

**PENCIPTAAN TOKOH KURUS DALAM NASKAH  
*TERDAMPAR (NA PELNYM MORZU)* TERJEMAHAN  
A. KASIM AHMAD KARYA SLAWOMIR MROZEK**

**Skripsi**  
untuk memenuhi salah satu syarat  
mencapai derajat Sarjana S-1  
Program Studi Teater Jurusan Teater

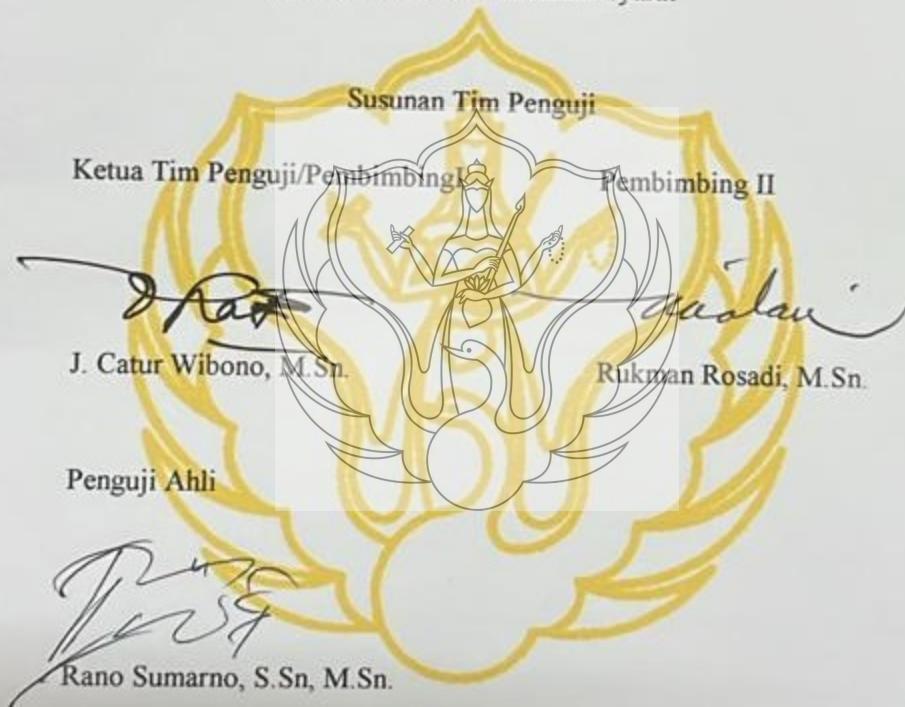


oleh  
**Firman Ichlasul Amal**  
**NIM. 1110611014**

**FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2016**

**PENCIPTAAN TOKOH KURUS DALAM NASKAH  
TERDAMPAR (NA PELNYM MORZU) TERJEMAHAN  
A. KASIM AHMAD KARYA SLAWOMIR MROZEK**

Oleh  
Firman Ichlasul Amal  
1110611014  
Telah diuji di depan Tim Penguji  
pada tanggal 20 Juni 2016  
Dinyatakan telah memenuhi syarat



Mengetahui  
Yogyakarta,.....  
Dekan Fakultas Seni Pertunjukan



Prof. Dr. Yudiarayani, M.A  
NIP. 19560603 1987032001

**“Selama ideologi ditunggangi oleh manusia yang buruk,  
maka hasilnya akan buruk pula.”**



## KATA PENGANTAR

Segala puja dan puji sukur yang amat besar penulis haturkan ke hadirat Allah Subhanahu Wa Ta'ala, berkat Rahmat dan Hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan karya Penciptaan Tokoh dan Skripsi ini. Shalawat dan salam juga penulis persembahkan kepada junjungan nabi besar Muhammeh Shallawwahu 'alaihi wassallam dan keluarga beliau serta seluruh sahabat-sahabatnya, karena berkat suri tauladannya telah mampu memberikan contoh yang amat baik untuk menjadi manusia yang bermanfaat di muka bumi ini.

Tak ada kata yang lebih indah selain rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada beberapa pihak yang sudah membantu baik secara moril ataupun materil atas teciptanya skripsi dan sebuah pementasan yang di dalamnya penulis menciptakan tokoh Kurus dalam naskah lakon *Terdampar* karya Slawomir Mrozek. Pertama kali yang patut untuk diberikan penghargaan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya ialah terhadap :

1. Almarhum Taufik Rahman, ayahanda tercinta. Berkat kasih dan sayangnya dengan sabar dan rendah hati membimbing penulis hingga mampu berbuat, berpikir dan merasakan. Keberpulangan beliau tampaknya menjadi hikmah bahwa begitu mulianya hidup ketika dilalui dengan kerja keras, bersyukur dan bertasbih kepada sang Maha Tinggi yang maha pengasih dan maha penyayang, karena dengan begitulah hidup ini menjadi bermakna dan bermanfaat sehingga terselesaiannya karya penciptaan tokoh dan skripsi ini. Semoga Allah selalu

memberikan ketenangan dan limpahan rahmat kepada beliau di surga, amin.

2. Almarhum Yulis Setyowati, Ibunda terkasih. Meskipun sudah enam belas tahun beliau berpulang, namun bias kasihnya masih tetap terngiang di sanubari sehingga bisa melahirkan perenungan-perenungan yang bermanfaat dalam menghadapi samudra hidup yang begitu luasnya. Semoga tersenyumlah beliau di surga, amin.
3. Soviatun Zahir, Ibunda setelah almarhum Ibunda Yulis Setyowati yang sampai saat ini penulis memanggil Ummi. Tak kalah kasihnya pula beliau dengan almarhum Ibunda Yulis Setyowati. Tak bosannya beliau selalu menegur penulis dikala lalai dalam hal apapun. Sampai kinipun meski beliau ditinggal Almarhum Ayahanda Taufik Rahman, beliau tetap tegar dalam mendidik penulis dengan limpahan kasihnya. Semoga Allah selalu memberkahi beliau hingga akhir hayat nanti, amin.
4. Gilang Ramadhan, Lutvan Hawari, Alfatih Izzatul Iman, dan Rozalia Sopia Rahman. Mereka adalah saudara-saudara penulis yang sampai saat ini selalu mewarnai setiap titian perjalanan hidup ini. Allah memberikan rahmat kepada mereka sehingga ketika penulis dalam kegundahan, merekalah orang yang pertama-tama menyiramkan kesejukan hati.
5. Agus Suharjoko S,Sn. Sang guru yang penulis anggap seperti ayah, sahabat atau bahkan terkadang musuh penulis. Beliaulah yang pertama kali menggembeleng penulis dalam berteater. Dari beliau tidak hanya

diajari berteater, tetapi juga diajari tentang bagaimana berjuang dan berperan dalam hidup yang pelik ini menjadi bermakna dan penuh kasih.

6. Bapak Agus Burhan, M. Hum, selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Prof. Dr. Yudiaryani M.A, selaku Dekan Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Ketua Jurusan Teater Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Yogyakarta.
9. Sekretaris Jurusan Teater Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Yogyakarta.
10. Rukman Rosadi, M, Sn dan J. Catur Wibono, M, Sn., beliau adalah dosen pembimbing penulis. Tidak mungkin akan terselesaikan Karya penciptaan tokoh Kurus dan skripsi ini jika tanpa dibimbing oleh beliau-beliau. Jasanya begitu berharga bagi penulis.
11. UPT Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
12. Seluruh pendukung karya pementasan naskah lakon *Terdampar* ini. tentunya karya pementasan ini tak akan bisa tecipta tanpa didukung oleh mereka yaitu Banyu Bening, Tiara Arianggi, Mbak Lita Pauh Indrajaya, Pasha Deparaga, Eka, Mas Beni, Mas Ujang, Mas Jibna, Riswanto, Bureq Umar La Sandeq, Adnan Wachid, Nanda Arif Arya Putra, Intan Mon, M. Irfandi, Dhani Brain, Nina Herawati, Shinta Klaten, dan seluruh kru yang terlibat dalam karya ini dari awal sampai akhir proses.

13. Intan Widuri Dwi Permata Sari yang kelak akan menjadi calon istri penulis, amin. Tak henti-hentinya ia memberi semangat untuk selalu tidak mengeluh di kala kesulitan dalam menyelesaikan karya pementasan dan skripsi ini.
14. Tony Broer sang aktor tubuh, beliau adalah guru penulis yang secara khusus dalam pengolahan tubuh. Ilmu-ilmu yang diberikan beliau begitu sangat berpengaruh terhadap penulis dalam hal yang berhubungan kesehatan, keaktoran dan termasuk penciptaan tokoh Kurus. Berkat latihan rutin bersama beliau, penulis menjadi banyak mengerti tentang ketubuhan aktor.
15. Nanang Arisona, M. Sn, pada beliau juga ikut membimbing dalam penulisan Skripsi ini meskipun secara Informal.
16. Kawan-kawan seperjuangan, Wachid, Kristo, Oren, Kukuh, Pandu, Iin, Kuncung, Vivin, Dinda, Airul, Medi, Rangga, Nanda, Wahyu, Megumi, Tiara, Ben, Kiki, Nina dan banyak lagi yang tergabung dalam teater Barata angkatan 2011. Bersama mereka penulis pertama kali berproses teater di Jurusan Teater Fakultas Seni Pertunjukan ISI Yogyakarta.
17. Sahabat-sahabat pengembara, Saiful Qadar Basri beserta Istrinya, Tahta Dari Timur, Muhammad Khadir Akbar, Shinta Agustina, Ferry Prassetya, Quddus Islami Akbar, Nurul Mahmuda, Raudhatul Hasanah, Intan Widuri Dwi Permata Sari. Pada merekalah penulis selalu berbagi kisah, termasuk kisah tentang bagaimana peliknya menghadapi Tugas Akhir.

18. Seluruh dosen Jurusan Teater, yang telah memberikan ilmunya dari semester awal sampai akhirnya mendapat gelar derajat Sarjana Seni.
19. Seluruh alumni ataupun mahasiswa dari angkatan 2006 sampai 2015. Mereka telah banyak sekali memberikan sumbangsih berupa ilmu dan rasa kekeluargaan yang kental.
20. Kebelet Teater (Kelompok Belajar Teater), kelompok tersebut juga berpengaruh terhadap penulis dalam mematangkan penciptaan tokoh Kurus. Juga dari kelompok tersebut penulis memiliki wadah untuk berproses bersama baik suka maupun duka, berdiskusi, diajarkan untuk tidak egois dalam berkarya karena teater bagi kelompok tersebut untuk bersama bukan untuk perseorangan (anti tokoh).
21. serta semua pendukung yang tak disebutkan namanya, penulis ucapkan maaf yang sebesar-besarnya.
- Demikian sekali lagi penulis ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang disebutkan di atas. Semoga Allah membalaunya dengan sesuatu yang lebih besar daripada apa yang diberikan kepada penulis, Amin yaa robbal alamin.
- Akhirnya, dengan segala keterbatasan karya tulis ini penulis cipta tidak hanya sebagai sarat kelulusan derajat Sarjana S-1 saja, melainkan juga terdapat harapan semoga karya tulis ini bermanfaat kepada para pembaca.

Yogyakarta, 1 Juni 2016

Firman Ichlasul Amal

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN .....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Penciptaan .....	5
C. Tujuan Penciptaan.....	5
D. Tinjauan Karya.....	6
E. Landasan Teori.....	6
F. Metode Penciptaan.....	9
G. Sistematika Penulisan.....	13
<b>BAB II ANALISIS KARAKTER .....</b>	<b>15</b>
A. Ringkasan Cerita atau Sinopsis.....	16
B. Analisis Tokoh .....	18
1. Fisiologis .....	18
2. Sosiologis .....	21
3. Psikologis .....	28
4. Kesimpulan Atas Tiga Dimensi Tokoh .....	32
C. Hubungan Fungsional Tokoh Kurus .....	33
<b>BAB III PROSES PENCIPTAAN TOKOH KURUS .....</b>	<b>38</b>
A. Konsep Pemeran.....	38
B. Proses Pelatihan .....	41
1. Olah Tubuh.....	42
2. Olah Rasa .....	47
3. Mengasah Kecerdasan Intelektual.....	51
4. Melatih Konsentrasi .....	53
5. Melatih Kebiasaan Tokoh Kurus ke Dalam Kehidupan Sehari-Hari .....	55
6. Menonton Film.....	56
7. Olah Suara.....	57
8. Olah Nada.....	59
9. Berpuasa .....	60
C. Penggarapan Tokoh Dalam Pementasan.....	61
1. <i>Reading</i> .....	61
2. Diskusi.....	63
3. <i>Blocking</i> .....	64
4. <i>Runthrough</i> .....	66
5. <i>General Rehearseal</i> .....	66

6. Pementasan.....	67
<b>BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>75</b>
A. KESIMPULAN .....	75
B. SARAN .....	78
<b>KEPUSTAKAAN.....</b>	<b>79</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>81</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 : <i>Setting panggung posisi depan.....</i>	70
Gambar 2 : Setting panggung posisi belakang.....	70
Gambar 3 : <i>Make Up</i> tokoh Kurus .....	72
Gambar 4 : Kostum Tokoh Kurus tampak depan.....	73
Gambar 5 : Kostum tokoh Kurus tampak belakang.....	74
Gambar 6 : Foto 1. Adegan berebut makanan.....	83
Gambar 7 : Foto 2. Adegan mulai kelaparan .....	83
Gambar 8 : Foto 3. Adegan ketika tokoh kurus mengusulkan kampanye .....	84
Gambar 9 : Foto 4. Adegan tokoh Kurus berpidato.....	84
Gambar 10 : Foto 5. Adegan ketika tokoh Kurus sedih karena jauh dari ibunya ..	85
Gambar 11: Foto 6. Adegan tokoh Kurus dan Tukang Pos mengingat-ingat .....	85
Gambar 12 :Foto 7. Adegan hamba mencari yang mulia tokoh Gendut.....	86
Gambar 13 : Foto 8. Adegan pemaksaan untuk memakan tokoh Kurus.....	86
Gambar 14 : Foto 9. Adegan bernyanyi .....	87
Gambar 15 : Foto 10. Adegan tokoh Kurus pasrah untuk dimakan.....	87
Gambar 16 : Foto 11. Penghormatan kepada penonton seusai pentas .....	88
Gambar 17 : Foto 12. <i>Body painting</i> karang .....	88
Gambar 18 : Foto 13. Proses <i>make up</i> tokoh Kurus.....	89
Gambar 19 : Foto 14. <i>Briefing</i> sebelum pentas.....	89
Gambar 20 : Foto 15. Para aktor sedang <i>reading</i> melingkar .....	90
Gambar 21 : Foto 16. Latihan isolasi diri .....	90
Gambar 22: Foto 17. Latihan <i>reading</i> sambil bergerak .....	91
Gambar 23 : Foto 18. Latihan bernyanyi disaksikan oleh sutradara.....	91
Gambar 24 : Foto 19. Latihan penyatuan emosi aktor dan pemusik.....	92
Gambar 25 : Foto 20. Bimbingan bersama dengan dosen seusai latihan.....	92

## **ABSTRAK**

**Penciptaan Tokoh Kurus Dalam Naskah *Terdampar* (*Na Pelnym Morzu*)**

**Terjemahan A. Kasim Ahmad Karya Slawomir Mrozek**

Oleh: Firman Ichlasul Amal

Naskah lakon *Terdampar* (*Na Pelnym Morzu*) karya Slawomir Mrozek yang diterjemahkan oleh A. Kasim Ahmad membicarakan tentang tiga orang tokoh manusia bernama Kurus, Sedang dan Gendut yang kelaparan karena terdampar selama berhari-hari di tengah lautan. Rasa kelaparan yang dialami membuat mereka bersepakat untuk memilih jalan keluar dengan memakan salah satu di antara mereka. Situasi tersebut jelas sekali merupakan sebuah peristiwa yang ganjil, hanya karena kelaparan mereka menampikkan etika, moral dan nilai-nilai kemanusiaan. Sedangkan cara yang dilakukan untuk memakan salah satu dari mereka ialah dengan mengatasnamakan keadilan untuk mendapatkan kehendak untuk berkuasa, sehingga dari situlah kemudian keadilan menjadi bias atau kabur. Akhirnya keadilan hanya milik mereka yang pintar berkelit dan berkuasa. Sedangkan yang bodoh dan malas menjadi sasaran empuk untuk ditindas. Disini tokoh Kuruslah yang menjadi sasaran empuk untuk ditindas oleh Gendut dan Sedang sehingga pelan-pelan dipaksa mau untuk dimakan.

Seorang aktor yang mampu memainkan salah satu tokoh dalam naskah tersebut merupakan suatu keberhasilan. Karena seluruh perangkat kecerdasan emosional, intelektual, dan tubuh dari aktor yang dimiliki diuji dalam penciptaannya mengingat muatan pesan yang terbilang rumit. Di antara tokoh Kurus, Sedang dan Gendut akhirnya tokoh Kuruslah yang dipilih untuk diciptakan dan dimainkan di atas panggung. Pendekatan teori akting yang digunakan untuk menciptakan dan memainkan tokoh Kurus menggunakan teori dari Bertolt Brecht yang dikenal dengan teori Alienasi.

**Kata Kunci :** Naskah Lakon *Terdampar*, Kemanusiaan, Ketertindasan, Aktor, Tokoh Kurus, Alienasi.

## **ABSTRACT**

***Creating Kurus Personage in Out at Sea Script (Polish: Na Pełnym Morzu),***

***Translated by A. Kasim Ahmad, Written by Sławomir Mrożek***

***By : Firman Ichlasul Amal***

*Out at Sea (Polish: Na Pełnym morzu, Bahasa Indonesia: Terdampar) is written by a Polish playwright and satirist Sławomir Mrożek and translated into Bahasa Indonesia by A. Kasim Ahmad; is a story about three decent human beings find themselves in the middle of the ocean with no food at all. They are: Kurus (Very-Thin Man), Sedang (Medium-Thin Man), and Gendut (Fat Woman). Having something to eat out at sea is not a question of what, but whom. The story begins to take a surreal twist when Gendut—the fattest of all—declares that one of them must be eaten. Someone has to be sacrificed and the three are struggling to find a 'just' and 'humane' way to decide for the right person. Sedang allies himself with Gendut, conspiring against Kurus. They hold mock elections and force a sham vote, and slowly persuade Kurus with high talk of self-sacrifice to the greater good. But strangely, he buys into it, and becomes radiant with his newfound sense of purpose. The closer he comes to be eaten, the happier he becomes.*

*An actor who could play one of those three character is, indeed, a great success. Because in this play, an actor really is being tested; emotionally, intellectually, and physically, due to complexity of the story. Kurus was chosen to be played on stage by the writer, with Alienation Theory approach by Bertolt Brecht.*

***Keywords:*** *Out at sea, humanity, misery, actor, Kurus, Alienation Theory.*

## **SURAT PERNYATAAN**

Dengan ini saya menyatakan dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana di perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya yang pernah ditulis oleh orang lain kecuali yang secara tertulis diakui dalam skripsi ini dan disebut di kepustakaan. Apabila pernyataan saya ini tidak benar, saya sanggup dicabut hak dan gelar saya sebagai Sarjana Seni dari Program Studi Teater Jurusan Teater Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.



## **BAB I**

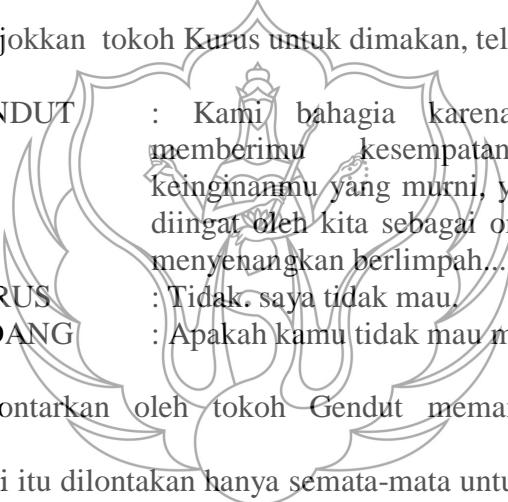
### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Penciptaan**

Naskah lakon berjudul *Terdampar* dengan judul Asli *Na Pelnym Morzu* yang ditulis oleh Slawomir Mrozek dan diterjemahkan oleh A. Kasim Ahmad. Menceritakan tentang tiga orang bernama Gendut, Sedang, dan Kurus yang terdampar di gundukan karang di tengah lautan sedang kelaparan karena persediaan makanan yang tersedia telah habis. Mereka sepakat memutuskan untuk memakan salah satu diantara mereka dengan jalan pemilihan kartu suara yang dituliskan masing-masing dari nama mereka yang pantas untuk dimakan. Tetapi pada saat berlangsungnya pemilihan suara terjadi kecurangan karena ternyata kartu suara yang terkumpul bukan tiga kartu tetapi empat kartu. Sampai akhirnya yang dipaksa untuk dimakan adalah tokoh Kurus dengan cara memojokkan tokoh Kurus agar bisa dimakan oleh tokoh Sedang dan Gendut.

Naskah lakon ini membicarakan mengenai ketidakadilan dan kondisi manusia yang berada pada posisi keterhimpitan sampai akhirnya manusia menggunakan segala cara untuk mendapatkan apa yang dikehendakinya untuk bertahan hidup dengan cara apapun terlebih mengesampingkan moral dan tatanan norma yang berlaku secara universal. Cara yang digunakan untuk mampu bertahan hidup ialah memakan salah seorang di antara tiga tokoh dalam naskah. Dalam proses memilih salah satu tokoh yang akan dimakan terjadi ketidakadilan, hal itu dapat terlihat dari tokoh Gendut yang menyimbolkan tentang orang yang

memiliki kuasa tertinggi dengan kelihaiannya menyudutkan tokoh Kurus yang disimbolkan sebagai orang yang tidak berdaya agar bisa dimakan. Sedangkan tokoh Sedang yang menyimbolkan tentang sosok penjilat yang selalu mencari posisi aman dengan bersembunyi di balik kekuasaan tokoh Gendut agar dia tidak dimakan dan mendapatkan untung. Naskah lakon *Terdampar* ini seakan-akan menggeret pembaca untuk merasakan kondisi satyr manusia dengan memakan salah seorang diantara tiga tokoh tersebut. Selain itu menjadi lebih satyr lagi ketika tokoh Gendut menggunakan retorika bahasanya yang terkesan benar namun sebenarnya memojokkan tokoh Kurus untuk dimakan, telihat pada dialog :

- 
- |             |  |
|-------------|--|
| 102. GENDUT | : Kami bahagia karena akhirnya mayarakat memberimu kesempatan untuk memenuhi keinginanmu yang murni, yaitu kerinduanmu untuk diingat oleh kita sebagai orang sopan, taat, ramah, menyenangkan berlimpah..... |
| 103. KURUS  | : Tidak. saya tidak mau.   |
| 104. SEDANG | : Apakah kamu tidak mau maju secara sukarela ?   |

Dialog yang dilontarkan oleh tokoh Gendut memang logis dan terkesan menasehati. Tetapi itu dilontarkan hanya semata-mata untuk menekan tokoh Kurus agar ia rela mengorbankan diri untuk dimakan. Padahal jelas-jelas tokoh Kurus menolak untuk dimakan.

Naskah lakon *Terdampar* ini tergolong beraliran Absurdisme. Ionesco dalam buku Esslynn (4:2008) menyatakan bahwa Absurd berarti tidak ada tujuan...Tercerabut dari akar religius, metafisis maupun transendental, manusia tersesat; segala perlakunya jadi tak bernalar, absurd, sia-sia. Jelas sekali peristiwa yang terjadi dalam naskah tersebut dengan jalan keluar memakan salah satu dari masing-masing tokoh sama sekali tidak masuk akal, mereka tersesat dalam

keegoisannya sendiri sehingga tidak bisa diterima oleh nalar yang sehat dan keluar dari tatanan nilai kemanusiaan secara umum.

Berpjik dari pesan yang telah dipaparkan, menjadi ketertarikan untuk mementaskannya dan memerankan salah satu dari tiga tokoh tersebut. Pesan yang tersirat pada naskah tersebut masih kontekstual hingga masa kini, orang-orang kelas bawah ketika mencoba untuk berpikir kritis dalam merumuskan sebuah keadaan selalu tidak punya tempat untuk dapat menyuarakan haknya, bahkan sikap kritis yang dilakukan orang-orang bawah dapat dengan mudah disangkal oleh orang-orang kelas menengah ke atas dengan retorika bahasanya yang terkesan baik dan logis tapi sebenarnya menekan sikap kritis orang-orang kelas bawah. Namun tidak berarti tokoh Kurus yang diwakilkan sebagai orang-orang kelas bawah adalah orang yang sepenuhnya benar dan patut diperjuangkan.

Disisi yang lain tokoh Kurus yang mewakili orang-orang kelas bawah juga memiliki watak malas dalam bekerja dan tamak sehingga ia mudah untuk ditindas. Ini dapat disimpulkan bahwa persoalan manusia kini menjadi kompleks dan menggelikan, bagaimana tidak jika masing-masing dari pemuka yang dalam naskah tersebut diwakili oleh tokoh Gendut, Sedang, dan Kurus sama-sama memiliki keburukan yang tak berpangkal. Mereka menganggap masing-masing dirinya lah yang paling benar untuk bertahan hidup tanpa pandang rasa kemanusiaan.

Akhirnya kebenaran yang hakiki menjadi semu, kesemuan itu terjadi karena suatu ilmu pengetahuan yang harusnya dimaksudkan untuk mencapai suatu kebijaksanaan dan kebenaran yang ideal pada saat ini menjadi terbalik, akan tetapi

ilmu pengetahuan menjadi alat untuk menindas dan menguasai seperti apa yang digambarkan pada tokoh Gendut, ia menggunakan kecerdasan ilmu pengetahuannya hanya untuk mengeruk keuntungan sebesar-besarnya. Sedangkan orang-orang bawah tanah yang diwakilkan pada tokoh Kurus yang terkadang diperjuangkan tidak memiliki kesadaran untuk merubah diri menjadi lebih baik.

Selain itu menjadi tantangan tersendiri untuk memainkan naskah drama beraliran absurd, karena tokoh-tokoh yang ada dalam naskah beraliran absurd ini bertolak dari kebiasaan umum, dan tidak mampu dianalisa dengan utuh secara tiga dimensi tokoh seperti drama beraliran realisme. Untuk itu memerlukan kajian-kajian yang sangat mendalam agar dapat memainkan tokoh yang ada dalam naskah lakon *Terdampar* ini.

Gagal tidaknya sebuah pementasan drama salah satunya juga ditentukan oleh kepiawaian seorang aktor dalam memainkan sebuah tokoh. Sedangkan untuk memerankan sebuah tokoh dalam naskah drama terbilang tidak mudah, terlebih dahulu harus mempersiapkan perangkat keaktoran yang sangat matang agar seorang aktor mampu memerankan sebuah tokoh dengan baik dan benar. Seperti apa yang telah dinyatakan oleh Anirun (1998:44) bahwa seluruh peralatan keaktoran yang terdiri dari penampilan fisik (*physical personality*), penampilan emosi dan intelelegensi (*emotional and intellectuaal persnality*), teknik pengungkapan dialog dan laku fisik (*physicalication*) harus mampu diwujudkan dalam takaran peran tertentu.

Tokoh yang dipilih untuk diperankan ialah tokoh Kurus, karena tokoh Kurus ini dalam memainkannya dari awal mulai pementasan sampai akhir pementasan

tidak ada kesempatan untuk keluar panggung. Untuk itu perlu konsentrasi dan stamina yang prima serta konsistensi dalam memerankan tokoh Kurus dari awal sampai akhir pertunjukan. Pada penggarapan naskah lakon *Terdampar* ini juga akan ditampilkan dengan gaya pemanggungan yang unik karena nantinya secara pemanggungan, *setting* dan aktor akan bergerak ke depan, belakang atau memutar. Itu dilakukan agar terkesan seperti layaknya kamera yang dimana secara visual dari sebuah peristiwa tersebut seolah-olah dapat didekatkan (*zoom in*), dijauhkan (*zoom out*) atau dilihat dari sisi kanan dan kiri *setting* tersebut. Penonton akan diajak seolah-olah melihat film dalam panggung. Gaya pemanggungan tersebut tentunya juga membutuhkan kekuatan aktor dalam memainkan karakter tokoh Kurus karena jika aktor tidak bisa menguatkan peristiwa dari cerita tersebut, tujuan pergeseran dari setting tersebut tidak akan bisa ditangkap oleh penonton dan bahkan jika tidak berhasil akan melahirkan kesan kotor.

## B. Rumusan Penciptaan

Rumusan penciptaan dari apa yang telah dijelaskan pada latar belakang ialah sebagai berikut :

1. Bagaimana karakter tokoh Kurus dalam naskah lakon *Terdampar* ?
2. Bagaimana menciptakan tokoh Kurus di atas panggung ?

## C. Tujuan Penciptaan

1. Mewujudkan karakter tokoh Kurus setelah melewati tahap proses penciptaan.

2. Menguasai dan menuliskan metode penciptaan tokoh yang didapat selama proses menciptakan karakter.
3. Sebagai ruang menuangkan kreatifitas dalam menciptakan sebuah tokoh.

#### **D. Tinjauan Karya**

Karya yang diambil untuk dijadikan tinjauan salah satunya sebuah naskah lakon *Terdampar* yang disutradarai oleh A. M. Setyaadji dalam rangka ujian Tugas Akhir minat utama Penyutradaraan dan Tata Artistik pada tahun 2007. Berbeda dengan minat utama keaktoran, karya yang disutradarai oleh Aji lebih terfokus pada penciptaan penyutradaraan dan penataan artistik sehingga pertunjukan yang tercipta lebih menonjol pada tawaran bentuk visual.

Dari acuan pementasan naskah lakon *Terdampar* terdahulu, timbul ketertarikan untuk kembali mementaskan naskah lakon tersebut namun dengan fokus penciptaan dan gaya pertunjukan yang tentunya berbeda. Yang menjadi fokus penciptaan dalam pementasan naskah lakon tersebut pada kesempatan kali ini ialah pada pemeranannya, sehingga penciptaan karakter tokoh menjadi penentu suksesnya pementasan.

#### **E. Landasan Teori**

Dalam naskah lakon *Terdampar* terjemahan A. Kasim Ahmad dengan judul asli *Na Pelnym Morzu* karya Slawomir Mrozek dalam menganalisis karakter menggunakan teori tiga dimensi tokoh. Wiyatmi menyatakan, bahwasanya halnya

dengan manusia yang ada dalam alam nyata, yang besifat tiga dimensi, maka tokoh dalam fiksi pun hendaknya memiliki dimensi fisiologis, sosiologis, dan psikologis (2006:30). Naskah lakon *Terdampar* ini bukan termasuk dalam aliran realisme yang begitu sangat jelas dapat dianalisis secara langsung mengenai tiga dimensi tokoh yaitu psikologis, sosiologis, dan fisiologis.

Naskah lakon *Terdampar* ini dalam perancangannya secara tiga dimensi tokoh tidak memiliki kejelasan secara mendetail dalam naskah. Sebagai contoh jika dalam realisme, secara fisiologis umur dalam naskah realisme bisa dideteksi dari dialog-dialog tokoh secara langsung. tetapi dalam naskah beraliran absurdisme bisa jadi tidak terdeteksi sama sekali di dialog-dialog dalam naskah lakon tersebut mengenai umur secara pasti. Artinya untuk dapat melengkapi tiga dimensi tokoh dalam naskah lakon *Terdampar* perlu adanya pendekatan-pendekatan lain. Pendekatan itu berupa analisis secara tak langsung. Dalam buku yang ditulis Suyatmi yang berjudul Pengantar Kajian Sastra, Suyatmi mengutip dari Sayuti yang menyatakan.

Ada dua cara menggambarkan watak tokoh, yaitu secara langsung (*telling*, analitik) dan tak langsung (*showing*, dramatik). Selanjutnya secara tak langsung watak tokoh digambarkan melalui beberapa cara yaitu: (1) penamaan tokoh (*naming*), (2) cakapan, (3) penggambaran pikiran tokoh, (4) arus kesadaran (*steam of consciousness*), (5) pelukisan perasaan tokoh, (6) pebuatan tokoh, (7) sikap tokoh, (8) pandangan seorang atau banyak tokoh terhadap tokoh tertentu, (9) pelukisan fisik, dan (10) pelukisan latar (2006:32).

Maksud dari analisis secara tak langsung sebagai contoh ialah bahwa secara fisiologis dari umur tokoh Kurus memang tidak ada, akan tetapi umur dapat dirancang sendiri melalui analisis secara tak langsung. Meskipun dapat dirancang sendiri lantas tidak sekenanya memberi umur. Akan tetapi tetap memiliki tolak

ukur secara referensial yang berlandaskan pada naskah itu sendiri. Tentu saja dalam analisis sosiologis dan psikologis berlaku demikian.

Sama halnya dengan menciptakan sebuah karakter Tokoh. Dalam mewujudkan suatu penciptaan peran karakter tokoh perlu adanya landasan teori sebagai bukti pertanggung jawaban atas konsep pemeran yang akan dimainkan dalam sebuah pementasan naskah lakon *Terdampar*. Landasan teori yang digunakan untuk menciptakan konsep pemeran ialah mengacu pada teori yang diciptakan oleh Bertolt Brecht dengan istilah yang dikenal sebagai *A-effect* atau Alienasi.

*A-effect* 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 behenti memperkirakan bahwa objek yang ditanyakan tidak memerlukan kejelasan (Mitter, 2002:59).

Yang menjadi inti dari alienasi adalah bagaimana aktor kemudian memberikan ruang penyadaran sehingga melahirkan refleksi kritis terhadap apa yang ditontonnya. Penonton tidak dibiarkan larut terhadap peristiwa yang sedang berlangsung di atas panggung. Dra. Yudiaryani. M.A. dalam bukunya menegaskan bahwa, dengan demikian Brecht menempatkan posisi penonton secara kritis. Artinya, penonton diberi kesempatan mengevaluasi peristiwa sosial di keseharian dan peristiwa sosial yang terjadi di atas panggung, serta sekaligus penonton berkesempatan mengevaluasi diri sendiri (2002:250).

Metodealienasi yang digunakan agar tercipta suatu penyadaran sehingga terlahir suatu sikap kritis ialah, aktor terkadang keluar panggung untuk menyanyi dan berbicara langsung langsung kepada penonton, Brecht sering meminta

aktornya untuk menampilkan karakter dan tidak menjadi karakter (seperti yang dianjurkan Stanislavsky) (Yudiaryani, 2002:251). Selain itu, jarak yang pasti antara aktor dan tokoh harus dibangun melalui gaya permainan. Aktor harus mampu melakukan kritik. Selanjutnya tentang laku tokoh, laku berikutnya harus terjadi disana sehingga memungkinkan adanya pilihan dan kritik (Mitter, 2002:59).

## F. Metode Penciptaan

Dalam proses penciptaan perlu adanya metode-metode yang harus ditempuh sebelum masuk pada peran atau tokoh. Untuk menciptakan karakter suatu tokoh, adapun proses yang perlu dilakukan untuk memperkaya tubuh aktor adalah sebagai berikut:

### 1. Menganalisis Naskah dan Tokoh

Sebelum masuk pada penciptaan tokoh perlu adanya tahap-tahap analisis yang harus dilalui. Terlebih dahulu analisis yang harus dilakukan ialah analisis naskah yang mencakup tema, alur (plot), latar, dan penokohan. Yang paling utama terlebih dahulu dapat dianalisis dari dialog masing-masing tokoh. Dialog adalah penggunaan bahasa untuk menciptakan pemikiran, karakter dan peristiwa(Bakdi 2001:23). Langkah-langkah analisis tersebut dilakukan memang untuk mengetahui esensi mengenai apa yang ingin dibicarakan dari naskah tersebut. Tidak mungkin seorang aktor mampu menciptakan dan memainkan suatu peran tanpa mengetahui apa yang ingin dibicarakan dan disampaikan dari naskah lakon tersebut. Setelah memalui tahap analisis keseluruhan, masuklah pada tahap

analisis secara khusus pada penokohan yang dapat diketahui salah satunya dari dialog masing-masing tokoh baik secara tersirat maupun tersurat.

## 2. Eksplorasi di Pantai

Eksplorasi di pantai sangat diperlukan. Meskipun terdampar yang diartikan merupakan simbol dan bukan terdampar sebenarnya, tetapi setidaknya aktor harus merasakan terdampar secara mendasar terlebih dahulu. Setelah merasakan terdampar dengan mengambil pendekatan eksplorasi di pantai, masuklah pada terdampar secara simbolis. Eksplorasi yang akan dilakukan nantinya masing-masing tokoh akan dilepas dipantai selama satu hari penuh tanpa makanan. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan memori-memori apa saja ketika dilepas di pantai selama satu hari dalam keadaan lapar. Tentu saja hal tersebut akan berefek ketika masuk dalam permainan diatas panggung. Eksplorasi di pantai ini dilakukan juga untuk membangun imajinasi terdampar sehingga ketika masuk dalam peristiwa terdampar di panggung seolah-olah benar-benar tejadi.

## 3. Isolasi diri/ plastis

Latihan ini merupakan latihan seputar kesadaran tubuh. Esensi latihan adalah melatih salah satu bagian tubuh pada satu waktu sementara sisanya dalam keadaan rileks namun terfokus. Latihan ini ditujukan agar aktor mengenali kebiasaan yang sering dilakukan oleh dirinya pribadi dalam kesehariannya. Dengan begitu aktor akan terbiasa sadar dan tidak terjadi kebocoran emosi. Kaitannya dengan karakter tokoh yang telah diperankan juga sangat jelas. Latihan isolasi diri ini akan membantu pada penciptaan karakter baru, agar karakter lama yang pernah dimainkan tidak muncul kembali.

#### 4. Olah Suara dan Latihan Nada

Suara merupakan salah satu kendaraan imaji penonton yang menuntun mereka dalam mengerti peristiwa sebuah laku yang dilakukan aktor di atas pentas. Oleh karena itu, penting sekali untuk aspek ini dilatih seorang aktor. Latihan ini ditujukan agar aktor memiliki kejelasan artikulasi, kecocokan irama/ intonasi berdialog, dan tingkat volume suara yang mapan.

Pada latihan nada nantinya akan melatih kepekaan nada dengan dibantu oleh piano. Kepekaan nada ini sangat diperlukan sebelum masuk pada perubahan karakter tokoh. Karena jika tidak memiliki kepekaan nada, tidak mungkin seorang aktor mampu merubah karakter nada suaranya sendiri. Artinya segala teknis kepekaan nada harus benar-benar dikuasai agar ketika aktor melangsungkan aktingnya, dia dapat merubah dari nada suaranya sendiri ke nada suara karakter tokoh.

#### 5. Olah Tubuh

Pengolahan tubuh pada penciptaan tokoh Kurus tidak seperti olah tubuh pada kebiasaannya yang hanya mengolah tubuh secara *basic* saja. Akan tetapi pengolahan tubuh yang lebih mengarah pada kebutuhan tokoh Kurus. Pengolahan tubuh apa saja yang diperlukan untuk mendekatkan pada penciptaan tokoh Kurus.

Mengolah gerak juga dibutuhkan untuk mencari kemungkinan-kemungkinan gerak apa saja yang sekiranya mampu mendukung karakter Tokoh Kurus. Dalam drama apapun, pada teater yang bagaimanapun, mengacu pada kemungkinan pandangan keindahan yang berlawananpun, di sana nilai

penampilan aktor memiliki gambar yang kontinu dari seluruh gerakan yang diungkap oleh sosok raganya (Tambayong, 2011:17).

Gerak tubuh seorang aktor dalam pentas juga tidak kalah penting dengan vokal. Gerak juga dapat memberikan informasi kepada penonton layaknya suara. Gerakan seorang aktor di atas pentas haruslah sesuai dengan perkataan atau suasana/ emosi yang sedang terjadi. Misalkan seseorang yang sedang marah suaranya cenderung lebih kepada nada tinggi kemudian gerakan cenderung tegas. Sebab itulah gerak juga perlu dilatih.

Latihan ruang gerak akan memberi aktor suatu kesadaran akan pengisian ruang dengan tubuh mereka. Latihan dapat dilakukan dengan berjalan secara alamiah mengitari area latihan. Ini dapat melatih diri untuk dapat membuat ruang menjadi lebih konkret. Berbicara mengenai ruang gerak tidak akan lepas kaitannya dengan kesiapan tubuh seorang aktor karena keduanya saling berkaitan.

#### 6. Olah Sukma

Olah sukma yang nantinya akan dilakukan lebih kepada menumbuhkan imajinasi dari situasi dan peristiwa yang dialami oleh tokoh sehingga melahirkan sukma tertentu. Untuk membangun situasi dan peristiwa dalam naskah lakon *Terdampa* terlebih dahulu harus mampu membangun sukma dari karakter tokoh. Dengan demikian untuk mampu membangun sukma dari tokoh, perlu adanya pengantar metode olah sukma yang mendekatkan pada sukma yang dialami tokoh sehingga terlahir sebuah situasi dan peristiwa.

## **G. Sistematika Penulisan**

Penulisan Skripsi ini disusun secara sistematis agar memudahkan dalam penyampaian dan pemaparan konsep. Beikut Sistematika penulisan dalam skripsi ini:

Bab I dalam skripsi ini membahas tentang latar belakang memilih naskah lakon *Terdampar*. Merumuskan masalah dalam penciptaan dan tujuan yang ingin di capai dalam pementasan, menentukan tokoh yang akan dimainkan, Serta membahas rancangan dan metode yang akan digunakan untuk pementasan baik secara teori maupun praktek yang dipilih sebagai landasan sebagai syarat menyelesaikan Tugas Akhir S-1 jurusan Teater kompetensi keaktoran.

Bab II ini berisikan analisis karakter yang nantinya mencakup ringkasan cerita, dan penjabaran mengenai analisis tiga dimensi tokoh, serta membahas tentang hubungan tokoh dengan tema, alur, latar, dan tokoh-tokoh lainnya yang ada dalam naskah lakon tersebut.

Bab III membahas tentang jawaban – jawaban yang dipertanyakan dalam rumusan ide. Mengulas maksud dan tujuan yang dilakukan selama proses penciptaan tokoh Kurus dalam naskah lakon *Terdampar* serta mempertanggung jawabkan landasan teori yang dipinjam sebagai acuan penciptaan tokoh. Dalam bab ini juga akan dicantumkan dokumentasi selama proses berlangsungnya penciptaan sampai pementasan. Karena praktek dan teori diwujudkan dalam bentuk skripsi, tentu akan menjadi valid kelengkapan datanya apabila dilengkapi dengan dokumentasi. Baik secara foto maupun video sebagai bahan rujukan

dalam mempertanggungjawabkan karya baik secara akademis maupun kesenimanian.

Bab IV tentang kesimpulan dan saran, bab ini membahas tentang bagaimana kesimpulan atas proses penciptaan dari awal memulai sampai akhirnya tercipta dan kemudian dipentaskan, serta memberikan saran atas apa yang sudah dilalui selama proses mengenai penciptaan tokoh Kurus agar di proses penciptaan selanjutnya bisa menciptakan sebuah karya yang lebih baik.

Kepustakaan, berisi data buku-buku yang telah dikutip dan kemudian dituliskan dalam skripsi sebagai bahan penciptaan tokoh Kurus, baik berupa buku teater ataupun buku-buku keilmuan lainnya yang dapat mendukung terciptanya tokoh Kurus. Serta yang paling terpenting adalah sebagai bukti bahwa karya yang diciptakan berdasarkan landasan teori yang telah teruji keilmuannya.

