

**PEMERANAN TOKOH AGUS DALAM NASKAH *PINANGAN*
KARYA ANTON CHEKHOV SADURAN SUYATNA ANIRUN**

Skripsi
untuk memenuhi salah satu syarat
mencapai derajat Sarjana Strata Satu
Program Studi Teater Jurusan Teater



oleh
Sri Cahyadi Aprianto
NIM. 1510809014

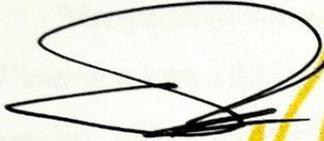
**FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2021**

SKRIPSI
PEMERANAN TOKOH AGUS DALAM NASKAH PINANGAN KARYA
ANTON CHEKHOV SADURAN SUYATNA ANIRUN

Oleh
Sri Cahyadi Aprianto
1510809014
Telah diuji di depan Tim Penguji
Pada tanggal 9 Juni 2021
Dinyatakan telah memenuhi syarat

Susunan Tim Penguji

Ketua Tim Penguji



Nanang Arisona, M.Sn.

Pembimbing I



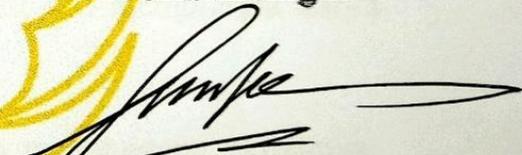
Silvia Anggreni Purba, M.Sn.

Penguji Ahli



Dr. Hirwan Kuardhani, M.Hum.

Pembimbing II



Drs. Sumpeno, M.Sn.

Mengetahui

Yogyakarta, 25 Juni 2021

Dekan Fakultas Seni Pertunjukan



Siswadi, M.Sn.

NIP 195911061988031001

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini

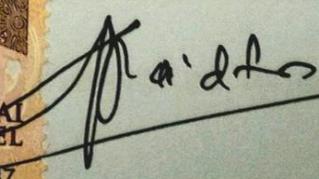
Nama : Sri Cahyadi Aprianto
Alamat : Jl. Kelapa Gading, RT 19/ RW 3, Kelurahan.
Bangetayu Wetan, Kecamatan Genuk, Semarang, Jawa
Tengah
Nomer Telepon : 0878-3240-5307
E-mail : cahyadiapri4@gmail.com

Menyatakan bahwa skripsi dengan judul Pemeranan Tokoh Agus dalam Naskah *Pinangan* karya Anton Chekhov Saduran Suyatna Anirun benar-benar asli hasil tulisan sendiri, bukan hasil plagiasi atau pun menjiplak. Penyusunan skripsi ini berdasarkan kaidah penulisan akademik. Segala aturan dalam penulisan saya taati demi menegakkan nilai-nilai akademik. Sumber rujukan dan referensi yang ditulis pada skripsi telah dicantumkan dalam daftar pustaka. Kutipan-kutipan dari berbagai sumber telah dicantumkan catatan perut guna menghindari plagiasi dan menghargai karya yang sudah ada.

Apabila pernyataan ini tidak benar, maka saya siap menanggung akibatnya. Segala macam bentuk hukuman siap saya tanggung termasuk dicabutnya gelar sarjana dari Program Studi S-1 Seni Teater, Jurusan Teater, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Yogyakarta, 2 Juni 2021




Sri Cahyadi Aprianto

Kata Pengantar

Dengan segala kekurangan yang selalu melekat pada diri manusia, pencipta selalu memanjatkan puja dan puji syukur atas rahmat dan hidayah yang selalu diberikan Allah SWT. Tanpa adanya rahmat dan hidayah dari-Nya proses penulisan skripsi dan penciptaan karya seni tidak akan pernah mencapai tahap ini. Selain itu penulisan skripsi dan penciptaan karya seni tidak akan terlaksana apabila tidak dimulai dengan niat, usaha, dan kerja keras. Proses pemeranan tokoh Agus dalam naskah *Pinangan* merupakan hasil dari niat, usaha, dan kerja keras selama dua setengah bulan. Sebenarnya mengingat waktu yang singkat efisiensi dan efektifitas kerja kreatif sangat dibutuhkan. Sehingga hasil akhir dari karya menjadi maksimal

Seni peran bukanlah sekedar memainkan tokoh dan mendapat tepuk tangan penonton. Seni peran akan menjadi sebuah ilmu pengetahuan apabila aktor melakukan dan mendalaminya dengan tekun. Saat memerankan tokoh Agus, pencipta mendapatkan sebuah pengalaman dan ilmu baru. Analisis yang pencipta lakukan membukakan pintu wawasan terhadap dunia yang manusia tinggali. Diskusi dengan sutradara dan lawan main sangat membantu dalam mewujudkan tokoh Agus ke dalam panggung. Pertukaran pikiran yang terjalin membuat pemeranan tokoh Agus menjadi terintegritas dan sistematis. Tanpa adanya diskusi tentang naskah *Pinangan* dan segala macam unsur yang ada di dalamnya maka tidak akan terjalin kolektifitas karya. Di sisi lain, di luar kerja kreatif pencipta juga mengucapkan terimakasih kepada:

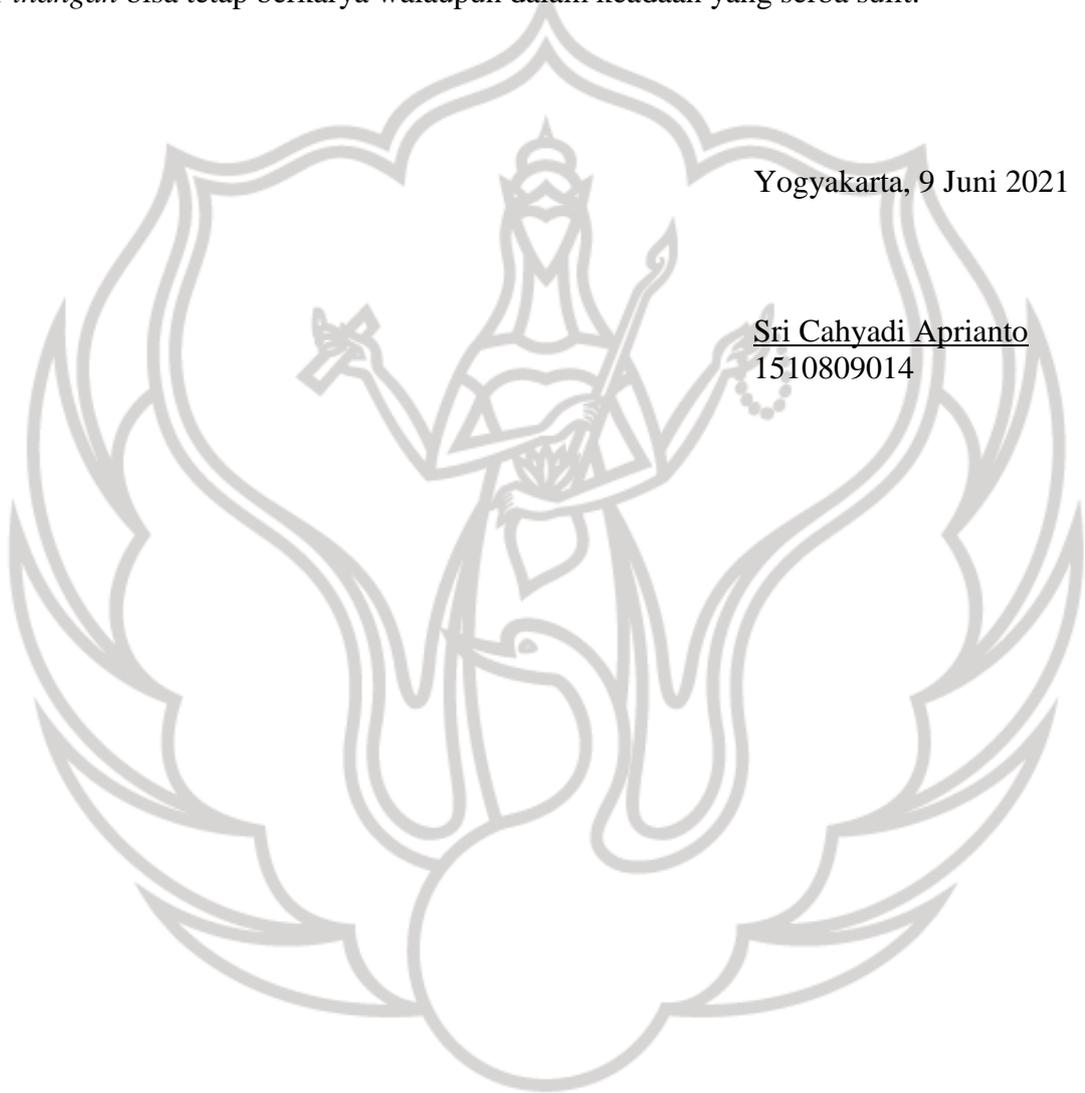
1. Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang mau menerima mahasiswa seperti pencipta. Meskipun dalam menimba ilmu pencipta sering telat mengurus segala macam administrasi kampus
2. Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Prof. Dr. Agus Burhan, M.Hum.
3. Akmawa Fakultas Seni Pertunjukan
4. Jurusan Teater; Seni Pertunjukan; Institut Seni Indonesia Yogyakarta
5. Ketua Jurusan Teater, Nanang Arisona, M.Sn.
6. Pembimbing 1: Silvia Purba Anggreni, M.Sn
7. Pembimbing 2: Drs. Sumpeno, M.Sn.
8. Penguji Ahli : Dr. Hirwan Kuardhani, M.Hum.
9. Tim dari (dot) PNG.
10. Teman satu kos: Alif, Luqman, Pigar, Arif, Risma, Amel, dan Ibnu.
11. Alm. Jimi Hendrix yang karyanya selalu memberikan energi positif.
12. Alm. Anton Chekhov atas dedikasinya terhadap drama.
13. Anthony Kiedis, John Frusciante, Flea, dan Chad Smith yang selalu menemani saat melakukan proses kesenian.

Sebenarnya masih banyak teman-teman yang mendukung dan ikut meramaikan pementasan naskah *Pinangan* tetapi pencipta tidak bisa menyebutkannya satu-persatu. Pencipta juga mohon maaf apabila sewaktu menjalani proses kreatif selalu menyulitkan rekan-rekan satu tim, termasuk pada kejadian di mana harus

merubah konsep pertunjukan. Pada dasarnya perubahan konsep sebenarnya untuk memaksimalkan karya yang akan dibuat tetapi malah menjadi rumit dan susah untuk dilakukan. Melihat proses yang telah dilalui pencipta berharap ada suatu pengalaman berharga yang bisa diambil rekan-rekan. Semoga ke depannya rekan-rekan dari tim *Pinangan* bisa tetap berkarya walaupun dalam keadaan yang serba sulit.

Yogyakarta, 9 Juni 2021

Sri Cahyadi Aprianto
1510809014



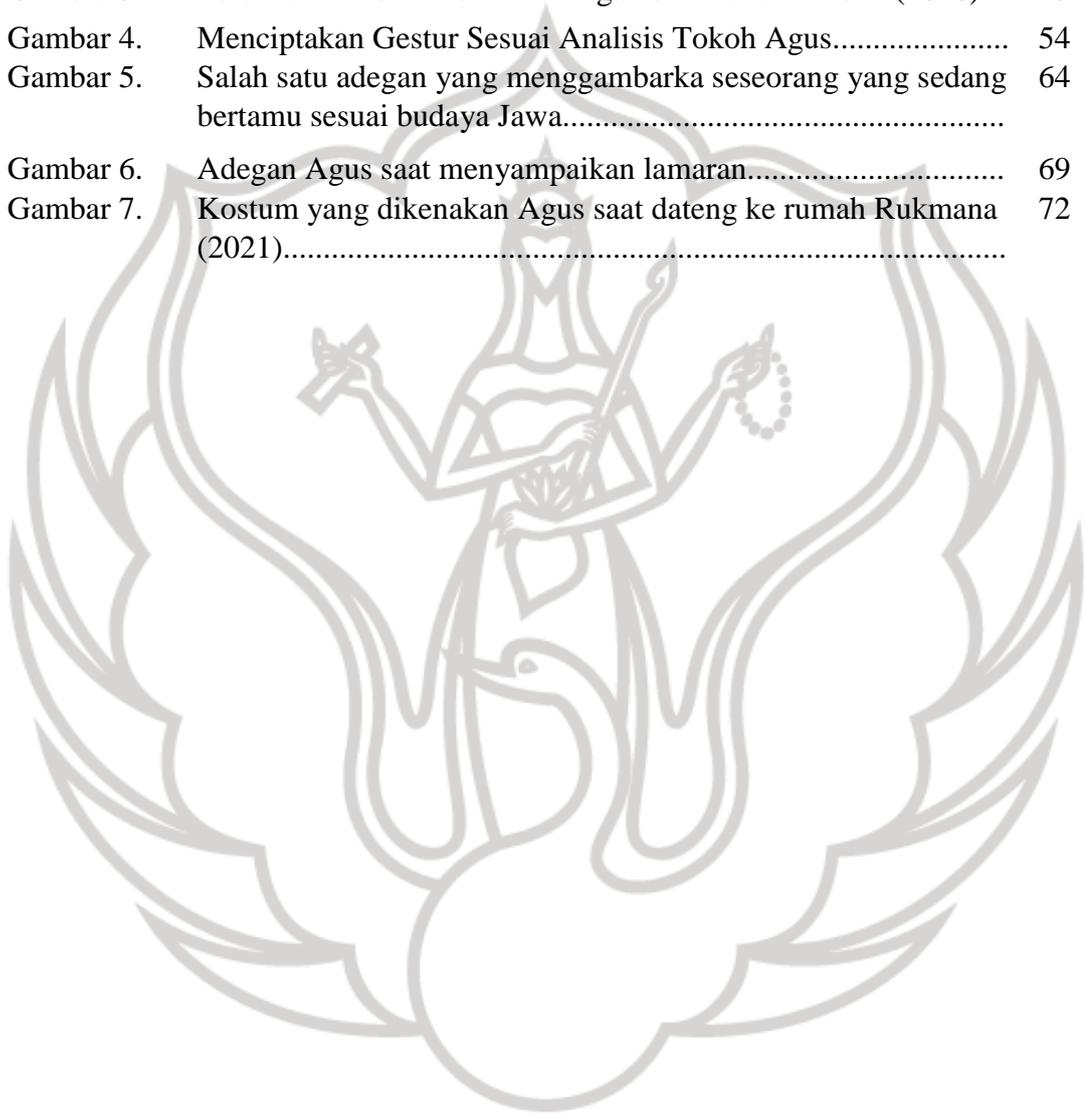
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
ABSTRAK	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Penciptaan.....	8
C. Tujuan Penciptaan	8
D. Tinjauan Karya	9
E. Landasan Teori	15
F. Metode Penciptaan	18
G. Sistematika Penulisan.....	21
H. Jadwal Penciptaan	22
BAB II ANALISIS	23
A. Perjalanan Kesenian Anton Chekhov	24
B. Perjalanan Kesenian Suyatna Anirun	25
C. Ringkasan Cerita.....	26
D. Analisis Plot	27
1. Protoasis	28
2. Epitasio	29
3. Catastasis	31
4. Catastrophe	32
E. Analisis Tokoh.....	34
1. Dimensi fisiologi.....	34
2. Dimensi Psikologi.....	37
3. Dimensi Sosiologi.....	40
F. Analisis Tokoh Agus Dari Segi Maskulinitas.....	43
BAB III PROSES PENCIPTAAN	47

A. Proses Adaptasi Naskah ke Latar Jawa	47
B. Konsep Pemeranan	49
C. Proses Latihan.....	50
1. Latihan Memerankan Tokoh	51
a) Mengucapkan Dialog	51
b) Melatih Fokus	52
c) Ekplorasi Gerak.....	53
2. Penerapan Metode Stanislavski.....	55
a) Objective, Super-objective, Through Line.....	55
b) <i>Given Circumstances</i>	57
c) Emotional Memory	60
d) Method of Physical Action	63
e) Subtext.....	66
f) Magic if.....	68
3. Melatih Ensembel.....	73
D. Konsep Karya	74
1. Setting.....	75
2. Tata Cahaya	75
3. Tata Kostum dan Tata Rias	76
4. Dokumentasi.....	77
E. Evaluasi Proses Kreatif <i>Pinangan</i>	78
BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN.....	81
A. Kesimpulan.....	81
B. Saran	82
DAFTAR PUSTAKA	83
LAMPIRAN.....	84
LAMPIRAN 1	85
LAMPIRAN 2	101
LAMPIRAN 3	104

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.	Foto Pemetasan Pinangan oleh Purbo Swasono (2001).....	10
Gambar 2.	Karya Drama Audio The Proposal (Audiobook) by Anton Chekhov.....	12
Gambar 3.	Foto Pementasan naskah Pinangan oleh teater Embun (2016)...	13
Gambar 4.	Menciptakan Gestur Sesuai Analisis Tokoh Agus.....	54
Gambar 5.	Salah satu adegan yang menggambarkan seseorang yang sedang bertamu sesuai budaya Jawa.....	64
Gambar 6.	Adegan Agus saat menyampaikan lamaran.....	69
Gambar 7.	Kostum yang dikenakan Agus saat datang ke rumah Rukmana (2021).....	72



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.	Naskah <i>Pinangan</i>	85
Lampiran 2.	Sketsa <i>Make-up</i>	102
Lampiran 3.	Foto Pementasan.....	105



**PEMERANAN TOKOH AGUS DALAM NASKAH *PINANGAN* KARYA
ANTON CHEKHOV SADURAN SUYATNA ANIRUN**

Oleh:

Sri Cahyadi Aprianto

ABSTRAK

Aktor adalah ujung tombak dari sebuah pertunjukan drama. Tanpa aktor drama tersebut tidak berjalan dengan lancar. Apalagi dalam pementasan naskah *Pinangan* konflik antar tokoh membuat sebuah ketegangan dan rasa penasaran pada penonton. Aktor harus mampu membuat sebuah rasa penasaran penonton. Dalam naskah *Pinangan* mempunyai warna komedi. Komedi yang dihadirkan juga disebabkan oleh situasi yang ada. Maka dari itu target utama pertunjukan adalah dengan menghadirkan situasi yang konyol bukan kepada aktor yang sedang melucu. Dalam memerankan tokoh Agus metode Stanislavski cocok digunakan. Alasannya adalah karena bila dianalisis tokoh Agus memiliki satu kesatuan yang utuh, mulai dari fisik, psikologi, dan sosiologi. Untuk mencapai integritas tokoh Agus maka dibutuhkan metode keaktoran yang sesuai. Metode tersebut adalah metode yang dikembangkan Stanislavski.

Kata Kunci : Stanislavski, *Pinangan*, aktor, pemeranan, Jawa.

**THE ROLE OF THE FIGURE AGUS IN "PINANGAN" WRITTEN BY
ANTON CHEKHOV ADAPTATION BY SUYATNA ANIRUN**

Written by:

Sri Cahyadi Aprianto

ABSTRACT

Actors are the spearhead of a drama show. Without actors the drama does not run smoothly. Moreover, in the staging of the Pinangan script, conflicts between characters create tension and curiosity in the audience. Actors must be able to make the audience curious. In the Pinangan, it has a comedic color. The comedy presented is also caused by the existing situation. Therefore, the main target of the show is to present a ridiculous situation, not to the actors who are making jokes. In playing the character Agus Stanislavski's method is suitable. The reason is because when analyzed the character Agus has a unified whole, starting from the physical, psychology, and sociology. To achieve the integrity of Agus' character, an appropriate method of acting is needed. This method is a method developed by Stanislavski.

Keywords: Stanislavski, The Proposal, actor, role playing, Java.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ketertarikan pencipta untuk mementaskan naskah *Pinangan* adalah pada tema yang menarik untuk dibicarakan. Sebenarnya tema utama naskah *Pinangan* adalah tentang pernikahan, namun yang menjadi menarik naskah *Pinangan* mempunyai sub-tema yaitu tentang kepemilikan harta. Laku antar tokoh mempunyai maksud tersirat saat sedang berdialog. Salah satu maksud tersirat adalah ketika Agus sedang membicarakan soal tanah miliknya.

Dialog yang dilontarkan Agus saat membahas tanah Lapangan "Sari Gading" sekilas mempunyai makna bahwa Agus bertele-tele saat bicara. Jika dianalisis makna tersiratnya sebenarnya Agus menanyakan Lapangan Sari Gading bertujuan untuk menjadikan tanah itu sebagai maskawinnya untuk melamar Ratna, tetapi saat Ratna mendengar hal itu malah ia salah menangkap informasi yang dikeluarkan Agus. Kesalahpahaman antar tokoh membuat drama mempunyai teks yang rumit untuk dimainkan oleh aktor. Kerumitan terletak saat aktor menganalisis makna tersirat dan memunculkan intrik dalam drama. Jika aktor tidak memunculkan intrik tersebut maka naskah *Pinangan* hanya sekedar laku aktor yang sedang haus akan ketawa penonton.

Pinangan berkisah tentang seorang pemuda bernama Agus yang ingin melamar seorang perempuan yang bernama Ratna. Ia datang ke rumahnya dan bertemu dengan bapaknya. Pertemuan awal berjalan sedikit canggung karena itu adalah momen yang paling serius dalam kehidupannya.

Ratna adalah gadis yang Agus sukai. Ia adalah anak dari Rukmana Kholil. Awalnya Rukmana tidak mengetahui maksud kedatangan Agus. Dengan pakaian rapi dan setelan jas lengkap, ia mengira kedatangan Agus untuk meminjam uang. Agus pun tidak langsung menjelaskan maksud dan tujuannya bertamu ke rumah Rukmana. Tentunya sang pemilik rumah mulai curiga. Agus mencoba memberanikan diri dan mengurangi pembicaraan yang bertele-tele dan akhirnya ia menjelaskan maksud kedatangannya ke rumah Rukmana.

Kegugupan Agus telah berhasil diatasi. Belum lama mendengar perkataan Agus, Rukmana langsung memeluk calon menantunya tersebut. Ia begitu bahagia dengan kedatangan seorang pria berpakaian rapi tersebut. Rukmana juga menyampaikan bahwa momen inilah yang ditunggu-tunggu.

Hati calon mertua sudah Agus dapatkan, tetapi belum tentu perempuan idamannya mau membalas cinta Agus. Rukmana memanggil anaknya dan ia menemui Agus di ruang tamu. Lagi-lagi kegugupan Agus tidak bisa ia kendalikan. Tahapan untuk melamar pujaan hati kini luntur. Begitu bertemu pujaan hati ia tidak langsung menyampaikan apa yang telah disampaikan di depan. Ia bertele-tele saat menyampaikan maksud hati. Bukannya segera menyampaikan maksud hati, Agus malah berdebat dengan Ratna. Di situ muncul konflik konyol antara Agus dan Ratna. Rencana awal yang disusun telah berubah menjadi pertengkaran tentang kepemilikan harta. Bisa dibayangkan untuk melamar seorang gadis saja harus melalui proses yang panjang. Tidak hanya persoalan rasa yang timbul dari hati ke hati tetapi juga melalui proses penyatuan pandangan hidup.

Kerja kreatif seorang aktor adalah menciptakan sebuah bentuk. Seorang tokoh dalam naskah adalah bahan yang akan aktor wujudkan dalam bentuk seni peran. Salah satu cara untuk mewujudkannya adalah dengan memahami karakter tokoh dan kemudian mempelajari bagaimana tokoh tersebut menjalani kehidupannya. Seperti layaknya metode yang telah Konstantin Stanislavski lakukan, bahwa jika ingin membuat tokoh itu hidup maka pelajari apa yang menjadi milik dari tokoh tersebut. Mengetahui lebih jauh tentang penokohan berarti mengalaminya secara menyeluruh dan sebenarnya tak diragukan lagi adalah untuk menjadi tokoh (Mitter, 1999: 26)

Aktor tidak hanya berpura-pura menjadi seorang tokoh. Aktor juga membutuhkan kesiapan tubuh. Dibutuhkan latihan untuk menunjang penampilan aktor di atas panggung. Di sini pencipta perlu memberi catatan bahwa yang dimaksud dengan latihan itu ada dua macam, yang pertama adalah latihan dasar keaktoran (di mana latihan tersebut dilakukan atas dasar pengembangan kemampuan aktor), yang kedua adalah latihan untuk bermain drama (latihan ini bertujuan untuk memerankan suatu tokoh di atas panggung). Untuk latihan dasar keaktoran setiap aktor mempunyai metodenya masing-masing, tetapi latihan untuk memainkan sebuah tokoh biasanya mempunyai metode yang sama atau paling tidak metode tersebut sudah umum digunakan. Pada tahap awal sebelum masuk ke dalam naskah, sang aktor harus mengolah kelenturan tubuh dari ujung rambut hingga ujung jari kaki sambil sekaligus memperdalam olah vokal sehingga dia siap melayani kemungkinan beragam frasa" (Rahardjo, 2008: xiii).

Setelah berbagai rangkaian pengolahan kemampuan, barulah aktor itu bisa membentuk diri sesuai dengan tokoh yang ada di naskah. Pada tahap ini pencipta yang

juga merupakan seorang aktor berniat untuk memainkan tokoh Agus dalam naskah *The Proposal* karya Anton Chekhov.

Anton Chekhov dibesarkan oleh seorang ayah yang bekerja sebagai penjual barang kebutuhan sehari-hari. Karena sering bersinggungan dengan bidang ekonomi tak jarang karya Anton Chekhov juga mengangkat isu kemiskinan. Hal tersebut diperkuat dengan pengalaman ayahnya yang mengalami kebangkrutan. Sudah tentu yang menjadi inspirasi besar karyanya adalah latar belakang kehidupan keluarganya

Pembacaan dan pemahaman pencipta mengenai *Pinangan* tidak hanya konflik dari tiga tokoh dalam naskah, tetapi ada sebuah jejak peristiwa di proses penulisan yang dilakukan Anton Chekhov. Bila mengacu pada peristiwa yang dialami pengarang, tokoh Agus merupakan sebuah penggambaran atau deskripsi diri sosok Anton Chekhov. Penyakit yang dideritanya mengharuskan sebuah hidup yang teratur agar bisa sembuh dari penyakit. Hidup teratur yang dimaksud ialah bagaimana cara seseorang menjalani sebuah kehidupan dengan pengobatan yang rutin selama 6 bulan. Sama halnya dengan Agus, ia membutuhkan seseorang yang mampu menemaninya di saat berada pada titik terendahnya. Hanya saja yang menjadi pembeda antara Anton Chekhov dengan Agus adalah penyakit yang dialami. Di sini pencipta menduga bahwa Anton Chekhov tidak mau secara terang-terangan menyamakan kondisi Agus dengan dirinya. Ia menciptakan sebuah dimensi fiksi agar naskah yang ditulisnya menjadi menarik..

Agus digambarkan mempunyai riwayat jantung yang kemudian mengganggu aktivitasnya saat hendak melamar Ratna. Apa yang digambarkan oleh Anton Chekhov tidak serta merta hasil dari imajinasinya saja. Karena latar belakang pendidikannya

yang pernah sekolah kedokteran di Rusia, membuat dramanya mempunyai ciri khas tersendiri. Penyakit jantung yang dialami Agus bisa jadi hasil dari studinya di bidang kedokteran. Sebagai contoh: kondisi kedinginan dan kaki yang mati rasa merupakan beberapa gejala serangan jantung. Hal yang menjadi menarik sekaligus menantang bagi pencipta adalah jika kondisi jantung yang dialami Agus adalah hasil pikiran dan pengamatan Anton Chekhov, maka untuk memerankan tokoh Agus membutuhkan pengamatan yang cermat supaya mendapatkan kedalaman karakter dari tokoh.

Pada saat Anton Chekhov menulis *The Proposal* atau *Pinangan*, ia terdiagnosis mengalami *Tuberkulosis*. Ia tertular oleh salah satu pasiennya yang juga mengidap *Tuberkulosis*. Penyakit *Tuberkulosis* merupakan suatu penyakit yang disebabkan oleh infeksi bakteri yang bernama *Mycobacterium Tuberculosis*, dan penyakit ini bersifat menular. Seperti yang diketahui oleh publik bahwa *Tuberkulosis* atau TBC sendiri bisa dibilang penyakit yang mematikan karena menyerang bagian vital tubuh manusia yaitu paru-paru. Penyembuhannya juga terbilang cukup lama yaitu dengan meminum obat secara rutin selama kurang lebih 6 bulan. Apabila dalam masa pengobatan pasien lupa meminum obat walaupun hanya sekali, maka pasien harus mengulangi pengobatan dari hari pertama. Ditambah lagi yang menjadi sulit dalam penyembuhannya adalah pada zaman itu fasilitas medis belum berkembang seperti sekarang.

Saat mengalami sebuah musibah, Anton Chekhov juga belum memiliki seorang istri. Ia baru menikah pada tahun 1901 dengan Olga Leonardovna Knipper, seorang aktris yang biasa bermain dalam dramanya. Setelah menikah nasib malang

terus diderita Anton Chekhov. Kondisinya kian memburuk, dan akhirnya di tahun 1904 yaitu berselang 3 tahun setelah ia menikah, Anton Chekhov meninggal dunia.

Naskah *Pinangan* yang disadur oleh Suyatna Anirun mempunyai latar belakang Sunda. Dari latar belakang Sunda nantinya akan pencipta adaptasi ke Jawa. Pencipta akan membawakan naskah *Pinangan* ke latar belakang budaya Jawa zaman sekarang. Pembawaan latar belakang budaya Jawa diharapkan memberi sebuah warna baru dari naskah yang dimainkan. Apabila digarap dengan latar belakang budaya Jawa, maka pencipta tidak kesusahan mewujudkan manusia Jawa di atas panggung. Objek yang nantinya menjadi observasi dalam memerankan tokoh Agus akan mudah ditemui karena pencipta tinggal di lingkungan budaya Jawa. Pencipta juga menyesuaikan pembahasan di dalam naskah yang relevan dengan latar belakang zaman sekarang. Dengan begitu naskah yang telah disadur oleh Suyatna Anirun akan pencipta adaptasi, mulai adaptasi zaman hingga pembahasan yang ada di dalam naskah. Pembahasan yang pencipta sesuaikan adalah pembahasan berburu rusa, senjata api, dan anjing. Alasan mengganti pembahasan adalah di Jawa sekarang sudah tidak ada lagi orang yang berburu rusa atau menjadikan anjing sebagai hewan bergensi. Menurut pencipta kuda adalah hewan yang sampai saat ini masih menjadi tolak ukur dari kekayaan seseorang. Apalagi jika kuda itu keturunan terbaik dan berprestasi. Adegan saat Rukmana hendak menembak dirinya sendiri karena melihat Agus mati juga akan diganti. Pada dasarnya di zaman sekarang kepemilikan pistol mempunyai legalitas yang ketat di Indonesia. Oleh karena itu menghadirkan pistol akan membuat latar belakang peristiwa menjadi tidak berkesinambungan dengan relasi yang ada di masyarakat.

Pada saat membaca dan memahami naskah *Pinangan*, pencipta melihat konflik Agus dengan Ratna merupakan usaha untuk memperlihatkan sisi kejantanan dari Agus, namun ternyata di sini Agus belum berhasil memperlihatkan sifat kejantannya. Pembacaan pencipta tentang sisi maskulin Agus adalah saat dia membicarakan tentang kebutuhannya untuk mempunyai hidup yang teratur dan tidak tegang.

Bila mengacu pada definisi yang dikemukakan oleh Hayati (2014) dalam “*We no Longer Live in the Old Days: A Qualitative Study on the Role of Masculinity and Religion for Men's Views on Violence within Marriage in Rural Java Indonesia*”, maskulinitas terbagi dalam tiga kelompok: maskulinitas tradisional, pragmatis, dan egalitarian.

"Maskulinitas tradisional menilai laki-laki diciptakan Tuhan superior atas perempuan. Maskulinitas Pragmatis menilai laki-laki itu lebih superior atas perempuan tetapi memiliki beberapa kekurangan yang dapat dilengkapi oleh perempuan sedangkan maskulinitas egalitarian memandang bahwa laki-laki dan perempuan itu memiliki kedudukan yang setara" (Hasyim, 2017: 68).

Alasan tersebut dikarenakan sosok Agus membutuhkan peran perempuan untuk menata kehidupannya yaitu dengan cara menikah. Dalam pandangan masyarakat sering kali citra laki-laki digambarkan dengan sosok yang tidak rapi, berantakan, dan tidak bisa mengurus diri. Begitu juga yang dikeluhkan Agus tentang kehidupannya yang tidak teratur dan sering tegang. Dia ingin mengakhiri keluhan tersebut dengan cara menikahi Ratna, sehingga keinginan untuk mencapai hidup yang ideal bisa tercapai. Keinginan Agus itu bisa dilihat dari dialog di bawah:

Dari dialog yang diucapkan Agus tersebut nampak bahwa Agus memang membutuhkan peran orang lain untuk menata kehidupannya. Dengan begitu Agus tidak lagi risau tentang kehidupannya yang terus-menerus kesakitan.

B. Rumusan Penciptaan

Memerankan tokoh Agus membutuhkan pemahaman dari karakter tokoh tersebut. Salah satu cara untuk memahami adalah mengumpulkan data mengenai kehidupan tokoh. Tingkah bodoh Agus juga perlu dianalisis sehingga permainan di atas panggung tidak terkesan melucu. Objektivitas dalam memerankan tokoh tetap diutamakan. Dari pandangan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa yang menjadi rumusan penciptaan adalah :

1. Bagaimana memahami tokoh Agus dari sisi maskulinitas?
2. Bagaimana memerankan tokoh Agus dengan menggunakan sistem yang dikembangkan Stanislavski?

C. Tujuan Penciptaan

Sebagai seorang pencipta sudah semestinya mengetahui apa yang hendak ia lakukan. Pencipta yang bekerja sebagai aktor mempunyai tujuan dalam berkarya. Adapun tujuan utama dalam penciptaan ini adalah memerankan tokoh Agus dan memainkan sebuah drama ensemble. Sehingga karya yang akan disajikan bisa menjadi sebuah tontonan yang menarik.

D. Tinjauan Karya

Naskah *The Proposal* sudah banyak dipentaskan oleh kelompok teater yang ada di Indonesia. Mulai dari kelompok teater kampus hingga yang sudah profesional. Hanya saja untuk mengetahui pasti berapa banyaknya naskah ini dipentaskan sangat sulit untuk mendapatkan data. Hal tersebut disebabkan tidak semua kelompok teater dapat mendokumentasikan pementasan dengan baik. Dari situ pencipta akan mencoba memberikan beberapa dokumentasi yang pencipta saksikan di salah satu *platform* di internet. Sehingga pandangan pencipta terhadap karya tersebut akan menjadi materi dalam tinjauan karya.

a. *Pinangan* dengan aktor utama Purbo Swasono

Pementasan *Pinangan* sebelumnya pernah dipentaskan oleh Purbo Swasono di Auditorium Jurusan Teater, ISI Yogyakarta pada tahun 2001. Purbo Swasono merupakan mahasiswa jurusan teater yang menempuh ujian tugas akhir di tahun 2001 dengan mementaskan naskah *Pinangan*.

Pada pementasan tersebut Purbo Swasono sebagai Agus Tubagus, N. Toyib Amir sebagai Ratna Kholil, dan Doni Kus Indarto sebagai Rukmana Kholil. Pementasan *Pinangan* menggunakan latar belakang Sunda sebagai landasan penciptaannya. Latar belakang Sunda dipakai sesuai dengan naskah yang telah disadur oleh Suyatna Anirun. Pembahasannya juga sesuai dengan yang ada di dalam naskah. Tidak ada adaptasi latar tempat dan waktu saat proses berlangsung. Dari setting, properti dan kostum yang dikenakan mempresentasikan apa yang ada di dalam naskah.

Proses pencarian tokoh yang dilakukan oleh Purbo Swasono menggunakan metode yang dikembangkan oleh Konstantin Stanislavski. Hanya saja pencipta melihat bahwa proses pencarian aktor yang dilakukan mempunyai beberapa kekurangan. Salah satu kekurangannya adalah tentang pencarian data ilmiah tentang penyakit Agus. Aktor saat melakukan analisis tidak melihat sisi medis dari penderitaan Agus. Padahal laku yang diperlihatkan Agus saat bertamu ke rumah Rukmana sudah jelas bahwa ia memiliki penyakit jantung. Analisis akurat tentang penyakit Agus adalah saat ia mengalami lumpuh pada sebagian tubuh. Kelumpuhan yang dialami Agus apabila dianalisis dari segi kedokteran merupakan komplikasi dari gejala penyakit jantung.



Gambar 1.
Foto Pemetasan Pinangan oleh Purbo Swasono (2001)

Proses yang akan dilakukan tentunya akan berbeda dengan karya Purbo Swasono. Meskipun menempuh ilmu di perguruan tinggi yang sama tetapi penciptaan kali ini menggunakan analisis dan metode yang aktual.

Penciptaan yang dilakukan Purbo Swasono menggunakan pengetahuan lampau, sedangkan yang pencipta lakukan menggunakan pengetahuan yang lebih aktual. Topik yang ada di naskah akan diadaptasi sesuai dengan kondisi zaman sekarang. Adaptasi yang dilakukan berupa perubahan latar Sunda menjadi Jawa, penyesuaian laku tokoh, perubahan topik anjing menjadi kuda, dan pendalaman tokoh sesuai dengan observasi manusia zaman sekarang. Dengan begitu pencipta mempunyai nilai tawar terhadap karya sebelumnya.

b. *The Proposal* (audiobook) by Anton Chekhov

Karya ini berbentuk sebuah drama audio yang dipublikasikan pada tahun 2013 dan diunggah di platform *youtube* <https://www.youtube.com/watch?v=RkDZKMintdc&t=99s>. Bentuk penggarapan naskah menggunakan bahasa Inggris dengan pemain John Eddings sebagai Stepan Stepanovich Chubukov, Ruth Golding sebagai Natalya Stepanovna, Simon Larois sebagai Ivan Vassilevitch Lomov, dan Phillipa membacakan petunjuk laku.

Saat mendengarkan *The Proposal* pencipta bisa menangkap sebuah peristiwa antar tokoh. Pada dasarnya memang kesulitan untuk membuat karya drama audio adalah media yang digunakan terbatas, yaitu melalui media suara. Apa yang diperlihatkan oleh aktor-aktor tersebut cukup membuat pendengar terbawa suasana konflik antar tokoh. Hanya saja ada beberapa hal yang membuat pencipta merasa kurang mendapatkan karakter dari Lomov. Pencipta merasa pembacaan tokoh Lomov tidak dinamis,

sedangkan tokoh Lomov menurut pencipta memiliki karakter yang dinamis dan labil. Aktor yang membacakan terkesan datar sehingga tidak bisa mengikuti emosi yang dibangun oleh aktor lain. Sebagai contoh, aktor yang membacakan dialog Chubukov menurut pencipta memiliki karakter yang kokoh. Permainan yang dimunculkan lebih dinamis dari tokoh Lomov



Gambar 2.

Karya Drama Audio *The Proposal (Audiobook) by Anton Chekhov*
(<https://www.youtube.com/watch?v=RkDZKMintdc&t=1619s>)

Ketegangan dari dalam diri Lomov saat melamar Natalya tidak terasa bagi pencipta sebagai orang yang mendengarkan. Keluhan Lomov tentang penyakit jantung yang sudah lama ia idap tidak tergambarkan. Padahal yang menarik dari tokoh Lomov ialah kelemahan fisik dan mental yang selalu ia sembunyikan dari Natalya.

c. Teater Embun

Dokumentasi yang pencipta temukan di *youtube* memperlihatkan sebuah pementasan dengan naskah Pinangan yang dipentaskan oleh Teater Embun. Video tersebut berjudul *Teater Embun – Pinangan*. Dalam dokumentasi pementasan tersebut tidak dicantumkan nama pemeran yang sedang bermain, tetapi hal itu tidak menjadi masalah besar. Yang menjadi sorotan pencipta untuk meninjau pementasan tersebut adalah permainan para aktor, terutama tokoh Agus yang dimainkan. Pencipta tidak akan membahas mengenai set panggung terlalu jauh. Di sini pencipta merasa bahwa apa yang ditampilkan para aktor terkesan tidak rapi. Pendapat itu berdasarkan motivasi ketika aktor bermain di atas panggung. Pemahaman mengenai laku pada karakter Agus tidak terlihat di atas panggung. Kemudian *power* bermain aktor kurang terasa hingga penonton. Barangkali hal ini bisa disebabkan karena pementasan tersebut sudah terdistorsi dari pemanggungan ke bentuk video.



Gambar 3.

Foto pementasan naskah Pinangan oleh Teater Embun (2016)
(<https://www.youtube.com/watch?v=bIPwjv8QoI>)

Ada perbedaan antara *The Proposal* dengan *Pinangan* (Naskah saduran Suyatna Anirun). Di naskah *Pinangan*, tokoh terdiri dari Agus, Rukmana, dan Ratna sedangkan *The Proposal* tokohnya yaitu Lomov, Chubukov, dan Natalya. Pencipta tidak akan membahas satu-persatu aktor yang memainkan tokoh tersebut. Pembahasan akan pencipta batasi dengan membahas tokoh Lomov atau Agus dalam naskah *Pinangan*. Bilamana membahas tentang tokoh lainnya maka hanya yang berhubungan dengan tokoh Lomov saja.

Naskah saduran Suyatna Anirun mempunyai tokoh utama yang bernama Agus sedangkan di naskah asli bernama Lomov. Antara naskah saduran dengan naskah asli tidak memiliki perbedaan yang signifikan. Perbedaan yang nampak ialah latar tempat dan waktu. Topik yang dibicarakan juga secara keseluruhan mirip. Mulai dari pembahasan tanah hingga hewan peliharaan mempunyai kesamaan.

Aktor yang memerankan Agus di awal adegan tidak bisa membangun sebuah peristiwa awal. Apa yang diperlihatkan aktor sebenarnya sudah bagus tetapi ketelitian dalam menganalisis karakter tokoh masih kurang. Di pembahasan sebelumnya pencipta menyoroti soal kegugupan Agus yang kemudian menjadikannya sebuah komedi. Hal tersebut tidak diperlihatkan oleh Teater Embun. Padahal deskripsi dokumentasi menyebutkan bahwa itu adalah pertunjukan drama komedi. Memang tidak diharuskan membuat

penonton tertawa terbahak-bahak saat menyaksikan drama *Pinangan* tetapi paling tidak munculnya situasi luar biasa di dalam diri Agus harus tampak di atas panggung.

Berbicara mengenai kostum yang dikenakan, para aktor juga belum mencari bagaimana tokoh yang dimainkan berpenampilan. Pencipta tidak tahu apakah pencarian yang dilakukan para aktor belum menyeluruh atau pemilihan kostum didasarkan pada pemilihan sutradara tetapi apa yang diperlihatkan semua aktor mempunyai warna yang sama. Kostum yang dikenakan aktor dari segi artistik tidak terlihat indah ketika dihadapkan dengan latar belakang putih. Pemilihan warna dasar putih terkesan tidak enak dipandang dan para aktor seperti melayang karena kostum dan latar belakang memiliki warna yang sama.

E. Landasan Teori

Pada dasarnya landasan teori di sini berfungsi guna menunjang suatu penciptaan. Dalam pencarian dan pendalaman tokoh Agus, pencipta membutuhkan landasan teori, sehingga nantinya analisis maupun penciptaan karakter tokoh menjadi sistematis dan terukur. Untuk mempermudah memerankan tokoh Agus, pencipta menggunakan analisis tiga dimensi tokoh. Pencipta akan membedah tokoh melalui dimensi fisiologi, psikologi, dan sosiologi. Hal itu sebagai dasar untuk membedah teks. Selain itu untuk membagi emosi dan energi saat berperan, pencipta menggunakan analisis plot dramatik Aristoteles. Pemahaman tentang plot dramatik membuat peristiwa mempunyai segmentasi emosi yang terukur. Jika sudah mendapatkan

bagian-bagian plot dramatik, maka penerapannya adalah saat proses latihan berlangsung. Pemetaan energi yang keluar dari tubuh aktor akan lebih efisien dan latihan bisa terkontrol intensitasnya.

Bermain drama realis berarti juga berpikir tentang suatu logika. Dalam prakteknya drama realis menurut pencipta mempunyai sebuah kerangka yang sistematis dan mudah dipahami daripada drama absurd atau pun surrealis. Alasan lain mengapa realisme mudah dipahami adalah sifatnya yang berpijak pada sebuah logika. Dibandingkan dengan drama absurd atau surrealis analisis tokoh dalam drama realis bisa berpijak pada suatu ilmu pengetahuan. Sebagai contoh, tokoh Agus dalam *Pinangan* bisa dianalisis dari sudut pandang psikologis. Alasan mengapa muncul tingkah aneh dari dirinya bisa jadi akibat kondisi psikis tertentu.

Akting pada pandangan umum merupakan sebuah kepura-puraan namun sebagai pencipta atau aktor harus bisa membuat kepura-puraan tersebut menjadi tidak terlihat. Bermain dengan kejujuran atau kebenaran adalah kunci membuat kepura-puraan itu menjadi indah. Bermain benar artinya bermain tepat, masuk akal, saling berhubungan, berpikir, berusaha, merasa dan berbuat sesuatu sesuai dengan peranan kita (Stanislavski, 2007: 14).

Untuk mencapai suatu tujuan dalam berakting yaitu bermain dengan benar seperti pada pandangan Stanislavski, analisis fisiologi, psikologi, dan sosiologi sangat penting. Ketika seorang aktor melakukan analisis tersebut maka peran yang akan dimainkan akan saling terhubung dan bisa diterima dengan akal, sehingga manusia baru yang diciptakan oleh aktor tidak sekedar menjadi sebuah kepura-puraan di atas

panggung. Mengabaikan salah satu dari ketiga dimensi tersebut maka tokoh akan menjadi manusia yang timpang dan cenderung menjadi tokoh yang mati serta tidak berpribadi (Satoto, 2012: 42).

Dimensi fisiologi adalah analisis yang bertumpu pada fisik dari seorang tokoh. Informasi yang bisa didapat untuk menganalisis fisik tokoh bisa dari deskripsi naskah atau pun dari dialog. Pada kasus tertentu informasi tersebut terkadang tidak dituliskan di naskah. Cara lain untuk mendapatkan informasi yang tidak ada di dalam naskah adalah dengan memahami riwayat kehidupan tokoh.

Dimensi psikologi adalah analisis untuk mendapatkan informasi tentang kejiwaan tokoh. Sebagai langkah untuk pendalaman karakter, sudah menjadi kewajiban aktor untuk mengisi bentuk yang diciptakan. Analisis terhadap kejiwaan tokoh akan membuat akting menjadi berisi dan tidak kosong. Jika akting seorang aktor kosong tanpa adanya ruh, maka muncul sebuah kepura-puraan yang menempel pada aktor. Dengan begitu landasan untuk bermain tepat, masuk akal, dan saling berhubungan akan luntur.

Dua dimensi telah dianalisis, kemudian seorang aktor membutuhkan pengetahuan tentang sosial dari tokoh yang akan diperankan. Analisis terhadap dimensi sosiologi membantu aktor untuk mengetahui apa yang ada di sekitar lingkungan tokoh. Mulai dari cara berbicara hingga cara berpakaian tokoh menjadi informasi yang didapatkan saat menganalisis sosiologi tokoh.

Hal yang akan pencipta soroti pada proses penciptaan kali ini adalah memunculkan sosok Agus dari segi maskulinitas. Dalam pandangan tokoh Agus ia

akhirnya memutuskan untuk segera menikah di usia 30. Pandangan masyarakat Jawa tentang seorang pria, idealnya mereka menikah di usia 25-30 tahun. Apabila seorang pria sudah memasuki usia 30 ke atas dan belum menikah, maka akan timbul sebuah gosip di dalam masyarakat terhadap pria tersebut. Pandangan masyarakat Jawa tentang ideal usia untuk menikah kontekstual dengan keinginan Agus untuk mengakhiri masa bujangnya. Konsep tentang maskulinitas di Jawa menjadi pendekatan pencipta untuk memahami tokoh Agus. Alasan memahami Agus dari sisi maskulinitas adalah untuk mendapatkan analisis yang lebih akurat tentang maksud dan tujuan Agus menikah. Dengan mengetahui alasan kuat Agus menikah memudahkan pencipta mencari motivasi dari setiap laku Agus.

F. Metode Penciptaan

Pengolahan diri untuk memerankan sebuah tokoh dalam naskah membutuhkan sebuah metode. Untuk memerankan tokoh Agus pencipta menggunakan sebuah sistem yang diciptakan Konstantin Stanislavski. Menurut pencipta sistem tersebut cocok sebagai tahapan untuk pendalaman tokoh. Pada prinsipnya metode tersebut memahami bagaimana perasaan dan emosi tokoh itu muncul. Metode Stanislavski juga merupakan pengetahuan untuk merasakan kehidupan tokoh. Mengetahui lebih jauh tentang tokoh adalah mengalaminya secara menyeluruh dan sebenarnya tak diragukan lagi adalah untuk menjadi tokoh (Mitter, 1999: 26). Metode yang akan pencipta gunakan untuk mendalami karakter Agus meliputi:

1. *Objektif, Super-Objektif, Through Line*

Setiap tokoh yang ada di dalam naskah memiliki sebuah cita-cita atau tujuan utama, begitu pula Agus. di dalam naskah Agus mempunyai cita-cita

untuk meminang Ratna Rukmana. Tujuan utama untuk meminang Ratna itulah yang disebut dengan Super-objektif. Untuk mengetahui motivasi terkecil dari laku tokoh maka seorang aktor terlebih dahulu menganalisis tujuan utama dari tokoh tersebut. Super-objektif adalah bagian yang dari awal dianalisis untuk mendapatkan motivasi tokoh.

Perjalanan Agus tidak berhenti pada tujuan utamanya yaitu meminang Ratna. Dalam mewujudkan cita-citanya ia harus menghadapi berbagai rintangan dan perlu usaha keras supaya berhasil menggapainya. Usaha dan langkah yang harus Agus tempuh disebut objektif. Salah satu langkah yang ditempuh Agus adalah mendapatkan restu dari Rukmana, ayah dari Ratna. usaha untuk mendapatkan restu adalah bagian dari objektif, yang mana motivasi Agus bisa terlihat dari lakunya untuk mendapatkan restu calon mertua. Pada bagian objektif aktor mulai mendapatkan sebuah motivasi untuk berlaku dan memerankan tokoh Agus di atas panggung. Dengan begitu laku yang diciptakan tidak kosong dan memiliki motivasi. . Dari perjalanan dan tujuan Agus tersebut maka akan didapatkan garis merah (*through line*) dari kehidupan si tokoh.

Di dalam metodenya, Stanislavski juga menekankan kejujuran dalam memainkan peran. Artinya adalah setiap aktor harus jujur dengan segala macam kekurangan yang dimiliki. Untuk bersikap jujur sendiri aktor harus memahami perangkat yang dimiliki seperti tubuh dan vokal. Tubuh aktor sebelum memainkan tokoh harus dilatih agar dapat menghadapi berbagai kemungkinan peran, begitu juga dengan vokal.

2. *Given Circumstances*

Given Circumstances adalah informasi mengenai tokoh yang sudah tercantum dalam teks *Pinangan*. Informasi tentang Agus yang sudah ada dalam teks merupakan dasar untuk memainkan tokoh Agus. Seperti usia Agus yang sudah 30 tahun menjadi data yang mendasar untuk memainkan tokoh Agus.

3. *Emotional Memory*

Emotional Memori adalah sebuah pelacakan emosi yang ada dalam diri aktor di masa lalu yang mirip dengan kondisi emosional tokoh Agus. Setelah melacak kembali emosi, kemudian meminjamnya untuk memerankan tokoh Agus.

4. *Method of Physical Actions*

Membayangkan sebuah aksi saat merespon sebuah aktivitas atau kondisi yang ada. Hal ini akan aktor ketahui saat melakukan latihan di atas panggung. Dengan membayangkan sebuah latar maka aktor bisa merespon apa yang seharusnya tokoh lakukan. Sebagaimana tokoh Agus yang sedang bertamu maka aktor harus mencari dan melatih fisiknya layaknya orang yang sedang bertamu.

5. *Subtext*

Naskah yang dimainkan adalah sebuah teks, sedangkan apa yang dimaksud *subtext* adalah mencari arti dan motivasi sesungguhnya saat seorang tokoh melakukan sebuah tindakan. *Subtext* pada dasarnya merupakan penggalian informasi yang tidak tercantum di naskah. Apa yang tertulis di

dialog adalah teks sedangkan *subtext* adalah makna yang tersirat dari dialog Agus.

6. Magic If

Teknik untuk mendapatkan motivasi tokoh adalah dengan memposisikan aktor pada diri tokoh. Aktor dituntut untuk mengajukan pertanyaan. Pertanyaan yang harus diajukan adalah dengan mempertanyakan kondisi tokoh saat merespon lingkungan terkait. "Jika aku tokoh maka aku harus...". pernyataan tersebut menjadi sebuah pendalaman karakter dari Agus. Dalam hal ini "jika aku Agus maka aku..." menjadi sebuah pernyataan dan kalimat yang selalu pencipta buat untuk memerankan tokoh Agus.

G. SISTEMATIKA PENULISAN

Untuk menyusun dan memetakan apa saja yang akan dilakukan dalam proses kreatif, pencipta membutuhkan sebuah sistematika penulisan dalam skripsi. Dalam hal ini membantu pencipta untuk memetakan pemikiran supaya terstruktur dan mudah dipahami. Sistematika dalam penyusunan skripsi tugas akhir ini meliputi:

BAB I berisi latar belakang penciptaan, rumusan penciptaan, tujuan penciptaan, tinjauan karya, karya terdahulu, landasan teori, dan metode penciptaan.

BAB II penjelasan tentang analisis pencipta terhadap tokoh yang dimainkan kemudian kontekstualnya dengan realitas sehingga menambah pengetahuan yang akan mewujudkan kreativitas.

BAB III berisi proses kreatif saat memerankan tokoh Agus dan juga tahapan-tahapan dalam menerapkan sebuah sistem yang diciptakan Stanislavski.

H. JADWAL PENCIPTAAN

KEGIATAN	WAKTU PELAKSANAAN																							
	FEB.			MARET				APRIL				MEI				JUNI								
Pembuatan usul penciptaan	█																							
Pembentukan tim produksi	█	█																						
Memilih lawan main	█																							
Latihan		█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█			
Merancang produksi pentas		█																						
Membaca naskah bersama		█																						
Analisis naskah		█	█	█	█																			
Dramatik <i>Reading</i>		█	█	█	█	█	█	█																
Konsultasi penciptaan		█		█		█	█			█			█			█			█					