

**PEMERANAN TOKOH AKU DALAM
NASKAH INTRIK KARYA ADANG ISMET
DENGAN PENDEKATAN AKTING
PRESENTASIONAL**



SKRIPSI

Oleh:

Fitri Novita Handayani

NIM 2211203014

**PROGRAM STUDI S-1 SENI TEATER
JURUSAN TEATER FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
GENAP 2025/2026**

**PEMERANAN TOKOH AKU DALAM
NASKAH INTRIK KARYA ADANG ISMET
DENGAN PENDEKATAN AKTING
PRESENTASIONAL**



SKRIPSI

Oleh:

Fitri Novita Handayani

NIM 2211203014

**Skripsi ini Diajukan Kepada Dewan Penguji
Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta
sebagai Salah Satu Syarat
untuk Mengakhiri Jenjang Studi Sarjana S-1
dalam Bidang Teater
Genap 2025/2026**

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Berjudul:

PEMERANAN TOKOH AKU DALAM NASKAH INTRIK KARYA ADANG ISMET DENGAN PENDEKATAN AKTING PRESENTASIONAL diajukan oleh Fitri Novita Handayani NIM 2211203014, Program Studi S-1 Teater, Jurusan Teater, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 91251), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Skripsi pada tanggal 8 Juni 2026 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Ketua



Fitri Rahmah, M.Sn.
NUPTK 3757768669230332

Pembimbing II/Anggota



Rano Sumarno, M.Sn.
NUPTK 8640758659130132

Cognate/Anggota



Silvia Anggereni Purba, M.Sn.
NUPTK 0959760661231232


Yogyakarta, 22 - 06 - 26

Mengetahui



Dekan Fakultas Seni Pertunjukan Institut
Seni Indonesia Yogyakarta
Dr. I. Syoman Cau Arsana, S.Sn., M.Hum.
NUPTK 3479749650131083

Koordinator Program Studi Teater



Wahid Nureahyono, M.Sn.
NUPTK 3859756657130122

PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan dibawah ini.

Nama : Fitri Novita Handayani
NIM : 2211203014
Alamat : Sunter Jaya, Tanjung Priok, Jakarta Utara, DKI Jakarta
Program Studi : S-1 Teater
No Telpn : 081218343626
Email : fnvth1103@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, 18 Juni 2026



Fitri Novita Handayani
NIM 2211203014



MOTTO

“Hidup dengan hati yang bersih”.

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat, karunia, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul *“Pemeranan Tokoh Aku dalam Naskah Intrik Karya Adang Ismet dengan Pendekatan Aktिंग Presentasional”* dengan baik. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari berbagai bantuan, dukungan, bimbingan, serta motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu selama proses penyusunan skripsi ini, khususnya kepada dosen pembimbing, dosen Program Studi, keluarga, sahabat, dan pihak-pihak lain yang telah memberikan dukungan baik secara moril maupun materiel.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa perjalanan penciptaan dan penelitian dalam seni pemeranan tidak hanya membutuhkan kemampuan akademik, tetapi juga proses penghayatan, eksplorasi, serta refleksi yang mendalam. Melalui proses tersebut, penulis memperoleh banyak pengalaman dan pembelajaran, baik dalam memahami tokoh, proses kreatif pemeranan, maupun pendekatan aktिंग presentasional sebagai landasan dalam penciptaan peran.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki berbagai kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Oleh sebab itu, kritik dan saran yang

membangun sangat diharapkan demi penyempurnaan karya ini di masa mendatang.

Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca, khususnya bagi mahasiswa seni pertunjukan, praktisi teater, serta pihak-pihak yang memiliki ketertarikan terhadap kajian seni peran dan proses penciptaan tokoh.

1. Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta Dr. Irwandi, M.Sn. beserta staf dan pegawai Dekan FSP Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dr. I Nyoman Cau Arsana, S.Sn., M.Hum. beserta staf dan pegawai
3. Bapak Rano Sumarno, M.Sn. selaku ketua Jurusan Teater sekaligus Dosen Pembimbing II yang senantiasa memberikan pengarahan dan saran-saran yang sangat membantu.
4. Bapak Wahid Nurcahyono, M.Sn. selaku Koordinator Prodi Teater.
5. Ibu Silvia Anggreni Purba, M.Sn selaku Sekretaris Jurusan Teater yang juga selaku Dosen Penguji telah memberikan banyak ilmunya selama masa perkuliahan.
6. Fitri Rahmah, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I yang telah banyak sekali memberikan arahan dan banyak mengajarkan banyak ilmu dalam proses tugas akhir.
7. Ibu Elara Karla Nugraeni, M.Sn. selaku Dosen Wali yang telah membimbing dan membantu memberi masukan selama proses perkuliahan.
8. Prodi Teater Fakultas Seni Pertunjukan ISI Yogyakarta yang menjadi tempat belajar luar biasa beserta seluruh dosen, pegawai, dan staf yang telah memberikan bantuan dan dukungan selama masa perkuliahan.

9. Kedua Orang Tua saya, Mama dan Bapak yang senantiasa mendoakan serta memberikan nasihat dan kasih sayangnya yang selalu menjadi sumber ketegaran saya.
10. Adik-adik saya Qiya dan Taya yang selalu menjadi semangat dan kekuatan saya untuk terus menjadi panutan yang bisa diandalkan.
11. Cindy Astika Dewi teman terbaik saya sejak masa awal perkuliahan. Dengan segala lika-liku pertemanan, akan selalu menjadi yang terbaik.
12. Seluruh tim yang tergabung dalam proses pementasan *Intrik* atas kerja sama, dukungan, serta dedikasi yang diberikan selama proses berlangsung.
13. Teman-teman yang tergabung dalam proses, kepada Cindy, Dinda Yoni, Mba Meli, Mba Meme, Tiki, Qiya, Dika, Amin, Jasmin, dan Wisnu yang selalu berusaha mendorong saya untuk melakukan yang terbaik.
14. Kepada teman-teman yang selalu ada dalam suka duka, Dinda Teteh, Dinda Yoni, Laura, Shafiq, Satria, Ardian, Bentar, Sarah, Naja, Cindy, Putri Al, Putri El, Dika, Jeje, Yuncha.
15. Keluarga besar Teater Arimba yang sangat memahami saya dan selalu pasang badan memberikan dukungan juga bantuannya.
16. Teman-teman HMJ Teater yang selalu ada untuk memberikan semangat dan bantuan untuk proses ini.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT.....	iii
MOTTO	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	x
INTISARI.....	xi
ABSTRACT	xii
BAB I	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Penciptaan	5
C. Tujuan Penciptaan	5
D. Landasan Penciptaan	5
1. Kajian Sumber.....	5
2. Landasan Teori Penciptaan.....	10
E. Metode Penciptaan	15
F. Sistematika Penulisan	25
BAB II.....	26
KONSEP PERANCANGAN	26
A. Sumber Penciptaan	26
1. Biografi Penulis	26
2. Ringkasan Naskah	28
3. Analisis Naskah.....	29
B. Rancangan Penciptaan.....	48
1. Gaya Pertunjukan	49

2. Konsep Penciptaan	51
BAB III.....	56
PROSES DAN HASIL PENCIPTAAN	56
A. Proses Penciptaan	56
1. Analisis Naskah dan Karakter	56
2. <i>Reading</i> dan Interpretasi Naskah.....	59
3. Membentuk Karakter Tokoh Aku	62
4. Menerapkan Pendekatan Akting Presentasi	76
B. Hasil Penciptaan	79
1. Bentuk Tubuh Tokoh Aku.....	79
2. Bentuk Suara Tokoh Aku	85
3. Bentuk Emosi dan Pikiran Tokoh Aku.....	89
BAB IV	95
KESIMPULAN DAN SARAN	95
A. Kesimpulan.....	95
B. Saran.....	96
DAFTAR PUSTAKA.....	98
LAMPIRAN	100

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. YouTube The Chairs-CG Classic Series, 2019.....	7
Gambar 2. Saoirse Ronan sebagai Lady Bird, 2017	9
Gambar 3. Catatan analisis karakter tokoh Aku. Sumber: Fitri, 2026	59
Gambar 4. Reading dan interpretasi naskah bersama tim produksi. Sumber: Azqiya,2026 ...	60
Gambar 5. Diskusi naskah bersama lawan main dan tim penggarap. Sumber: Azqiya, 2026	61
Gambar 6. Eksplorasi bentuk tubuh tokoh Aku. Sumber: Azqiya, 2026.....	64
Gambar 7. Eksplorasi bentuk tubuh tokoh Aku. Sumber: Satria, 2026.....	65
Gambar 8. Eksplorasi bentuk lain tubuh karakter. Sumber: Azqiya, 2026.....	67
Gambar 9. Eksplorasi suara dengan pilihan bentuk tubuh. Sumber: Azqiya, 2026.....	69
Gambar 10. Latihan aksi-reaksi bersama partner tokoh. Sumber: Azqiya, 2026	73
Gambar 11. Latihan pendalaman situasi keterasingan pada karakter. Sumber: Selyn, 2026.	74
Gambar 12. Latihan konsentrasi pada situasi pembatasan sosial. Sumber: Fitri, 2026	75
Gambar 13. Latihan komposisi pada eksplorasi bentuk teatrical. Sumber: Azqiya, 2026	77
Gambar 14. Latihan bentuk komikal. Sumber: Selyn, 2026.....	78
Gambar 15. Bentuk kostum tokoh Aku. Sumber: Dika, 2026	80
Gambar 16. Tata rias tokoh Aku. Sumber: Dika, 2026.....	81
Gambar 17. Karakter tokoh Aku ketika di atas panggung. Sumber: Ardian, 2026	82
Gambar 18. Bentuk tubuh tokoh Aku ketika merespon setting. Sumber: Ardian, 2026	83
Gambar 19. Bentuk permainan komikal. Sumber: Azqiya, 2026	84
Gambar 20. Bentuk teatrical yang telah dibentuk. Sumber: Azqiya, 2026	85
Gambar 21. Vokal tokoh Aku ketika tidak ada tekanan pikiran. Sumber: Ardian, 2026	87
Gambar 22. Vokal berat ketika ada gejala pikiran. Sumber: Ardian, 2026.....	88
Gambar 23. Perubahan emosi yang cepat pada karakter. Sumber: Ardian, 2026.....	89
Gambar 24. Tokoh Aku mulai menyadari siklus hidupnya. Sumber: Ardian, 2026.....	90
Gambar 25. Tokoh Aku yang gemar membaca buku. Sumber: Ardian, 2026.....	91
Gambar 26. Adegan tokoh Aku memiliki cita-cita. Sumber: Selyn, 2026	92
Gambar 27. Kebiasaan merokok tokoh Aku ketika sedang frustrasi. Sumber: Ardian, 2026.	93
Gambar 28. Tokoh Aku dan Kau menyayangi dan bertengkar. Sumber: Ardian, 2026.....	94
Gambar 29. Tokoh Kau sering membujuk Tokoh Aku ketika frustrasi. Sumber: Ardian&Azqiya, 2026.....	94
Gambar 30. Sikap labil tokoh Aku kepada tokoh Kau. Sumber: Ardian, 2026.....	94
Gambar 31. Penyatuan energi sebelum mulai pentas. Sumber: Dika, 2026	122
Gambar 32. Teknik muncul tokoh Aku di lorong dimensi. Sumber: Selyn, 2026.....	122
Gambar 33. Tokoh Aku bosan dengan rutinitas hidupnya. Sumber: Ardian, 2026.....	123
Gambar 34. Tokoh Aku dan Kau gembira setelah bernyanyi. Sumber: Ardian, 2026	123
Gambar 35. Adegan monolog tokoh Aku menyampaikan keresahannya. Sumber: Azqiya, 2026	124
Gambar 36. Tokoh Aku dan Kau menertawakan siklus hidupnya. Sumber: Selyn, 2026....	125
Gambar 37. Ucapan terima kasih kepada seluruh penonton. Sumber: Dika, 2026.....	125

PEMERANAN TOKOH AKU DALAM NASKAH INTRIK KARYA ADANG ISMET DENGAN PENDEKATAN AKTING PRESENTASIONAL

INTISARI

Penciptaan peran merupakan proses penting dalam seni pemeranan untuk membangun karakter tokoh secara utuh melalui pendekatan tertentu.

Skripsi penciptaan seni ini membahas proses pemeranan tokoh Aku dalam naskah *Intrik* karya Adang Ismet menggunakan pendekatan akting presentasional. Tokoh Aku merupakan karakter yang memiliki kompleksitas psikologis, kecenderungan berpikir absurd, serta mengalami pergulatan batin dan krisis eksistensial, sehingga diperlukan pendekatan yang mampu menghadirkan karakter secara terstruktur dan komunikatif kepada penonton.

Tujuan penciptaan ini adalah membentuk karakter tokoh Aku melalui pendekatan akting presentasional dengan menonjolkan aspek teatrikal dan komikal dalam penyajiannya. Metode yang digunakan meliputi analisis naskah, analisis karakter, reading, interpretasi, eksplorasi tubuh dan vokal, pengolahan emosi serta pikiran tokoh, hingga latihan penyatuan unsur-unsur pemeranan. Pendekatan akting presentasional digunakan dengan menempatkan aktor sebagai subjek yang sadar terhadap bentuk pertunjukan sehingga karakter ditampilkan melalui pilihan ekspresi, gestur, vokal, dan ritme yang terkontrol.

Hasil penciptaan menunjukkan bahwa pendekatan akting presentasional mampu membantu aktor menghadirkan tokoh Aku sebagai karakter yang absurd, gelisah, dan memiliki dinamika psikologis melalui bentuk permainan yang jelas dan dapat terbaca oleh penonton. Pendekatan ini juga memberikan ruang bagi aktor untuk membangun karakter secara teatrikal tanpa kehilangan esensi dramatik tokoh.

Kata kunci: pemeranan, tokoh Aku, *Intrik*, akting presentasional, absurd.

**PEMERANAN TOKOH AKU DALAM NASKAH INTRIK KARYA
ADANG ISMET DENGAN PENDEKATAN AKTING
PRESENTASIONAL**

ABSTRACT

Role creation is an important process in the art of acting to build a character comprehensively through a particular approach. This artistic creation thesis discusses the process of portraying the character Aku in the play *Intrik* by Adang Ismet using a presentational acting approach. The character Aku possesses psychological complexity, a tendency toward absurd thinking, and experiences inner conflict and an existential crisis; therefore, an approach is needed that can present the character in a structured and communicative manner to the audience.

The purpose of this artistic creation is to develop the character Aku through a presentational acting approach by emphasizing theatrical and comical aspects in the performance. The methods used include script analysis, character analysis, script reading, interpretation, body and vocal exploration, emotional and psychological development, and exercises integrating all acting elements. The presentational acting approach places the actor as a subject who remains aware of the performance form, allowing the character to be presented through controlled choices of expression, gestures, vocal delivery, and rhythm.

The results of this creative process show that the presentational acting approach effectively helps the actor portray Aku as an absurd, restless character with psychological dynamics through a performance style that is clear and understandable to the audience. This approach also provides space for the actor to develop the character theatrically without losing the dramatic essence of the role.

Keywords: acting, Aku character, *Intrik*, presentational acting, absurd.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Naskah *Intrik* karya Adang Ismet menggambarkan kegelisahan manusia yang terjebak dalam keterasingan situasi, ketergantungan emosional, dan konflik batin yang terus berulang. Melalui kehidupan tokoh Aku dan Kau di sebuah ruang dengan kondisi serba terbatas merupakan sebuah upaya hidup tanpa terikat pada sistem kehidupan. Jalan keterasaingan yang mereka tempuh untuk mencari kenyamanan dan ketenangan nyatanya tidak memberikan jalan keluar dari ketidakpastian hidup. Aku menyadari bahwa hidup mereka terjebak dalam pengulangan yang menimbulkan tekanan batin. Konflik batin Aku muncul melalui perdebatan tentang tubuh, kematian, dan penyakit. Keinginan untuk menentukan nasib sendiri, termasuk dorongan terhadap kematian, mendorong konflik menjadi semakin keras dan berakhir tanpa jalan keluar yang pasti. Dalam kebuntuan ini, naskah merefleksikan gambaran manusia yang patuh terhadap sistem, ditandai oleh pertanyaan terhadap rutinitas, keterikatan, dan keteraturan, berhadapan dengan dorongan untuk melepaskan diri melalui tindakan-tindakan impulsif. Namun, upaya tersebut tidak sepenuhnya membebaskan, melainkan justru menjerumuskan tokoh ke dalam konflik yang semakin intens dan berakhir tanpa kepastian, sehingga

memperlihatkan tekanan dalam sistem kehidupan yang membatasi gerak individu.

Naskah *Intrik* karya Adang Ismet masih relevan dengan kehidupan sekarang karena menggambarkan manusia yang merasa terasing dalam rutinitas hidup dan penuh tekanan. Sebelum merasa terasing dari orang lain atau lingkungan, manusia biasanya terlebih dahulu terasing dari dirinya sendiri. Keterasingan dalam absurditas adalah keadaan ketika seseorang merasa tidak menyatu dengan lingkungan di sekitarnya, baik dengan alam maupun Masyarakat (Munawaroh et al., 2022). Ketika seseorang tidak memahami dirinya, ia akan mudah mengikuti pengaruh luar dan kehilangan identitas pribadinya. Kondisi ini mencerminkan kehidupan modern, di mana banyak orang menjalani hidup secara mekanis. Suatu kondisi tertentu dalam situasi sosial sebenarnya merupakan proses hasil dari kehidupan manusia yang berusaha memenuhi kebutuhan rutinitas kehidupannya (Ahmadi, 1997). Dalam pemikiran Sartre yang menyatakan bahwa manusia sering berada dalam kondisi terasing ketika tidak sepenuhnya menyadari kebebasannya dalam menentukan pilihan hidup (Muzairi, 2002). Menjelaskan bahwa manusia kerap terjebak dalam situasi yang membatasi dirinya, sehingga ia menjalani hidup tanpa kesadaran penuh atas keberadaannya.

Tokoh Aku berfungsi sebagai pusat penggerak konflik dalam naskah. Keunikan tokoh Aku terletak pada posisinya sebagai individu yang berada di antara dua dorongan yang saling bertentangan, yaitu keinginan

untuk bertahan dalam keteraturan dan dorongan untuk keluar dari sistem yang menekan. Ketegangan ini menciptakan dinamika yang kuat dalam setiap tindakan dan dialog yang ditampilkan. Bagi Penulis, tokoh Aku menghadirkan peluang eksplorasi yang luas dalam pengolahan karakter baik dari segi emosi, tubuh, maupun intensitas permainan. Penulis tertarik untuk memerankan tokoh Aku dengan menghadirkan karakter tidak hanya secara emosional, tetapi juga secara fisik dan kejiwaan. Kehadiran tubuh, energi permainan, ekspresi wajah, serta kualitas suara menjadi elemen penting dalam membangun keutuhan karakter Aku di atas panggung.

Selain itu, tokoh Aku juga menarik karena menuntut kesiapan aktor dalam mengelola keseimbangan antara penghayatan dan teknik. Dalam konteks keaktoran, kemampuan untuk menghadirkan emosi tidak cukup hanya dengan merasakan, tetapi juga harus dapat dikontrol dan disampaikan secara jelas. Sebagai pencipta dan penemu peran, seorang aktor dituntut untuk menghidupkan naskah lakon di atas panggung. Makna tidak hanya disampaikan melalui kata-kata, tetapi juga melalui gerak tubuh, ekspresi, keheningan, pengulangan tindakan, ritme, dan situasi yang terjadi di panggung (Soemanto, 2025).

Merujuk pada penjelasan di atas, Penulis membutuhkan pendekatan yang tepat dalam proses pemeranan tokoh Aku. Maka diperlukan pendekatan akting yang tidak hanya berorientasi pada penghayatan internal, tetapi juga pada keterbacaan ekspresi di atas panggung. Pendekatan akting presentasional menurut Uta Hagen dianggap tepat karena memberi ruang

bagi aktor untuk menampilkan karakter melalui pilihan bentuk penciptaan tokoh yang dapat simbolik. Akting presentasional dipahami sebagai pendekatan pemeranan yang menekankan penyajian karakter melalui bentuk-bentuk ekspresi yang dipilih dan diolah oleh aktor di atas panggung. Dalam pendekatan ini, aktor tidak berusaha sepenuhnya menciptakan ilusi realitas, melainkan menyampaikan emosi, dan situasi dramatik melalui pengolahan tubuh, suara, gestur, serta komposisi panggung. Dalam pandangan Uta Hagen, aktor menggunakan dirinya sebagai alat utama untuk mengungkapkan karakter melalui kesadaran terhadap tubuh, pikiran, dan pengalaman pribadi (Hagen, 1973).

Uta Hagen juga menekankan bahwa aktor menggunakan dirinya sebagai alat utama dalam membangun karakter. Tubuh, pikiran, dan pengalaman pribadi menjadi sumber dalam menciptakan tindakan yang meyakinkan di atas panggung sehingga aktor tidak hanya bekerja dari dorongan emosi internal, tetapi juga dari kesadaran tubuh, ritme, gestur, dan komposisi panggung. Oleh karena itu, pemeranan tokoh Aku menuntut aktor untuk mampu mengolah seluruh elemen tersebut secara terpadu. Dengan demikian, tokoh Aku dibangun melalui cara ia bergerak, berbicara, bereaksi, dan menempatkan dirinya dalam situasi alur yang menuntut ketepatan bentuk ekspresi. Pendekatan ini memungkinkan karakter Aku hadir secara jelas dan terstruktur di atas panggung, sehingga setiap tindakan dan ekspresi memiliki nilai estetika yang dapat ditangkap.

Berdasarkan uraian tersebut, Tokoh Aku dalam naskah *Intrik* karya

Adang Ismet menjadi sumber penciptaan yang penting karena menghadirkan kompleksitas konflik batin sekaligus tantangan keaktoran yang kuat. Karakter ini menuntut keseimbangan antara penghayatan dan kontrol bentuk dalam penyampaianya di atas panggung. Oleh karena itu, pendekatan akting presentasional dipilih sebagai landasan dalam proses pemeranan, karena memungkinkan aktor menampilkan karakter secara bentuk yang dapat di stilisasi, teatrikal, komikal, bahkan didistorsi sehingga setiap tindakan dan ekspresi dapat berkembang mengedepankan estetika, simbol, dan makna yang beragam bagi penonton.

B. Rumusan Penciptaan

Adapun rumusan masalah dalam penciptaan ini yaitu,

Bagaimana memerankan tokoh *Aku* dalam Naskah *Intrik* karya Adang Ismet menggunakan pendekatan akting presentasional?

C. Tujuan Penciptaan

Berdasarkan rumusan masalah di atas Adapun tujuan penciptaan ini yaitu:

Memerankan tokoh *Aku* dalam Naskah *Intrik* karya Adang Ismet menggunakan pendekatan akting presentasional.

D. Landasan Penciptaan

1. Kajian Sumber

Tinjauan karya merupakan bagian yang membahas karya-karya terdahulu yang memiliki keterkaitan dengan objek penciptaan maupun penelitian yang dilakukan. Melalui tinjauan karya, penulis dapat

mengidentifikasi persamaan, perbedaan, serta kebaruan yang terdapat dalam karya yang diciptakan. Selain itu, kajian terhadap karya-karya sebelumnya menjadi landasan dalam memahami berbagai pendekatan artistik, konsep, dan proses kreatif yang relevan sehingga dapat memperkuat arah penciptaan karya yang dilakukan.

1.1 Feby Tri Anggraini sebagai tokoh Aku Pementasan Intrik

Dalam penciptaan ini penulis merujuk pada tokoh aku yang diperankan Feby Try Angraini pada pementasan *Intrik* Karya Adang Ismet yang disutradarai oleh Yusril, produksi ISI Padangpanjang Tahun 2019. Penulis meninjau penciptaan dalam lakon *Intrik* karya Adang Ismet untuk melihat persamaan dan perbedaannya dengan proses penciptaan yang. Dalam penciptaannya, Feby menitikberatkan pada proses pemeranan melalui pendalaman karakter yang berangkat dari pemahaman psikologis tokoh. Tokoh Aku diposisikan sebagai individu yang mengalami ketegangan batin dan perubahan emosi yang tidak menentu, sehingga pendekatan yang digunakan berorientasi pada upaya menghadirkan keutuhan emosi dan motivasi internal tokoh.

Pendekatan tersebut menunjukkan kecenderungan pada gaya akting yang lebih mengarah pada realisme, di mana aktor berusaha menyatu dengan kondisi batin tokoh dan menghadirkan pengalaman emosional secara meyakinkan. Proses ini menekankan penghayatan, konsentrasi, serta eksplorasi kondisi psikologis sebagai landasan utama dalam membangun karakter.

Sementara itu, penciptaan yang dilakukan dalam karya ini memiliki perbedaan pendekatan yang berbeda. Jika penciptaan Feby berfokus pada kedalaman psikologis dan penghayatan internal, maka penciptaan ini menggunakan gaya akting presentasional yang menitikberatkan pada bentuk estetika dan penciptaan tokoh yang simbolik. Pendekatan ini tidak hanya mengolah emosi dari dalam, tetapi juga menggarap aspek eksternal seperti gestur, vokal, dan ritme permainan yang cenderung teatrikal. Perbedaan pendekatan tersebut diharapkan mampu menghadirkan interpretasi baru terhadap tokoh Aku, khususnya dalam menampilkan kompleksitas karakter melalui bentuk permainan komikal dan teatrikal.

1.2 Tokoh dalam pementasan *The Chairs* karya Eugene Ionesco



Gambar 1. YouTube The Chairs-CG Classic Series, 2019

Pementasan *The Chairs* karya Eugène Ionesco menghadirkan penciptaan karakter yang tidak bertumpu pada realisme psikologis, melainkan pada kehadiran bentuk-bentuk teatrikal. Dalam konteks

ini, pendekatan akting yang digunakan cenderung mengarah pada gaya presentasional, di mana aktor tidak sepenuhnya menjadi tokoh, tetapi juga memperlihatkan konstruksi perannya kepada penonton.

Dalam gaya akting presentasional, hal ini menjadi penting karena aktor tidak dituntut untuk menciptakan ilusi realitas secara naturalistik, melainkan menampilkan kesadaran akan panggung sebagai ruang representasi. Aktor memperlihatkan bagaimana kursi-kursi yang terus ditata bukan sekadar properti, tetapi simbol dari kehampaan dan ilusi keberadaan. Penggunaan repetisi dalam tindakan dan dialog juga memperkuat karakter sebagai bentuk, bukan sekadar individu dengan latar belakang psikologis. Dalam pendekatan presentasional, repetisi tersebut tidak disamarkan agar tampak alami, tetapi justru ditonjolkan sebagai pola yang disadari.

Penciptaan tokoh Aku dalam naskah *Intrik* memiliki keterkaitan dengan akting dalam pementasan *The Chairs*, khususnya dalam penggunaan gaya akting presentasional. Karakter dibangun melalui kesadaran bentuk, pengolahan tubuh, serta penekanan pada cara penyajian di atas panggung. Pendekatan ini membantu menghadirkan tokoh Aku sebagai karakter yang dinamis dan komunikatif, sehingga penonton dapat menangkap perubahan-perubahan yang terjadi melalui ekspresi yang ditampilkan secara langsung.

1.3 Saoirse Ronan sebagai Tokoh Lady Bird

Saoirse Ronan sebagai Lady Bird dalam Film Lady Bird (2017). Dalam menciptakan karakter Aku, penulis merujuk pada tokoh Lady Bird yang diperankan oleh Saoirse Ronan yang berperan sebagai remaja perempuan bernama Christine McPherson yang menjuluki dirinya sendiri “Lady Bird.” Ia tinggal di kota kecil Sacramento bersama keluarganya dan merasa hidupnya terlalu sempit, membosankan, dan jauh dari impian yang ia bayangkan. Lady Bird adalah sosok yang optimistis, penuh imajinasi, dan ingin terlihat istimewa, tetapi pada saat yang sama ia juga impulsif, keras kepala, dan labil secara emosi. Ia sering berkonflik dengan ibunya, terutama karena perbedaan cara pandang terhadap masa depan, kondisi ekonomi keluarga, dan pilihan hidup.



Gambar 2. Saoirse Ronan sebagai Lady Bird, 2017

Permainan akting Ronan ditandai dengan perubahan suasana hati yang cepat, cara bicara yang spontan, serta gestur tubuh yang canggung dan tidak selalu terkontrol. Hal ini membuat karakter

terasa alami dan representatif terhadap kehidupan remaja. Selain itu, ia juga membangun hubungan emosional yang kuat dengan lawan main, terutama dalam adegan bersama tokoh ibu, melalui variasi nada suara, tatapan, serta pengaturan jarak tubuh yang mencerminkan konflik sekaligus kasih sayang. Pendekatan yang jujur dan tidak berlebihan dalam dramatisasi menjadikan karakter Lady Bird tampil manusiawi, kompleks, dan dekat dengan realitas kehidupan remaja.

Sementara itu, dalam penciptaan tokoh Aku pada naskah *Intrik*, Penulis menggunakan pendekatan akting presentasional. Pendekatan ini tidak sepenuhnya menitikberatkan pada realisme psikologis, melainkan pada kesadaran aktor dalam menampilkan emosi. Emosi tidak selalu muncul secara natural, tetapi dibentuk dan diolah sebagai bagian dari permainan. Dengan demikian, karakter tidak hanya dibangun dari kedalaman emosi, tetapi juga dari bagaimana aktor mengolah tubuh dan ekspresi untuk menghadirkan makna dan estetika yang dapat ditangkap.

2. Landasan Teori Penciptaan

Teori penciptaan merupakan landasan konseptual yang digunakan penulis dalam proses penciptaan peran. Teori ini berfungsi sebagai pedoman untuk memahami, mengembangkan, dan mewujudkan karakter yang dimainkan sehingga proses penciptaan tidak hanya didasarkan pada intuisi, tetapi juga memiliki dasar keilmuan yang jelas. Melalui teori penciptaan, penulis memperoleh pemahaman mengenai

berbagai metode, teknik, dan latihan yang dapat diterapkan dalam membangun karakter, baik melalui pengolahan tubuh, vokal, emosi, maupun imajinasi. Oleh karena itu, teori penciptaan menjadi acuan penting dalam proses eksplorasi hingga perwujudan tokoh di atas panggung.

1.1 Akting Presentasional

Dalam pemeranan tokoh Aku pada naskah *Intrik* karya Adang Ismet membutuhkan pendekatan akting untuk membangun tokoh. Dengan pendekatan akting ini, proses penciptaan tidak hanya bertumpu pada intuisi artistik semata, tetapi juga memiliki dasar pemikiran yang sistematis dan dapat dipertanggungjawabkan secara akademik. Dalam penciptaan ini, pendekatan yang digunakan adalah akting presentasional. Akting presentasional merupakan pendekatan akting yang menempatkan aktor sebagai subjek terhadap peristiwa panggung dan cara ia menampilkan tokoh. Dalam pendekatan ini, aktor tidak sepenuhnya menjadi tokoh secara psikologis seperti dalam akting representasional, melainkan menampilkan perilaku tokoh melalui pilihan bentuk penciptaan. Akting tidak hanya dipahami sebagai penghayatan emosi, tetapi sebagai tindakan yang disusun melalui tubuh, suara, ritme, dan komposisi panggung.

Salah satu tokoh yang membahas pendekatan ini adalah Uta Hagen. Ia menekankan bahwa aktor presentasional berusaha mengungkapkan perilaku manusia melalui pemahaman terhadap

dirinya sendiri, lalu menerjemahkannya ke dalam tindakan tokoh.

“The Presentational actor attempts to reveal human behavior through a use of himself, through an understanding of himself and consequently an understanding of the character he is portraying” (Hagen, 1973)

Aktor Presentasional berusaha mengungkapkan perilaku manusia melalui penggunaan dirinya sendiri, melalui pemahaman terhadap dirinya sendiri dan dengan demikian pemahaman terhadap karakter yang ia perankan.

Akting presentasional merupakan pendekatan pemeranan yang menempatkan aktor sebagai penyaji karakter melalui bentuk-bentuk ekspresi yang telah dipilih dan diolah untuk ditampilkan. Dalam pendekatan ini, aktor tidak berusaha menjadi tokoh secara realistis, melainkan menghadirkan representasi tokoh melalui pengolahan tubuh, vokal, gestur, ritme, dan elemen artistik lainnya yang bersifat simbolik. Melalui pendekatan ini, aktor dapat menonjolkan gagasan, suasana, maupun makna yang terkandung dalam naskah tanpa harus sepenuhnya meniru perilaku manusia dalam kehidupan sehari-hari.

Pada proses penciptaan tokoh Aku dalam naskah *Intrik* karya Adang Ismet, Penulis menerapkan pendekatan akting presentasional yang merujuk pada gagasan Uta Hagen. Pendekatan ini digunakan sebagai dasar dalam membangun karakter tokoh dengan menekankan pemilihan bentuk permainan oleh aktor di atas panggung. Dengan demikian, proses pemeranan tidak hanya menitikberatkan pada

pengalaman emosional aktor, tetapi juga pada kesadaran terhadap bentuk ekspresi yang dihadirkan di ruang pertunjukan.

1.2 Absurdisme

Landasan penciptaan tokoh Aku dalam naskah *Intrik* berangkat dari pemikiran absurdisme yang melihat kehidupan sebagai sesuatu yang tidak selalu jelas dan penuh ketidakpastian. Dalam absurdisme, manusia memiliki keinginan untuk memahami makna hidup, tetapi sering kali dunia tidak memberikan jawaban yang pasti. Hal inilah yang menimbulkan rasa bingung, ragu, dan tidak stabil. Pemikiran ini sejalan dengan gagasan Albert Camus yang menyatakan bahwa manusia hidup dalam kondisi yang tidak sepenuhnya bisa dipahami. Situasi itu tidak ada jalan keluarnya karena perasaan kehilangan akan rumah yang telah lenyap atau kehilangan harapan (Camus, 2025).

Teori absurdisme menjadi salah satu landasan dalam proses penciptaan karena naskah *Intrik* karya Adang Ismet memiliki kecenderungan estetik yang dekat dengan teater absurd. Absurdisme memandang kehidupan manusia sebagai sesuatu yang tidak selalu dapat dijelaskan secara rasional dan sering kali diwarnai oleh ketidakpastian, keterasingan, serta pencarian makna yang tidak pernah benar-benar menemukan jawaban. Dalam pandangan absurd, manusia terus berusaha memahami keberadaannya, namun berhadapan dengan dunia yang tidak selalu memberikan kepastian

maupun tujuan yang jelas. Menyadari bahwa hidup tidak memiliki makna yang pasti bukanlah akhir dari segalanya. Justru dari kesadaran itulah manusia mulai menentukan sikap dan tindakannya sendiri (Foley, 2008). Bukan fakta bahwa hidup itu absurd, melainkan bagaimana manusia memilih untuk menjalani hidup setelah mengetahui kenyataan tersebut.

Konsep tersebut tercermin dalam kehidupan tokoh Aku dan Kau dalam naskah *Intrik*. Kedua tokoh hidup dalam ruang yang terbatas, menjalani aktivitas yang berulang, serta terlibat dalam percakapan yang sering kali tidak menghasilkan penyelesaian yang pasti. Situasi tersebut menggambarkan kondisi manusia yang terjebak dalam rutinitas, kebingungan, dan pencarian makna hidup. Kehadiran konflik yang terus berulang tanpa penyelesaian yang tegas menjadi salah satu ciri yang menunjukkan pengaruh pemikiran absurd dalam naskah.

Dalam proses penciptaan tokoh, teori absurdisme digunakan sebagai dasar untuk memahami kondisi psikologis dan keberadaan tokoh. Penulis tidak hanya memandang tokoh sebagai individu yang memiliki tujuan dan motivasi yang jelas, tetapi juga sebagai manusia yang mengalami kecemasan, kebingungan, keterasingan, serta ketidakmampuan untuk sepenuhnya memahami realitas yang dihadapinya. Pemahaman tersebut membantu penulis membangun perilaku, emosi, dan respons tokoh yang sesuai dengan dunia absurd

yang dihadirkan dalam naskah.

Selain itu, absurdisme menjadi pijakan dalam menghadirkan akting yang tidak semata-mata berorientasi pada realisme kehidupan sehari-hari, melainkan juga mampu menampilkan keganjilan, pengulangan tindakan, serta ketegangan eksistensial yang dialami tokoh. Dengan demikian, teori absurdisme berfungsi sebagai landasan konseptual dalam proses penciptaan tokoh sehingga karakter yang dihadirkan mampu merepresentasikan gagasan mengenai keterasingan manusia, pencarian makna hidup, dan ketidakpastian eksistensi yang menjadi tema utama dalam naskah *Intrik*.

E. Metode Penciptaan

Metode penciptaan berfungsi sebagai langkah kerja yang sistematis agar proses pemeranan tidak dilakukan secara spontan semata, tetapi melalui tahapan yang terarah dan terstruktur. Melalui metode ini, penulis berusaha memahami tokoh secara mendalam, mulai dari latar belakang, kondisi psikologis, hingga tujuan-tujuan yang mendorong tindakan tokoh di dalam naskah.

Proses penciptaan tokoh juga melibatkan berbagai pendekatan yang membantu penulis dalam menggali karakter secara lebih utuh. Hal ini dilakukan agar tokoh yang dihadirkan tidak hanya sekadar menyampaikan dialog, tetapi mampu menampilkan sikap, emosi, dan cara berpikir yang sesuai dengan karakter yang terdapat dalam naskah. Dengan demikian,

metode penciptaan menjadi landasan penting dalam proses pemeranan, karena melalui tahapan-tahapan tersebut penulis dapat membangun interpretasi tokoh secara lebih jelas dan terarah yang kemudian digunakan dalam bentuk permainan akting di atas panggung. Berikut beberapa metode yang digunakan untuk menciptakan karakter Aku.

1. Analisis Naskah dan Karakter

Analisis naskah merupakan tahap mendasar dalam proses penciptaan karakter. Melalui analisis naskah, aktor tidak hanya memahami alur cerita, tetapi juga menelusuri struktur dramatik, relasi antartokoh, konflik, tema, serta gagasan yang melandasi teks. Proses ini bertujuan untuk menemukan posisi tokoh dalam keseluruhan bangunan dramatik, sehingga penciptaan karakter tidak berdiri secara terpisah, melainkan terintegrasi dengan dunia lakon.

Dalam konteks penciptaan karakter, analisis naskah dilakukan dengan mengidentifikasi fakta-fakta tekstual yang berkaitan langsung dengan tokoh, seperti latar belakang, situasi sosial, kondisi psikologis, serta relasi dengan tokoh lain. Selain itu, penting pula menelaah dialog, ritme percakapan, pengulangan kata, maupun jeda yang muncul dalam teks.

Unsur-unsur tersebut menjadi petunjuk untuk memahami cara berpikir, cara merespons, dan kualitas emosi tokoh. Melalui pembacaan yang cermat, aktor dapat menemukan motivasi tindakan, kebutuhan, serta konflik yang menggerakkan karakter. Analisis juga mencakup

pembacaan terhadap tema dan gagasan besar naskah. Dalam hal ini, aktor perlu menafsirkan tindakan tokoh berdasarkan situasi dramatik yang dibangun dalam teks, serta hubungan antarperistiwa yang membentuk dinamika cerita. Dengan demikian, karakter tidak hanya dibangun dari aspek psikologis, tetapi juga dari konteks dramatik yang melatarbelakanginya. Lebih jauh, analisis naskah membantu aktor menentukan bentuk ekspresi yang tepat dalam pendekatan akting yang digunakan.

Dalam pendekatan akting presentasional, hasil analisis menjadi dasar bagi aktor untuk merancang gestur, komposisi tubuh, kualitas suara, serta ritme permainan yang sadar dan terstruktur. Setiap pilihan artistik yang dihadirkan di atas panggung harus memiliki pijakan pada temuan analisis teks, sehingga permainan tidak bersifat spontan tanpa arah, melainkan lahir dari pemahaman yang mendalam terhadap struktur dramatik.

2. *Reading* dan Interpretasi Naskah

Setelah melakukan analisis naskah dan karakter, tahap selanjutnya adalah pembacaan naskah. Pada tahap ini, Penulis dan tim produksi mendalami naskah secara lebih intens sebagai dasar utama dalam proses penciptaan peran. Pembacaan dan interpretasi naskah dilakukan melalui kegiatan membaca, mengkaji, dan mendiskusikan naskah bersama tim produksi. Proses ini bertujuan untuk menemukan pemahaman dan penafsiran bersama terhadap naskah sebagai dasar

dalam merancang konsep pementasan dan penciptaan peran.. Pembacaan dilakukan secara berulang oleh pemeran dan kawan main serta dibantu sutradara untuk memahami isi cerita, alur peristiwa, serta perkembangan emosi yang terdapat dalam naskah. Proses interpretasi naskah secara kolektif penting dalam memahami karya drama secara menyeluruh, karena pemahaman terhadap teks menjadi landasan sebelum diwujudkan dalam bentuk pementasan (Endraswara, 2014).

Melalui pembacaan yang berulang, Penulis dapat menangkap berbagai unsur yang sebelumnya mungkin terlewat, seperti perubahan suasana dalam adegan, hubungan antar tokoh, serta makna yang tersirat dalam dialog. Tidak semua dialog dalam naskah memiliki makna yang langsung terlihat, sehingga diperlukan kepekaan dalam memahami maksud yang ingin disampaikan oleh tokoh. Selanjutnya, Penulis melakukan pembacaan naskah Bersama tim dan interpretasi terhadap naskah, yaitu memberikan pemaknaan terhadap cerita dan karakter berdasarkan pemahaman yang tetap berpijak pada konteks dramatik. Dalam proses ini, Penulis mengkaji alasan di balik tindakan tokoh, emosi yang muncul dalam setiap adegan, serta tujuan yang ingin dicapai oleh tokoh tersebut. Tahap pembacaan dan interpretasi ini menjadi jembatan antara pemahaman teks dan praktik pemeranan. Dari proses ini, Penulis mulai membangun gambaran mengenai cara tokoh dihadirkan di atas panggung,

3. Membentuk Karakter

Penulis mulai memasuki proses pencarian dan pengembangan bentuk permainan yang lebih konkret. Setelah melalui tahap analisis, pembacaan, dan interpretasi naskah, Penulis menerjemahkan pemahaman tersebut ke dalam latihan yang bersifat praktis. Tahap ini menjadi ruang eksplorasi untuk mencoba berbagai kemungkinan serta menemukan bentuk permainan yang sesuai dengan karakter dan kebutuhan naskah.

Proses eksplorasi ini sejalan dengan pandangan Adang Ismet dalam bukunya *Seni Peran*, yang menekankan pentingnya latihan dan pencarian bentuk dalam penciptaan karakter. Aktor tidak hanya memahami tokoh secara konseptual, tetapi juga mengujinya melalui tubuh dan tindakan di ruang latihan (Ismet, 2007). Eksplorasi tidak semata berorientasi pada hasil akhir, melainkan pada proses pencarian yang memungkinkan aktor menemukan berbagai alternatif. Melalui proses ini, Penulis memberikan ruang untuk mencoba berbagai aspek, baik dari segi tubuh, vokal, maupun pengolahan emosi. Setiap percobaan, termasuk kesalahan yang terjadi selama proses latihan, menjadi bagian penting dalam menemukan bentuk permainan yang lebih tepat dan meyakinkan.

Proses pembentukan karakter dilakukan melalui pengolahan tubuh, emosi, serta kesadaran aktor dalam menghadirkan tokoh di atas panggung. Hal ini menegaskan bahwa pemeranan tidak hanya berkaitan dengan penyampaian dialog, tetapi juga melibatkan kehadiran aktor

secara utuh (Ismet, 2007).

Penulis membagi proses eksplorasi membentuk karakter ke dalam beberapa fokus utama, yaitu pembentukan tubuh tokoh, mengolah dinamika dialog, serta perubahan emosi. Ketiga aspek ini dipilih karena memiliki peran penting dalam membangun kejelasan karakter serta mendukung penyajian dramatik secara utuh.

3.1 Membentuk tubuh.

Proses pembentukan tubuh diawali dengan memahami kembali hasil analisis yang telah dilakukan. Dalam tahap ini, Penulis tidak hanya berfokus pada logika cerita, tetapi juga pada kekhasan tokoh yang ditampilkan dalam naskah. Karakter tidak selalu dibangun secara sepenuhnya melalui latar belakang yang rinci, melainkan melalui cara tokoh hadir dan berfungsi dalam struktur dramatik. Oleh karena itu, Penulis membangun karakter dengan pendekatan yang fleksibel, dengan tetap berpijak pada temuan analisis naskah.

Penulis mengeksplorasi bentuk tubuh sebagai elemen penting untuk memperkuat karakter melalui eksperimen gestur, tempo, intonasi, serta cara pengucapan dialog. Selain itu, pengolahan emosi dilakukan secara dinamis sehingga perpindahan emosi yang cepat tetap terasa menyatu dan terkontrol dalam permainan.

Dalam proses eksplorasi tubuh, Penulis membangun tubuh tokoh Aku sebagai simbol masyarakat yang hidup dalam

keterasingan. Untuk mendukung gagasan tersebut, Penulis menerapkan distorsi tubuh melalui perubahan postur, kualitas gerak, dan gestur tertentu yang tidak sepenuhnya realistis. Distorsi tubuh ini digunakan untuk memperkuat kondisi batin tokoh sekaligus menggambarkan kegelisahan manusia yang menjadi salah satu tema utama dalam naskah *Intrik*.

3.2 Mengolah Dinamika Dialog dan Suara Tokoh Aku.

Pengolahan dinamika dialog merupakan bagian penting dalam proses penciptaan tokoh, karena dialog tidak hanya berfungsi sebagai penyampai teks, tetapi juga sebagai sarana untuk memperlihatkan pikiran, emosi, serta hubungan antar tokoh. Dalam naskah *Intrik*, dialog memiliki karakter yang tidak konvensional, sering kali berulang, terputus, atau tidak saling menanggapi secara logis.

Dalam proses penciptaan, pengolahan dinamika dialog dimulai dengan memahami isi dan maksud dari setiap kalimat yang diucapkan tokoh. Penulis tidak hanya membaca dialog sebagai teks, tetapi juga menelusuri emosi, dorongan, serta perubahan perasaan yang terjadi di dalamnya. Dari pemahaman tersebut, penulis kemudian mengembangkan variasi dalam penyampaian dialog melalui pengaturan tempo, intonasi, tekanan suara, serta penggunaan jeda. Variasi ini penting untuk menghindari kesan monoton, sekaligus membantu memperjelas kondisi batin tokoh Aku yang

cenderung labil dan berubah-ubah.

Dinamika dialog juga dibangun melalui respons terhadap lawan main. Dialog dalam pertunjukan tidak berdiri sendiri, melainkan selalu berkaitan dengan reaksi dan energi yang diberikan oleh tokoh lain. Penulis berusaha menjaga kepekaan terhadap ritme permainan lawan main, sehingga tercipta interaksi yang hidup dan tidak kaku. Jeda, keheningan, maupun perubahan emosi secara tiba-tiba menjadi bagian dari dinamika yang digunakan untuk memperkuat ketegangan dan hubungan antar tokoh.

3.3 Mengolah Emosi dan Pikiran Tokoh Aku.

Seorang pemeran tidak hanya dituntut menguasai tubuh dan teknik gerak, tetapi juga harus memahami kondisi batin tokoh. Penguasaan badan dan jiwa yang seimbang akan membantu pemeran menghadirkan karakter secara utuh, karena setiap gerak, ekspresi, dan tindakan yang tampak secara fisik merupakan perwujudan dari proses jiwa yang terjadi dalam diri tokoh (Iswantara, 2016).

Pada tahap eksplorasi ini, penulis melatih kemampuan untuk berpindah dari satu emosi ke emosi lain secara cepat, seperti dari marah ke tenang, dari sedih ke tertawa, atau dari bingung ke yakin dalam waktu yang singkat. Perubahan ini tidak selalu memiliki penjelasan yang rasional, tetapi tetap harus terasa menyatu dengan situasi yang terjadi di atas panggung. Untuk mencapai hal tersebut, penulis melakukan latihan yang berfokus pada kepekaan emosi dan

respon tubuh. Penulis mencoba merasakan setiap emosi secara singkat namun jelas, kemudian berpindah ke emosi berikutnya tanpa kehilangan kendali. Dalam proses ini, tubuh dan ekspresi wajah menjadi alat utama untuk menunjukkan perubahan tersebut, didukung dengan pengolahan vokal seperti intonasi dan tempo bicara.

4. Menerapkan Pendekatan Akting Presentasional

Penerapan pendekatan ini dimulai dengan memahami alur dan keinginan tokoh dalam setiap peristiwa yang terdapat dalam naskah. Pemahaman tersebut membantu Penulis untuk menemukan motivasi tindakan tokoh Aku serta konflik yang mempengaruhi perilakunya sepanjang cerita. Sejalan dengan pendapat Uta Hagen yang menegaskan bahwa aktor presentasional mempercayai bahwa bentuk akan lahir melalui proses identifikasi terhadap tokoh serta penemuan perilaku yang dilakukan oleh karakter tersebut (Hagen, 1973). Setelah tujuan dan dorongan tindakan tokoh dipahami, proses selanjutnya adalah menerjemahkan kondisi batin tersebut ke dalam bentuk ekspresi fisik dan vokal yang mampu memperkuat karakter tokoh di atas panggung.

Uta Hagen menekankan bahwa emosi dalam akting muncul sebagai hasil dari aksi yang dilakukan aktor dalam situasi tertentu, sehingga aktor perlu berfokus pada permainan (Hagen, 1991). Dalam proses penciptaan tokoh, penulis menerapkan prinsip tersebut melalui eksplorasi berbagai tindakan fisik, pengulangan aktivitas, dan respons

terhadap situasi absurd yang dialami tokoh. Melalui tindakan-tindakan tersebut, emosi tokoh tidak ditampilkan secara langsung, tetapi muncul sebagai konsekuensi dari usaha tokoh menghadapi konflik, keterasingan, dan ketidakpastian yang terdapat dalam pertunjukan. Dengan demikian, tindakan menjadi landasan utama dalam membangun kehidupan batin tokoh sekaligus mendukung penyajian akting presentasional di atas panggung.

Dalam penerapannya, pendekatan akting presentasional diwujudkan melalui pengolahan bentuk permainan yang bersifat teatral. Bentuk-bentuk tersebut tidak ditampilkan secara terpisah, melainkan hadir sebagai satu kesatuan dalam pengolahan tubuh, vokal, dan ritme permainan yang dirancang secara sadar. Hal ini memungkinkan karakter tokoh Aku tampil dengan kejelasan ekspresi sekaligus memiliki kekuatan artistik dalam penyajiannya.

Pendekatan akting presentasional juga mendorong aktor untuk memiliki kesadaran terhadap komposisi pertunjukan secara keseluruhan. Artinya, setiap tindakan, gerak, maupun cara penyampaian dialog tidak hanya didasarkan pada perasaan tokoh, tetapi juga mempertimbangkan kebutuhan dramatik dan visual pertunjukan. Penulis berupaya mengolah permainan tubuh dan vokal secara terukur agar karakter tokoh Aku dapat tersampaikan secara kuat dan konsisten kepada penonton. Melalui penerapan pendekatan ini, proses penciptaan tokoh tidak hanya menghasilkan penghayatan karakter secara internal,

tetapi juga menghadirkan bentuk permainan yang komunikatif dan memiliki kualitas artistik yang mendukung suasana dramatik dalam naskah *Intrik*.

F. Sistematika Penulisan

BAB I Memaparkan Pendahuluan yang membahas Latar Belakang, Rumusan Penciptaan, Tujuan Penciptaan, Tinjauan Penciptaan, Landasan Teori, Metode Penciptaan, dan Sistematika Penulisan.

BAB II Berisi konsep penciptaan yang mencakup biografi penulis, ringkasan cerita, analisis naskah dalam naskah *Intrik* karya Adang Ismet dan pemaparan rancangan penciptaan yang akan digunakan.

BAB III Meliputi catatan proses penciptaan berisi tahapan-tahapan penciptaan mulai dari analisis naskah hingga pementasan.

BAB IV Kesimpulan dan saran yang didapat selama proses penciptaan.

