

**PENCIPTAAN TOKOH EUIS  
TERINSPIRASI DARI KARAKTER ULAH LIPPMANN  
DALAM FILM *LAST DANCE* (2012)**

**Irna Nurjanah**  
e-mail: irnanj77@gmail.com

***Abstrak***

Pertunjukan “Dongeng Pengantar Tidur” merupakan sebuah karya tanpa naskah yang akan menampilkan peristiwa berbasis pada eksplorasi pemeranan. Eksplorasi ini berangkat dari latar belakang karakter yang dibuat oleh pemeran, terinspirasi dari karakter tokoh Ulah Lippman dalam film “*Last Dance*” (2012). Proses ini lebih menekankan pada pencapaian aktor dalam menyusun dan memainkan hidup tokoh. Tokoh Euis merupakan tokoh perempuan tua yang memiliki kompleksitas psikis di masa lalunya. Tokoh ini mengalami diskriminasi, hingga kehilangan orang yang dicintainya. Pertunjukan ini hadir dengan gaya akting realis untuk menampilkan realitas seolah-olah yang dapat dipercaya dan dimainkan secara wajar. Sistem Stanislavski digunakan dalam proses penciptaan karena sistem ini dianggap dapat menggali potensi alami aktor dalam mengolah tubuh, pikiran dan perasaannya menjadi karakter.

**Kata Kunci** : Diskriminasi, Eksplorasi, Euis, Stanislavski, Tokoh.

***Abstract***

*The performance "Dongeng Pengantar Tidur" is an unscripted work that will present events based on character exploration. This exploration departs from background created by the cast, inspired by the character of Ulah Lippman in the film "Last Dance" (2012). This process emphasizes the actor's achievement in composing and playing the character's life. Euis' character is an old woman who has psychological complexity in her past. This figure experiences discrimination, until the loss of a loved one. This show comes with a realist acting style to present reality as if it can be trusted and played naturally. The Stanislavski system was used in the creation process because it was thought to be able to explore the natural potential of an actor in transforming his body, mind and feelings into characters.*

**Keywords** : Discrimination, Expsloration, Euis, Stanislavski, Character.

**PENDAHULUAN**

Memahami kerja keaktoran tidak melulu berkutat dalam persoalan mekanis. Jika kerja keaktoran dipahami sebagai creating character atau menciptakan manusia, maka menjadi aktor bukan hanya menjadi tokoh dalam sebuah naskah yang mengisahkan potongan peristiwa dalam kehidupan saja, tetapi menjadi

manusia yang memiliki karakter dengan masa lalu yang utuh sehingga mampu merepresentasikan manusia yang seolah-olah nyata.

Namun, pada kenyataannya dalam banyak kerja keaktoran khususnya pemeranan realis, aktor fokus pada persoalan menghidupkan peristiwa dalam naskah tanpa membangun latar belakang tokoh yang utuh sehingga laku yang dihadirkan tidak otentik. Proses penciptaan masa lalu tentu sangat penting karena sebuah peristiwa dalam naskah merupakan potongan perjalanan kehidupan tokoh yang tidak lepas dari perkembangan kejiwaan sebelumnya.

Tokoh Euis merupakan sebuah karakter ciptaan pemeran yang terinspirasi dari tokoh Ulah Lippmann dalam film *Last Dance* (2012), dalam proses penciptaan pemeran, karya ini menjadikan penciptaan latar belakang karakter sebagai landasan dalam menciptakan peristiwa pertunjukan. Peristiwa yang akan dihadirkan dibangun dengan metode eksplorasi dan improvisasi. Artinya, pemeran menciptakan peristiwa pertunjukan tanpa dilandasi oleh naskah, melainkan latar belakang masing-masing karakter. Proses ini dilakukan oleh aktor agar aktor dapat menemukan kebenaran tokoh sehingga yang muncul adalah motivasi peran yang telah dihidupkan oleh pemeran. Proses penciptaan kerangka peristiwa ini dilakukan setelah proses menciptakan latar belakang tokoh selesai. Hal yang diutamakan dalam pertunjukan ini ialah penciptaan kehidupan tokoh secara detail berikut peristiwa-peristiwa penting yang mempengaruhi kejiwaan tokoh. Hal inilah yang pemeran sebut sebagai *creating character* dalam kerja keaktoran.

Bersumber dari latar belakang tokoh, proses penciptaan ini kemudian menghasilkan sebuah kerangka peristiwa yang dibangun oleh aktor saat menghidupkan peran. Penciptaan kerangka peristiwa ini pemeran anggap sebagai ruang kerja keaktoran dalam mengeksplorasi jiwa karakter, sehingga peristiwa yang hadir pun muncul sebagai kerja pemeranan.

Mengacu pada kerangka peristiwa yang dibangun oleh aktor, pertunjukan ini diberi judul *Dongeng Pengantar Tidur*. Secara tema besar, *Dongeng Pengantar Tidur* berangkat dari penciptaan tokoh yang terilhami dari tokoh Ulah Lippmann dalam film *Last Dance* karya Terence Hammond dan David Pulbrook. Film mengisahkan tentang seorang perempuan tua Yahudi bernama Ulah, yang merupakan korban selamat dari holocaust di Jerman, ia disekap oleh seorang laki-laki asal Palestina yang sedang dicari polisi karena terlibat dalam jaringan terorisme. Kedua tokoh utama dihadirkan memiliki kompleksitas karakter yang rumit karena tokoh tergolong sebagai minoritas dalam sebuah lingkungan, juga memiliki masa lalu yang jejaknya hadir dalam laku tubuh dan pembicaraan kedua tokoh tersebut.

Tokoh perempuan tua bernama Ulah Lippmann dalam naskah *Last Dance*, mengisahkan bahwa dirinya pernah mengalami holocaust di Jerman, Ia menjadi saksi hidup yang melihat secara langsung kekejaman rezim Hitler saat melakukan

genosida terhadap jutaan orang Yahudi. Namun, ia selamat lalu memutuskan untuk pindah ke Israel sebelum akhirnya menetap di salah satu pemukiman Yahudi di Australia. Dipertemukan dengan Shadiq, seorang pemuda yang berasal Palestina. Seperti halnya pengalaman Ulah ketika di Jerman, Shadiq juga memiliki pengalaman yang hampir serupa. Ia menyaksikan bagaimana keluarganya tewas ditembak mati oleh tentara Israel dan merasakan penjajahan Israel di negaranya.

Latar belakang karakter yang telah pemeran rancang untuk mendekati tokoh Ulah Lippman sebagai inspirasi penciptaan ialah tokoh Euis, seorang perempuan tua asal sunda yang memiliki latar belakang agama Katolik dan mengalami diskriminasi di lingkungannya. Saat ia berusia Sembilan tahun, bapaknya mati di bedil pada saat tragedi DI/TII pecah di Jawa Barat tahun 1949. Tahun 1966, kakak laki-lakinya yang lugu dan tidak tahu apa-apa, hilang usai ia pamit untuk bekerja di kebun setelah dijemput paksa oleh tentara. Pada tahun 1982, ibunya meninggal karena letusan Gunung Galunggung. Mengalami peristiwa kehilangan dan terdiskriminasi di lingkungannya membuat ia memutuskan untuk pindah ke Ambon dan mencari lingkungan yang bisa menerima latar belakangnya. Hidup Bersama dengan orang-orang yang memiliki keyakinan yang sama dan mengabdikan di sebuah gereja membuat ia menemukan kenyamanan. belajar lebih dalam soal agama dan berteman dengan banyak orang yang menjadi umat gereja sudah cukup bagi Euis untuk merasakan kebahagiaan.

Namun, kebahagiaannya tak berlangsung lama karena ia dihadapkan dengan sebuah masalah besar. Euis memiliki hubungan terlarang dengan seorang pastor hingga mengandung, namun, ia lalu menggugurkan kandungan tersebut karena tekanan dari pastor dekat dengannya. Gereja dan pastor yang dekat dengannya pun tak bisa memberikan pertolongan. Hingga akhirnya, dengan alasan untuk menutup aib pastor dan gereja, juga untuk kebaikan banyak orang ia harus diasingkan. Setelah bertahun-tahun dalam pengasingan, awalnya ia merasa sangat ketakutan, namun pada akhirnya ia menikmati dan menemukan ketenangan dalam kesendirian. Hingga suatu hari, seorang teroris yang sedang dalam pencarian menyelip masuk ke gereja yang ia tinggali untuk bersembunyi. pertemuannya dengan teroris yang memiliki perbedaan keyakinan, memunculkan kembali banyak masalah dan mengusik kembali ketenangannya.

Metode akting yang akan penulis gunakan dalam menciptakan tokoh Euis adalah metode The System yang di gagas oleh Stanislavski. Metode ini pemeran pilih karena dirasa tepat untuk menghadirkan tokoh dengan penciptaan masa lalu yang detail dengan akting yang wajar dan objektif.

Bagi seorang pemeran, membangun sebuah karakter dengan gaya akting realis berdasarkan modal penciptaan latar belakang karakter yang terinspirasi dari tokoh Ulah Lippmann dalam film Last Dance karya Terence Hammond dan David Pulbrook akan menjadi proses Creating Character yang cukup menantang.

Pertama, pemeran perlu melakukan riset dan mencari banyak sumber sejarah yang mendekati karakter yang dijadikan sumber inspirasi berikut tematik cerita.

Pencarian ini juga berkaitan dengan menyusun sejarah tokoh dan menyusun kemungkinan-kemungkinan peristiwa yang terjadi dalam adegan. Pencarian ini dilakukan secara improvisasi dan tetap mengacu pada hukum kausalitas agar latar belakang karakter dan peristiwa hari ini yang dialami oleh karakter terjalin dengan baik. Kedua, jika peristiwa dibangun setelah penciptaan karakter, maka pemeran memiliki tanggung jawab untuk menghadirkan tubuh, pikiran dan perasaan yang murni dari tokoh tanpa ada tendensi untuk terlihat indah di mata penonton. Menghadirkan ilusi yang seolah-olah nyata adalah tahap lain yang tidak mudah bagi seorang aktor. Seperti yang dikatakan oleh Stanislavski dalam bukunya yang berjudul *Membangun Tokoh*, ia mengatakan :

“Kita lahir dengan memuat sistem didalam diri kita, dengan kemampuan kreativitas bawaan lahir. Tampaknya kita tidak tahu bagaimana mengungkapkan kreativitas jika tidak dengan cara yang sesuai dengan suatu sistem alami, karena kreativitas adalah keniscayaan alamiah kita Tapi anehnya, ketika kita menapak di panggung, kita kehilangan anugerah alamiah kita. Alih-alih berakting dengan kreatif kita menampilkan perilaku yang terpiuh-piuh, serba repot dan ngotot, tak wajar dan penuh pretensi. Yang mendorong kita melakukan hal ini adalah kondisi bahwa kita harus menciptakan sesuatu di hadapan publik yang menonton. Ketidaksejatian yang dipaksakan dan konvensional tersirat dalam pergelaran panggung, dalam kengototan penyajian tindakan dan kata-kata yang telah ditentukan oleh penulis lakon, dalam dekor yang dirancang pelukis, produksi yang direncanakan sutradara, dalam rasa malu dan demam panggung kita, dalam selera rendah dan tradisi palsu yang membuat diri kita kejang dan kikuk. Semua ini memaksa aktor menjurus pada eksibisionisme, representasi yang tidak tulus”. (Stanislavski, 2008:358)

maka dari itu keputusan untuk menciptakan sebuah karya berlandaskan pada penciptaan latar belakang karakter merupakan tahapan lain bagi pengkarya, diikuti tanggung jawab memerankan tokoh dengan baik dan benar. Jika tokoh diperankan dengan baik oleh seorang aktor dengan menyalurkan daya kreatifnya melalui audio, visual, intelektual dan emosionalnya maka seni peran tidak berhenti sebagai karya seni yang bersumber dari bakat saja, tetapi juga sebuah ruang produksi ilmu pengetahuan yang bisa dipelajari dan mengedukasi penontonya

## **METODE PENCIPTAAN**

Pendekatan atau metode yang akan pemeran gunakan untuk mengimplementasikan tokoh Euis ialah metode *The system* yang dikemukakan oleh Stanislavski. Dalam rangkaian metode ini, salah satu yang dituliskan oleh Stanislavski adalah *Magic if*. *Magic if* merupakan sebuah metode untuk ‘menyentuh’ persoalan-persoalan tokoh sekaligus membangun kesejarahan tokoh secara imajiner setelah sebelumnya melewati latar aktual diluar kehidupan

panggung - ke kehidupan lain yang diyakini menjadi referensi tokoh atau kehidupan yang dibayangkan sendiri- guna menghadirkan 'kebenaran' tokoh.

“Aku menyadari bahwa kreativitas mulai pada momen ketika creative “if” yang gaib itu muncul dalam jiwa (soul) dan imajinasi sang aktor. Kreativitas tidak mulai bila realitas sesungguhnya berasa, bila terdapat kebenaran sejati dengan seseorang yang tentu saja harus dipercayai.

..... Pentas adalah kebenaran dimana aktor dengan jujur mempercayainya. Dan bahkan suatu kebohongan dengan jelas atau gamblang haruslah menjadi sesuatu yang benar pada teater jika hal itu akan menjadi seni.” (Stanislavski, 1924:202-203).

Selain itu, ada beberapa metode yang dapat membantu pemeran untuk memerankan tokoh Euis yang pemeran rangkai secara personal. Berikut beberapa metode yang akan ditempuh pemeran dalam praktek penciptaan tokoh Euis.

## **PEMBAHASAN**

Menciptakan sebuah peran tentu bukan hanya persoalan menghafal naskah, mengingat adegan dan menjalankan teknis ketubuhan. Seni peran bukan semata-mata memainkan hafalan dengan cara yang artifisial. Jika metode seni peran, khususnya realis, diciptakan berdasarkan pada keilmuan tentang manusia tentu seni peran merupakan salah satu jalan menuju ilmu pengetahuan.

Melakukan proses creating character dimulai dari penciptaan latar belakang tokoh. Hal yang diuji oleh pemeran dalam proses ini ialah bagaimana latar belakang karakter tersebut dapat dijadikan landasan untuk menciptakan peristiwa pertunjukan. Pengujian ini tentu bukan tanpa argumen, dalam proses ini pemeran mencoba untuk menguji sejauh mana seorang aktor dapat menghidupkan peristiwa, jika peristiwa tersebut belum tertulis dalam naskah melainkan sebuah peristiwa yang merupakan kelanjutan dari hidup seorang tokoh yang kisah masa lalunya sudah dituangkan dalam latar belakang.

Dalam proses penciptaan ini, pemeran menggunakan metode The System Stanislavski untuk memerankan tokoh karena tokoh yang pemeran hadirkan dibangun atas dasar pengolahan data dari berbagai fenomena yang ada. Tokoh Euis yang akan pemeran mainkan merupakan sosok tua yang memiliki pengalaman kelam dengan pengalaman batin yang cukup kompleks. Maka dari itu, metode The System yang digagas oleh Stanislavski ini sangat pemeran butuhkan untuk menghadirkan manusia yang utuh, memiliki masa lalu dan perkembangan kejiwaan sehingga pemeran bisa menampilkannya dengan sangat wajar dan manusiawi.

The System atau 'Sistem Stanislavski' bagi pemeran merupakan sebuah metode yang sifatnya 'terbuka', artinya bukan sistem baku yang ditemukan oleh seseorang untuk diterapkan secara sistematis pada orang lain. Metode ini sesungguhnya merupakan sebuah cara berpikir bagi aktor untuk mengolah potensi lahir dan bathin yang sudah dimiliki secara alamiah dengan sistemnya masing-masing. Jika pada dasarnya setiap tubuh memiliki sistem yang berbeda-beda, maka

penerapan metode ini tentu disesuaikan dengan potensi dan sistem tubuh yang berbeda-beda pula.

### **Latihan Dasar**

Proses latihan dasar tubuh berkaitan dengan pelatihan fisik agar tubuh aktor siap dibentuk. Pelatihan ini berkaitan dengan melatih kekuatan tubuh, stamina, nafas, kelenturan, power vocal, artikulasi, dan hal-hal lain yang dilakukan untuk membuat kondisi tubuh siap. latihan dasar tubuh berkaitan dengan aspek ketubuhan aktor sebagai media yang akan digunakan dan dilatih agar kondisi tubuh aktor siap.

### **Proses Penciptaan karakter**

Menyiapkan diri sebagai seorang aktor yang memerankan tokoh tentu tidak berhenti pada kesiapan fisik semata. Jika pencapaian seorang aktor adalah menghidupkan tokoh maka ada tahapan membangun tokoh yang perlu dilakukan hingga aktor mampu memiliki sesuatu yang disebut oleh Stanislavski sebagai *creative "if"*. Dari saat *creative "if"* muncul sang aktor melewati dari latar realitas aktual ke latar kehidupan yang lain, suatu kehidupan yang diciptakan dan dibayangkan sendiri olehnya. Dengan mempercayai kehidupan ini, maka sang aktor dapat mulai mencipta. (Stanislavski, C. 2006:202)

Dalam proses penciptaan yang dilakukan oleh pemeran, hal yang ditekankan ialah bagaimana seorang aktor dapat menciptakan hidup tokoh tanpa membayangkan peristiwa hari ini dan tanpa membayangkan adanya lawan main. Artinya, dalam proses penciptaan pemeran mencoba untuk membuat kisah hidup karakter yang memiliki garis besar yang hampir sama dengan karakter dalam film yang dijadikan sebagai inspirasi. Tuntutannya ialah, bagaimana karakter yang diciptakan bisa hidup dengan atau tanpa peristiwa hari ini, kemudian karakter sebagai manusia yang pada dasarnya memiliki perjalanan sendiri harus bisa hidup dengan atau tanpa adanya pertemuan dengan lawan main. Karakter harus bisa hidup secara individu terlebih dahulu tanpa terpaku pada peristiwa pertunjukan dan tanpa terpaku pada tokoh lain yang diciptakan oleh lawan main. Sehingga pertemuan tokoh bisa hadir sebagai dua orang manusia yang memiliki kisah hidup sendiri-sendiri.

Ada beberapa tahapan yang pemeran lakukan dalam proses penciptaan karakter, antara lain :

#### 1. Menganalisis Sumber Inspirasi

Penciptaan tokoh Euis dalam pertunjukan "Dongeng Pengantar Tidur" merupakan proses penciptaan yang bersumber dari kisah-kisah masa lalu tokoh yang diciptakan oleh aktor-aktor didalamnya. Proses penciptaan tokoh ini terinspirasi dari karakter tokoh yang ada dalam film "*Last Dance*" (2012) bernama Ulah Lippmann.

Analisis sumber ini menjadi tahapan penting bagi pemeran, karena pemeran harus mengetahui betul intisari daripada karakter yang dijadikan inspirasi tersebut.

Hasil analisa ini daripada sumber inspirasi, pemeran jadikan pegangan sebagai bahan yang akan diolah untuk menjadi sebuah karakter yang baru seperti yang telah Pemeran paparkan dalam bab II bagian pertama.

## 2. Mengumpulkan data dan mengolah imajinasi

Tokoh yang Pemeran jadikan sumber inspirasi yaitu Ulah Lippmann memiliki pengalaman-pengalaman buruk dimasa lalu yang membuat tokoh memiliki kompleksitas batin yang cukup rumit, antara lain, tokoh mengalami diskriminasi, melihat dan mengalami fenomena intoleransi, memiliki sense of belonging yang berhubungan dengan keberadaan dan identitas tokoh sebagai bangsa Yahudi.

Bersumber dari poin-poin tersebut, Pemeran kemudian mencari data berdasarkan fenomena diskriminasi dan intoleransi yang terjadi di Indonesia. Dalam penciptaan latar belakang karakter, pemeran mengumpulkan data mengenai berbagai fenomena masa lalu yang faktual, wawancara penyintas, hingga dokumenter yang mengisahkan masa lalu kelam yang berdampak pada seseorang. Fenomena tersebut antara lain fenomena DI/TII di Jawa Barat pada tahun 1949, kemudian fenomena G30S/PKI pada tahun 1966, fenomena meletusnya Gunung Galunggung, hingga fenomena kehamilan suster-suster di gereja.

## 3. Menciptakan Latar Belakang Karakter Secara Kronologis

Menciptakan latar belakang karakter secara kronologis tentu bukan hal yang mudah, apalagi jika seorang aktor perlu memerankan tokoh dalam naskah seorang penulis yang tidak bisa diakses untuk berkomunikasi dan mendiskusikan mengenai karyanya. Pasalnya, jika masa lalu tokoh ini hanya meraba tanpa mengetahui seluk beluk penulis dan maksud penulis menghadirkan tokoh tersebut, maka akan sulit bagi aktor untuk menemukan kebenaran tokoh yang dihadirkan sehingga ciptaannya akan menjadi klise atau hanya mendialogkan kalimat tanpa memiliki subteks.

Dorongan pemeran untuk menciptakan latar belakang karakter ini ialah untuk menguji bagaimana seorang pemeran dapat menciptakan sebuah peran mulai dari masa lalu hingga sampai pada peristiwa hari ini. Peristiwa hari ini yang pemeran maksud ialah, peristiwa pertunjukan yang hadir berdasarkan perkembangan kejiwaan yang menjadi bagian dari perjalanan hidup karakter yang terus bertumbuh. Percobaan ini dilakukan karena pemeran percaya bahwa untuk memainkan karakter dalam sebuah peristiwa, harus membangun peristiwa-peristiwa sebelumnya terlebih dahulu agar pemeran menemukan kebenaran perasaan tokoh.

## 4. Membuat ringkasan cerita tokoh

Menemukan kalimat sederhana yang menggambarkan kehidupan tokoh tentu menjadi hal penting untuk dilakukan. Hal ini, berhubungan dengan sejauh mana seorang aktor memahami poin-poin penting yang ada dalam hidup tokoh. Jika seorang aktor dalam memainkan sebuah naskah perlu mengetahui benang merah

peristiwa naskah, maka menjadi penting juga bagi seorang aktor untuk mengetahui benang merah kehidupannya dan dikemas dalam sebuah ringkasan cerita.

### **Proses Penciptaan Kerangka Peristiwa**

Berbeda dengan pertunjukan yang berbasis pada naskah, dalam proses penciptaan kerangka peristiwa ini, pemeran mencoba untuk membuat kemungkinan peristiwa dengan lawan main secara ansambel dan kausal. Perkembangan peristiwa yang terjadi dalam pertunjukan mengacu pada aksi reaksi yang dilakukan antara pemeran dan lawan main. Kendati begitu, dalam proses ini pemeran mengadirkan seorang penulis yang mencatat hasil eksplorasi dan improvisasi guna pertunjukan ini tersusun sebagai peristiwa yang dramatik dan bisa dinikmati. Ada beberapa tahapan yang pemeran tempuh dalam proses penciptaan kerangka peristiwa pertunjukan “Dongeng Pengantar Tidur” ini, antara lain :

#### **1. Membuat kemungkinan pertemuan antar tokoh**

Rangkaian penciptaan yang telah dipaparkan dalam poin-poin sebelumnya merupakan upaya pemeran dalam membuat perjalanan peristiwa yang dialami tokoh. Rangkaian pengalaman tersebut ditulis, untuk menguji coba apakah tokoh akan bisa hidup dengan atau tanpa peristiwa yang diciptakan dengan lawan main, bahkan dengan atau tanpa adanya pertemuan dengan lawan main.

Hal ini dilakukan, agar tokoh hidup sebagai individu yang utuh tapi terpengaruh oleh pemikiran akan adanya peristiwa atau lawan main. Dengan begitu, dalam proses penciptaannya, pemeran mencoba untuk menemukan kebenaran perasaan tokoh saat melakukan improvisasi atau eksplorasi. Tanpa adanya pengetahuan akan peristiwa yang akan terjadi, pemeran diuji untuk menghasilkan sebuah aksi atau reaksi yang murni antar pemain sehingga kehadiran tokoh tidak terkontaminasi oleh pengetahuan aktor atas sesuatu diluar karakter.

#### **2. Menciptakan Kerangka Peristiwa**

Proses ini mencoba untuk mencari berbagai kemungkinan peristiwa dalam sudut pandang tokoh. Berikut tahapan-tahapan penciptaan kerangka peristiwa yang pemeran lakukan :

##### **a. Eksplorasi**

Eksplorasi ini pertama-tama dilakukan melalui diskusi antara aktor dan sutradara. Modal diskusi bersumber dari bangunan latar belakang karakter. Proses diskusi dilakukan dengan cara tanya jawab antara sutradara dan pemeran. Saat melakukan eksplorasi, pemeran belum melakukan kunci atas latar belakang tokoh. Proses eksplorasi ini dilakukan, selain untuk menemukan kerangka peristiwa juga untuk memeriksa kembali kebenaran atas permainan aktor dalam memerankan tokoh. Jika dalam prosesnya pemeran menemukan hal-hal baru yang lebih mendukung pada permainan maka sangat mungkin laku akting, latar belakang karakter dan kerangka peristiwa diubah mengikuti perkembangan temuan yang



terjadi selama proses berjalan. Membangun kausalitas peristiwa ialah hal yang cukup baru bagi pemeran, hal ini dikarenakan pemeran dituntut membangun sebab dan akibat yang jelas dalam permainan untuk menggerakkan alur, sedangkan dalam proses yang berbasis naskah, alur sudah tertulis dengan jelas dalam naskah sejak awal hingga akhir.

b. Improvisasi

Proses improvisasi merupakan tahapan lanjutan setelah eksplorasi dinyatakan selesai. Jika dalam eksplorasi pemeran mencoba mencari kemungkinan peristiwa, maka dalam improvisasi pemeran sudah memastikan peristiwa yang akan terjadi tetapi masih mencari kemungkinan laku dan dialog. Tahapan ini dilakukan untuk menemukan bentuk yang tepat sebagai sebuah laku akting saat memainkan karakter. Sebagai pengujian, proses ini memasukan metode improvisasi agar pemeran dapat menemukan kebebasan untuk hidup peran terlebih dahulu karena jika seorang penulis bisa menentukan hidup tokoh-tokoh, maka seorang aktor dengan penemuan yang sudah dibangun dalam pembentukan latar belakang karakter tentu bisa menentukan kehidupan peran yang dimainkannya. Seperti yang dikatakan oleh Spolin :

*The first step towards playing is feeling personal freedom. Before we can play (experience), we must free to do so. It is necessary to become part of the world around us and make it real by touching it, seeing it, feeling it, tasting it, and smelling it direct contact with the environment is what we seek. It must be investigated, questioned, accepted or rejected. (Spolin, 1963:6).*

Metode improvisasi ini dapat dijadikan sebagai bagian dari proses untuk menemukan pengalaman merasakan sebagai tokoh tanpa dibatasi oleh naskah yang sudah tertulis. Dalam proses ini, metode improvisasi pemeran bagi menjadi dua bagian, antara lain, improvisasi silent act dan improvisasi dialog.

pertama, Silent act dilakukan dalam tahapan awal improvisasi. Pemeran meyakini bahwa memunculkan emosi tanpa kata-kata memiliki kesulitan tertentu sehingga perlu dilatihkan. Selain itu, metode ini diletakan sebagai tahapan pertama untuk agar aktor tidak memiliki tendensi dan tidak memberikan ruang berpikir bagi dirinya diluar tokoh untuk mengeluarkan kata-kata atau dialog yang sangat mungkin terintervensi oleh diri aktor itu sendiri.

Kedua, improvisasi dialog. Improvisasi dialog merupakan tahap improvisasi lanjutan jika aktor sudah mulai menemukan bentuk-bentuk silent act dalam memerankan tokoh. Improvisasi dialog ini dilakukan seperti halnya improvisasi silent act. Dalam improvisasi ini, pemeran diinstruksi oleh sutradara untuk melakukan bagian kerangka peristiwa yang sudah disusun, instruksi disampaikan melalui satu kalimat sederhana mengenai garis besar peristiwa. Setelah itu, pemeran dan lawan main mencoba untuk melakukannya melalui dialog. Dalam proses ini, pemeran dituntut untuk memunculkan kemungkinan-kemungkinan kata-kata dalam peristiwa sesuai dengan karakter.

Dalam proses ini sesungguhnya pemeran memiliki banyak kesulitan, kesulitan-kesulitan yang ditemukan antara lain : pemeran sulit mempercayai kebenaran kata-kata, diksi yang tepat untuk karakter dan mengeluarkan kalimat yang sesuai dengan kejiwaan tokoh bukan sekedar keindahan kata-kata. Dalam proses ini, pemeran kadang berlaku seperti penulis naskah tanpa mempertimbangkan kejiwaan sehingga ada banyak hal yang terus digali dan dikembangkan dalam proses yang cukup sulit ini.

Hal ini tentu dipengaruhi oleh pembentukan karakter yang belum utuh, mengingat proses penemuan karakter tentu membutuhkan waktu yang cukup panjang. Namun, sebagai solusi dari permasalahan ini, pemeran kemudian menghadirkan tim yang mampu untuk menulis dan membaca dramatik adegan disamping acting coach yang selalu memantau perkembangan karakter. Akhirnya, dalam proses penemuan dialog ini, pemeran dan lawan main improvisasi, dan hasil improvisasi ini 'dirapikan' oleh penulis tanpa mengubah maksud atau isian kalimat yang ditemukan aktor.

### 3. Kodifikasi

Memasuki tahapan kodifikasi, pemeran mulai memilih laku akting dan dialog yang tepat untuk ditampilkan sebagai sebuah karakter dalam peristiwa yang dramatik. Proses ini merupakan tahapan akhir dari pencarian panjang yang sudah dilakukan oleh pemeran sebelumnya.

Dalam tahapan ini, pemeran dan lawan main sudah mulai menemukan bentuk peristiwa dengan permainan karakter yang cukup settle sehingga hasil akhir ini sudah mulai dilatihkan berulang dan hanya perlu memoles dibagian permainan yang dirasa tidak sampai.

### **Menerapkan Metode The System Stanislavski**

Sistem Stanislavski merupakan metode pelatihan keaktoran yang berpusat pada penggalian potensi alamiah yang dimiliki oleh aktor. Metode ini merupakan susunan cara berpikir bagi pemeran untuk memasuki tokoh melalui berbagai pintu. Sebagai the way of thinking, metode ini menuntut aktor untuk memiliki kemampuan membaca diri dengan baik dan memiliki kesanggupan untuk menciptakan gambaran yang nyata dari kehidupan pura-pura.

Meskipun disebut sebagai sistem Stanislavski, pemeran meyakini bahwa sistem yang dimaksud dalam metode ini bukanlah sistem yang ditemukan oleh seseorang kemudian dilakukan persis dan berulang oleh seseorang lain, artinya, ketika menjalankan metode ini maka setiap aktor akan menemukan sistemnya sendiri-sendiri sesuai dengan modal alamiah yang sudah dimilikinya.

Sistem ini pada dasarnya berpusat pada "seni mengalami". Aktor dituntut untuk dapat merasakan perasaan yang sedang tokoh alami disetiap aktifitasnya. Untuk dapat merasakan pengalaman tokoh, aktor harus berusaha mencari alasan

atau motivasi mengapa harus melakukan hal yang dilakukan oleh tokoh. Dalam “seni mengalami “ aktor harus mampu membuat penonton percaya atas apa yang ia perankan.

Menemukan titik percaya atau believing dalam melakukan akting, metode ini menuntut aktor untuk menyusun karakter secara detail seperti halnya manusia dalam kehidupan realita. Maka, untuk menemukan perasaan nyata, aktor perlu mencari kebenaran yang objektif di realitas pertama (kehidupan nyata) sebelum akhirnya diolah bersama dengan imajinasi aktor dan menjadi karakter yang hidup di realitas kedua (realitas panggung/fiksi). Seperti halnya yang dikatakan oleh Stanislavski :

“Setiap penemuan imajinasi seorang aktor harus dijabarkan seteliti mungkin dan harus ditegakkan dengan kukuh berdasarkan fakta-fakta, harus sanggup menjawab semua pertanyaan (kapan, dimana, kenapa, bagaimana) yang ia ajukan sendiri tatkala ia mendorong kesanggupan- kesanggupan untuk menemukan sesuatu yang baru guna membuat gambaran yang lebih jelas dari kehidupan pura-pura.”(2007:69)

Menyusun realitas kedua tentu tidak semata-mata meraba kemungkinan hidup tokoh, karena jika hanya meraba saja tanpa memiliki bekal dari realitas yang objektif maka aktor hanya akan melakukan akting yang artifisial dan klise sehingga karakter tidak otentik dan tidak dapat dipercaya kebenarannya. Dalam hal ini, pemeran meyakini bahwa untuk menciptakan realitas kedua, aktor harus melalui realitas pertama terlebih dahulu agar karakter yang dimainkan bisa terasa hidup.

Saat seorang aktor mengetahui secara rinci kehidupan tokoh, maka diharapkan aktor tersebut bisa menghadirkan tokoh dengan laku yang sangat wajar dan manusiawi. laku yang wajar ini tentu tidak akan hadir jika aktor tidak memiliki bekal soal pengetahuan atas manusia dalam kehidupan sehari-hari.

Proses penciptaan tokoh Euis yang pemeran lakukan dalam produksi karya kali ini, mencoba untuk menciptakan masa lalu yang rinci terlebih dahulu, bekal masa lalu ini bersumber dari realitas pertama seperti yang sudah di jabarkan dalam penjelasan sebelumnya. Kemudian, untuk mengimplementasikan data atas fakta yang disusun sebagai perjalanan tokoh pemeran mencoba melakukan tahapan penciptaan yang sudah dirancang sebagai berikut :

1. Membentuk tubuh karakter

Menciptakan karakter yang utuh tentu bukan hanya persoalan kedalaman saja. Persoalan kejiwaan tentu akan memengaruhi fisik seseorang. Fisik sebagai sesuatu yang nampak, tentu harus dibentuk berdasarkan kepribadian. Dalam membentuk tubuh karakter, pemeran memulai dengan membentuk cara berjalan tokoh terlebih dahulu, pemeran percaya bahwa kaki merupakan hal dasar yang harus dibentuk karena secara struktur tubuh kaki merupakan penopang

Setelah menemukan bentuk kaki, pemeran kemudian melatih berjalan dengan bentuk kaki tersebut. Latihan berjalan ini, pemeran lakukan diluar proses

menggarap adegan. Dalam latihan ini, pemeran mencoba menciptakan peristiwa diluar naskah dan menjalankan aktivitas karakter yang tergambar melalui dialog-dialog.

Bentuk lain yang pemeran hadirkan secara visual ialah rambut, tokoh juga memiliki rambut separuh beruban. Uban ini menggambarkan usia tokoh yang sudah tua. Untuk mencapai visual ini, aktor mengecat rambut menyerupai uban agar aktor terbiasa dengan warna rambut ini. Selain itu, mengecat rambut ini dilakukan agar pemeran bisa merasakan bagaimana perubahan fisik mempengaruhi psikis.

## 2. Suara Karakter

Warna suara menjadi pembeda antara diri aktor dan tokoh. Melalui suara, karakter tokoh dapat terlihat. Sehingga perlunya pencarian warna suara tokoh yang sesuai dengan laku dan kedalaman karakter tokoh. Seperti yang dikatakan Nur Iswantara (2016:90) seorang aktor menekankan pemberian karakter pada setiap produksi suaranya, misalnya mengolah tekstur sesuai dengan peran yang dibawakannya, tanpa melupakan prinsip kejelasan dan kejernihan artikulasi. Mencari warna suara penting untuk menghidupkan karakter tokoh agar dialog yang disampaikan tidak terdengar monoton.

Pemeran mencari melatih warna suara melalui pemanasan alto. Nada yang digunakan pemeran dalam karakter ini lebih rendah daripada nada dasar aktor sebenarnya. Latihan nada rendah aktor lakukan saat melakukan pemanasan vokal, saat berdialog dan saat berbicara sehari-hari. Hal ini dilakukan pemeran agar dapat menemukan titik keluarnya suara dan saat memainkan karakter tidak terkesan teknis.

Penemuan nada dasar karakter ini bersumber dari masa lalu tokoh yang memiliki tekanan-tekanan dalam hidup sehingga suaranya cenderung ke dalam sehingga mempengaruhi produksi suara. Selain itu, pemilihan warna suara juga didasarkan pada usia karakter yang sudah tua dan memiliki penyakit yang berkaitan dengan pernafasan.

Penemuan karakter tokoh ini tentu melalui proses panjang, karena hal ini berkaitan dengan mekanis yang perlu ditempuh dalam waktu yang cukup panjang karena pita suara aktor perlu ditempa untuk menghasilkan warna vokal yang sesuai dengan karakter. Proses ini dilakukan berdasarkan pada pemahaman atas karakter yang terus berkembang, aktor pun mencoba untuk terus menerus menciptakan keutuhan karakter sampai pada produksi audionya.

## 3. Menciptakan mimik karakter

Latihan ini digunakan agar pemeran dapat mengekspresikan emosi melalui wajah berdasarkan pada suasana, rasa dialog atau ketika merespon lawan main, serta untuk memperlihatkan garis-garis wajah tokoh. Latihan ini dilakukan dengan cara memperagakan berbagai ekspresi dari berbagai emosi secara berulang-ulang di depan cermin sambil menyuarakan dialog tokoh.

#### 4. Membangun tempat tinggal karakter

Menciptakan latar tempat bukan hanya soal memilih furniture dan membentuk dimensi ruang. Dalam penciptaan karya ini, latar tempat sangat berhubungan dengan kepribadian tokoh. Karya “Dongeng Pengantar Tidur” memiliki latar kapel tua yang ditempati oleh tokoh Euis selama bertahun-tahun. Maka, untuk menciptakan tempat yang bersesuaian dengan karakter, selain memikirkan soal komposisi ruang, pemeran juga turut serta dalam membangun tempat tinggal karakter.

Penciptaan latar tempat dalam karya ini, merujuk pada sejarah ruang dan aktivitas keseharian karakter. Hal ini dilakukan agar tempat yang ditampilkan bisa menggambarkan sejarah tempat dan kaitannya dengan kehidupan tokoh yang tinggal didalamnya. Pemeran menyadari bahwa menciptakan karakter yang detail harus sampai pada hal-hal bendawi yang berhubungan dengan sesuatu diluar tubuhnya. Maka, setiap hal yang tampil menjadi argumentatif dan memiliki landasan yang kuat sesuai dengan tokoh yang tinggal di tempat tersebut.

#### 5. Menentukan Tata rias dan busana karakter

Dalam proses mendandani tokoh, aktor harus memiliki koordinasi yang baik dengan penata rias dan busana agar visual yang ditempelkan pada tokoh bukan melulu mempertimbangkan artistik tetapi juga berlandaskan pada kepribadian karakter. Untuk mendandani tokoh, aktor harus mengetahui apa saja yang menempel pada tubuhnya.

Proses mendandani tokoh Euis ini pemeran titik beratkan pada kondisi psikis, fisik dan lingkungan yang menjadi tempat tinggal karakter. Kondisi psikis yang digambarkan pemeran melalui dandanan bisa dilihat melalui kostum yang digunakan oleh tokoh.

#### 6. Menubuhkan karakter

Proses menubuhkan karakter merupakan proses mengelaborasi audio, visual, intelektual dan emosional tokoh berdasarkan pada penemuan dalam tahapan penciptaan yang telah pemeran paparkan dalam pembahasan sebelumnya. Pada tahap ini pemeran akan mengujikan pencapaiannya dalam membangun tokoh setelah komponen-komponen yang dibutuhkan telah dilatihkan dan ditemukan. Pemeran tidak hanya memperlihatkan tokoh secara fisik namun juga masuk ke dalam pikiran, perasaan dan peristiwa yang dialami tokoh. Pemeran, dengan segala komponen tokoh yang telah ditemukannya akan mengimajinasikan diri sebagai tokoh Euis menjadi manusia utuh.

Setelah bangunan karakter dianggap tercapai, maka selanjutnya ialah menyesuaikan diri dengan media yang akan digunakan dalam menyampaikan pesan daripada karya. Media yang digunakan pemeran ialah media video, mengingat proses penciptaan ini dilakukan saat terjadi pandemi covid-19 sehingga tidak diperkenankan adanya pertunjukan yang akan menimbulkan adanya kerumunan.

Hal ini tentu menjadi hal baru bagi pemeran karena selama ini pemeran terbiasa dengan media panggung. Namun, peristiwa ini tidak menjadi kendala bagi pemeran, justru pemeran berupaya untuk menjadikan proses penyesuaian ini sebagai ruang belajar baru mengingat seorang aktor harus mampu bermain dalam media apapun.

#### 7. Membangun chemistry

Tahapan penciptaan diatas tentu bukan hanya soal data dan mekanisme permainan saja, akan tetapi segala bentuk tubuh, perasaan dan pikiran karakter pemeran coba raih dengan memasukan imajinasi agar pemeran bisa berpikir sebagai tokoh, merasakan sebagai tokoh dan bergerak sebagai tokoh.

Imajinasi menjadi hal penting yang harus dimiliki oleh seorang aktor. Pasalnya, segala pengalaman yang dialami tokoh tentu bukanlah pengalaman yang dimiliki oleh aktor. Maka untuk sampai pada pengalaman tersebut, selain mencoba menemukan fenomena kasuistik yang serupa dengan pengalaman tokoh, pemeran juga perlu menyentuh pengalaman tokoh secara imajiner. Hal inilah yang pemeran yakini sebagai “Magic If” atau “keajaiban jika”. Magic If menuntut aktor menggunakan imajinasinya untuk membayangkan diri “jika” mengalami keadaan yang dialami tokoh. Ketika aktor memasuki dunia imajinasi tokoh atau membayangkan diri sebagai tokoh, maka aktor harus membuatnya secara detail, hal ini bertujuan agar laku yang muncul terlihat natural atas respon yang terjadi dari alam bawah sadar tokoh.

#### **Proses Penggarapan**

Proses penggarapan merupakan proses elaborasi hasil kerja keaktoran dengan berbagai elemen yang mendukung permainan. Proses kreatif yang dilakukan bersama tim dimulai dengan merumuskan konsep penggarapan dan elemen-elemen yang akan ditampilkan sebagai pendukung permainan agar visi dan misi karya ini bisa terjalin dengan lancar. Adapun elemen yang akan pemeran paparkan dalam pembahasan ini :

##### 1. Menciptakan Skeneri personal

Skeneri personal berkaitan dengan penggarapan tokoh yang dilakukan oleh seorang aktor. Dalam penggarapannya ada berbagai elemen yang dapat mendukung terwujudnya karakter, seperti tata rias, tata busana, dan sebagainya. Elemen-elemen ini selain menunjang tampilan aktor, juga dapat mempermudah aktor untuk mengimajinasikan dirinya sebagai diri karakter yang utuh karena batin dan fisiknya sudah diganti oleh batin dan fisik tokoh.

Tampilan daripada elemen-elemen pembangun karakter ini tentu berbasis pada analisis karakter yang sudah diciptakan pemeran, sehingga elemen yang hadir diharapkan dapat berpengaruh pada laku tubuh dan perasaan aktor dalam memainkan tokoh.

Tata rias merupakan salah satu elemen yang menunjang kehadiran tokoh. Dalam rancangan karakter yang telah pemeran paparkan di bab dua, disebutkan bahwa tokoh merupakan seorang perempuan tua berusia 66 tahun. Maka penataan rias yang digunakan merupakan riasan karakter tua mendekati usia tokoh, lipatan dan dimensi wajah pun bukan hanya sekedar menggambarkan usia tetapi juga menggambarkan aktivitas fisik dan ruang yang dihidupi karakter.

Tokoh Euis hidup di sebuah tempat terpencil yang jauh dari kota, dan ia sudah hidup di sebuah tempat yang terasing selama bertahun-tahun. Tata busana yang digunakan oleh tokoh ini merupakan pakaian-pakaian tebal, menggunakan baju dan celana berlapis, syal atau kain yang selalu digunakan untuk menutupi bagian dada, kemudian busana yang hadir secara pewarnaan tidak dibuat selaras.

## 2. Menciptakan Skeneri Panggung

Penciptaan skeneri panggung dilakukan untuk menunjang imajinasi aktor atas gambaran suasana ruang dan lingkungan yang dimiliki oleh tokoh. Penataan setting berpengaruh pada karakter tokoh Euis karena ruang yang dibangun merupakan ruang hidup tokoh yang dalam pengasingan 22 tahun. Skeneri yang dimaksud terdiri dari tata panggung dan tata cahaya. Panggung yang akan digunakan untuk pementasan naskah AI adalah panggung prosenium. Panggung prosenium adalah bentuk panggung yang memiliki batas dinding prosenium antara panggung dan auditorium (Padmodarmaya, 1988:105).

Tempat yang digunakan untuk membangun Setting merupakan sebuah rumah yang terletak dikawasan yang cukup sepi dan dengan kebun agar mendukung kesan suasana alam tempat tinggal tokoh yang terpencil. Secara bentuk bangunan, rumah ini juga memiliki kesan tua dan rusak. Hal ini tentu sangat membantu karakter untuk menghidupkan ruang, karena rumah tersebut bisa menggambarkan usia tempat tinggal dan bisa menggambarkan sejarah tempat yang sudah tua tersebut berikut peristiwa yang terjadi didalamnya.

Selanjutnya, penataan cahaya. Penataan cahaya merupakan salah satu elemen penting yang dapat menghadirkan suasana ruang, gambaran waktu, dan menciptakan komposisi gelap terang agar ruang terasa hidup. Tata cahaya sangat penting perannya dalam seni pertunjukan, yang mana harus mampu menciptakan suatu nuansa luar biasa, serta mampu membentuk perhatian penonton terhadap tontonannya (Martono, 2010:1).

Namun, karena hasil akhir dari pertunjukan ini merupakan video, maka penata cahaya mencoba untuk menyesuaikan jenis lampu dan media agar hasil akhir gambar tetap bisa dinikmati dan mencapai pada suasana ruang yang ingin dihadirkan. Warna cahaya yang dihadirkan merupakan warna biru. Warna ini dipilih untuk menunjang latar waktu malam hari dan membuat ilusi cahaya bulan.

Kemudian, selain biru, warna kuning juga dipilih untuk menampilkan suasana ruang yang hangat tetapi terkesan hampa. Menyesuaikan dengan logika

ruang, warna kuning yang hadir bersumber dari lampu tempel yang ada didalam ruangan tersebut. Selain untuk menggambarkan suasana, cahaya juga ditata untuk mendukung mood gambar saat pengambilan video.

### 3. Musik

Melalui beberapa diskusi tim, pemeran mencoba untuk tidak menggiring penonton ke dalam perasaan tertentu melalui musik. Penggiringan ini sebisa mungkin dilakukan oleh emosi aktor saat bermain peran. Hal ini tentu menjadi penting, karena penonton harus diajak hanyut dalam kehidupan tokoh yang dramatis karena permainannya bukan hanya musiknya. Kendati begitu, musik tetaplah memiliki peran yang bisa menunjang suasana peristiwa. Namun, penempatan musik ini memerlukan pertimbangan mood setiap adegan agar musik yang hadir ada dalam peristiwa yang tepat sesuai dengan gambaran mood-nya.

## **PENUTUP**

Menciptakan sebuah karakter dalam pertunjukan merupakan kerja yang cukup kompleks. Aktor bagi pemeran bukan hanya soal keindahan artistik belaka, lebih dalam dari itu aktor 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 aktor 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 membuka berbagai kemungkinan permainan yang akan memperkaya akting seorang aktor.

#### 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.
- Stanislavski. 2007. *Persiapan Seorang Aktor* terjemahan Asrul Sani. Jakarta: Pustaka Jaya.
- Stanislavski, 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.