

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Kekerasan bernuansa agama menjadi problematik yang menyita perhatian dunia. Hal itu terjadi karena agama yang seharusnya menjadi nilai-nilai moral bergeser menjadi sesuatu yang dianggap sumber konflik. Karen Armstrong menjelaskan bahwa anggapan bahwa sejak ribuan tahun yang lalu agama selalu menjadi sumber konflik sangat tidak tepat. Karen Armstrong menyimpulkan bahwa masalahnya tidak terletak pada aktivitas multifaset yang kita sebut agama tetapi pada kekerasan yang tertanam dalam diri kita, sifat manusia dan sifat negara (Camur, 2019). Penyebar konflik sebenarnya adalah manusia yang menjadikan agama alat menghimpun masa dan mencampur adukan dengan persoalan politik.

Indonesia sebagai negara majemuk kerap dihadapkan pada masalah intoleransi yang berujung konflik. Beberapa contoh konflik sosial bernuansa kekerasan yang terjadi antara lain: kerusuhan-kerusuhan di Purwakarta (awal November 1995); Pekalongan (akhir November 1995); Tasikmalaya (September 1996); Situbondo (Oktober 1996); Rengasdengklok (Januari 1997); Temanggung dan Jepara (April 1997); Pontianak (April 1997); Banjarmasin (Mei 1997); Ende di Flores dan Subang (Agustus 1997), dan Mataram (Januari 2000). Menjelang tahun 2000, konflik kekerasan bernuansa agama terjadi di Ambon, Maluku yang melibatkan komunitas Kristen dan Muslim. Konflik kekerasan yang melibatkan dua

pemeluk agama besar ini berlangsung berkali-kali dan telah menyebabkan banyak orang kehilangan harta benda dan bahkan nyawa (Suprpto, 2016).

Berdasarkan fenomena yang terjadi di Indonesia pemeran membuat pertunjukan *Dongeng Pengantar Tidur* dengan mengangkat isu kemanusiaan yaitu memandang satu sama lain sebagai manusia sehingga terwujud keselarasan, harmonisasi dan perdamaian. Pertunjukan *Dongeng Pengantar Tidur* terinspirasi dari film *Last Dance* yang juga mengangkat isu yang serupa. *Dongeng Pengantar Tidur* merupakan sebuah pertunjukan yang proses penciptaan peristiwanya berlandaskan penciptaan karakter dan kisah didalamnya berkembang bersamaan dengan penemuan aktor. Gagasan dan tema karya *Dongeng Pengantar Tidur* terinspirasi dari film *Last Dance*. Dari inspirasi tersebut pemeran menerapkan pendekatan tokoh melalui dimensi fisiologis, sosiologis dan psikologis serta menghadirkan kisah yang dekat dengan penonton di Indonesia.

Lajos Egri berpendapat bahwa wataklah yang paling utama dalam drama. Tanpa perwatakan tidak akan ada cerita. Tanpa perwatakan tidak bakal ada plot (Hamzah, 1985:106). Berlandaskan dari pendapat Lajos Egri pemeran menciptakan pertunjukan *Dongeng Pengantar Tidur* berdasarkan penciptaan watak atau karakter. Sehingga membuka kemungkinan prespektif yang tidak terduga dan sesuatu yang baru untuk dieksplorasi.

Tokoh Sadiq Muhammed dalam Film *Last Dance* menjadi inspirasi untuk mewujudkan tokoh Muhammad Hanafi. Dalam hal ini, pemeran menciptakan latar belakang karakter terlebih dahulu untuk mengetahui latar tempat dan latar waktu untuk peristiwa dalam adegan. Dalam film *Last Dance* tokoh Sadiq yang

dihadapkan pada situasi konflik antara Israel dan Palestina, kematian keluarganya, dan dendam kepada orang-orang Yahudi. Hal itu melatarbelakangi Sadiq Muhammed menjadi seorang teroris yang melancarkan aksi bom bunuh diri di Kota Melbourne. Tokoh Sadiq mengalami perubahan sikap karena Sadiq mengurungkan niat untuk meledakkan bom sesaat dia melihat seorang anak kecil yang mirip dengan adiknya yang sudah meninggal. Sadiq melarikan diri dengan luka dibagian dada kanan akibat bom yang telah diledakan oleh komplotannya. Perubahan Sadiq yang paling jelas, ketika Sadiq bertemu dengan Ulah karena wanita tua itu menyampaikan pesan pengampunan dan menolong Sadiq dari kematian tanpa melihat latar belakang Sadiq. Pemeran ingin mewujudkan karakter yang mengalami perubahan sikap secara psikologi sehingga karakter tersebut menjadi menarik untuk diperankan. Maka dari itu tokoh Sadiq Muhammed dalam film *Last Dance* menjadi inspirasi untuk mewujudkan tokoh Muhammad Hanafi.

Tokoh Muhammad Hanafi adalah seorang disertir tentara yang bergabung dengan kelompok jihadis. Ia dihadapkan pada situasi yang tidak sesuai dengan harapannya setelah melihat pembantaian satu keluarga yang dilakukan oleh anggota jihadis lainnya. Muhammad Hanafi berfikir selama ini ia berjuang di jalan yang benar tetapi setelah melihat pembantaian itu Muhammad Hanafi mulai sangsi terhadap apa yang ia perjuangkan. Peristiwa itu membuat batin Muhammad Hanafi berkecamuk. Dalam pelariannya, Hanafi dipertemukan dengan nenek tua bernama Euis. Mulanya Hanafi bersikap kasar terhadap Euis. Tetapi nenek tua itu membalas sikap Hanafi dengan kebaikan. Nenek tua itu menaruh iba dan menunjukkan empati pada kejadian yang dialami Hanafi. Hal tersebut kemudian membuat mereka lebih

membuka diri dan tidak ragu untuk berbagi pengalaman hidup, sehingga tanpa disadari hubungan baik diantara mereka pun terbentuk.

Metode yang diterapkan untuk penciptaan tokoh Muhammad Hanafi adalah metode *Truthful Acting* dari Sanford Meisner. *Truthful Acting* adalah aktor yang berperilaku dengan jujur dalam keadaan imajiner yang menghasilkan pertunjukan teks di depan penonton secara langsung. Konsep berperilaku jujur ini bisa terjadi di dalam kehidupan nyata. Di kehidupan nyata kita tidak mengikuti rencana teks yang sudah direncanakan sebelumnya. Dalam kehidupan kita terus menerus bereaksi pada kejadian yang datang dari orang lain maupun lingkungan. Latihan awal Meisner berfokus pada merespon rangsangan internal dan eksternal. Sehingga perilaku yang baik saat bertindak haruslah seperti kehidupan nyata.

Dalam pementasan kali ini aktor ingin mengedepankan daya pikat psikologi dengan membawakan pertunjukan yang mengangkat konflik dalam kehidupan sosial. Aliran realisme merupakan aliran yang mengedepankan demonstrasi psikologi. Dalam aliran ini, sesungguhnya seorang aktor haruslah mendemonstrasikan seluruh perangkatnya, termasuk pikiran dan perasaan. Dengan demikian mereka mengamati dengan kaca mata objektif, tidak boleh sengaja diindah-indahkan atau tidak boleh pula dibuat lebih buruk (Anwar, 2005, p. 90). Karena itu secara logis pula seorang aktor harus memiliki penguasaan emosi dan intelektualitas yang tinggi – minimal mampu mengekspresikan kedua unsur itu sesuai dengan tuntutan peran yang dibawakannya (Anirun, 2008).

B. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah sebagai berikut:
Bagaimana penciptaan tokoh Muhammad Hanafi terinspirasi tokoh Sadiq Muhammed dalam film *Last Dance* karya David Pulbrook?

C. Tujuan Penciptaan

Adapun tujuan dalam karya penciptaan atau pemeranan ini adalah:
Untuk menciptakan tokoh Muhammad Hanafi terinspirasi tokoh Sadiq Muhammed dalam film *Last Dance* karya David Pulbrook.

D. Tinjauan Karya

1. Karya Terdahulu



Gambar 1 Sadiq mengancam Ulah agar tidak berteriak
(Foto: Screenshot Youtube, 2020)

Film *Last Dance* karya sutradara David Pulbrook dirilis 2012 di Australia. Film ini dibintangi oleh Firas Dirani, Julia Blake, Alan Hopgood, Danielle Carter, Nicole Chamoun, Paul Denny, Marta Kaczmarek, Adam McConvell, Robert Plazek, Ben Prendergast, Antony Robb, dan Laura Sutton.

Film *Last Dance* menarik karena mengangkat polemik yang terjadi antara Israel dan Palestina. Film *Last Dance* sangat jeli dalam mengambil sudut pandang cerita. Konflik Israel dan Palestina hanya dijadikan sebagai latar belakang yang melandasi jalannya peristiwa. Sama sekali tidak menyinggung persoalan politik dan agama tetapi menitikberatkan pada persoalan kemanusiaan, memandang manusia tanpa ada perbedaan.

Tokoh-tokoh yang hadir dalam film *Last Dance* memiliki latar belakang yang kuat serta perjalanan karakter yang kompleks. Salah satu tokoh tersebut bernama Sadiq Muhammed yang dihadapkan pada situasi konflik antara Israel dan Palestina, kematian keluarganya, dan dendam kepada orang-orang Yahudi. Hal itu melatarbelakangi Sadiq Muhammed menjadi seorang teroris yang melancarkan aksi bom bunuh diri di Kota Melbourne.

Sadiq mengurungkan niat untuk meledakkan bom sesaat dia melihat seorang anak kecil. Sadiq melarikan diri dengan luka dibagian dada kanan akibat bom yang telah diledakan oleh komplotannya. Perubahan sikap Sadiq terjadi saat bertemu dengan Ulah karena wanita tua itu mewartakan pesan pengampunan dan rekonsiliasi, menolong Sadiq dari kematian. Hal itu membuat Sadiq

Tokoh Sadiq Muhammed dalam naskah film *Last Dance* karya David Pulbrook dan Terrence Hammond yang diperankan oleh Firas Dirani menjadi inspirasi untuk tokoh Muhammad Hanafi. Gagasan dan tema karya Dongeng Pengantar Tidur terinspirasi dari film *Last Dance*. Pemeran mengadaptasi latar tempat dan budaya agar bisa menerapkan pendekatan tokoh melalui dimensi

fisiologis, sosiologis dan psikologis serta menghadirkan kisah yang dekat dengan penonton di Indonesia.

Pemeran belum menemukan data yang menunjukkan bahwa film *Last Dance* pernah menjadi inspirasi karya, diadaptasi ataupun ditransformasi dalam bentuk pertunjukan. Maka belum ada data yang bisa dijadikan tinjauan karya terkait pertunjukan *Dongeng Pengantar Tidur*. Maka dari itu pemeran meletakkan film *Last Dance* selain sebagai sumber inspirasi juga sebagai rujukan dalam pertunjukan ini.

2. Landasan Teori

Pemeran menggunakan pendekatan akting realis yaitu menciptakan ilusi realitas yang seolah-olah benar dan dapat dipercaya. Bermain benar artinya bermain tepat, masuk akal, saling berhubungan, berpikir berusaha, merasa, dan berbuat sesuai dengan peranan kita (Stanislavski, 2007, p. 14). Hakikat seni peran adalah meyakinkan (*make believe*). Jika berhasil meyakinkan penonton bahwa yang tengah dilakukan aktor adalah benar, paling tidak itu sudah cukup. Ada beberapa harga dari permainan, di samping yang *justified* (meyakinkan) dan benar itu, yakni pura-pura, meniru, atau/dan tidak meyakinkan. (Riantiarno, 2011). Hal ini dapat diwujudkan oleh seorang aktor ketika dia bisa menciptakan keadaan imajiner yang tepat.

Penghayatan dalam memainkan karakter merupakan persiapan untuk melengkapi bentuk fisik. Seorang aktor harus senantiasa sadar bahwa bentuk fisik bukan menjadi hal yang utama. Modal seorang aktor bukanlah wajahnya yang cantik atau potongannya yang tampan, tapi kesanggupannya untuk menghidupi dan menjiwai suatu watak di depan penonton. Kita menyukainya bukan karena pribadinya, tapi justru karena ia berhasil meninggalkan pribadinya untuk menjadi

pribadi yang lain. (Bolelavsky, 1960). Kekuatan psikologi harus dimiliki seorang aktor untuk menghayati sebuah peran sehingga membantu untuk mewujudkan keadaan batin karakter yang dimainkan. Tujuan pokok seni kita ialah menciptakan kehidupan batin sukma manusia dan mengutarakannya dalam bentuk artistik (Stanislavski, 2007).

Dalam merancang karakter Muhammad Hanafi diperlukan teori yang tepat. Proses perancangan tersebut menggunakan teori Tridimensional, yang terdiri dari fisiologi, sosiologi dan psikologi (Egri, 2020). Fisiologi merupakan keadaan fisik manusia, sosiologi merupakan kondisi yang berkaitan dengan hubungan sosial manusia, dan psikologi merupakan kondisi psikis atau kejiwaan manusia.

E. Metode Penciptaan

Metode adalah cara kerja (Soerjono, 1995). Setiap aktor mempunyai metode untuk menciptakan tokoh. Metode penciptaan di dalam teater adalah langkah yang digunakan untuk memaksimalkan seluruh instrumen pemeranan (sukma, tubuh, dan vokal) dan segala unsur penunjangnya (*setting, lighting, kostum, make-up, dan musik*).

Seorang aktor harus bisa mewujudkan karakter dari beberapa elemen yaitu fisik (tubuh), emosi (perasaan) dan pikiran. Penampilan fisik merupakan elemen yang berkaitan dengan struktur fisik yang dibangun aktor. Fisik aktor harus diolah dalam memerankan karakter tertentu. Tugas aktor dalam suatu pertunjukan tentu sangat berat karena seorang aktor harus memiliki kondisi fisik yang prima (Oryza, 2018).

Bentuk lahiriah, penokohan batin maupun ruh dari apa yang kalian citrakan memang mustahil sampai ke penonton. Penokohan lahiriah menjelaskan dan memberikan ilustrasi, dan dengan demikian menyampaikan pola batiniah tokoh lakon yang kalian perankan kepada penonton (Stanislavski, 2008). Setiap karakter memiliki bangunan fisik yang otentik. Oleh karena itu, disetiap permainan, perubahan fisik aktor harus bisa merujuk pada pembangunan karakter.

Emosi adalah segala bentuk aktivitas yang mengekspresikan kondisi disini dan sekarang dari organisme manusia dan ditunjukkan kearah dunia di luar (Sitorus, 2002). Maka aktor dalam prosesnya harus berusaha menggali emosi sesuai dengan tuntutan peran. Guna membangun penampilan emosi penuh sugesti pemeran harus berupaya menguasai jiwanya yang syarat akan spiritual-rohaniah demi keperluannya di atas pentas (Iswantara, 2016). Emosi dan pikiran memiliki keterkaitan yang kuat dalam mempresentasikan manusia baru. Elemen emosi dan pikiran bisa terwujud jika seorang aktor memiliki pengetahuan mengenai tokoh baik secara budaya, sosial, maupun aspek kejiwaan.

Metode yang pemeran gunakan untuk mewujudkan karakter Muhammad Hanafi ialah metode *Truthful Acting* yang dikemukakan oleh Sanford Meisner. Dasar dari akting adalah realitas melakukan (Meisner, 1987). Realitas melakukan merupakan keadaan yang diwujudkan melalui laku, misalnya seorang aktor harus benar-benar mendengarkan dialog tokoh lain, bukan pura-pura mendengarkan. Jika seorang aktor menyakini tindakannya diatas panggung maka penonton juga yakin dengan apa yang mereka lihat.

Tujuan dari metode akting Meisner adalah untuk melatih para aktor agar bertindak seolah-olah mereka mengalami kehidupan nyata di atas panggung. Karakter adalah aktor yang berperilaku secara jujur dalam keadaan imajiner karakter yang menghasilkan pertunjukan teks di depan penonton secara langsung. Sebuah metode akan mempermudah seorang aktor untuk mencapai suatu tujuan. Adapun langkah-langkah yang ditempuh dalam proses berkarya antara lain:

1. Latar belakang Tokoh Muhammad Hanafi

Langkah ini membahas tentang cara pemeran membangun latar belakang tokoh Muhammad Hanafi menggunakan tiga dimensi tokoh yang meliputi fisiologis, psikologis, dan sosiologis. Latar belakang tokoh Muhammad Hanafi bersumber dari literasi dan referensi yang terjadi di Indonesia. Melalui pembahasan tersebut dapat diketahui karakter Muhammad Hanafi. Tahap ini akan mempermudah dalam perancangan pemeranan tokoh Muhammad Hanafi.

2. Pelatihan Aktor

Tahap ini adalah melakukan serangkaian pelatihan untuk mewujudkan tokoh Muhammad Hanafi, menentukan metode dan teknik pemeranan. Pelatihan ini merupakan kerja personal seorang aktor diluar jadwal latihan bersama. Adapun cara yang ditempuh dalam proses berkarya kali ini antara lain latihan beban, olah vokal, berlatih diksi dan intonasi, aksentuasi, menonton video. Tokoh yang telah diciptakan kemudian diterapkan ke dalam bentuk permainan tokoh pada tahap improvisasi.

3. Improvisasi

Latihan improvisasi digunakan untuk mendorong spontanitas dan mengurangi kesadaran diri seorang aktor. Pemeran berfokus pada apa yang dilakukan dengan berbasis reaksi pada pasangan dan lingkungan. Tahap ini dilakukan pada saat jadwal latihan bersama, semua aktor berkumpul untuk mempresentasikan hasil temuannya diruang personal aktor. Pada tahap inilah masing-masing aktor memasuki tahap improvisasi didampingi sutradara untuk menciptakan adegan, dialog dan peristiwa naskah.

4. Persiapan Emosi

Persiapan emosi digunakan untuk memasuki adegan berdasarkan prinsip yang dijelaskan Meisner yaitu karakter hanyalah aktor yang berperilaku sebagai dirinya sendiri dengan mengambil keadaan imajiner karakter sebagai miliknya. Aktor harus memilih keadaan imajiner internal, kemudian melakukan persiapan emosional agar sesuai dengan keadaan emosional karakter. Menciptakan keadaan imajiner internal sesuai dengan karakter akan menghasilkan persiapan emosi.

5. Video Presentasi Karya

Tahap ini adalah fase puncak dalam proses kerja kreatif seluruh elemen pertunjukan. Presentasi karya juga merupakan momen untuk membuktikan seberapa jauh metode, teknik, dan proses yang dilakukan untuk memperlihatkan kerja artistik seorang pemeran dengan unsur-unsur pendukungnya. Pada tahapan ini tokoh Muhammad Hanafi sudah terwujud dalam bentuk yang utuh beserta dengan unsur-unsur pendukung pementasan yang lain seperti *make-up*, kostum, *setting*, *lighting* dan kesiapan pemain yang lain.

F. Sistematika Pemeranan

BAB I Pendahuluan, berisi: tentang Latar Belakang Penciptaan, Rumusan Penciptaan, Tinjauan Karya, Tujuan Penciptaan, Metode Penciptaan dan Sistematika Penciptaan.

BAB II Rancangan Karakter Tokoh Muhammad Hanafi, berisi: tentang sumber inspirasi, premis, ringkasan cerita, latar belakang tokoh, sinopsis tokoh, struktur karakter, dan struktur plot.

BAB III Proses Penciptaan Tokoh Muhammad Hanafi, memuat: tentang proses pelatihan pemeranan maupun pementasan secara keseluruhan dengan unsur pendukung yang lain seperti; *setting, lighting, make-up*, dan kostum.

BAB IV Simpulan dan saran, berisi: tentang kesimpulan dan saran-saran. Kesimpulan akan mendeskripsikan hasil dari proses penciptaan berupa pertunjukan *Dongeng Pengantar Tidur* secara detail. Berhasil atau tidaknya metode yang digunakan, akan diungkapkan pada bab ini.