

**PENCIPTAAN TOKOH SANAH
NASKAH *KUDA-KUDA*
KARYA NOORCA MARENDRA MASSARDI**

**Skripsi
Untuk memenuhi salah satu syarat
mencapai derajat Sarjana S-1**

**Program Studi Seni Teater
Jurusan Teater**



**Oleh
Aditta Deamastho
NIM. 0910568014**

**FAKULTAS SENI PERTUNJUKKAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

**PENCIPTAAN TOKOH SANAH
NASKAH *KUDA-KUDA*
KARYA NOORCA MARENDRA MASSARDI**

oleh
ADITTA DEAMASTHO
NIM. 0910568014
telah diuji di depan Tim Penguji
Pada tanggal 29 Juni 2015
dinyatakan telah memenuhi syarat



Yogyakarta,
Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Pertunjukan

Prof. Dr. Hj. Yudiaryani, M.A.
NIP. 19560630 198703 2 001

KATA PENGANTAR

Dengan menyebut nama Allah yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, segala puji bagi Allah, Tuhan semesta alam. Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT karena berkat Rahmat dan Karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dan tugas akhir Penciptaan Tokoh Sanah dalam Naskah *Kuda-kuda* Karya Noorca Marendra Massardi. Shalawat beserta salam semoga senantiasa terlimpah curahkan kepada Nabi Muhammad SAW, kepada keluarganya, para sahabatnya, hingga pada umatnya hingga akhir zaman, amin.

Skripsi ini merupakan laporan karya tugas akhir Minat Utama Pemeranan yang diajukan untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana yang di tempuh di kampus Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Karya ini masih jauh dari kata sempurna, namun inilah hasil dari proses pembelajaran selama enam tahun di jurusan Teater Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Dalam proses penciptaan tugas akhir ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis dengan senang hati ingin menyampaikan rasa syukur dan terimakasih dari lubuk hati yang terdalam kepada, pertama pihak kampus Institut Seni Indonesia Yogyakarta ialah:

1. Bapak Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

2. Ibu Prof. Dr. Hj. Yudiaryani, M.A., selaku ketua Dekan Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta, terimakasih atas semangat dan motivasi yang selalu diberikan kepada penulis.
3. Para Pembantu Rektor dan para Pembantu Dekan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Kepala UPT Institut Seni Indonesia Yogyakarta beserta para staf-staf yang bertugas.
5. Bapak J. Catur Wibono, M.Sn., selaku ketua jurusan Teater Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Semangat dan motivasi selalu Beliau berikan demi terselenggaranya tugas akhir ini.
6. Sekertaris jurusan Teater Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Bapak Drs. Suharyoso, Sk. M.Sn. selaku dosen penguji ahli yang selalu menginspirasi penulis dalam proses penciptaan tugas akhir ini.
8. Bapak Rano Sumarno, M.Sn. selaku dosen pembimbing I yang telah memberi dukungan penuh dalam tugas akhir penciptaan pemeranan tokoh Sanah naskah *Kuda-kuda* yang sekaligus juga sebagai dosen pemeranan selalu mengarahkan penulis untuk menentukan hal yang tepat tentunya dalam hal seni peran.
9. Ibu Silvia Anggreni Purba, M.Sn. selaku dosen pembimbing II yang telah dengan sabar membimbing penulis untuk selalu disiplin mengerjakan tugas-tugas kuliah.

10. Bapak Rukman Rosadi, M.Sn. selaku dosen pemeranan yang selalu menginspirasi para mahasiswanya karena pesonanya dalam mengajar sehingga menjadi dosen favorit para mahasiswa pemeranan.
11. Para dosen Jurusan Teater Fakultas Seni Pertunjukan Intitut Seni Indonesia Bapak Drs. Sumpeno, M.Sn. sekretaris jurusan teater, Bapak Nanang Arisona, M.Sn., Bapak Drs. Agus Prasetya, M.Sn., dan seluruh dosen yang telah memberi semangat dan motivasi pada penulis untuk selalu berkarya dan berkesenian.
12. Om Wandu, Lek Sar, Lek Mar selaku karyawan jurusan teater yang juga sebagai sahabat para mahasiswa jurusan teater. Sahabat yang tak pernah lelah dalam merawat gedung jurusan teater.
13. Seluruh karyawan Institut Seni Indonesia Yogyakarta Fakultas Seni Pertunjukan.

Dan yang Kedua, ungkapan spesial terimakasih kepada:

14. Allah SWT yang senantiasa selalu melimpahkan karunia dan hidayah berlipat-lipat ganda dan tak pernah ada hentinya pada setiap hambaNya.
15. Ibunda tercinta Jumilah yang dengan sepenuh hati tak kenal lelah mempertaruhkan jiwa raganya mulai dari mengandung, melahirkan, membesarkan, dan mendidik dengan cinta yang tulus hingga membantu terselenggaranya karya tugas akhir penciptaan pemeranan ini. Kasih sayang Ibunda jasa yang tak dapat dibayar dengan apapun dan berapapun. Tanpa Ibunda penulis tidak akan terlahir di dunia ini.

16. Ayahanda Suraji yang turut membesarkan dan mendidik, ketika masa kecil selalu memberi perlindungan kepada anak-anaknya. Meski kini tidak akan bisa tinggal bersama lagi namun hangatnya pelukmu setiap saat dirasakan kala hati penulis sedang gundah, gelisah, takut dan cemas. Ayahanda sesungguhnya aku sangat menyayangimu.
17. Mbah Kakung yang selalu salah paham, mbah juga telah membantu banyak sekali demi terselenggaranya proses ini. Terimakasih mbah.
18. Kakak dan adik-adik kandung yang tersayang Agyl Indimastho, Fardlu Rizky Deslamastho, dan Ishmatuka Dhuhamastho. Semangat yang kalian berikan tidak akan pernah sampai terlupakan.
19. Bapak Suraji Palembang yang turut menjaga dan mengayomi keluarga kami. Sukses selalu menyertainya.
20. Anisa Kresna Megumi sebagai *Art Director* juga teman senasib seperjuangan dalam proses tugas akhir ini, dia adalah partner kehidupan bagi penulis selama proses penggarapan naskah *Kuda-kuda*. Telah banyak keluh kesah dan suka cita kita lalui bersama selama satu semester ini. Semoga hubungan persaudaraan ini akan selalu ada di dalam hati selamanya.
21. Hakim Indra Perdana sahabat hidup selama penulis kuliah di Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Semoga dengan ini ikatan diantara Hakim dan penulis akan semakin erat, amin.
22. Tim Sapta Manggar dengan personil Jona Tanama, Chandra Nilasari, Ikhsan Bastian, Hakim Indra, dan Agata Megumi. Mereka semua

adalah orang-orang terpilih, hebat dan menyenangkan, motivasi dan keceriaan yang selalu mereka berikan.

23. Guru-guru jurusan teater SMKI Yogyakarta (SMK 1 Kasihan), alm. Papi Moortri, Pak Broto Wijayanto, Pak Karyono, dan Bu Nunik. Beliau-beliau semua inilah yang membuat penulis bisa menjadi seperti sekarang ini, mampu menyelesaikan sekolah di SMKI hingga kini jenjang S1 di ISI Yogyakarta. Merekalah yang selalu menginspirasi dan memberi motivasi pada penulis.
24. Teman-teman para pemain dan seluruh pendukung yang terlibat dalam proses tugas akhir ini yaitu Muhammad Khan (Sato), Ayi Santoso (Tarji), Mas Copet (Gatokaca), Dodi Micro SD (Anak Lelaki), Akas (Sang Nasib), Dodo (Penari dan Ekstras), Iin (Penari dan Ekstras), Nindya (Penari dan Ekstras), Dimas (Penari dan Ekstras), Hakim (Penari dan Ekstras), Lutfi (Penari dan Ekstras), Ben (Ekstras), Daus A.Su (Ekstras) dan Davi (Ekstras). Para pemusik Leo (composer), Fabian (Bass), Kiki (Biola), Kaka Edo (Keyboard), Habib (Drum) dan Ossy (Keyboard). Tim Artistik Mi'un, Rana, Arie Suryanamaskar, Sardhy, mas Dwex, Devvy, Pap Djosh, Mas Agung preman pasar (budayawan Kweni kata Pak Yos), Kak Rcd, Dani Gombloh, Meggy Megol, Mas Akbar, Mba Intan, Mba Sisil kakaknya Megumi, Aldi, Uncle Jhu, Kiki Foto, Vian, Wawan, dan kawan-kawan yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

25. Tim SAKATOYA, Nawaitu 09, Tetris, Barata, Teras, Tongkat, dan HMJ Teater Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
26. Pihak Taman Budaya Yogyakarta, yang telah memberi fasilitas gedung dan segala peralatannya demi terselenggaranya pementasan *Kuda-kuda*.
27. Seluruh pihak yang terlibat dalam proses *Kuda-kuda* baik secara langsung maupun tidak langsung, mereka semua adalah pilar-pilar kokoh yang berjuang penuh semangat dan senyuman membantu penulis demi menyelenggarakan pementasan *Kuda-kuda*.

Demikian skripsi ini disusun dengan harapan dapat bermanfaat bagi seluruh pihak, karya ini memang jauh dari kata sempurna banyak kekurangan dimana-mana, maka dari itu sangat diharapkan kritik dan sarannya. Penulis mengucapkan mohon maaf yang sebesar-besarnya jika dalam penyebutan nama atau gelar ada yang salah, sekali lagi terimakasih untuk seluruh pendukung dan pembaca karya tugas akhir Penciptaan Pemeranan Tokoh Sanah dalam naskah *Kuda-kuda* karya Noorca Marendra Massardi.

Yogyakarta, 30 Juni 2015

Aditta Deamastho

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xi
HALAMAN PERNYATAAN	xii
ABSTRAK	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Penciptaan	6
C. Tujuan Penciptaan	7
D. Tinjauan Karya dan Tinjauan Pustaka.....	7
1. Tinjauan Karya	7
2. Tinjauan Pustaka	8
E. Landasan Teori	10
F. Metode Penciptaan	13
G. Sistematika Penulisan	15
H. Jadwal Kegiatan	17
BAB II KONSEP PENCIPTAAN.....	19
A. Ringkasan Cerita	19
B. Biografi Penulis	21
C. Analisis Lakon	24
1. Analisis Struktur Lakon.....	24
a. Tema.....	25
b. Alur	27
c. Penokohan.....	34
d. Latar Cerita.....	40
2. Analisis Tekstur.....	41
a. Suasana.....	42
b. Dialog.....	42
c. Spektakel.....	43
BAB III RANCANGAN PEMERANAN.....	45
A. Konsep Pemeranan	45
B. Proses Penciptaan	47
1. Siap Raga.....	48
2. Siap Pemahaman.....	60
3. Siap Sukma.....	63
C. <i>Blocking</i> dan <i>Moving</i>	65
D. Tata Pentas.....	81
E. Properti.....	84
F. Tata Rias dan Busana.....	85
G. Tata Bunyi dan Musik.....	88
H. Tata Cahaya.....	90

BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN.....	91
A. Kesimpulan.....	91
B. Saran	92
DAFTAR PUSTAKA.....	93
NARASUMBER.....	94
LAMPIRAN.....	95



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tabel tentang perbandingan teater <i>epic</i> dan teater <i>dramatic</i>	13
Gambar 2. Tabel jadwal kegiatan proses <i>Kuda-kuda</i>	17
Gambar 3. Noorca Marendra Massardi.....	21
Gambar 4. Proses pencarian gerak untuk tarian.....	50
Gambar 5. Latihan ketahanan dan kekuatan tubuh para aktor.....	53
Gambar 6. Latihan ketrampilan dalam hal kekuatan.....	54
Gambar 7. Pemeran tokoh Sanah melakukan eksplorasi <i>gesture</i>	60
Gambar 8. Tabel susunan <i>blocking</i> dan <i>moving</i>	81
Gambar 9. Rancangan <i>setting</i> pada bagian babak I.....	82
Gambar 10. Rancangan <i>setting</i> pada bagian babak II.....	82
Gambar 11. Rancangan <i>setting</i> pada bagian babak III.....	83
Gambar 12. Rancangan <i>setting</i> pada bagian babak IV.....	83
Gambar 13. Becak mini <i>property</i> Sato.....	84
Gambar 14. Kepala-kepala penggambaran Sang Nasib.....	84
Gambar 15. Bahan untuk awan-awan.....	85
Gambar 16. Rias tokoh Sanah.....	86
Gambar 17. Rancangan kostum Sanah sehari-hari.....	87
Gambar 18. Rancangan kostum Sanah saat membayangkan jadi artis.....	87
Gambar 19. Plot Light I.....	90
Gambar 20. Plot Light II.....	90

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Naskah Drama Kuda-kuda	95
Lampiran 2. Dokumentasi Proses dan Persiapan Pementasan	133
Lampiran 3. Dokumentasi Pementasan Kuda-kuda	139
Lampiran 4. Desain Poster.....	146
Lampiran 5. Desain Leaflet.....	147
Lampiran 6. Kliping Media	148

PERNYATAAN

Dengan ini saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa segala bentuk apapun tulisan yang terdapat di dalam skripsi ini adalah karya tulis ilmiah yang merupakan karya saya sendiri. Apabila terdapat teori dan pendapat orang lain yang dipakai dalam karya tulisan ini, selalu menggunakan kutipan langsung atau tidak langsung kemudian memasukkan dalam catatan perut. Demikian surat pernyataan ini dibuat untuk keperluan yang digunakan sebaik-baiknya.



Yogyakarta, 30 Juli 2015

Aditta Deamastho

**Penciptaan Tokoh Sanah
Naskah *Kuda-kuda*
Karya Noorca Marendra Massardi**

Program Studi Teater
Jurusan Teater Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta,
2015

Oleh ADITTA DEAMASTHO

ABSTRAK

Penciptaan tokoh Sanah dalam naskah *Kuda-kuda* karya Noorca Marendra Massardi merupakan tugas akhir minat utama Keaktoran Jurusan Teater, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. *V-effect* menjadi inspirasi penciptaan. Meskipun sudah banyak pementasan yang menggunakan teori ini namun tidak pada pementasan *Kuda-kuda* sebelumnya. Akting pada pemeranan tokoh Sanah dalam naskah *Kuda-kuda* karya Noorca Marendra Massardi disajikan dengan gaya non realis menggunakan teori *V-effect* atau Alienasi milik Bertold Brecht. Adapun tujuan gaya akting *V-effect* ini adalah mengingatkan kembali kepada penonton untuk tidak terlibat dalam pementasan, tapi penonton menjadi penilai dalam menyaksikan pertunjukan, meskipun aktor bermain sesuai dengan jalan pikiran tokoh yang berdasarkan dari hasil karya penciptaan.

Kata Kunci: Pemeranan, Akting, Aktor, Non Realis, V-effect, Alienasi, Bertold Brecht

ABSTRACT

Rolling Sanah, a character of *Kuda-kuda*, a script by Noorca Marendra Massardi was a final assignment for acting major of Theater Department, Faculty of Art Performance, Indonesian Institute of the Arts Yogyakarta. *V-effect* has been inspiring, although been used in many performances before. But, it is not for *Kuda-kuda* yet. The act of Sanah was performed in a non-realistic style using *V-effect* or Alienation theory by Bertold Brecht. The aim was to remind the audience to not involve in the performance as a part of it, but as a judge. Although, the actress was playing based on her role as a created character.

Keywords: characterization, acting, actor, non realistic, V-effect, Alienasi, Bertold Brecht

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pementasan teater pada hakekatnya terjadi dari adanya motivasi untuk mengkomunikasikan ide, pesan dan gagasan artistik secara filosofis kepada masyarakat penontonnya. Motivasi ini datangnya bisa dari pribadi seniman individu, lembaga atau organisasi instansi–instansi lain yang relevan (Yoyo,2009:99). Motivasi–motivasi tersebutlah yang akan menciptakan sebuah kolektivitas penciptanya. Selain motivasi untuk mengkomunikasikan ide, pesan dan gagasan, terjadinya teater juga bisa karena kepentingan penyutradaraan, adalah menjadikan teater sebagai upaya pemberdayaan sutradara. Kepentingan penataan artistik sama juga halnya dengan kepentingan penyutradaraan, keinginan menghibur adalah semata-mata menjadikan teater sebagai media hiburan. Keinginan berekspresi adalah menempatkan teater sebagai media ekspresi jiwa keseniman secara total. Di antara kepentingan tersebut kepentingan paling pokok adalah menjadikan teater sebagai tempat untuk seorang aktor meningkatkan keterampilan akting.

Menurut Riantiarno untuk menjadi aktor/aktris tidak mudah harus mampu meyakinkan penonton. Salah satu perangkat aktor yaitu tubuh ideal namun bukan berarti hanya tubuh ideal saja yang menjadi jaminan kualitas keaktoran seseorang. Maksud dari tubuh ideal disini adalah

manusia yang memiliki ketrampilan akting yang harus dilatih terus menerus agar tidak tercipta pertunjukan teater yang asal-asalan. Seperti pada ungkapan berikut “Seorang aktor/aktris dinilai bagus permainannya bukan karena tampang, peran, atau ceritanya. Bukan pula karena dia mampu menangis sejak awal hingga akhir sandiwara. Seorang aktor/aktor/aktris disebut bagus jika dia mampu memainkan perannya dengan meyakinkan (*justified*) dan indah” (Riantiarno:2011:114-115).

Proses kreatif seorang pemeran demikian terbagi menjadi dua tahapan, yaitu menafsirkan teks atau naskah sampai benar-benar menghayati, lalu menciptakan hasil dari tafsiran tersebut ke dalam pertunjukan. Seorang aktor ketika mampu memahami satu kesatuan dari proses kreatif tersebut, dengan cara mengisolasi diri maupun memahami segala perangkat dalam diri aktor yaitu tubuh dan sukma, dengan begitu akan membawa sang pemeran berhasil dalam menghidupkan laku tokoh diatas panggung. Tokoh-tokoh besar teater di dunia memiliki keinginan yang sama dalam mewujudkan seni teater, hanya saja cara mengaplikasikannya berbeda-beda, baik itu untuk mencapai katarsis pada penonton maupun alienasi. Salah satunya Bertold Brecht yang memiliki konsepsi tersendiri dalam berteater, berikut kutipan bersumber dari aksarabumi.blogspot.com tentang apa yang diungkapkan Brecht (1980:251). Teater berarti mereproduksi peristiwa antar manusia, baik yang pernah terjadi maupun yang direka, dan penyajian itu dimaksudkan

untuk menghibur. Setidaknya inilah yang dimaksudkan untuk jika kita bicara tentang teater, apakah itu yang lama ataupun yang baru.

Aktor adalah pribadi yang hidup, ia melihat, mendengar, membau, merasakan dan mengenal panggung seperti apa adanya. Namun ketika memasuki tahapan dimana ia terlibat dalam kegiatan panggung, ia menjadi partisipan utuh yaitu perwujudan spontan tokoh yang hidup. Mewujudkan watak termasuk mewujudkan pula unsur-unsur kehidupan lainnya yang menyebabkan panggung menjadi 'hidup' (Yudiaryani:2002:373). Seorang aktor harus benar-benar menyadari elemen atau materi apa saja yang hadir di atas panggung saat pertunjukan, termasuk bagaimana aktor menghidupkan setting properti supaya tidak terkesan saling menempel antara setting, properti dan aktor. Sebagai seorang individu yang mencintai dunia peran, hal ini akan menjadi tantangan untuk mewujudkan pentas teater yang lebih menonjolkan kekuatan keaktoran dalam menghidupkan setting properti. Naskah *Kuda-Kuda* karya Noorca Marendra Massardi pada naskah tersebut secara tekstual menggambarkan setting propertinya variatif dan unik seolah banyak mengandung unsure-unsur semiotika. Naskah *Kuda-Kuda* karya Noorca menceritakan sebuah konflik kehidupan status sosial menengah kebawah dimana manusia-manusia merasa ketidakadilan dan ketidakbijaksanaan atas Sang Nasib atau Tuhan.

Tokoh sentral pada naskah ini ada tiga tokoh dua laki-laki dan satu perempuan. Tokoh perempuan ini sebagai tokoh penengah, ia memegang komando alur cerita pada naskah *Kuda-Kuda* tokoh ini bernama Sanah.

Sanah menggambarkan seorang perempuan berprofesi sebagai babu, Ia tangguh kuat menghadapi cobaan dalam perjalannannya mencari Sang Nasib. Pengadeganan divisualkan sebagai simbol bentuk kemarahan rakyat kecil yang menjadi korban ketidakadilan dan ketidakbijaksanaan oleh Sang Nasib yang di anggap kejam, serta melupakan tanggung jawab atas apa yang dipercayakan oleh masyarakat kepada Sang Nasib. Yang akhirnya mengakibatkan rakyat kecil tidak bisa berbuat apa-apa dan hanya bisa mengumpat sehabis-habisnya ketika bertemu pada Sang Nasib. Dewasa ini rakyat ekonomi kelas bawah khususnya seorang perempuan harus mampu meneladani memperjuangkan derajat dan martabat. Seperti yang diungkapkan ketua umum Kongres Wanita Indonesia (Kowani) Giwo Rubianto Wiyogo, Senin (20/4/2015). Ia menegaskan, perempuan masa kini harus memiliki mental, moral dan dasar agama yang kuat. Begitu pula yang ingin dilakukan terhadap perancangan tokoh Sanah ini, diharapkan mampu menyampaikan pesan kepada para penonton bahwa seorang perempuan itu dapat sederajat dengan laki-laki namun tidak boleh selangkah lebih depan dari laki-laki. Adapun juga menyimbolkan sebagai rakyat perempuan biasa namun tangguh, menuntut keadilan atas tindakan pemimpin yang menyimpang dari tanggung jawab.

Berdasarkan rekam jejak Tugas Akhir minat utama Keaktoran Jurusan Teater Institut Seni Indonesia Yogyakarta khususnya perempuan belum pernah ada yang menjadikan tokoh Sanah dalam naskah *Kuda-Kuda* sebagai bahan ujian Tugas Akhir untuk menyampaikan misi seorang

perempuan dan diaplikasikan dalam pementasan bergaya nonrealis. Teori yang di rasa cocok untuk penggarapan tokoh Sanah ini meminjam teori Bertolt Brecht, yaitu dengan gaya akting alienasi atau *V-effect*.

Konsep agar terwujudnya *V-effect* dalam suatu pertunjukan salah satunya dapat dilakukan dengan cara proses aktor menjadi tokoh dan memakai teknik alienasi untuk pengucapan dialog, yaitu seperti adanya peralihan dari dialog yang dinyanyikan dan kembali kepada dialog biasa, juga adanya dialog yang dinyanyikan yang sengaja diarahkan kepada penonton. Adapun tujuan gaya akting *V-effect* ini adalah mengingatkan kembali kepada penonton untuk tidak terlibat dalam pementasan, tapi penonton menjadi penilai dalam menyaksikan pertunjukan, meskipun aktor bermain sesuai dengan jalan pikiran tokoh yang berdasarkan dari hasil karya penciptaan. Hal tersebut menjadi tantangan bagaimana tokoh Sanah ini bisa terlihat lebih menonjol di antara kedua tokoh sentral yang lain dan menarik simpati penonton sehingga pesan yang ingin disampaikan sampai pada penonton. Menyikapi latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka munculah keinginan kuat untuk memainkan tokoh Sanah dalam pertunjukan drama *Kuda-Kuda* ini diharapkan pada pertunjukannya nanti mampu memberi pesan moral yang baik bagi penonton, terutama perempuan bagi Ia yang merasa di pandang lemah oleh kaum lelaki dapat menunjukkan kebenarannya bahwa sesungguhnya perempuan itu lebih tangguh dalam menghadapi kenyataan.

Sebagai insan yang mencintai seni peran dalam teater, tentunya akan menjadi tanggung jawab baru untuk mewujudkan tokoh dalam pementasan teater yang proposional dan menonjolkan kekuatan keaktoran. Tanpa melemahkan lawan main melainkan bermain bersama dan menjadi satu kesatuan yang utuh di atas panggung sehingga mampu mendukung adanya seorang penata artistik. Tantangan berat bagi seorang aktor bagaimana seorang aktor mampu secara optimal menghidupkan setting, properti dan kostum, Sehingga terwujudnya keharmonisan demi terwujudnya keutuhan dalam sebuah pertunjukan. Semoga apa yang dilakukan dalam penyampaian sebuah pesan melalui penciptaan peran yang dipentaskan di atas panggung, mampu memberi arti bagi penonton dan menjadikannya sebuah pembelajaran.

B. Rumusan Penciptaan

Penciptaan seni teater sangatlah berkuat pada permasalahan dan kendala saat melakukan proses. Permasalahan harus diselesaikan secara mengerucut dari beberapa pihak. Pengerucutan masalah akan menemukan titik terakhir dengan menyempitkan beberapa permasalahan. Pada proses penciptaan tokoh ini, seorang aktor mendapatkan titik permasalahan yang ingin dibahas. Aktor memiliki rasa tanggung jawab terhadap masyarakat luas agar makna atau isian dalam naskah tersampaikan. Titik permasalahan pada proses penciptaan tugas akhir ini yaitu, bagaimana mewujudkan

tokoh Sanah dalam naskah *Kuda-kuda* karya Noorca Marendra Massardi dalam bentuk pertunjukan teater menggunakan teknik alienasi.

C. Tujuan Penciptaan

Tujuan penciptaan merupakan keinginan atau pencapaian dari sebuah permasalahan dan mewujudkan penjabaran dari masalah. Pada tahap tujuan penciptaan akan membahas sebuah perwujudan dari rumusan penciptaan di atas. Berdasar rumusan penciptaan yang telah dirumuskan, tujuan dari sebuah proses tugas akhir ini adalah mewujudkan tokoh Sanah dalam naskah *Kuda-kuda* karya Noorca Marendra Massardi dalam bentuk pertunjukan teater menggunakan teknik alienasi.

D. Tinjauan Karya dan Tinjauan Pustaka

1. Tinjauan Karya

Sebuah karya seni seperti naskah *Kuda-Kuda* tentu saja telah banyak yang mementaskannya di Indonesia, di berbagai perguruan tinggi seni dan khususnya di Jawa Barat tempat asal penulisnya. Dengan karya-karya yang sudah ada akan dijadikan sebagai tinjauan karya dan menjadi inspirasi dalam perancangan tokoh Sanah, tinjauan karya dan inspirasi tersebut yaitu. Pementasan ujian kelas pemeranan, pementasan naskah *Kuda-Kuda* karya Noorca Marendra yang di sutradarai oleh A. S Nasrudin salah satu alumnus Jurusan Teater ISI Yogyakarta, dengan tokoh Sanah yang diperankan oleh aktris bernama Luwi. Berdasarkan dari sumber yang

didapat naskah ini dahulu oleh sutradara A. S Nasrudin di garap dengan mendekati gaya realis pada pementasannya menggunakan metode Stanislavsky. Berbeda dengan hal tersebut, kali ini ingin menggarapnya dengan mendekati gaya nonrealis pada pementasannya menggunakan teori Bertold Brecht. Suatu tantangan yang begitu berat untuk menciptakannya dalam gaya nonrealis menggunakan teori Bertold Brecht.

2. Tinjauan Pustaka

Pemahaman struktur naskah dan berbagai pendalaman tentang metode-metode pemeranan yang telah ada sebagai bahan untuk mendalami dan menghayati dalam penciptaan tokoh Sanah naskah *Kuda-Kuda* karya Noorca Marendra Massardi ini, mengambil beberapa rujukan tinjauan pustaka sebagai berikut :

- Stanislavsky, Brecht, Grotowski, Brook SISTEM PELATIHAN LAKON Shomit Mitter (2002), penerbit MSPI dan arti. Buku terjemahan Yudiaryani karya Shomit Mitter ini mengupas dan memperbandingkan metode pelatihan lakon para empu teater dunia Konstantin Stanislavsky, Bertold Brecht, Jerzy Grotowski dan Peter Brook.
- Nur sahid, Sosiologi Teater (2008), diterbitkan Pratista Yogyakarta. Di dalam buku ini selain berbagai teori pendekatan sosiologi, buku ini juga memberikan beberapa contoh kajian secara sosiologi drama (naskah) dan sosiologi pertunjukan teater, sehingga diharapkan lebih mudah dipahami. Tanpa contoh-contoh aplikatif, meskipun hanya sederhana, niscaya teori-

teori pendekatan yang dipaparkan dalam buku ini akan menimbulkan penafsiran.

- Dra. Yudiaryani, M.A. *Panggung Teater Dunia* (2002), diterbitkan oleh Pustaka Gondho Suli, Jogjakarta. Buku ini memberi rujukan tentang perkembangan teater modern di Indonesia sejak awal abad 20. Penulis dalam buku ini mengenalkan berbagai konvensi dramatika panggung teater dari mancanegara sehingga mampu menjadi pengetahuan para mahasiswa dan seniman.
- RMA. Harymawan *Dramaturgi* (1986). Penerbit PT Remaja Rosdakarya Bandung. Buku ini banyak membahas tentang permasalahan hukum-hukum dan konvensi dalam drama. Buku ini sangat membantu dalam pengertian pemahaman drama secara konvensional. Di dalam buku ini juga dituliskan tentang teknik bagaimana seorang aktor mengasah ketrampilannya dalam berakting, dan teknik berlatih menjadi aktor yang professional dan proposional.
- N. Riantiaro *Kitab Teater* (2011). Penerbit Gramedia Widiasarana Indonesia. Buku ini membahas tentang banyak hal mengenai proses penggarapan teater. Sebuah metode keaktoran juga di temukan dalam buku ini, sehingga memudahkan aktor untuk melakukan proses latihan. Tidak hanya itu saja, buku ini juga membahas tentang teknik penyutradaraan, manajemen panggung, produksi, dan penulisan naskah.
- Prof. Soediro Satoto *Analisis Drama dan Teater* (2012). Penerbit Ombak Yogyakarta. Buku ini membahas mengenai teori dan konsep mengenai

analisis lakon. Salah satu analisis yang dibahas d dalam buku ini adalah analisi struktur dan tekstur. Buku ini menekankan pada pengkajian drama secara teoritis, juga menekankan pada pengkajian unsur-unsur atau factor-faktor teater dan kemungkinan-kemungkinan garapan, gaya dan teknik pementasan.

- Pramana Padmodarmaya *TATA DAN TEKNIK PENTAS* (1988). Penerbit Balai Pustaka Jakarta. Buku ini mengulas lebih dalam tentang tata dan teknik pentas, mencakup setting panggung, penempatan setting panggung dan penataan cahaya. Buku ini membantu dalam menganalisis penggarapan naskah *Kuda-kuda*.

E. Landasan Teori

Landasan Teori pada penciptaan pemeranan tokoh Sanah naskah *Kuda-Kuda* karya Noorca Marendra Massardi ini melalui pendekatan pemeranan dengan meminjam spirit metode pelatihan Brecht, karena adanya akting, bernyanyi dan menari yang sengaja dilakukan oleh aktor yang terkadang sengaja diarahkan kepada penonton sebagai *V-effect* atau alienasi. Seperti yang diungkapkan Ludwik Flaszen dalam Shomit Mitter (2002:59) tentang alienasi, “Alienasi berisikan titik balik objek yang seseorang harus menyadarinya dari sesuatu yang biasa, akrab, diperoleh langsung, kepada sesuatu yang khusus, menggetarkan dan tak terduga. Sebelum keakraban berubah menjadi kesadaran, akrab harus dihilangkan

dari kemapanannya, kita harus berhenti memperkirakan bahwa objek yang ditanyakan tidak memerlukan kejelasan”.

Jika Aristoteles bersikukuh mempertahankan konsep teater dramatik sebagai bagian yang sangat penting dari sebuah pertunjukan, maka teori alienasi yang dicetuskan oleh Brecht adalah kebalikan dari teori tersebut. Mengapa disebut kebalikan, karena pada konsep alienasi ini tangga dramatik dalam sebuah pertunjukan dipatahkan untuk membawa penonton tidak larut dalam peristiwa yang terbangun dalam pertunjukan. Aktor yang menggunakan konsep alienasi ini membutuhkan kecerdasan untuk memilih waktu yang tepat menggunakan teori ini dalam pertunjukannya. Teater tidak memberikan jawaban terhadap persoalan masyarakat, namun ia mendukung sikap aktif dan kritis yang dimiliki penonton terhadap panggung. Dengan demikian Brecht menempatkan posisi penonton secara kritis (Yudiaryani,2002:249 – 250). Jika dilihat dari kutipan tersebut Brecht memberi kebebasan kepada penonton untuk mengevaluasi peristiwa di atas panggung. Sifat kritis tersebut otomatis muncul dari penonton karena ada kejutan yang diberikan oleh aktor, kejutan itulah yang dimaksudkan sebagai teori alienasi.

Brecht menamakan teori teaternya sebagai teater *epic* . Untuk membedakannya dengan Aristoteles, ia telah membuat daftar perbandingan yang berisi perbedaan-perbedaan dari keduanya (Brecht dalam Dimiyati, 1978:37). Berikut dibawah ini daftar perbandingan teater *epic* Brecht dan teater *dramatic* Aristoteles:

Teater Dramatik	Teater Epik
- Lakuan (Plot)	- Naratif
- Melibatkan penonton dalam situasi panggung	- Menjadikan penonton sebagai pengamat.
- Menghabiskan aktivitasnya	- Membangkitkan aktivitas penonton.
- Membekali penonton dengan sensasi	- Memaksa penonton untuk mengambil keputusan.
- Pengalaman	- Gambaran tentang dunia.
- Anjuran/Saran	- Argumentasi
- Perasaan – perasaan naluriah diawetkan	- Dibawa ke suatu pengenalan
- Penonton berada di tengah – tengah bersama – sama mengalami.	- Penonton berdiri di luar mempelajari
- Keberadaan manusia diterima sebagai kebenaran.	- Keberadaan manusia sebagai obyek penyelidikan.
- Manusia tidak dapat berubah.	- Manusia senantiasa berubah.
- Memandang pada akhir.	- Memandang pada bagian.
- Setiap adegan mendahului yang lainnya.	- Setiap adegan mandiri
- Pertumbuhan.	- Montase
- Perkembangan yang linear.	- Garisnya berliku – liku

- Determinisme evolusioner.	- Lompatan – lompatan
- Manusia sebagai hal yang sudah ditentukan.	- Manusia sebagai prospek
- Kesadaran menentukan keadaan rasa.	- Keadaan masyarakat menentukan kesadaran pikiran.

Gambar 1. Tabel tentang perbandingan teater *epic* dan teater *dramatic*

F. Metode Penciptaan

Metode tersebut dihasilkan melalui kerja riset bagaimana teater mampu menjadi tempat pertemuan aktor antara penonton (Mitter, 2002:14). Metode disebut juga cara yang diatur untuk menjalankan sesuatu. Seorang aktor yang baik tentunya tahu apa yang menjadi kelebihan dan kekurangan di dalam dirinya. Untuk itu aktor harus mengetahui metode apa yang tepat dengan konsep garapan yang diinginkannya. Apabila metode yang digunakan tidak tepat maka akan ditemukan kesulitan pada saat proses penggarapan. Sebuah metode yang tepat akan memudahkan aktor saat mendalami sebuah peran, jika ditemukan kesulitan pun pasti bisa ditemukan solusinya.

Metode keaktoran juga merupakan langkah dari perwujudan konsep pemeranan, maka dari itu konsep bisa dikatakan sebagai jembatan menuju proses pendalaman karakter. Ada banyak metode yang bisa dipilih oleh seorang aktor, tetapi tidak semua aktor dapat menerapkan sebuah metode pemeranan. Maksudnya adalah, karakter dalam diri masing-

masing aktor berbeda-beda sehingga efek yang dihasilkan dari metodenya juga akan berbeda. Seorang aktor memikirkan tokoh yang akan dimainkannya bisa menarik pada pementasan naskah *Kuda-kuda* karya Noorca Marendra Massardi dan memiliki kekuatan keaktoran yang menonjol. Teori Bertold Brecht memiliki kemiripan terhadap teater tradisi di Indonesia, yakni kesadaran sebuah pertunjukan teater, dialog yang dinyanyikan, menari, dan patahan-patahan yang disebut alienasi.

Beberapa tahap eksplorasi atau metode penciptaan tokoh Sanah naskah *Kuda-kuda* karya Noorca Marendra Massardi. Hal pertama yang dilakukan adalah menganalisis naskah atau eksplorasi masalah dan cara menyelesaikannya. Membaca dan menganalisis naskah *Kuda-kuda* karya Noorca Marendra Massardi dengan jeli dan mengetahui permasalahan sebanyak mungkin mengenai tokoh Sanah pada naskah yang akan dipentaskan dan mendiskusikannya. Mengetahui permasalahan tersebut juga membantu aktor untuk menemukan tema, alur, penokohan dan *setting* dalam naskah. Dalam penggarapan pertunjukan naskah *Kuda-kuda* ini aktor menggunakan sebuah metode yang cocok untuk latihan pemeranan. Metode yang digunakan adalah metode dari buku yang berjudul *Kitab Teater* karya N.Riantiarno yaitu :

1. Langkah Menuju Siap Raga

Meliputi latihan kelenturan anggota tubuh, latihan pernafasan dan membaca. Tahapan membaca naskah ini melatih kejelasan kata, suku kata dan huruf mati maupun huruf hidup dalam berdialog.

2. Langkah Menuju Pemahaman

Mengetahui, mempelajari dan memahami sejarah teater dan budaya. Menyerap pengetahuan umum, mengasah daya ungkap. Mengasah kemampuan, menganalisa dan menyimpulkan.

3. Langkah Menuju Siap Sukma

Pelatihan meliputi konsentrasi dan fokus, observasi dan penyerapan, imajinasi, penghayatan, improvisasi dan pembangunan karakter peranan.

G. Sistematika Penulisan

Sistematika penciptaan berguna bagi aktor untuk memudahkan menyusun dan melangkah dalam proses penciptaan tokoh. Sesuatu yang tersusun dengan sistem akan lebih mudah dilaksanakan dan dipahami. Sistematikanya adalah :

Bab I Pendahuluan

Memuat latar belakang yang kemudian teridentifikasi melalui alasan memilih naskah baik secara ide penciptaan maupun landasan teori yang dijadikan sebagai acuan konsep penciptaan. Perancangan penting dilakukan sebelum mementaskan sebuah naskah, oleh karena itu penciptaan menyangkut analisis naskah, latihan, sampai pada pemetasan perlu dikonsepsikan. Bab I terdiri dari latar belakang masalah, rumusan penciptaan, tujuan penciptaan, tinjauan karya dan tinjauan pustaka, landasan teori, metode penciptaan dan sistematika penulisan.

Bab II Analisis Naskah.

Membahas tentang analisis terhadap naskah dan tokoh Sanah. Bab II yang terdiri dari paparan konsep proses penciptaan, mulai dari riwayat pengarang, ringkasan cerita, analisis struktur naskah yang mengupas tema, plot, latar cerita dan karakter atau penokohan. Serta analisis tekstur naskah yang meliputi dialog, suasana dan spektakel dibahas secara rinci.

Bab III Proses Penciptaan

Proses penciptaan adalah implementasi dari analisis peran yang akan diimplementasikan menjadi tokoh Sanah. Bagian ini lebih memfokuskan terhadap proses kehadiran dan penciptaan tokoh secara detail dan pengolahan elemen-elemen dasar keaktoran untuk mewujudkan karakter Sanah. Penjabaran proses latihan yang dilakukan sesuai dengan kebutuhan elemen-elemen dalam pertunjukan.

Bab IV Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan dan saran adalah bab yang terakhir. Terdiri dari kesimpulan yaitu akan mendeskripsikan secara ringkas dari keseluruhan proses penciptaan tokoh Sanah dalam naskah *Kuda-kuda* dimulai dari tahap awal proses hingga akhir proses. Berhasil atau tidakkah proses tersebut di dalam bab ini akan dijelaskan.

Serta saran, apabila keseluruhan proses sudah di ulas dalam kesimpulan selanjutnya yaitu membuat saran terhadap kurang dan lebihnya dalam proses penciptaan kali ini. Supaya tidak kesalahan-kesalahan sebelumnya tidak terulang pada karya penciptaan berikutnya.

H. Jadwal Kegiatan

Kegiatan	Waktu	Februari	Maret	April	Mei	Juni	Juli
Menentukan Ide dan Memilih Naskah	1 minggu	█					
Menganalisis Naskah	1 minggu	█					
Casting Pemain	1 minggu	█					
Proses Latihan Penciptaan Tokoh	5 bulan	█	█	█	█	█	
Eksplorasi Gerak (Tubuh)	1 minggu		█				
Eksplorasi Vokal	2 minggu		█				
Eksplorasi Rasa	2 minggu		█				
Pembentukan karakter	2 minggu		█				
Pemantapan karakter dan <i>cut to cut</i>	15 minggu			█	█	█	
Fitting Busana dan Make Up bersama tim artistik	2 hari			█			
Latihan Gabungan dengan pemusik	14 minggu			█	█	█	
Latihan dengan seting, properti, busana, rias, cahaya	3 minggu				█		
GR Kelayakan	1 hari					█	
Kelayakan	1 hari						
Artistik masuk panggung	2 minggu					█	
GR Pentas	1 hari						█
Pentas	1 hari						
Pertanggungjawaban karya	1 hari						█

Gambar 2. Tabel jadwal kegiatan proses *Kuda-kuda*

Tahap Persiapan dan Pelaksanaan

1. Februari mengumpulkan bahan, menentukan ide dan menentukan naskah.
2. Minggu ketiga Februari-minggu pertama Juni proses latihan.
 - a. Proses latihan dilaksanakan pada hari Selasa, Rabu dan Minggu jam 19.00 – 11.30 WIB, dan hari Jumat khusus untuk latihan tim pemusik jam 23.00 – 01.00 WIB.
 - b. Minggu pertama April tim pemusik mulai latihan gabungan dengan para aktor
 - c. Minggu kedua Mei Properti dan setting panggung ready.
 - d. Minggu keempat sampai minggu ketiga Juni, Run adegan dari keseluruhan adegan.
 - e. Tanggal 27 Mei 2015 adalah tanggal uji kelayakan Tugas Akhir.
 - f. Tanggal 24 Juni 2015 dilaksanakan Gladi Kotor di Taman Budaya Yogyakarta.
 - g. Tanggal 25 Juni 2015 dilaksanakan Gladi Bersih di Taman Budaya Yogyakarta.
 - h. Tanggal 26 Juni 2015 Pementasan di Taman Budaya Yogyakarta.
 - i. Tanggal 29 Juni 2015 Laporan pertanggung jawaban.