

PEMERANAN TOKOH A DALAM NASKAH *SEBUAH SALAH PAHAM (ROUGH FOR THEATRE I)* KARYA SAMUEL BECKETT TERJEMAHAN MAX ARIFIN

Mega Dwi Afriyani

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Abstrak : Pemeranan tokoh A dalam naskah *Sebuah Salah Paham (Rough For Theatre I)* Karya Samuel Beckett terjemahan Max Arifin merupakan salah satu syarat mencapai derajat Sarjana Strata Satu Program Studi Teater Jurusan Teater. *Sebuah Salah Paham (Rough For Theatre I)* adalah salah satu naskah absurd karya Samuel Beckett yang menceritakan tentang harapan dan kegagalan yang terus menerus datang. Tokoh A menyampaikan pesan kepada kita bahwa harapan, kegagalan dan penderitaan akan selalu hadir dalam kehidupan kita di dunia. Namun itu bukan menjadi alasan untuk membiarkan kita mati begitu saja. Bertahan adalah cara untuk menghadapinya. Tragedi komedi menjadi permainan yang dibawakan aktor dalam memerankan tokoh A. Tujuan penciptaan ini bertujuan untuk memerankan tokoh A dan mengetahui proses yang dilakukan untuk memerankan tokoh A.

Kata kunci : Beckett, tragedi komedi, absurd

Abstract : *The role of character A in the script of Sebuah Salah Paham (Rough For Theatre I) by Samuel Beckett translate by Max Arifin, is one of the requirements for achieving a bachelor's degree in a theatrical study program majoring in theatre. Sebuah Salah Paham (Rough For Theatre I) is one of Samuel Beckett's absurd plays about constant hope and failure. Characters A sends us a message that hope, failure and suffering will always be present in our lives in the world, but that's how you deal with it. tragedy comedy is a game played by actors playing the character A. The purpose of this creation is to play Character A and know the process that will be used to play Character A.*

Keywords : Beckett, tragedy comedy, absurd

Pendahuluan

Sebuah Salah Paham merupakan naskah karya dari Samuel Beckett yang diterjemahkan oleh Max Arifin pada tahun 1978 dengan judul aslinya adalah *Rough for Theatre I* yang ditulis sekitar tahun 1958. *Sebuah Salah Paham* mengisahkan tentang pertemuan dua orang tua yaitu A seorang yang Buta dan B seorang yang Pincang. Disudut sebuah jalan A duduk di kursi lipat sedang menggesek biola dengan harapan akan ada orang yang memberinya sedekah di mangkoknya yang kosong. B keluar dari persembunyiannya setelah mendengar suara musik dari permainan A. B menghampiri A dan memulai obrolan dengan A, dalam obrolan itu B menawarkan kepada A bagaimana jika mereka bergabung dan hidup bersama sampai maut datang menjemput.

A tidak memberi jawaban atas penawaran B, A justru ingin tahu tentang pepohonan, kondisi saat itu dan menanyakan tentang keberadaan cahaya. A tidak beranjak dari tempatnya sampai pada saat B melihat sebuah kaleng yang mudah-mudahan berisi sop atau sayur kacang buncis, barulah A beranjak dari tempatnya dan mendorong kursi roda B untuk ditunjukan kearah kaleng berisi sayur kacang buncis itu berada. Tetapi B justru mendorong A dan membuat A terjatuh lalu A kebingungan dengan keberadaannya. Peristiwa A mendorong A dengan kasar juga terjadi menuju akhir cerita, saat A dengan nyaman meletakkan kepala dilutut kaki B, B justru mendorong A dengan kasar hingga A terjatuh ke tanah. Berbagai persoalan hadir dibicarakan oleh kedua tokoh. Persoalan mengenai makanan, penderitaan, kematian dan kebahagiaan dibicarakan oleh mereka.

Diantara pembicaraan yang mereka lakukan, sering terjadi ketidaksamaan maksud yang ada dipikiran masing-masing tokoh. A dan B berdiri dengan pemikirannya sendiri-sendiri. Kekacauan yang dialami oleh A antara lain yaitu A sangat ingin mengetahui hal-hal yang ada didunia ini, A ingin mengetahui tentang cahaya, siang, malam, rumput, dan warna-warna, namun A tidak bisa mengetahui karena indera yang paling berfungsi untuk mengetahui segalanya itu tidak fungsi pada tokoh A yaitu mata. A kehilangan segalanya, A tidak tahu sejak kapan dia berada ditempatnya, yang ia tahu bahwa A akan selamanya dicekam kegelapan.

Kehadiran B yang pada mulanya tidak dihiraukan A, seiring berjalannya cerita A menerima kehadiran B karena ada harapan yang diberikan B kepada A. Dalam adegan ketika A mencoba untuk mendapatkan harapan baik dari B justru disitulah pula A menerima kesakitan dari B seperti pukulan dari B saat A mencoba mendorong kursi roda B untuk mencari makanan yang merupakan keinginan Tokoh B, saat A telah membantu B untuk memperbaiki selimut pada kaki B dan A kemudian merasa nyaman dengan meletakkan kepala diatas lutut B, namun B kembali mendorong A sampai terjatuh, dan itu terjadi lagi diakhir lakon dimana saat A sedang mendengar sesuatu, B justru mengejek tentang apa yang didengar A dan memukul A dengan tongkatnya. Tokoh A dibawa untuk menemukan dan mempercayai harapan yang pada akhirnya tidak didapatkannya dan mendapat harapan lagi kemudian dipatahkan lagi. Harapan yang patah dan hadir lagi kemudian patah lagi adalah dramatik yang dibawa dalam naskah ini. Kesalahpahaman A terhadap harapan yang dibangun B menjadi dramatik pada situasi yang dibawa oleh tokoh A. Kehadiran B menjadi harapan sekaligus penderitaan yang dihadapi oleh A.

Ketertarikan penulis untuk memerankan tokoh A yaitu, Tokoh A mempunyai pemaknaan atas apapun yang hadir dalam dirinya dan menentukan sikapnya sendiri dalam menjalani hidup yang penuh kejutan-kejutan didalamnya. Segala kekacauan dan penderitaan yang dialami A

tidak membuatnya mengambil keputusan untuk mengakhiri hidupnya. Dia ingin hidup, meskipun nasibnya membawa dia lebih dekat setiap saat untuk kematian dan kehancuran, itulah absurd yang dikatakan Albert Camus (Brater, 1975). Ketika A ditanya oleh B kenapa A tidak membiarkan saja dirinya mati, A menjawab tidak karena A pernah berbahagia, walaupun keadaan yang sekarang dia alami tidak begitu, tapi A pernah merasa cukup bahagia dalam hidupnya. Kesendirian, kesepian dan penderitaan yang dialami A adalah kematian itu sendiri. Penderitaan dan kebahagiaan menjadi sesuatu yang berjalan beriringan dan akan menempati di dalam diri manusia pada waktu tertentu. Begitulah adanya bagaimana semestinya hidup berjalan. Dalam dunia yang tak teruraikan dan terbatas ini, nasib manusia memperoleh maknanya untuk seterusnya. Keadaan irasional terus menghadang dan mengelilinginya sampai akhir hayatnya (Camus, Mite Sisifus Pergulatan dengan Absurditas, 1999).

Albert Camus menjelaskan bahwasannya perasaan absurd merupakan konfrontasi antara dunia irasional dan kerinduan hebat akan kejelasan yang panggilannya menggema di dalam hati manusia. Kita ingin dunia baik-baik saja, selalu berpihak kepada kita. Tapi sayangnya hal itu tak akan mungkin karena kita berada dalam aktivitas, kerap kali terlempar ke dalam fakta-fakta yang ada. Konflik antara pikiran manusia dan kondisi dunia membuat kita merasa absurd (Camus, Mite Sisifus Pergulatan dengan Absurditas, 1999)

Melalui *Sebuah Salah Paham* penulis ingin menyampaikan bagaimana seorang manusia mempunyai sikapnya sendiri dengan bagaimana manusia akan hidup, dan tentunya menentukan sendiri kebaikan dan keburukannya sendiri dalam menjalani hidup. Tak ada yang dapat mengatakan sesuatu yang menjadi pilihannya adalah sesuatu yang salah, karena tentunya manusia hidup mempunyai perjalanannya masing-masing, menemui peristiwa yang berbeda antara manusia satu

dengan yang lainnya. Manusia absurd tidak merasa merasa bersalah dengan apa yang ia lakukan, ia menganggap tidak perlu ada pembenaran atas apa yang ia kerjakan, benar dan salah, baik dan buruk (Martin, Filsafat Eksistensialisme, 2001). Dalam kondisi yang tidak menentu itu, dalam ketidakberdayaannya, manusia harus dapat melakukan sesuatu untuk mempertahankan hidupnya. Bertahan hidup menjadi satu-satunya pilihan memberi makna pada ketidakberdayaan manusia. Dengan demikian manusia akan lebih berarti.

Karakter tragis dan juga komik menjadi karakter-karakter yang dihadirkan dalam karya-karya Samuel Becket. Usaha dan kebiasaan yang berulang-ulang dan sia-sia menjadi tragedi yang dihadirkan, meskipun pada akhirnya kegagalan yang terus menerus diterima tetapi kebiasaan itu terus dilakukan, sampai ada momen tertawa tanpa kebahagiaan (Venanzio, 1976).

Naskah-naskah Samuel Becket memang memiliki ciri khas tersendiri pada setiap peristiwa yang dihadirkan, seperti misalnya keheningan, kesunyian, kesedihan yang menjadi kunci setiap karya Samuel Becket. Tulisannya juga mengungkapkan bahwa dia adalah salah satu manusia yang paling menderita dan sensitif. Becket ingin menghadirkan jagat yang kabur. Becket adalah suatu jagat dalam kelam-membelam, tatkala itu berkas cahaya menyinar (Soemanto, Jagat Teater, 2001).

Sudah menjadi ciri khas Beckett jika tulisannya mengungkapkan bahwa dia merupakan salah satu manusia yang paling menderita dan sensitif. Beckett memulai suatu masa Wanderjahre (Tahun-tahun Pengembaraan). Becket menulis cerpen dan puisi, melakukan hal-hal ganjil, dia berpindah dari Dublin ke London, ke Paris, berkelana sampai ke Prancis dan Jerman. Tentunya bukan kebetulan bahwa begitu banyak karakter Becket di kemudian hari adalah gelandangan dan pengembara, dan semuanya itu adalah kesendirian (Esslin, Teater Absurd, 2008).

Naskah *Sebuah Salah Paham* ini bukan merupakan naskah panjang, seperti karya Beckett yang lain yaitu *Waiting For Godot* maupun *End Game*, maka dari itu kompleksitas keaktoran harus mampu dikemas dengan baik dalam memainkan tokoh. Suara, tubuh dan jiwa tokoh menjadi kekuatan aktor dalam memerankan seorang tokoh *Sebuah Salah Paham*, tantangan bagi aktor hadir secara kompleks dalam tokoh A ini. Perangkat dalam keaktoran antara lain adalah tubuh, vokal (suara), pikiran dan juga perasaan. Itulah yang harus terus menerus diasah dan dilatih agar siap dalam menghadapi, menggali, dan memainkan peran. Tidak semua peran yang aktor mainkan akan membuat aktor menjadi cantik dan juga tampan, karena sesungguhnya aktor berbeda dengan seorang bintang yang dinilai dari kecantikannya. Modal seorang bintang ialah wajahnya, potongan badannya dan kepribadiannya sendiri. Karena modal mereka adalah diri mereka sendiri, maka peranan-peranan yang mereka mainkan umumnya sama sifatnya (Sani, 1960).

Sedangkan aktor, modal dasar yang dimiliki seorang aktor seperti yang sudah disebutkan penulis yaitu, tubuh, suara, pikiran dan juga perasaan. Peran yang dilakukan aktor justru bisa sangat jauh dari pribadi aktor itu sendiri. Karakter dalam naskah Becket terasing dari dirinya sendiri, penderitaan serta kerusakan tubuh yang tak terhindarkan selalu dihadirkan Becket melalui tokoh-tokohnya mengarah pada masalah tentang keterasingan manusia dari takdir mereka (Harrop, 1990). Pada Novel Trilogi *Molloy* tokoh Molloy dihadirkan sebagai seseorang tua yang lumpuh, pada naskah *Waiting For Godot*, tokoh Pozzo yang mengalami kebutaan.

Pada Naskah *Endgame* kelumpuhan dan kebutaan dialami oleh tokoh Hamn. Disabilitas selalu terlihat dari tokoh-tokoh yang dihadirkan Becket pada karya-karyanya. Seperti pada Tokoh A dalam naskah *Sebuah Salah Paham (Rough For Theatre I)* adalah seseorang yang buta. A mengalami Disabilitas Netra, dimana disabilitas netra mengarah pada adanya hambatan ketidakfungsian alat penglihatannya. Disabilitas Netra yang

dimiliki tokoh A menjadi tantangan yang harus ditaklukkan aktor, selain pikiran-pikiran dan perasaan yang dimiliki oleh tokoh A untuk memerankan karakter tokoh dalam peristiwa. Aktor juga harus dapat bermain biola. Selain itu tokoh dalam naskah ini A adalah seseorang yang tua. Tantangan aktor juga ada pada suara, aktor harus mampu mengubah suara yang tentunya pasti akan berbeda dari suara asli dari aktor. Komponen-komponen tubuh, suara, pikiran dan perasaan dari tokoh yang berbeda dari aktor inilah yang harus dapat dicapai oleh aktor dalam memerankan tokoh A dalam naskah *Sebuah Salah Paham (Rough For Theatre I)*.

Berdasarkan penjelasan diatas, rumusan penciptaan yang timbul sebagai berikut:

1. Bagaimana Memerankan tokoh A dalam naskah *Sebuah Salah Paham (Rough For Theatre I)*
2. Bagaimana proses yang dilakukan untuk memerankan tokoh A dalam naskah *Sebuah Salah Paham (Rough For Theatre I)* karya Samuel Beckett?

Landasan Teori

Teater absurd mengekspresikan kecemasan yang berasal dari pengetahuan bahwa manusia diliputi oleh wilayah-wilayah gelap, bahwa ia tidak mengetahui sifat dan tujuan sejatinya (Esslin, Teater Absurd, 2008). Menurut Bakdi Soemanto lakon absurd menghadapkan penonton pada kondisi macet, dialog yang tidak ada jlntrungannya, perilaku aneh, gagu, dan persoalan yang tidak bisa diselesaikan. Kondisi absurd memerangkap penonton dalam situasi absurd. Dalam kajian disertasi *The Metaphysical Anguish of Samuel Beckett* yang ditulis oleh Ayne Contrell Venanzio, Ayne menuliskan bahwa naskah Beckett menyangkal kausalitas dan plot yang tidak bergerak maju ke resolusi.

Martin Esslin mengatakan bahwa karya Beckett secara keseluruhan dapat dipandang sebagai suatu pencarian akan realitas yang ada dibalik penalaran-penalaran. Naskah-naskah Beckett yang ditulis dalam bahasa Perancis, merupakan pernyataan-pernyataan dramatik mengenai situasi manusia itu sendiri. Ayne Contrell Venanzio

dalam disertasinya juga menjelaskan tentang inti dari karya-karya yang telah ditulis Beckett. Ayne menuliskan bahwa karakteristik karya Beckett antara lain mengenai esensi manusia yang sulit dipahami, menunggu menjadi kesulitan manusia. Orang yang menghadapi kekacauan yang tidak bisa dijelaskan adalah tema dari sebagian besar karya Beckett. Ayne juga menuliskan bahwa Metafisis yaitu pertanyaan Beckett mengenai keberadaan manusia dan epistemologis yaitu keterbatasan pengetahuan manusia merupakan rangkaian absurditas dalam karya-karya Samuel Beckett. *Metaphysics is limited to Becket's ontological questions regarding the nature of human existence, epistemology is defined as Becket's concern for the limits and validity of human knowledge* (Venanzio, 1976).

Martin Esslin mengatakan bahwa tokoh-tokoh dalam teater absurd seringkali tidak dapat dijelaskan dan misterius secara efektif menghalangi identifikasi, maka teater semacam ini menjadi teater komik kendati sebenarnya persoalan yang diangkat menyedihkan, keras, dan getir. Itulah sebabnya teater absurd memadukan kategori tragedi dan komedi, memadukan antara kengerian dan tawa. Menurut Ayne karakter yang hadir dalam naskah Becket juga demikian, Ayne mengatakan bahwa Manusia dilema dalam karya Samuel Beckett adalah karakter tragis dan juga komik. Visi tragi-komedi tentang manusia dilema adalah karakter tragis dan juga komik.

Tragedi yang dimaksud disini adalah fakta usaha manusia selalu melakukan sesuatu yang berulang-ulang untuk mencari makna namun usaha yang dilakukan hanya berujung pada kesia-siaan, kebiasaan yang dilakukan dan yang mengikat menjadi solusi yang lebih aman dari kesulitan itu sendiri. sedangkan komedi yang dimaksud disini adalah kegagalan yang terus diterima hingga ada satu momen tertawa tanpa kegembiraan. Karakter dalam naskah Beckett mendramatisir metafisis dan epistemologis. *We are alone, write Beckett. We Cannot Know and wecannot be know* (Venanzio, 1976). Penderitaan menjadi kondisi dialami oleh

manusia, tetapi dia berupaya mengurangi rasa sakit dengan kebiasaan. Seperti pendapat Beckett dalam esainya tentang proust bahwa kebiasaan adalah kelenengan yang mengikat anjing sampai muntah. Bernapas adalah kebiasaan. Hidup adalah kebiasaan, atau lebih tepatnya hidup adalah serangkaian kebiasaan (Esslin, Teater Absurd, 2008). A menghabiskan waktu disudut jalan memainkan biola. Kebiasaan itulah yang dilakukan A. A tidak tahu sejak kapan A disana, sudah berapa lama A berada disana, apakah siang atau malam A tidak mengetahuinya. A tidak pernah beranjak dari tempatnya. A Menghabiskan waktu ditempat yang sama dan berulang-ulang dilakukan oleh A. Karakter dalam naskah Beckett tidak menyinggung tentang keadaan politik maupun sosial. Karakter dalam naskah Becket adalah simbol dari manusia yang berkeliaran dimana saja setiap saat. Karakter adalah manusia itu sendiri

Metode Penciptaan

Setiap aktor tentunya mempunyai metode sendiri dalam merancang samapi mewujudkan seorang tokoh diatas panggung. Beberapa tahapan metode yang akan dilakukan aktor untuk memerankan tokoh A dalam naskah Sebuah Salah Paham (Rough For Theatre I) antara lain sebagai berikut:

- A. Analisis Naskah dan Tokoh
- B. Proses Latihan
- C. Transformasi

Pembahasan

Ayne Contrell Venanzio mengatakan bahwa karakter dalam naskah Beckett hadir untuk memainkan peran dalam plot. Karakter dalam naskah Samuel Beckett bermain untuk mendramatisir metafisis dan epistemologi. Metafisis dan epistemologi merupakan rangkaian absurditas dalam karya Beckett. Metafisis dan epistemologi menjadi filosofi Beckett dalam karya-karyanya, dimana itu berkaitan tentang absurditas pertanyaan mengenai keberadaan manusia dan keterbatasan pengetahuan manusia. Esensi manusia yang sulit dipahami, menunggu menjadi kesulitan manusia dan orang yang

menghadapi kekacauan yang tidak bisa dijelaskan adalah tema dari sebagian besar karya Beckett. Filosofi Beckett mengenai metafisis dan epistemology terdiri dari beberapa poin. Berikut merupakan poin-poin mengenai metafisis dan epistemology Samuel Beckett dan posisi metafisis dan epistemologi pada tokoh A dalam naskah Sebuah Salah Paham karya Samuel Beckett, yaitu:

- a. Manusia terdiri dari pikiran kontemplatif yang berselisih dengan tubuh yang rusak. Manusia adalah korban waktu. A adalah seseorang yang buta. Kebutaan yang dialami oleh A membuatnya tidak bisa mengetahui apa yang terjadi disekitar dengan jelas. A hanya menggunakan pendengaran dan penciumannya untuk merasakan bagaimana keadaan sekitar. A tidak bisa memahami keadaan yang ada. A hanya dapat merasakan tetapi tidak dapat mengetahui sesuatu secara konkret karena kondisi fisik yang dialami oleh A. A juga dapat mendengar sesuatu yang dia yakini dalam pikirannya, yang justru suara-suara yang dapat didengar oleh A tersebut tidak dapat didengar oleh B.
- b. Manusia adalah korban waktu, manusia dilahirkan pada waktunya dan dikutuk oleh waktu. Manusia menderita karena telah dilahirkan. Penderitaan merupakan kondisi yang dialami manusia. Pada dialog A, A mengatakan bahwa terdengar keluhan dan rintihan yang sama sejak dari buaian ibunda sampai kuburan. Dialog tersebut mewakili gagasan Beckett bahwa manusia dilahirkan dan dikutuk oleh waktu. Dimana sejak manusia dilahirkan sampai pada akhirnya akan menemui kematian, manusia akan merasakan berbagai keluhan dan rintihan dalam hidupnya. Penderitaan merupakan hukuman manusia karena telah dilahirkan (Venanzio, 1976). Segala penderitaan yang dialami oleh A tidak membuat A mengambil keputusan untuk bunuh diri. Penyikapan A terhadap kematin sama

seperti yang dituliskan oleh Ayne mengenai karakter Molloy dalam novel Trilogi Molloy karya Samuel Beckett, dimana Molloy tidak melampaui absurditas melalui bunuh diri. Ayne menuliskan bahwa bagi seseorang yang telah menderita rasa sakit fisik dan spiritual yang hebat, kemungkinan rasa sakit itulah yang justru mencegah untuk mengambil nyawanya sendiri. Ketika A ditanya B kenapa dia tidak membiarkan dirinya mati saja. A menjawab bahwa ada waktu dimana dia pernah merasa cukup bahagia, A tahu bahwa A tidak selalu bahagia tetapi A cukup bahagia. Penderitaan, kesepian dan kesendirian yang dialami oleh A merupakan kematian itu sendiri. A tahu bahwa dia akan mati tapi A tidak membiarkan dirinya mati dengan sukarela. A akan menunggu sampai waktunya tiba.

- c. Situasi manusia paradoks, tidak dapat mengetahui dan diketahui. Ketidaktahuan menjadi situasi absurditas yang dialami manusia dalam menghadapi dunia yang tidak bisa bisa dipahami. Situasi tersebut dialami oleh tokoh A. A yang buta tidak dapat mengetahui kondisi sekitar, dan kedatangan B membuatnya mendapat dorongan untuk mengetahui sesuatu yang sebelumnya tidak bisa A ketahui. Itulah kenapa sejak kedatangan B, A bertanya kepada B mengenai pohon-pohon, siang dan malam, rumput, dan juga cahaya.
- d. Penderitaan adalah kondisi yang dialami manusia, tetapi manusia selalu berupaya untuk mengurangi rasa sakit akibat hidup dengan kebiasaan. Kebiasaan memungkinkan manusia untuk menukar keadaan penderitaan dengan kebosanan dalam menghadapi realitas keberadaannya. Beckett berpendapat hanya dalam keadaan menderita manusia dapat mengatasi urusan kehidupan yang mengerikan dan memahami kenyataan. A

menghabiskan waktunya dengan meminta sedekah sambil menggesek biola disatu tempat itu, tidak pernah pergi jauh dari tempatnya. Hal itu tidak lain adalah sebagai cara A untuk mengurangi penderitaannya dan melanjutkan hidupnya.

Itulah posisi absurditas Beckett pada tokoh A dalam naskah *Sebuah Salah Paham (Rough For Theatre I)*. Seperti yang disebutkan pada awal dialog dalam lakon *Sebuah Salah Paham (Rough For Theatre I)* A adalah seseorang yang melarat. A cenderung lebih tertutup dibanding dengan B. A mempunyai pikiran sendiri yang berdiri di kepalanya. Tidak ada yang menarik dari tawaran B kepada A diawal adegan kecuali makanan dalam kaleng. A mulai merasa bahwa B merupakan harapan bagi A ketika B berkata bahwa ada sayur kacang buncis, ketika A kehilangan biolanya A, dan ketika A meletakkan kepalanya diatas lutut B, walaupun pada akhirnya harapan A terhadap B dipatahkan dengan kekejaman yang dilakukan oleh B terhadap A, seperti dorongan dan pukulan. Dalam dialognya A juga berkata bahwa dia akan selamanya dicekam oleh kegelapan, dan pada adegan berikutnya ketika B bertanya mengapa A tidak membiarkan dirinya mati saja, A menjawab dia pernah memikirkan hal itu, namun A tidak pernah membiarkan dirinya mati begitu saja, karena ada hari dimana A pernah merasa cukup bahagia dalam hidupnya, dengan begitulah A dapat tetap melanjutkan hidupnya dengan harapan-harapan yang A ciptakan. Seperti yang pernah dikatakan Albert Camus dalam buku *Mite Sisifus* bahwa tindakan menghindari maut adalah harapan. Harapan akan kehidupan lain yang harus diperjuangkan. Ketabahan hati dan ketajaman pikiran adalah saksi-saksi yang terpilih atas permainan tak manusiawi itu, dimana yang absurd ketika harapan dan kematian saling berdialog. Manusia tidak boleh terlelap, melainkan

tetap terjaga sampai mati (Camus, Mite Sisifus Pergulatan dengan Absurditas, 1999). A adalah tokoh yang menolak sekaligus menerima keadaannya, semua harapan dan kematian seakan berdialog didalam kepalanya. A tetap terjaga dalam menjalani apapun yang hadir dalam hidupnya.

PROSES PENCIPTAAN

Teater Absurd mengekspresikan kecemasan yang berasal dari pengetahuan bahwa manusia manusia diliputi oleh wilayah-wilayah gelap, bahwa ia tidak mengetahui sifat dan tujuan sejatinya. Teater absurd memadukan kategori tragedi dan komedi, dimana memadukan antara kengerian dan tawa (Esslin, Teater Absurd, 2008). Naskah Samuel Beckett sendiri menyangkal kausalitas dan plot yang tidak bergerak menuju resolusi. Karya Beckett dipandang sebagai suatu pencarian akan realitas dan pernyataan-pernyataan dramatik mengenai situasi manusia itu sendiri (Esslin, Teater Absurd, 2008). Tokoh-tokoh dalam teater absurd seringkali tidak dapat dijelaskan dan misterius secara efektif menghalangi identifikasi. Karakter yang hadir seringkali tidak memiliki awal dan akhir, sering terdiri dari ucapan yang tidak jelas (Michael, 2015). Manusia dilema dalam karya Beckett adalah karakter tragis dan komik, Usaha yang terus menerus dilakukan dan kegagalan yang diterima oleh tokoh menjadi suasana tragedi dan komedi yang hadir dalam karakter tokoh Samuel Beckett (Venanzio, 1976). Itulah yang menjadi dasar bagi aktor dalam memainkan tokoh A dalam naskah ini. Memadukan antara kengerian dan juga tawa didalamnya. Campuran komik dan menyedihkan dalam manusia hadir melalui tokoh Beckett. Tokoh-tokoh Beckett dihadirkan sebagai badut dimana kebodohan yang dilakukan oleh tokoh-tokohnya adalah pahlawan dalam dramatisasi Beckett, karakter Beckett yang bosan menunggu. Karakter badut menurut Beckett, secara tidak langsung menyadari kekosongan dan teror yang hadir dalam permainannya. Beckett menghadirkan badutnya dengan cara menghambat

karakternya, membentuk logika yang sewenang-wenang dan juga tersiksa secara fisik. Badut menjadi tokoh protagonis yang sering menjadi sarana mengungkapkan dorongan tragis (Donald, 2010).

Proses penciptaan dalam memerankan tokoh A dalam naskah *Sebuah Salah Paham (Rough For Theatre I)* karya Samuel Beckett terjemahan Max Arifin terdiri dari beberapa tahapan yang akan dijelaskan sebagai berikut:

A. Analisis Naskah dan Tokoh

Analisis naskah dan tokoh bertujuan untuk mencari data tentang tokoh, mengetahui peristiwa, laku dan juga situasi yang akan disampaikan aktor melalui pementasan ini. Seorang pemeran memerlukan naskah, sebab di dalam naskahlah segala sesuatu mengenai peran yang harus dibawakan baik secara tersurat maupun tersirat (Satoto, Analisis Drama & Teater (Jilid I), 2012). Naskah lakon adalah sumber idea-idea laku bagi seorang aktor. Sehingga aktor bisa mendapatkan petunjuk pola laku dan tindakan yang harus dilakukan (Anirun, Menjadi Aktor, 1998).

B. Proses Latihan

Proses latihan yang akan dilakukan aktor untuk memerankan tokoh A dalam naskah *Sebuah Salah Paham (Rough For Theatre I)* antara lain sebagai berikut

1. Reading
2. Observasi
3. Melatih bentuk fisik tokoh, cara berjalan tokoh,
4. mencari warna suara tokoh dan melatihkannya
5. Konsentrasi
6. Belajar bermain biola
7. Melatih kecacatan tokoh
8. Latihan kekosongan, Keterasingan dan Sysypus I, II. Latihan ini terdiri dari beberapa Latihan yaitu, Misi Mendapatkan Makanan dan Minuman, melakukan Gerakan statis di pasar niten, berbicara dengan pohon, mengamati keramaian pasar murah makanan, mengamati objek kecil ditumpukan batu bata, dan menimba air ke sumur lalu membuang lagi ke dalam sumur.

C. Transformasi

Transformasi merupakan hasil keseluruhan latihan yang dijadikan menjadi satu kerangka tokoh. Proses transformasi akan memberikan ruang aktor untuk melatih tokoh yang akan dimainkan yang kemudian akan dipresentasikan dalam *run* dan akan dievaluasi. Proses transformasi ini dilakukan setiap latihan setelah semua adegan selesai digarap. Kemudian dilakukan saat uji kelayakan untuk mendapat evaluasi secara keseluruhan dari dosen pembimbing. Proses pertama dari transformasi adalah memberi fokus kepada energi yang sudah dimiliki aktor. Dia harus mampu menyetir dirinya menuju satu tujuan tertentu. Usaha memfokuskan energi ini adalah usaha menyerahkan diri sepenuhnya kepada aksi dramatis naskah karena proses transformasi adalah memfokuskan diri yang dilakukan dalam latihan, dari hari pertama sampai akhir pertunjukan (Anirun, Menjadi Aktor, 1998)

Kesimpulan

Pemeranan Tokoh A dalam naskah *Sebuah Salah Paham (Rough For Theatre I)* karya Samuel Beckett terjemahan Max Arifin telah melewati proses panjang dan membutuhkan kerjasama yang baik antara sutradara, aktor, penata setting, penata rias, penata busana, penata cahaya dan tim produksi. Kerjasama dan komunikasi yang baik menjadi hal yang sangat penting dalam proses penciptaan ini. Karya ini bertujuan untuk memerankan tokoh A dan mengetahui proses yang dilakukan dalam memerankan tokoh A dalam naskah *Sebuah Salah Paham (Rough For Theatre I)* karya Samuel Beckett terjemahan Max Arifin.

Karakter dalam naskah Beckett mendramatisir metafisis yaitu pertanyaan tentang keberadaan manusia dan epistemologi keterbatasan manusia untuk mengetahuinya. Manusia dilema dalam karya Beckett adalah karakter tragis dan komik, memadukan

kengerian dan dan juga tawa. Itulah yang menjadi keberangkatan aktor dalam memerankan tokoh A. Namun aktor cukup kesulitan untuk meletakkan posisi tragedi dan komedi dalam permainannya.

Selain itu aktor juga harus membekali diri mengenai absurditas dalam teori dan juga proses yang dilakukan dalam pemeranan tokoh A. Beberapa metode yang dilakukan oleh aktor antara lain melatih bentuk fisik dan cara berjalan tokoh A, mencari warna suara dan melatihkannya, belajar bermain biola, melatih kecacatan tokoh, dan juga melatih kekosongan, keheningan dan Sisyphus.

Karya ini sangat berbeda dari karya-karya sebelumnya terlihat dari ruang permainan yang dihadirkan. Pada karya ini ada perubahan latar, dimana karya-karya sebelumnya berlatar di bangunan-bangunan kosong dan tak berpenghuni, sedangkan latar pada karya ini dipindah di wahana permainan. Pemilihan wahana permainan sebagai ruang permainan pada karya ini dipilih berdasarkan negosiasi antara aktor dan sutradara. Berangkat dari inspirasi badut sirkus yang menjadi inspirasi beckett pada karya-karyanya yang melatarbelakangi pencipta memilih wahana permainan sebagai latar setting pada karya ini. Wahana permainan yang sepi dan tidak beroperasi menjadi pesan kekosongan dan kesunyian yang tetap dihadirkan dalam karya ini. Seperti yang dikemukakan John Harrop bahwa tidak peduli apa yang dimasukkan dalam ruang permainan, semua yang mencakup kekosongan adalah lingkungan yang benar dari permainan.

Pengambilan video pemeranan tokoh A naskah *Sebuah Salah Paham (Rough For Theatre I)* karya Samuel Beckett terjemahan Max Arifin telah berhasil dilakukan di Wahana bermain Transmart Maguwo Mini pada tanggal 26 Mei 2021 dengan durasi 40 menit

Daftar Pustaka

- Anirun, S. (1998). *Menjadi Aktor*. Bandung: Studiklub Teater Bandung, Taman Budaya Jawa Barat, PT Rekamedia Multiprakarsa.
- Brater, E. (1975). The 'Absurd' Actor in the Theatre of Samuel Becket. *Educational Theatre Journal*, 1.
- Camus, A. (1999). *Mite Sisifus Pergulatan dengan Absurditas*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Donald, M. (2010). No Kidding! Clown as Protagonist in Twentieth-Century Theatre. *Associated University Presses*, 71.
- Esslin, M. (2008). *Teater Absurd*. Mojokerto: Pustaka Banyumili.
- Harrop, J. (1990). *Acting With Style*. New Jersey: Prentice Hall.
- Martin, V. (2001). *Filsafat Eksistensialisme*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset.
- Michael, Y. (2015). The Cambridge Introduction to Theatre and Literature of the Absurd. *Cambridge University Press*, 6.
- Sani, D. A. (1960). *Enam Peladjaran Pertama Bagi Tjalon Aktor oleh Richard Boleslevsky*. Djakarta: Usaha Penerbit Djaja Sakti.
- Satoto, S. (2012). *Analisis Drama & Teater (Jilid I)*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Soemanto, B. (2001). *Jagat Teater*. Yogyakarta: Penerbit Media Pressindo.
- Venanzio, A. C. (1976). The Metaphysical Aungish of Samuel Becket: A study of His Dramatitation Of The Irrationality Of Existence. *A disertation Presented to the Graduate Faculty of Middle Tennesse State University*.