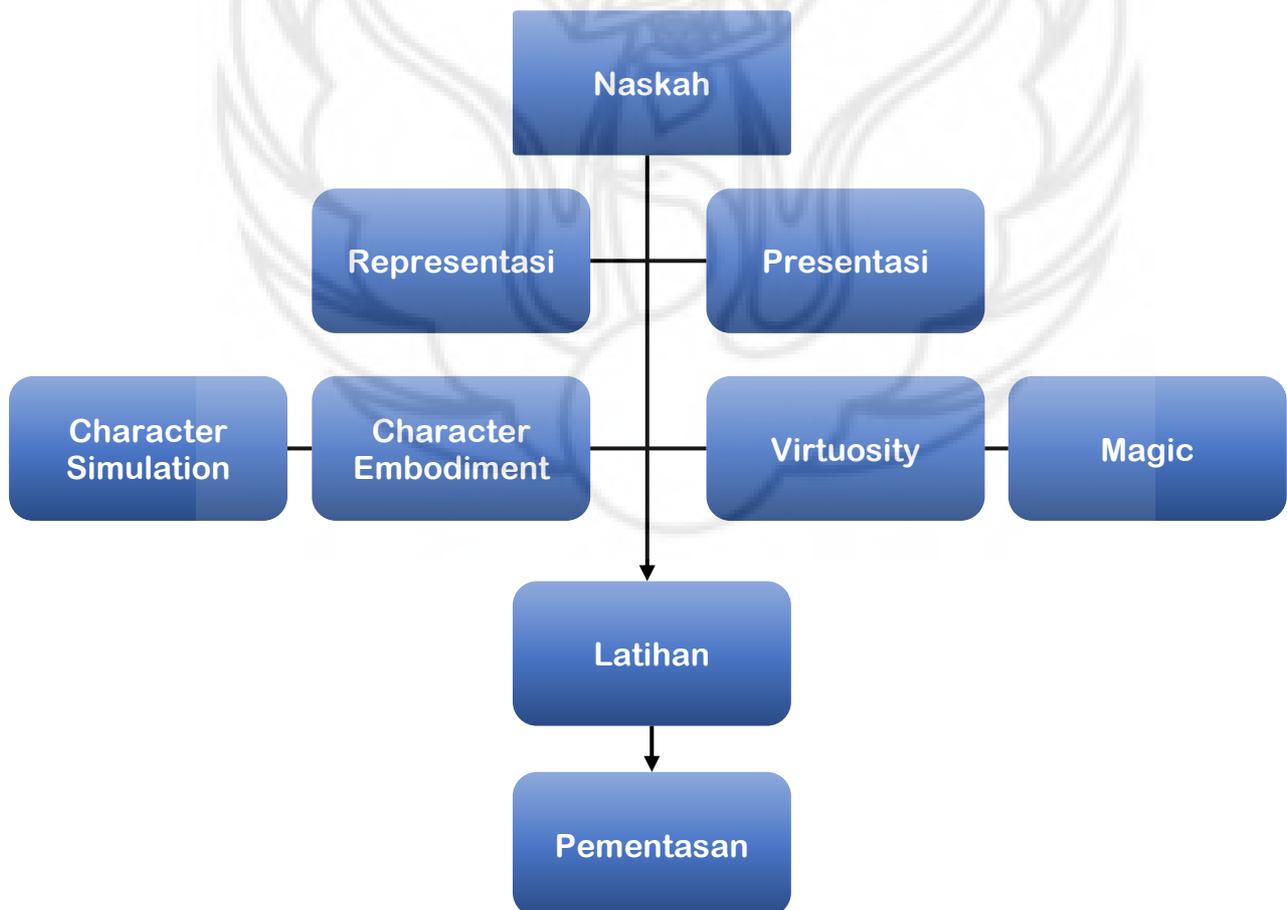
Magic adalah aspek keajaiban merujuk pada kualitas transendental dalam diri aktor yang tidak dapat dijelaskan secara teknis, tapi mampu menciptakan daya pikat dan keterhubungan emosional yang kuat antara penampilan aktor dan audiens. Sederhananya, keajaiban yang dirasakan oleh pemeran sebagai aktor berkaitan erat dengan kepercayaan dirinya dan orang lain pada proses yang terbentuk melalui latihan. 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, 2010:66)

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”(Cohen, 2010:66).

Pada elemen ini, sering disebut sebagai “karisma panggung” yaitu kemampuan alami yang memungkinkan aktor tampil memukau, persona dari seorang aktor, membangkitkan empati, dan menciptakan momen artistik yang tak terlupakan. Keajaiban bukan hasil latihan semata tetapi juga melibatkan kepekaan batin, intuisi kreatif, serta kehadiran panggung yang mendalam. Dalam konteks ini pemeran percaya bahwa akting tidak hanya menjadi sebuah keterampilan, tetapi juga seni yang menyentuh dimensi spritual dan estetik penonton.



F. Sistematika Penulisan

BAB I Pada bab ini berisi pendahuluan yang berisi perencanaan penciptaan yang meliputi latar belakang penciptaan, rumusan penciptaan, tujuan penciptaan, tinjauan karya, landasan teori dan metode penciptaan serta sistematika penulisan.

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

BAB III Adalah proses penciptaan yang menjabarkan tentang proses keaktoran, proses latihan sampai pementasan, proses kreatif keaktoran.

BAB IV Penutup memaparkan kesimpulan dan saran.

