LAPORAN PENELITIAN

KESETIAAN PADA NASKAH UNTUK MENGHIDUPKAN KEMBALI PENTAS

Oleh

Dra. YUDI ARYANI

Dibiayai dengan dana SPP-DPP tahun anggaran 1990-1991 &
OPF Tahun Anggaran 1990-1991 Pos Penelitian 1990-1991
Nomor Kontrak: 107/PT.44.04/M.06.04.01/1991 Tanggal 2 Januari 1991

LEMBAGA PENELITIAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
1991

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

LAPORAN PENELITIAN

KESETIAAN PADA NASKAH UNTUK MENGHIDUPKAN KEMBALI PENTAS

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA
NO. INV. 95/FSP/97
KLAS 792/Ary/k
TERIMA 28 APR 1997
PEN/TE/Ary/k/1991

KT006408

Oleh:

Dra. YUDI ARYANI

Diblayai dengan Dana SPP-DPP tahun anggaran 1990-1991 &
OPF tahun anggaran: 1990-1991 Pos Penelitian 1990-1991
No. Kontrak: 107/PT.44.04/M.06.04.01/1991 Tanggal 2 Januari 1991

BALAI PENELITIAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
1991

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

PENGANTAR

Teater adalah bentuk kesenian sesaat, ia hadir ketika dipentaskan dan setelah itu ia hanya tinggal dalam bentuk dokumentasi photo, laporan, dan ingatan penonton serta penciptanya. Keadaan yang sesaat tersebut menyebabkan teater sulit untuk direbut maknanya sebelum pementasan berakhir. Walau pun demikian teater adalah bentuk kesenian obyektif. Ia menghadirkan pengalaman manusia baik internal maupun eksternal melalui media audio-visual secara langsung. Keberadaan teater sebagai salah satu bentuk kesenian, sesaat, obyektif, dan langsung menyebabkan munculnya berbagai usaha dan cara untuk memahaminya.

Penelitian ini adalah salah satu langkah untuk membuktikannya. Memang tidaklah mudah untuk melaksanakan suatu kerja pencarian makna, akan tetapi bukan pula usaha berlebihan apabila penelitian ini mencoba mengamati langkah-langkah yang telah ditempuh atau akan ditempuh oleh teatrawan ketika mencipta karya. Langkah-langkah yang tidak hanya berbicara tentang masalah ketrampilan teknis penggarapan, tetapi menyangkut pula sendi-sendi kebudayaan dalam ruang dan waktu manusiawi. Dengan demikian, penelitian ini akan berada dalam dunia kreativitas antara, pelaku, tindakan dialektika, dan kemungkinan hasil yang akan terwujud.

Penelitian ini masih berbentuk kasar, berbelit-belit, dan tidak cermat. Karena itu penelitian ini masih memerlukan pelaksanaan untuk membuktikan penemuan dalam penelitian ini, di samping penelitian ini pun terbuka bagi suatu kritik.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Penelitian ini hanya akan terwujud karena kepercayaan Kepala Balai Penelitian ISI Yogyakarta yang telah memberikan sejumlah dana, juga perhatian dan saran-saran dari ibu Dra Sri Djoharnurani SH,SU selaku pembimbing peneliti. Untuk semua itu, peneliti mengucapkan banyak terima kasih. Demikian juga bagi teman-teman di jurusan Teater ISI Yogyakarta yang telah denga sabar menjalin diskusi demi terwujudnya pemahaman setiap kajia yang bermanfaat bagi penelitian ini.

Tak lupa peneliti haturkan salam dan kasih setinggi tingginya terhadap YMM Ayahanda Guru yang telah dengan seti menemani peneliti dalam setiap suka duka pencarian makn kehidupan ini. Juga kepada Suami dan anak-anakku tercinta.

Yogyakarta, 10 November 1991

yudiaryani

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

DAFTAR ISI

Kata pengantar

BAB I : Pendahuluan

1.1. Latar belakang dan Masalah

1.2. Tujuan penelitian

1.3. Metoda penelitian

BAB II : Landasan teori

2.1. Teori Resepsi

2.2. Teori Pemeranan

2.3. Teori Pementasan

BAB III : Proses pemeranan

3.1. Seni Peran

3.2. Tahap menghidupkan kembali pentas

3.2.1. Aktor - tokoh cerita

3.2.2. Tokoh - kreator

3.2.3. Aktor - kreator

BAB IV : Kesetiaan pada naskah

Tahap pembacaan dan pembentukan aktor-kreator

BAB V : Kesimpulan

DAFTAR PUSTAKA

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar belakang dan Masalah

Di antara banyak pembicaraan yang terdengar di lingkungan seniman teater Yogyakarta, salah satu yang paling nyaring adalah kurangnya penonton. Pembicaraan itu bukannya tanpa alasan. Mudah dibayangkan betapa mengecewakan seandainya gedung Taman Budaya dan Auditorium ISI hanya terisi puluhan penonton, di samping itu tak adanya penyandang dana yang ditargetkan mampu mendukung produksi pementasan. Padahal latihan yang dilakukan sedikitnya tiga bulan dan hasil yang didapatkannya cenderung merugi.

Pengamatan peneliti sementara ini bahwa salah satu penyebabnya adalah gagalnya komunikasi antara pentas dan penonton. Artinya, penonton tidak mampu memahami dan menghayati pilihan artistik yang dihadirkan oleh seniman. Peneliti mengakui bahwa pengamatan ini masih harus dibuktikan melalui berbagai penelitian. Sebagai langkah awal, peneliti akan meneliti pilihan artistik seniman dari sudut penataan konsep seni peran untuk menuju pada proses perancangan pentas kelak. Untuk itu peneliti akan mendudukkan naskah sebagai sumber garapan, pentas sebagai perubahan wujud dari naskah, dan penonton sebagai penikmat. Penataan konsep seni peran akan berlangsung secara bolak-balik dari naskah - pentas - penonton.

Pementasan teater yang mengandalkan naskah sebagai sumbe garapan terkadang akan mengalami pergeseran baik tekstual yaitu pilihan artistik dalam perancangan, maupun kontekstual yaitu ketergantungannya pada penonton. Pergeseran tekstual dan

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

kontekstual tersebut akan mengakibatkan munculnya berbagai permasalahan pada usaha menghidupkan kembali pentas. Seperti diketahui bahwa selama ini terdapat tiga cara untuk menghidupkan kembali pentas yang mempergunakan pergeseran-pergeseran baik tekstual maupun kontekstual. Pertama, dengan naskah didudukkan sebagai sumber garapan (Stark Young,1951: 42). Pementasan naskah akan disesuaikan seperti jaman penciptaannya. Misalnya, pementasan Hamlet akan dihadirkan seperti pentas abad XVII. Cara ini justru menjebak seniman ketika merancang pementasan untuk kepentingan masa kini. Tidaklah mudah menghadirkan kembali pementasan lama karena tak ada dokumentasi lengkap tentang produksi jaman tersebut, dan kemungkinan masa kini tak mampu memahami konvensi pementasan lama baik dari sudut gaya, tempo pengucapan maupun teknik pementasannya. Di samping tak adanya penafsiran baru yang mampu menciptakan kebaruan-kebaruan artistik. Kedua, naskah adalah ide garapan (Roose-Evans, 1989:148-149). Seniman hanya mengambil tema cerita kemudian dipertentangkan dengan pengalaman pribadinya, sehingga dari sudut ini terkesan adanya pemaksaan dari sudut penikmatan. Artinya, apa yang diinginkan oleh penulis naskah dan bahkan makna naskah akan berubah sesuai dengan ambisi ekspresi seniman penggarap. Terkesan pula adanya keinginan seniman untuk sekedar bermain-main dengan naskah, yang pada kelanjutannya justru menciptakan hambatan pemahaman penonton pada konsep berkeseniannya.

Pergeseran tekstual, baik naskah sebagai sumber maupun ide garapan, ternyata menyebabkan penonton tak mampu memahami makna pentas sekaligus makna naskah, sehingga pada kelanjutannya muncul usaha penggarapan pentas dengan memenuhi selera penonton. Artinya,

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

pilihan-pilihan artistik seniman disesuaikan dengan keinginan untuk memancing sebanyak mungkin perhatian penonton. Usaha ini secara komersial dapat mendatangkan keuntungan tetapi di pihak lain justru menumbuhkan kedangkalan-kedangkalan artistik. Maka pergeseran kontekstual dalam hal ini tetap tak mampu menjembatani antara pemahaman penonton dengan misi yang ingin disampaikan oleh naskah.

Berdasarkan berbagai masalah tersebut di atas maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Naskah belum bermanfaat secara optimal sebagai sumber garapan pentas.
2. Pentas belum dipergunakan secara optimal sebagai jembatan antara naskah dengan penonton.
3. Kolektifitas antara naskah, pentas, dan penonton belum menjadi dunia yang utuh sebagai suatu theatrical event.

1.2. Tujuan penelitian

Berdasarkan uraian singkat tentang latar belakang dan permasalahan di atas, maka peneliti berniat mengkaji tentang berbagai kemungkinan untuk menghidupkan kembali naskah lama (revival) ke dalam bentuk pementasan masa kini. Pengkajian ini akan berawal dari naskah sebagai sumber garapan, dan kemudian pentas sebagai jembatan komunikasi antara naskah dan penonton. Unsur penonton tidak merupakan suatu kajian tersendiri tetapi masuk menjadi bagian pentas dalam suatu kajian "meta komunikasi. Demikian juga unsur naskah, sedangkan fokus penelitian berada dalam dunia pentas beserta unsur-unsurnya. Dalam penelitian ini proses menghidupkan kembali naskah ke dalam bentuk pentas akan

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

mempergunakan suatu sistem kerja yang disebut dengan kesetiaan pada naskah.

Kesetiaan pada naskah merupakan istilah yang memiliki makna, pertama, suatu proses peleburan diri seniman secara intelektual terhadap naskah sehingga mampu menumbuhkan kepekaan emosional. Seniman meleburkan diri dalam naskah, tetapi sekaligus ia mampu menyarikan makna teks untuk dihadirkan ke atas pentas. Kedua, meliputi proses penataan yang berbentuk collective construction yaitu kebersamaan dengan melibatkan orang lain dalam pengalaman inderawi maupun intelektual yang dihayati, agar mampu menyibak rahasia "keindahan" dunia teater. Ketiga, proses perumusan yaitu gagasan-gagasan berkesenian yang ada selama ini harus dirumuskan kembali, tingkah laku harus disesuaikan dan perwujudan seni teater harus dikerjakan dan diolah kembali.

Berdasarkan sistem kerja yang mengacu pada makna kesetiaan pada naskah tersebut serta dalam rangka menghidupkan kembali naskah ke dalam bentuk pentas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Memberi sumbangan konsep pemikiran tentang penggarapan pentas berdasarkan pada kesetiaan pada naskah dengan mempergunakan seni peran untuk menjadi jembatan sekaligus penuntun komunikasi antara naskah, pentas dan penonton. Sekaligus mengubah konsep menjadi definisi operasional.
2. Mengamati apakah melalui dialektika dan analisis beberapa metode seni peran mampu mengungkapkan adanya suatu sistem kerja penggarapan kesetiaan pada naskah.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

1.3. Metode penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang dan permasalahan serta tujuan penelitian, maka diperlukan suatu metode dengan sistem kerja yang mampu mengurai permasalahan dalam penelitian ini. Metode penelitian akan mempergunakan cara eksplorasi yang bersifat teoritis, artinya setiap usaha pencarian akan berada dalam tarik menarik antara berbagai teori yang bersifat intelektual maupun empiris. Teori (Koentjaraningrat,1986:10) berguna untuk (1) menghasilkan kesimpulan generalisasi dari data-data hasil pengamatan, (2) memberi kerangka orientasi untuk analisis data-data yang terkumpul, (3)memberi ramalan terhadap gejala yang akan terjadi, (4) mengisi lowongan-lowongan dalam pengetahuan peneliti tentang gejala yang telah atau sedang terjadi. Emoiris adalah rangkuman detail hasil analisis berdasarkan teori, kemudian mendapat pengkayaan memori pengalaman inderawi. Akan tetapi rangkuman detail tersebut belum menjadi suatu teori yang sahih dan absolut, ia baru merupakan pengetahuan empirik yang selama ini ada. Pengalaman inderawi adalah pengamatan peneliti ketika berkecimpung dalam dunia teater. Artinya, pengalaman tersebut baru merupakan pengetahuan sementara terhadap gejala yang timbul dalam iklim berkesenian yang ada. Dalam hal ini, peneliti mencoba menselaraskan pengalaman peneliti dalam seni peran dengan teori-teori yang ada. Sehingga rangkuman analisis dan pengalaman inderawi ini akan mengakibatkan, pertama munculnya batasan atau istilah-istilah baru demi penelitian, dan kedua, penelitian akan berlangsung secara bolak-balik dari teori ke empiris.

Seperti yang dikatakan Cassier bahwa proses penciptaan

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

seni -teater adalah salah satu bentuk kesenian- akan berada dalam tarik menarik antara pengalaman (realita) dan teori (1990:216). Bahwa ekspresi seorang seniman bukan sekedar imitasi realita, melainkan penyingkapan realiti, sehingga adanya usaha yang memerlukan penataan konsep tentang "alam" sekitar akan melalui tahapan pengklasifikasian pengalaman inderawi menjadi pengertian dan batasan-batasan umum. Klasifikasi semacam ini diperlukan agar pengalaman itu mendapatkan arti objektif. Objektifitas bukanlah merupakan usaha penyederhanaan semata, melainkan suatu pandangan komprehensif tentang prinsip keteraturan baru, bentuk penafsiran intelektual baru.

Demikianlah, dalam metode penelitian ini, peneliti akan mencoba menghubungkan proses penciptaan seni, yaitu seni peran, menjadi suatu kajian ilmu. Peneliti sadar bahwa suatu kajian ilmiah bagi karya seni masih tetap diragukan sebagai suatu hasil karya kajian ilmiah karena seni sebagai obyek kajian tetap dianggap sebagai karya imajinatif yang tak mampu dinilai melalui pendekatan keilmuan. Akan tetapi dengan penuh kerendahan hati dan diiringi kehendak untuk mencari kebenaran, kiranya sahlah apabila peneliti mengawali kerja penelitian dari pengalaman dan kenyataan yang ada di sekitar peneliti, serta dilengkapi dengan berbagai teori.

Sistematika metode penelitian ini akan merupakan suatu proses penataan seni peran "berawal" dari naskah dengan mempergunakan underan atau teleng pada tokoh cerita. Aktor akan menghidupkan tokoh ini dan memainkannya di hadapan penonton. Sistem kerja metode ini terdiri dari tiga tahap yang saling berkaitan yaitu:

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

I.AKTOR – TOKOH adalah proses aktor "menjadi" tokoh

Dari sudut seni peran,peneliti akan mempergunakan teori Brecht tentang penggunaan tokoh cerita terhadap aktor. Artinya, melalui teori Brecht peneliti dapat mengamati proses pembacaan aktor terhadap tokoh cerita.

II.Tokoh – Kreator adalah proses tokoh cerita menjadi tokoh baru.

Setelah memasuki proses aktor "menjadi" tokoh, dalam arti aktor dan tokoh tetap berada dalam dirinya masing-masing, maka tahap berikutnya adalah perubahan tokoh cerita menjadi tokoh baru.

III.Aktor -Kreator adalah proses aktor "menjadi" dalam tokoh baru.

Proses ini adalah proses tahap akhir penciptaan aktor baru. Artinya, aktor telah menjadi dalam tokoh yang baru. Tahapan ini juga merupakan koreksi aktor dengan penonton, dan kebenaran komunikasi diuji kembali. Komunikasi ini tidak menjadikan aktor sebagai produk semata , melainkan hubungan antar manusia.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta