

## **BAB IV**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Menciptakan sebuah karakter dalam pertunjukan merupakan kerja yang cukup kompleks. Akting bagi pemeran bukan hanya soal keindahan artistik belaka, lebih dalam dari itu akting adalah daya cipta untuk mengeksplorasi jiwa manusia, artinya, dalam kerja keaktoran terdapat rumusan-rumusan yang dapat mengantarkan aktor pada pengetahuan atas kehidupan yang lebih besar di luar dirinya.

Proses penciptaan karakter sesungguhnya tidak hanya sekedar berhenti pada istilah bakat atau berhenti pada persoalan merubah dirinya menjadi diri yang lain. Penciptaan karakter tentu harus menempuh proses panjang yang melibatkan berbagai disiplin keilmuan, diantaranya ilmu psikologi, antropologi, sosiologi, pembacaan atas diri, pembacaan atas berbagai fenomena, dan hal-hal lain yang bisa mengantarkan aktor menuju pintu kecerdasan.

Sistem Stanislavski merupakan salah satu metode yang dapat digunakan oleh aktor untuk menciptakan sebuah peran dengan gaya akting realis. Metode ini cukup *detail* dalam mengungkap perjalanan penciptaan yang perlu ditempuh seorang aktor dalam memasuki karakter. Selain membahas perkara mekanis, metode ini juga menjelaskan soal cara membentuk kejiwaan tokoh. Dalam pembahasannya, sistem Stanislavski ini juga dapat dijadikan bahan pembelajaran untuk aktor mengenali potensi alamiah dalam tubuhnya. Metode ini juga cukup

fleksibel untuk dimasuki aktor, karena dalam beberapa catatan soal membangun tokoh, Stanislavski memiliki kesadaran bahwa setiap aktor memiliki sistemnya sendiri sehingga metode ini bersifat terbuka untuk disisipi metode personal yang bersesuaian dengan modal aktor.

Tokoh *Euis* merupakan karakter yang terinspirasi dari tokoh *Ulah Lippmann* dalam film *Last Dance* (2012). Rancangan tokoh ini dibangun terlebih dahulu sebelum peristiwa naskah tercipta. Tujuan dari penciptaan ini adalah untuk mengetahui seberapa besar peran aktor dalam membangun kekuatan tokoh, diluar pemikiran penulis. Hal ini tentu menjadi proses yang berbeda bagi pemeran, karena sebelumnya pemeran hanya memiliki pengalaman memainkan sebuah peran dalam naskah yang sudah diciptakan penulis.

Sejak penciptaan pertamanya, pemeran mencoba membentuk masa lalu tokoh untuk dijadikan landasan terjadinya peristiwa. Dalam proses penciptaan yang diluar kebiasaan, pemeran mencoba untuk membuktikan apakah metode sistem Stanislavski dapat digunakan jika proses penciptaan tokoh dilakukan sebelum peristiwa naskah. Berdasarkan pada pengalaman pemeran dalam karya ini, pemeran merasa bahwa metode ini tepat untuk dilakukan dalam proses yang berbasis pada kekuatan karakter sebelum *Creating Role*.

Selain itu, jika merujuk pada berbagai proses yang telah dilakukan pemeran dalam produksi karya berbasis naskah sebelumnya, pemeran merasakan bahwa untuk memahami peristiwa hari ini, aktor perlu menciptakan halaman nol atau peristiwa masa lalu diluar naskah. Masa lalu tokoh ini tentu menjadi hal penting, karena halaman nol merupakan perjalanan kehidupan tokoh yang panjang

sedangkan peristiwa yang terjadi dalam naskah merupakan bagian atau potongan kehidupan yang ditemui dalam perjalanan panjangnya.

Proses penciptaan ini bertujuan untuk melihat kemungkinan lain dalam penciptaan tokoh dengan gaya akting realis yang manusiawi, logis dan tidak dilebih-lebihkan. Ada banyak kemungkinan-kemungkinan penciptaan diberbagai karya, dan proses penciptaan ini bukan hanya tepat dilakukan oleh seorang aktor yang ingin mengeksplorasi karakter terlebih dahulu, meskipun seorang aktor akan memerankan karakter yang sudah ada dalam naskah, cara menciptakan karakter seperti ini juga tetap bisa digunakan karena dengan menciptakan kehidupan karakter yang utuh, cara penciptaan ini juga dapat mempermudah aktor dalam memahami karakter saat berhadapan dengan peristiwa naskah. Selain itu, penciptaan karya semacam ini juga dapat membukan berbagai kemungkinan permainan yang akan memperkaya akting seorang aktor

## **B. Saran**

Metode penciptaan ini tentu bukan tanpa hambatan. Ada beberapa kendala yang dihadapi oleh pemeran dalam penciptaan tokoh *Euis* ini. Proses penciptaan karakter yang dilakukan bersamaan dengan pembentukan peristiwa naskah memerlukan waktu yang cukup panjang. Palsanya, sebelum masuk pada permainan yang akan hadir dalam peristiwa yang dibentuk secara improvisasi, aktor perlu menyelesaikan terlebih dahulu persoalan keaktorannya. Selain itu, aktor juga harus menyelesaikan persoalan karakter, baik secara pemikiran, perasaan, ketubuhan dan segala kompleksitas yang dimiliki karakter. Artinya proses ini menuntut aktor untuk 'menjadi' terlebih dahulu sehingga saat menciptakan peristiwa naskah, kondisi

tubuh, pikiran dan perasaan aktor dan karakter sudah memiliki jarak yang jelas dan tidak ada kebenaran perasaan tokoh yang terintervensi oleh pikiran dan perasaan aktor yang sudah memiliki referensi dan latar belakang memainkan karakter yang lain. Maka, proses semacam ini sangat mungkin dilakukan jika aktor memiliki proses pelatihan yang cukup panjang.



## DAFTAR PUSTAKA

- Anirun, Suyatna. 1998. *Menjadi Aktor*. Bandung : PT. Reka Media Multi Prakarsa.
- Apriadinnur, Rangga Dwi. 2018. "Pemeranan Tokoh Aku Dalam Naskah *My Friend Has Come Karya Toshiro Suzue*." *Jurnal Kajian Sastra, Teater dan Sinema*. Vol: 15. No 1. 12-21.
- Boggs, Joseph M terj. Asrul Sani. 1992. *Cara Menilai Sebuah Film*. Jakarta: Yayasan Citra.
- Bolelavski, Richard. 1960. *Enam Pembelajaran Pertama bagi Calon Aktor* (Terjemahan Asrul Sani), Jakarta : Usaha Penerbit Djaja Sakti.
- Dewojati, Cahyaningrum. 2012. *Drama Sejarah, Teori, dan Penerapannya*. Yogyakarta : Javakarsa Media.
- Gorys, Keraf. 2004. *Komposisi*. Flores : Nusa Indah.
- Hamzah, A. Adji. 1985. *Pengantar Bermain Drama*. Bandung : CV. Rosda.
- Himawan, Pratista. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka
- Harymawan, RMA. 1993. *Dramaturgi*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Iswantara, Nur. 2016. *Drama "Teori dan Praktik Seni Peran"*. DI Yogyakarta: Media Kreatifa.
- Kernodle, George. 1978. *Invitation to The Theatr.*, Harcourt Brace Jovanovich, United States of America (USA).
- Martono, Hendro. 2010. *Mengenal Tata cahaya seni Pertunjukan*. Yogyakarta: Cipta Media.
- Mitter, Shomit. 2002. *Sistem Pelatihan Stanislavski, Brecht, Grotowski dan Brook*. Yogyakarta : Arti.
- Oida, Yoshi dan Lorna marshall. 2012. *Ruang tubuh aktor*. (terjemahan Arief Mardiono). Surabaya : Dewan Kesenian Jawa Timur.
- Padmodarmaya, Pramana. 1988. *Tata dan Teknik Pentas*. Jakarta : Balai
- Pustaka. Rendra, W.S. 2009. *Seni Drama Untuk Remaja*. Jakarta : Burung Merak Press.
- Riantiarno, Nano. 2011. *Kitab Teater 'Tanya Jawab Seputar Seni Pertunjukan'*.

Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.

- Satoto, Soediro. 2012. Analisis Drama dalam Teater bagian 1. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Satoto, Soediro. 2012. Analisis Drama dalam Teater bagian II. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Saptaria. R. E. 2006. Acting Handbook: Pandun Praktis Akting untuk film dan teater. Bandung:Rekayasa Sains.
- Sitorus, Eka D. 2002.The Art Of Acting (Seni Peran untuk Teater, Film dan TV), Penerbit : PT. Gramedia Pustaka.
- Stanislawski. 2007. Persiapan Seorang Aktor terjemahan Asrul Sani. Jakarta: Pustaka Jaya.
- Stanislawski, Constantin. 2008.Membangun Tokoh. Jakarta : KPG (Kepustakaan Populer Gramedia).
- Spolin, Viola. 1963. *Improvisation for the theatre*. USA: Northwestern University Press.
- Teuw, A. 1988.Pengantar Teori Sastra, Jakarta: Pustaka Jaya.
- Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa,2002.Kamus Besar bahasa Indonesia. Jakarta:Balai Pustaka.
- Waluyo, Herman J. 2001.Drama: Teori dan Pengajarannya, DI Yogyakarta: PT. Hanindita Graha Widya.
- Yudaryani. 2002. Panggung Teater Dunia “Perkembangan dan Perubahan Konvensi”. Yogyakarta: Pustaka Gondho Suli/