

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

Sri Cahyadi Aprianto
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
cahyadiapri4@gmail.com

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.

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.

Pendahuluan

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.

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.

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. Kelompok yang dialami Agus apabila dianalisis dari segi kedokteran merupakan komplikasi dari gejala penyakit jantung

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.

Metode dan Data

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.

Hasil dan Pembahasan

1. Proses Adaptasi Naskah ke Latar Jawa

Suyatna Anirun menyadur naskah *The Proposal* karya Anton Chekhov pada tahun 1958 dan mengubah judulnya menjadi *Pinangan*. Di naskah *The Proposal* mempunyai tokoh Lomov, Chubukov, dan Natasha sedangkan *Pinangan* terdiri dari Agus, Rukmana, dan Ratna. Suyatna Anirun tidak hanya mengganti nama tokoh tetapi juga mengganti latar. Suyatna Anirun mengganti latar yang semula di Rusia menjadi latar Sunda. Perubahan isi dan topik pada *Pinangan* tidak berbeda jauh dengan naskah aslinya. Pembahasan tentang kepemilikan tanah dan perdebatan tentang hewan peliharaan hampir mirip dengan *The Proposal*. Yang disadur oleh Suyatna Anirun adalah letak dari tanah tersebut disesuaikan dengan geografis Indonesia, khususnya di pulau Jawa. Bila di naskah aslinya hanya menyebut *oxen meadows* atau dalam bahasa Indonesia, naskah *Pinangan* lebih merinci pada sebuah tempat yaitu Lapangan Sari Gading yang terletak antara Anyer hingga Jakarta. Pembahasan tentang anjing yang menjadi bahan perdebatan juga tidak mengalami perubahan yang besar. Hanya penggantian nama anjing dan giginya yang menjadi pembeda.

Suyatna Anirun menyadur naskah *The Proposal* pada tahun 1958. Menurut pencipta jika naskah tersebut dipentaskan sesuai latar pada tahun itu maka pertunjukan tidak mempunyai nilai tawar dari karya sebelumnya. Untuk memberikan warna baru terhadap pertunjukan *Pinangan*, pencipta memberikan sebuah nilai tawar kepada masyarakat. Pencipta melakukan adaptasi terhadap naskah saduran Suyatna Anirun. Alasan pencipta melakukan adaptasi adalah ingin memberikan pertunjukan yang lebih aktual dan mempunyai relasi pada zaman sekarang. Proses adaptasi dimulai dari

perubahan latar waktu dan tempat. Proses penciptaan yang dilakukan menggunakan latar waktu tahun 2010-an dan merubah latar tempat ke Jawa. Dengan merubah latar waktu pentas diharapkan mempunyai nilai tawar dan pentas lebih aktual.

Pembahasan dan topik dalam naskah *Pinangan* hasil saduran Suyatna Anirun juga pencipta ubah. Tanah yang menjadi topik awal pembicaraan pencipta ubah sedikit dengan memasukkan unsur yang sesuai dengan latar tempat. Pencipta membawakan naskah ke latar Jawa sehingga peletakkan tempat lebih dispesifikan di Ambarawa. Pemilihan Ambarawa karena di sana masih terdapat sawah yang luas, sesuai dengan apa yang diributkan Agus dan keluarga Rukmana. Selain persoalan tanah, perdebatan tentang hewan peliharaan juga dirubah. Naskah *Pinangan* membahas soal anjing sebagai hewan yang bergensi. Jika melihat situasi zaman sekarang dan khususnya di Jawa, anjing bukanlah hewan yang mempunyai gensi. Sangat jarang orang yang mengunggulkan anjingnya ke orang lain. Pencipta merubah pembahasan anjing menjadi kuda. Perubahan tersebut dikarenakan kuda pada saat ini masih memiliki gensi di kalangan masyarakat. Tidak hanya itu, di Ambarawa terdapat kawasan yang khusus diperuntukkan untuk merawat kuda-kuda. Lapangan pacuan kuda juga ada di Ambarawa. Dengan mengubah beberapa unsur sesuai dengan latar belakang diharapkan pentas menjadi lebih aktual dan mempunyai nilai tawar di masyarakat.

2. Konsep Pemeranan

Akting merupakan sebuah aktivitas kreatif yang dilakukan aktor di atas panggung. Seorang aktor akan memerankan sebuah tokoh yang ada di dalam naskah drama. Untuk mewujudkan sebuah peran seorang aktor biasanya membutuhkan waktu

beberapa bulan untuk menjadi tokoh. Dalam jangka beberapa bulan tersebut aktor melakukan analisis terhadap naskah serta tokoh yang akan dimainkan. Setelah analisis dilakukan seorang aktor akan memulai latihan sekaligus pencarian karakter tokoh yang diperankan.

Stanislawski beranggapan bahwa untuk menjadi tokoh, seorang aktor harus mengetahui dan memahami tokoh. Pemahaman tentang pikiran dan perasaan tokoh bisa membuat akting menjadi meyakinkan, dalam artian bahwa akting tidak sekedar berpura-pura tetapi ia menjadi seorang tokoh. Seni panggung bagi Stanislawski bukanlah sekedar tiruan. Ia adalah metamorfosis. Tujuannya tidak sekedar meyakinkan tetapi juga menjadi. Subjek bukanlah kehidupan tetapi transendensinya (Mitter, 1999: 14)

Saat Stanislawski dan teman-temannya menghadap direktur pertunjukan, Torstov, ia membahas tentang alam bawah sadar manusia yang membuat sebuah kesenian. Dalam sebuah permainan di atas panggung sebagian besar dilakukan atas dasar pikiran bawah sadar manusia. Torstov selaku direktur pertunjukan menjelaskan peranan penting alam bawah sadar manusia saat menciptakan seni. Aktor harus mencipta karena adanya ilham, hanya bawah sadar yang dapat memberikan ilham, tetapi rupanya bawah sadar ini hanya dapat kita pergunakan melalui kesadaran kita yang justru membunuhnya (Stanislawski, 2007: 13). Dari kutipan tersebut Torstov menekankan kepada Stanislawski dan teman-temannya untuk berakting di atas panggung hendaknya aktor tidak terbelenggu atas kesadarannya. Ia membiarkan alam bawah sadar aktor menjadi bagian dari tokoh. Perlu digarisbawahi bahwa untuk memunculkan bawah sadar ke dalam diri tokoh, seorang aktor harus sadar terlebih dahulu untuk bermain benar dan jujur. Dari kesadaran

untuk bermain benar dan jujur maka akan muncul reaksi secara tak sadar dari aktor.

Proses kreatif yang dilakukan Stanislawski memunculkan sebuah sistem bagi aktor saat memerankan tokoh. Sistem yang diciptakan Stanislawski bersifat terintegritas. Sistem tersebut terdiri dari *Given Circumstances*, *Emotional Memori*, *Method of Physical Actions*, *Subtext*, *Magic If*, *Objektif*, *Super-Objektif*, dan *Through Line*.

2.1 Penerapan Sistem Stanslawski

Setelah komponen yang dimiliki aktor siap menjalankan tugas untuk berperan, maka di situlah mulai masuk ke tahap yang lebih serius, yaitu pencarian dan pendalaman tokoh. Sistem yang dikembangkan Stanislawski akan pencipta gunakan untuk pendalaman karakter dari tokoh Agus. Sistem tersebut pencipta rasa cocok digunakan pada naskah Pinangan. Kecocokan metode Stanislawski dengan naskah Pinangan adalah peristiwa yang ada dapat ditemukan di dalam keseharian manusia. Berdasarkan prinsip dari sistem akting Stanislawski adalah mengamati bagaimana alam bekerja. Yang dimaksud alam bekerja adalah sesuatu keindahan dalam akting akan muncul saat kausalitas terjalin.

2.1.1 Objective, Super-Objective, Through Line

Tujuan tokoh di dalam naskah tentunya untuk bertahan hidup dari segala rintangan. Artinya bahwa dalam menjalani kehidupan yang penuh halangan ia tetap memunyai naluri untuk bertahan hidup. Entah ia mencoba menghibur diri dalam kesedihan atau dengan cara yang lain dalam rangka melawati rintangan hidup. Informasi tentang tujuan utama dari tokoh disebut super-objective. Setelah mendapatkan tujuan utama tokoh, kemudian aktor mencari bagaimana cara tokoh tersebut mencapai tujuan utamanya. Penggalan informasi

tentang langkah-langkah yang harus ditempuh si tokoh dalam mencapai cita-citanya disebut *objective*. Ketika semua informasi tentang tujuan dan cara tokoh mencapainya sudah diketahui, maka dari situ akan muncul sebuah perjalanan hidup si tokoh, atau bisa disebut *through line*.

Secara garis besar Agus memiliki cita-cita untuk menikahi seorang wanita bernama Ratna Rukmana. Karena melihat usianya yang sudah 30 tahun, ia membutuhkan sebuah kehidupan yang tenang dan teratur. Perjalanan hidupnya selama ini ia rasa tidak tenang, ia membutuhkan peran dari seorang wanita yang bisa mengurus rumah tangga sekaligus dirinya. Keinginannya untuk menikah itulah disebut *super-objective*. Kemudian untuk mencapai keinginannya dalam menghadapi kehidupan yang rumit, Agus harus menempeh beberapa langkah. Rintangan untuk mencapai cita-cita tersebut adalah dengan memberanikan diri berkunjung dan menyampaikan lamaran itu kepada Rukmana, ayah daripada Ratna. Waktu berkunjung ke rumah Rukmana, laku dan gerak Agus bertujuan untuk meminta restu daripada Rukmana. Sebagai bentuk permintaan restu kepada Rukmana, tindakan yang dilakukan Agus adalah dengan menghormati dan rendah diri kepada calon mertuanya. Tujuan untuk meminta restu kepada calon mertua disebut *objective*. Dari tujuannya tersebut maka muncul sebuah aksi yang harus diwujudkan aktor di atas panggung. Dengan begitu laku dan gerak yang diciptakan aktor mempunyai motif, dan tidak sekedar mengada-ada.

2.1.2 *Given Circumstances*

Pendalaman karakter tokoh Agus menggunakan sistem Stanislavski yang pertama adalah *given circumstances*. Teknik ini merupakan paling dasar dalam menggali informasi mengenai tokoh. Penggalan informasi di awal bertujuan untuk mencari

data apa saja yang tercantum dalam naskah. Sebagaimana contoh data yang ada di dalam naskah adalah tentang umur, kondisi fisik, pekerjaan, tingkat sosial, kondisi psikologis, dan hal apa saja yang ada di naskah. Sebenarnya apabila sudah melalui tahap *dramatic reading* maka secara tidak langsung aktor sudah mulai meraba-raba tentang informasi dasar tokoh. Saat pencipta membaca untuk pertama kalinya, pencipta hanya mendapat informasi tentang cerita saja. Ketika sudah dibaca beberapa kali dan mencoba untuk mencari emosi saat *dramatic reading* pencipta mulai mengetahui apa saja yang melekat pada diri Agus. Informasi yang pencipta dapatkan saat *dramatic reading* adalah Agus ternyata memiliki singgungan sosial yang tidak biasa. Seperti saat Agus telah mengenal Ratna sejak kecil. Seharusnya bila telah lama kenal akan lebih mudah untuk menyampaikan maksud hati. Katakanlah apabila lamaran Agus ditolak Ratna maka ia bisa saja tetap menganggap Ratna sebagai teman biasa, tanpa ada perasaan. Hal itu pun sudah biasa dalam masyarakat pada umumnya saat hendak mengutarakan cinta pada teman akrabnya. Jika orang mau mengutarakan cintanya pada kawan lama dan ditolak seketika orang itu akan tertawa dan menganggap kejadian tadi hanya angin lalu. Informasi mengenai kondisi fisik dan psikologi Agus sudah dapat dilihat, bahkan saat pencipta membaca Pinangan untuk pertama kalinya. Hal tersebut sudah jelas pada dialog-dialog awal yang mendeskripsikan tentang kondisi fisik dan psikologi Agus. Memang beberapa bagian di naskah menggambarkan sosok Agus secara terang-terangan tetapi beberapa hal mengharuskan pencipta membaca untuk kedua kalinya saat menggali informasi lain tentang karakter Agus. Pada dasarnya tahap *given circumstances* menuntut aktor menggali informasi tentang usia tokoh, kondisi tokoh yang saat ini dialami, dan relasinya dengan tokoh lain.

Kedatangan Agus di rumah Rukmana membawa sebuah pertanyaan di awal drama. Rukmana yang jarang bertemu dengan Agus mengira ada sesuatu hal yang diminta. Saat membuka pintu untuk Agus, Rukmana memberikan sebuah sambutan hangat. Tanpa berpikir panjang Rukmana mengajak Agus duduk dan berbincang-bincang. Dari apa yang dilakukan Rukmana sudah memberi informasi bahwa Agus dan Rukmana sudah kenal lama. Pembanding jika Rukmana tidak mengenal Agus maka ia saat membuka pintu tidak langsung memberikan sambutan hangat. Rukmana akan menanyakan dulu siapa yang sedang datang ke rumahnya. Sudah menjadi naluri seseorang untuk menanyakan siapa yang sedang bertemu ke rumahnya saat orang itu tidak mengenal siapa yang datang ke rumahnya

Setelah dipersilahkan untuk duduk Agus tidak langsung memberikan informasi yang sebenarnya, ia bertele-tele saat menyampaikan sesuatu. Sikap Agus yang bertele-tele membuat Rukmana curiga akan kedatangan Agus. Rukmana curiga bahwa kedatangan Agus hanya untuk meminjam uang. Apabila Agus tidak bertele-tele maka tidak akan muncul kecurigaan di dalam diri Rukmana.

Sikap yang diperlihatkan Agus menginformasikan bahwa ia seseorang yang tidak langsung mengutarakan maksud dan tujuannya. Ia tidak percaya diri. Bahkan saat Rukmana memintanya untuk tidak berbelit-belit Agus tetap merasa tidak percaya diri.

9.RUKMANA: Jangan
berbelit-belit, segera katakan saja.
apa yang sedang kamu inginkan?

Selain berbelit-belit terhadap Rukmana, Agus juga tidak percaya diri saat berbicara dengan Ratna. Padahal Ratna merupakan teman masa kecilnya. Jika memang Ratna adalah teman semasa kecilnya seharusnya Agus berbincang-bincang dengan santai namun berbicara

berbelit-belit sebenarnya sudah menjadi refleks alamiah manusia saat berbicara sesuatu yang spesial. Memang benar jika seseorang sudah kenal lama akan berbicara dengan tenang, tetapi lain halnya jika pembicaraan yang dilakukan merupakan sesuatu yang spesial. Secara psikis Agus mencoba untuk membuat dirinya nyaman dengan situasi yang akan dihadapinya kelak. Salah satu usaha untuk membuat nyaman adalah dengan memberikan pengantar sebelum memulai pembicaraan yang lebih serius. Dengan memberikan pengantar dialog Agus berharap menjadi awal yang bagus untuk meminang Ratna. Apa yang diharapkan Agus ternyata tidak sesuai kenyataan. Agus membuka pembicaraan dengan membahas tanahnya yang berdampingan dan membahas Lapangan Sari Gading yang menjadi miliknya. Harapan Agus membahas tanah tersebut sebenarnya untuk lebih memastikan bahwa Agus telah mengenal betul Ratna, begitu juga sebaliknya namun Agus melakukan kesalahan ketika membahas soal tanah. Bukannya tambah akrab malah Agus harus berdebat dengan Ratna. Dari situ drama antara Agus dan Ratna dimulai.

2.1.3 *Emotional Memory*

Metode untuk mendalami tokoh Agus berdasarkan sistem Stanislavski yaitu dengan melacak emosi aktor yang mirip dengan emosi tokoh. Sebagai contoh kasus saat memerankan tokoh Agus pencipta merasa ada kedekatan emosi pada kondisi tertentu. Ambil saja di adegan awal saat Agus berkunjung ke rumah Rukmana untuk meminta sebuah restu. Pada saat Agus berkunjung ia datang dengan sebuah permintaan. Di sini pencipta ingin menggali pengalaman emosi pencipta saat berkunjung ke rumah teman atau kerabat dengan sebuah permintaan. Kasus yang pencipta alami saat itu sedang berkunjung dan ingin meminjam sebuah tempat untuk latihan teater. Ketika

bertemu dengan pemiliknya langsung, pencipta merasa ada kecanggungan saat memulai pembicaraan. Kecanggungan yang pencipta rasakan dikarenakan ada ketakutan jika tidak diperbolehkan meminjam tempat tersebut. Dari ketakutan tersebut pencipta merasa sebuah kegugupan yang membuat keringat dingin keluar.

Dalam menerapkan metode *emotional memory*, pencipta mengambil perasaan pencipta saat meminjam tempat dan menyandingkannya dengan emosi gugup Agus. Emosi yang sudah diperoleh tadi tidak serta merta langsung diterapkan di tokoh Agus. Perlu pemilihan dan modifikasi agar sesuai dengan emosi dari tokoh Agus. Pemilihannya bisa mengacu pada gugup yang dialami Agus saat meminta restu Rukmana. Jika memori emosi pencipta gugup karena ketakutan tidak diperbolehkan meminjam tempat latihan, maka emosi tersebut digeser sedikit menjadi takut akan sebuah penolakan dari Rukmana

Beberapa sensasi sakit jantung yang dialami Agus adalah jantung yang berdebar-debar dan kedutan di bagian tubuh tertentu. Untuk menggali memori dari diri aktor pencipta mencoba sebuah metode untuk merasakan sensasi jantung berdebar-debar dan kedutan di tubuh. Tujuan untuk menggali memori tersebut untuk memunculkan tokoh Agus yang sering kali berdebar-debar. Langkah pencipta untuk merasakah sensasi jantung berdebar-debar dan kedutan adalah dengan meminum kopi. Sudah menjadi informasi umum bahwa kopi mengandung kafein dan kafein jika masuk ke dalam tubuh manusia mempunyai beberapa efek, salah satunya membuat jantung berdebar lebih kencang. Kafein bagi beberapa orang dibutuhkan untuk mengurangi rasa kantuk saat sedang beraktivitas, namun dari manfaatnya menghilangkan rasa kantuk kafein juga mempunyai efek samping. Efek samping yang disebabkan oleh kafein antara lain jantung yang berdebar-debar, otot yang

berkedut, insomnia, mual, maag, perut kembung dan gelisah. Dari efek samping yang diakibatkan mengkonsumsi kafein kemudian pencipta simpan ke dalam memori emosi. Jika melihat kondisi Agus maka pencipta mengambil beberapa sensasi setelah meminum kopi sebagai pendalaman karakter. Beberapa diantaranya adalah jantung yang berdebar, kedutan, dan insomnia.

2.1.4 Method of Physical Actions

Method of Physical Actions membantu aktor menemukan bagaimana menggambarkan sesosok tokoh yang sedang bertamu. Seseorang yang sedang bertamu sudah tentu mempunyai sikap yang berbeda saat berada di rumahnya sendiri. Citra baik saat bertamu dibutuhkan agar tidak terjadi kemungkinan yang tidak diinginkan. Hal terburuk apabila seorang tamu tidak memperlihatkan perilaku yang baik akan membuatnya diusir oleh sang pemilik rumah. Apalagi jika bertamu untuk meminta bantuan, mau tidak mau tamu itu harus mampu mengambil hati si pemilik rumah. Di awal adegan Agus mencoba untuk mengambil hati Rukmana. Perilaku Agus terletak pada saat dia memanggil Rukmana dengan sebutan yang terhormat.

4. AGUS : Tidak, saya datang hanya untuk menemui Anda, Pak Rukmana Kholil yang terhormat.
5. RUKMANA : Lalu kenapa memakai stelan jas? Seolah-olah sedang merayakan Malam Tahun Baru!
6. AGUS : Yah seperti yang Anda lihat. Maaf merepotkan.... Saya datang kepada Anda, pak Rukmana Kholil yang terhormat... dengan sebuah permintaan. Ini bukan pertama kalinya saya datang kepada Anda untuk meminta bantuan, dan Anda selalu...., Boleh dikatakan begitu

... Maaf, saya sangat gugup. Jika Anda tidak keberatan bolehkah saya minta air, pak Rukmana Kholil yang terhormat. (Minuman.)

Saat melakukan Method of Physical Actions pencipta melakukan sebuah pengalaman untuk mendapatkan aksi apa yang harus dilakukan aktor dalam memerankan Agus. Pencipta waktu itu bertamu ke rumah teman untuk bersilaturahmi di hari raya Idul Fitri. Tak hanya bertamu dan langsung berpamitan, pencipta juga sempat menginap di rumah teman. Ada sedikit kecanggungan saat pertama datang ke rumah teman, apalagi mengingat pencipta tinggal di lingkungan budaya Jawa. Orang Jawa saat bertamu ataupun menerima tamu biasanya mempunyai rasa canggung. Karena pada dasarnya orang akan melihat sifat dari seseorang dari citra awal saat bertemu. Selain itu biasanya basa-basi di awal pertemuan membuat seseorang berusaha untuk menghilangkan kecanggungan. Sebagai contoh basa-basi orang Jawa saat sedang bertamu adalah ketika ditawari makanan. Kebanyakan orang Jawa lebih.

2.1.5 Subtext

Informasi yang ada di dalam naskah adalah teks, sedangkan subtext adalah informasi yang tidak tercantum di dalam naskah. Artinya bahwa tugas seorang aktor harus menginterpretasi maksud tersirat dari sebuah teks. Dialog yang ada pada tokoh merupakan lapisan utama dari sebuah motivasi tokoh melakukan sesuatu hal. Untuk menggali isian dari dialog tersebut maka aktor dituntut untuk lebih rinci menggali subtext dari naskah tersebut. Sebagaimana Agus yang ingin menghadiahi Ratna sepetak tanah miliknya saat sedang berdebat. Keinginan Agus tersebut disebut text. Dari ucapan yang muncul, lapisan utamanya

adalah motivasi Agus untuk menghentikan perdebatan dengan Ratna. Cara Agus untuk menghentikan perdebatan adalah dengan memberikan tanah itu. Dengan begitu Agus tidak perlu lagi berdebat dengan Ratna namun rupanya Agus tidak menemui jalan keluar. Ia malah menambah perdebatan menjadi lebih panjang. Informasi tersebut masih terbatas saja, belum berada di titik subtext. Sekarang tugas aktor adalah meneukan subtext dari informasi yang sudah didapat.

2.1.6 Magic If

Saat memerankan tokoh Agus pencipta membuat sebuah susunan tentang laku dari si Agus. Susunan tersebut berisi tentang apa dan bagaimana Agus menghadapi situasi yang ada. Salah satu contoh pendalaman karakter yang pencipta lakukan adalah dengan membayangkan seseorang yang sedang memiliki penyakit jantung tetapi ia harus berhasil memikat seorang wanita. Berdasarkan penyakit yang dialami Agus, pencipta membuat sebuah laku dan gerak layaknya seorang yang mengalami penyakit jantung. Karena jantung berada di bagian dada atau torax sebelah kiri manusia, maka refleks tercepat saat seseorang mengalami sakit jantung yaitu memegang dada sebelah kirinya. Tidak hanya itu, seorang yang memang mempunyai penyakit jantung sudah pasti mempunyai obat-obatan pribadi yang diresepkan oleh dokter. Seseorang yang sudah mengalami kondisi tersebut biasanya akan membawa obat pribadinya di manapun ia berada. Alasan selalu membawa obat karena jika tiba-tiba terjadi serangan jantung, orang tersebut bisa langsung menanganinya dengan cepat. Apabila penanganan tidak cepat akan berakibat buruk bagi nyawanya. Begitu juga yang dialami Agus, untuk menangani penyakitnya ia selalu memperhatikan hidrasi di tubuhnya. Terjaganya cairan dalam tubuh bisa membantu Agus mengurangi jantung

yang berdebar-debar karena gugup namun ternyata menjaga cairan tubuh tetap tercukupi masih dirasa kurang. Puncaknya pada saat Agus mengalami serangan jantung untuk kedua kalinya ia jatuh pingsan. Andai kata Agus membawa obatnya resiko untuk pingsan gara-gara serangan jantung akan berkurang. Jadi yang membuat Agus pingsan adalah ia tidak membawa obat pribadinya.

Simpulan

Dari uraian yang telah disampaikan di pembahasan sebelumnya pencipta menarik kesimpulan bahwa :

Pertama, memainkan sebuah drama komedi tidak mudah seperti memainkan drama lainnya. Dibutuhkan sebuah *sense* atau rasa terhadap komedi. Jika pemahaman tentang komedi kurang maka pertunjukan *Pinangan* akan menjadi aneh dan tidak terbentuk momen leluconnya.

Kedua, Komedi yang ada dalam *Pinangan* merupakan komedi situasi, yang berarti bahwa kelucuan tidak terjadi karena sebuah kesengajaan tetapi situasi yang membawa tokoh terkesan lucu. Momentum untuk menciptakan komedi dalam naskah *Pinangan* berdasarkan sebuah situasi yang konyol, bukan karena teknik komedi seperti slapstick atau komedi sirkus.

Ketiga, Tangga dramatik perlu diperhatikan saat mementaskan drama komedi situasi. Selain itu komunikasi dan kesepakatan aktor dalam menghadapi situasi dan kondisi dalam naskah perlu dibangun. Karena pada dasarnya jika aktor tidak mempunyai aksi dan reaksi yang tepat maka akan berakibat hilangnya situasi yang diharapkan.

Keempat, Pertunjukan realisme merupakan sebuah pertunjukan yang mempunyai dasar objektif. Landasan objektif bisa diperoleh dari sebuah logika yang ada di keseharian. Sebagaimana saat pencipta memerankan tokoh Agus harus berdasarkan

logika di realitas kehidupan. Pencarian dan pendalam karakter Agus dilakukan dengan mengumpulkan data.

Kelima, Secara fisiologi tokoh Agus memiliki sebuah ciri yang melekat dengannya, yaitu penyakit jantung. Dalam memperoleh data tentang penyakit jantung pencipta mencari data tersebut di berbagai laman web.

Daftar Pustaka

- Badcock, Christopher. 2008. Levi Strauss: Strukturalisme & Teori Seosiologi, terj. Robby Habiba Abror. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dewojati, Cahyaningrum, 2012, Drama Sejarah Teori dan Penerapannya, Yogyakarta: Javakarsa Media
- Hasyim, Nur. 2017. Kajian Maskulinitas dan Masa Depan Kajian Gender dan Pembangunan di Indonesia. JSW (Jurnal Sosiologi Walisongo).
- Hayati, EN., Emmelin, M., Eriksson, M. 2014. 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. BMC Women's Health, 14(58).
<https://spesialis1.ibs.fk.unair.ac.id/hemifacial-spasm-kedutan-pada-separuh-wajah.html>
- <https://www.sciencehistory.org/distillations/the-death-of-anton-chekhov-told-in-proteins>
- Mitter, Shomit. 1999. Sistem Pelatihan Stanislavsky, terj. Dra Yudhiaryani, M.A.; Brecht, Grotowski, dan Brook. Institut Seni Indonsia (ISI) Yogyakarta
- Satoto, Sudiro. 2012. Analisis Drama & Teater. Yogyakarta: Penerbit Ombak
- Siregar, Ahlun. 2020. Usia Perkawinan Berdasarkan Mental Emosional

- Antara Pria dan Wanita. Egalita :
Jurnal Kesetaraan dan Keadilan
Gender.
- Stanislavski, Konstantin. 2007. *Persiapan
Seorang Aktor*, terj. Asrul Sani.
Jakarta: PT. Bastila Indah Prinindo.
- _____, 2006. *My Life in Art*, terjemahan
Max Arifin, Malang: Pustaka
Kayutangan.
- _____, 2008. *Membangun Tokoh*, terj.
Dina Octaviani. Jakarta: KPG
(Kepustakaan Populer Gramedia)
- Sumardjo, Jakob. 1993. *Ikhtisar Sejarah
Teater Barat*. Bandung: Percetakan
ANGKASA

