



Tokoh Arini Dalam Naskah Mainan Gelas Karya Tennessee Williams Saduran Suyatna Anirun

Febby Monica¹, Desi Susanti² Yuniarni³

¹²³ Institut Seni Indonesia Padangpanjang, Indonesia. E-mail: febby.monica01@gmail.com

ARTICLE INFORMATION

Submitted: 19 Juli 2020

Review: 8 Oktober 2020

Accepted: 7 November 2020

Published: 12 November 2020.

KEYWORDS/KATA KUNCI

"Mainan Gelas; Pemeranan; Arini; Metode Akting Stanislavsky"

CORRESPONDENCE

E-mail: febby.monica01@gmail.com

A B S T R A C T

Tokoh Arini dalam naskah *Mainan Gelas* karya Tennessee Williams Saduran Suyatna Anirun merupakan tokoh yang mengalami konflik batin pada dirinya, karena Arini memiliki banyak permasalahan dalam hidup mulai dari tokoh ayah yang pergi meninggalkannya dan kedua anaknya yang tidak mau mendengarkan perkataan Arini. Naskah ini merupakan naskah realisme psikologi karena berangkat dari kondisi kehidupan masa lalu si pengarang dan menceritakan seorang ibu bernama Arini yang terjebak pada kenangan masa lalu dan harapan untuk masa depan yang tidak bisa dicapainya. Arini mendidik anaknya secara otoriter, sifat keegoisannya yang hanya ingin didengar membuat anaknya tidak nyaman dengan perilaku Arini. Dalam konteks ini, maka tokoh Arini akan dihadirkan dengan metode akting Stanislavsky (to be). Berdasarkan metode akting ini pemeran ingin meyakinkan penonton bahwa apa yang terjadi di atas panggung adalah kejadian yang sebenarnya.

PENDAHULUAN

Naskah *Mainan Gelas* karya Tennessee Williams saduran Suyatna Anirun menceritakan tentang keluarga yang memandang masa depan dengan pesimis, dan penuh ketakutan, serta memandang masa lalu sebagai penyesalan terdalam dalam hidupnya. Naskah ini merupakan naskah realisme psikologi karena berangkat dari kondisi kehidupan masa lalu si pengarang dan didominasi oleh ketakutan, serta trauma konflik masa lalu tokoh didalamnya. Tekanan dari ayah si pengarang lah yang membuat keluarganya mengalami konflik berkepanjangan, sehingga pengarang sangat membenci ayahnya.

Konflik batin yang terjadi pada naskah ini lebih kepada konflik batin yang di alami tokoh Arini. Arini yang memiliki banyak permasalahan dalam hidup mulai dari tokoh ayah yang pergi meninggalkannya dan kedua anaknya yang tidak mau mendengarkan perkataan Arini. Permasalahan ini lah yang menimbulkan konflik batin antar tokoh yang ada di dalamnya, sehingga konflik Arini dan kedua anaknya menjadi penggerak cerita dalam naskah.

Arini merupakan seorang ibu yang berumur kurang lebih 50 tahun, menjadi orang tua tunggal untuk menghidupi kedua anaknya, anak pertama Arini seorang gadis yang bernama Liswati yang berumur 24 tahun, memiliki cacat fisik pada kakinya dan anak kedua seorang laki-laki bernama Taufik yang berumur 22 tahun, mereka tinggal bersama-sama. Arini merupakan sosok ibu yang berwatak keras, cerewet dan terlalu memikirkan

persoalan kehidupan dunia luar, sehingga cara mendidiknya menjadi keras (otoriter) dan tidak dapat dibantah oleh kedua anaknya. Masa lalu Arini yang kelam karena ditinggalkan suami yang membuatnya memiliki sifat keras terhadap Liswati dan Taufik, ia tidak ingin kedua anaknya memiliki nasib yang sama dengannya.

Tanggung jawab yang besar sebagai seorang ibu sekaligus orang tua tunggal untuk kedua anaknya membuat Arini cemas akan masa depan anak-anaknya. Arini ingin anak-anaknya memiliki masa depan yang cerah, obsesi tersebut yang membuatnya memperlakukan kedua anaknya seperti kanak-kanak dan itu membuat kedua anaknya merasa tidak nyaman dan tertekan. Persoalan itu membuat Arini lupa bagaimana pribadi dari Liswati dan Taufik.

Tokoh Arini termasuk wanita yang egois, karena keegoisan itu yang akhirnya merusak mental kedua anaknya. Arini tokoh yang matrealistis karena mengukur sesuatu dengan uang atau barang. Arini beranggapan bahwa anak-anaknya lemah dan tidak dapat menentukan kehidupannya sendiri. Arini selalu menuntut jodoh yang kaya dan mapan untuk anak-anaknya.

Ketertarikan pada naskah ini karena menceritakan keluarga yang dibayangi oleh masa lalu. Pada umumnya manusia tidak bisa terlepas dari masa lalunya. Fikiran manusia merekam kejadian yang pernah dilewati secara sadar maupun tidak sadar. Pengalaman baik atau buruk yang dialami di masa lalu mempengaruhi kepribadian seseorang. Hal ini terjadi pada tokoh Arini yang menuntut kesempurnaan kepada Taufik

dan Liswati dikarenakan Arini tidak ingin anak-anaknya mengalami nasib yang sama dengannya.

Persoalan yang terjadi dalam naskah *Mainan Gelas* karya Tennessee Williams saduran Suyatna Anirun ini merupakan persoalan manusia dengan dirinya sendiri serta nasibnya. Persoalan ini juga terjadi pada zaman sekarang di negara Indonesia. Orang tua menginginkan anaknya memiliki masa depan yang cerah, menuntut jodoh yang kaya dan mapan. Siklus perekonomian yang semakin menurun menuntut bisa bertahan hidup. Orang kalangan menengah keatas yang mengalami penurunan ekonomi drastis membuat mereka harus menuntut kesempurnaan untuk jodoh anak-anaknya demi membangkitkan perekonomian dan tidak bernasib sama seperti orang tuanya. Latar budaya yang akan diangkat pada naskah ini, merupakan latar budaya di kota besar secara umum.

Pemeran akan mewujudkan tokoh Arini dengan menggunakan metode Stanislavsky (to be). Stanislavsky menyatakan bahwa nilai "seandainya" adalah ketika anda mampu "mencapai keutuhan penyatuan antara diri anda sendiri dan penokohan yang menjadi bagian anda" Metode Stanislavsky dipergunakan untuk menyempurnakan profesi seorang aktor. Prinsipnya, aktor harus memiliki fisik prima, fleksibel, aktor harus mampu mengobservasi kehidupan, aktor harus menguasai kekuatan psikisnya, aktor harus mengetahui dan memahami tentang naskah lakon, aktor harus berkonsentrasi pada imaji, suasana, dan intensitas panggung, dan aktor harus bersedia bekerja secara terus menerus serta serius mendalami pelatihan

demi kesempurnaan diri dan penampilan perannya.

PEMBAHASAN

1. Analisis Penokohan

Analisis penokohan sangat penting untuk menganalisis karakter tokoh yang akan dimainkan oleh pemeran dalam naskah *Mainan Gelas* karya Tennessee Williams saduran Suyatna Anirun. Penokohan dalam drama merupakan pemberian sifat pada pelaku-pelaku cerita. Sifat yang diberikan akan tercermin pada pikiran, ucapan dan pandangan tokoh terhadap sesuatu, sifat inilah yang membedakan tokoh satu dengan tokoh lainnya.

Berdasarkan jenis-jenis kedudukannya, tokoh Arini dalam naskah *Mainan Gelas* karya Tennessee Williams saduran Suyatna Anirun merupakan tokoh *protagonis*. Tokoh Arini merupakan tokoh yang melahirkan konflik dari awal sampai akhir cerita. Konflik yang dilahirkan adalah ketika Arini tidak dapat mengendalikan kekecewaan ditinggal oleh suaminya dan tingkah laku kedua anaknya yang tidak dapat di aturnya. Sifat Arini yang cerewet dan egois itulah maka muncul tokoh lain yang membuat konflik cerita menjadi berkembang. Tokoh Arini sangat penting dalam cerita ini, jika tokoh Arini tidak ada atau dihilangkan maka konflik dalam cerita tidak akan ada.

Berdasarkan tipe karakter, tokoh Arini termasuk dalam tokoh *round character*, karena pengarang membuat karakter Arini dengan kompleks. Arini juga merupakan tokoh yang kaya

dengan pesan-pesan dramatik. Arini yang memiliki emosional yang dapat berubah-ubah dalam kondisi yang sama maupun dalam kondisi yang berbeda. Emosi Arini yang sedang marah dengan Taufik bisa berubah ketika sedang berhadapan dengan Liswati.

2. Metode Pemeranan

Secara umum pencapaian akting realisme dalam pemeranan tokoh Arini harus sanggup mewujudkan suatu keaktoran yang mampu menyatakan karakter pemeranan dengan kebutuhan karakter tokoh. Untuk mewujudkan tokoh Arini ke atas panggung dengan menggunakan metode Stanislavsky, pemeran melakukan tahap-tahap sebagai berikut: observasi, ingatan emosi, menubuhkan tokoh, mendandani tokoh, dan mengekang dan mengendalikan. Tahapan tersebut pemeran gunakan dalam proses pencarian selama latihan, sehingga tokoh Arini dapat terwujud ke atas panggung.

1. Observasi, pemeran harus mampu melakukan observasi untuk pencarian segala informasi tentang tokoh Arini berdasarkan yang tertulis pada naskah dan pencarian informasi yang terkait tentang laku dan perilaku manusia yang berdekatan dengan tokoh Arini yang diperlukan untuk menciptakan tokoh. Pemeran haruslah memahami proses menanamkan dan melatih unsur-unsur watak tokoh untuk itu pemeran memerlukan observasi.
2. Ingatan Emosi, proses ingatan emosi, Stanislavsky mengajarkan metode "*The Magic if*". Ingatan emosi dapat berasal dari

pengalaman pemeran sendiri maupun dari hasil observasi yang bisa dipergunakan jika peristiwa emosional yang serupa dialami tokoh Arini dalam naskah *Mainan Gelas* karya Tennessee Williams saduran Suyatna Anirun. Ingatan emosi yang dilakukan pemeran tentu disesuaikan dengan tujuan utama peran, karena tujuan utama peran adalah untuk memerankan tokoh Arini didalam naskah *Mainan Gelas* karya Tennessee Williams saduran Suyatna Anirun.

3. Menubuhkan Tokoh, menubuhkan tokoh merupakan bagaimana seorang pemeran mampu memahami cara membangun tokoh dengan memberi bentuk lahiriah terhadap tokoh yang akan diciptakan. Tahap ini, pemeran akan mencoba menemukan bentuk karakteristik untuk citra sosok pribadi tokoh Arini. Cara berkonsentrasi dan mengingat kembali hasil observasi yang telah dilakukan, sehingga tergambar bagaimana cara berdialog dan gestur dari tokoh Arini yang akan pemeran wujudkan di atas panggung.
4. Mendandani Tokoh, pemeran yang akan menubuhkan tokohnya dengan cara mendandani tokoh tanpa harus meleburkan diri dalam tokoh, melainkan tetap membangun kesadaran rasional kita sebagai diri sendiri, dan ini merupakan modal yang sangat penting untuk seorang aktor. Pemeran mendandani tokoh Arini dengan menggunakan kostum yaitu, pada adegan 1 dan adegan 2 memakai baju borkat dan rok levis, adegan 3 memakai *long dress*, adegan 4 memakai daster, adegan 5 dan 6 memakai kaftan. Make up tua 50 tahun

untuk merias wajah tokoh supaya terlihat seperti tokoh Arini yang akan pemeran wujudkan di atas panggung. Pemeran akan menyanggul rambut pemeran supaya lebih kelihatan tua dan mendukung tokoh Arini yang merupakan seorang ibu.

5. Mengekang dan Mengendalikan, pemeran harus mengerti arti dari pengekangan dan pengendalian. Mengekang dan menguasai gestur, pemeran akan merasakan ekspresi fisik menjadi lebih baik, makin rapi dan transparan (jelas atau apa adanya). Langkah ini sangat penting dilakukan pemeran yang akan memerankan tokoh Arini nantinya supaya lebih terlihat natural dan tidak dilebih-lebihkan. Pemeran semakin melaksanakan pengekangan dan pengendalian diri dalam proses penciptaan peran, semakin jernih bentuk gambaran perannya serta semakin kuat pengaruhnya terhadap penonton.

3. Proses Latihan

Proses latihan adalah kegiatan-kegiatan yang dilaksanakan dalam tahapan-tahapan tertentu dengan mengacu pada konsep pemeranan. Adapun bentuk-bentuk latihan sebagai penjabaran metode di atas dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. *Reading*

Seorang pemeran membaca naskah lakon pertama kali adalah satu-satunya kondisi di mana yang bersangkutan dapat mendekati isi lakon dengan sikap serta segi pandangan yang sama dengan penonton lakon itu. *Reading* merupakan

latihan awal yang dimaksudkan untuk menyatukan penafsiran lakon melalui bimbingan sutradara. Tujuan lain dari latihan tahap *reading* adalah pencarian nada dasar vokal bagi kebutuhan para peran tokoh. Pusat perhatian peran melalui arahan sutradara adalah ketetapan diksi, intonasi, dan artikulasi vokal. Penciptaan dinamika dialog, pengaturan tempo dialog, ketetapan aksi dan verbal, juga keterlibatan emosi dalam kata demi kata juga menjadi konsentrasi utama pemeran.

b. *Blocking*

1) *Blocking* Kasar

Setelah terciptanya kesatuan tafsir dalam pendengaran pada proses *reading* secara kolektif, maka latihan dilanjutkan dengan penyusunan *blocking*. Secara umum *blocking* adalah teknik pengaturan langkah-langkah para pemeran untuk membentuk pengelompokan dikarenakan perubahan suasana dalam naskah. Sebelum pencapaian *blocking* yang baku, maka pemeran melalui arahan sutradara melakukan pencarian *gesture* dan *movement* secara acak dan sering kali masih berubah-ubah. Pencarian ini lah yang disebut sebagai *blocking* kasar, *blocking* kasar juga digunakan untuk mengatur kemampuan dramatik pemeran yang terkait dengan kesadaran ruang dan elastisitas tubuh dalam mengukur kemampuan berucap yang disertai dengan kemampuan gerak.

2) *Blocking* Halus

Blocking halus merupakan tahapan latihan yang bertitik tolak dari *blocking* kasar, dan terciptanya *blocking* baku ini ditandai dengan tersusunnya pola lantai yang baku. Pembakuan

blocking juga dilandasi oleh tercapainya aksentuasi makna (*spine*) dalam dialog, sehingga setiap laku terkesan logis. Kegiatan kongkret yang dilakukan dalam *blocking* halus adalah menyeleksi semua capaian-capaian *blocking* kasar dengan mengamati *blocking* dan *movement* dalam adegan demi adegan. Pengurangan *movement* diputuskan oleh sutradara agar setiap *blocking* yang di bakukan dapat menghasilkan permainan yang meyakinkan.

c. *Finishing*

Tahapan *finishing* sering dianggap sebagai terwujudnya detail permainan. Detail permainan yang dimaksud adalah respon pemeran terhadap keberadaan elemen-elemen pertunjukan yang meliputi penataan set dekor, daya dukung ilustrasi musik, penggunaan properti dan kostum yang digunakan pemeran. Detail permainan juga menyangkut penggunaan gestur-gestur kecil (*business act*) yang menyatu dengan keutuhan perannya.

d. Pementasan

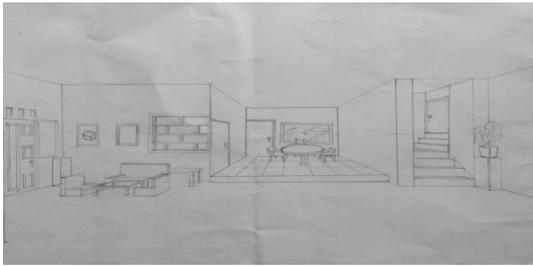
Tahapan pementasan merupakan penyajian keseluruhan unsur pentas dalam suatu pertunjukan yang utuh. Masing-masing unsur merupakan kekuatan yang saling terkait dalam menciptakan kesatuan yang harmoni. Pementasan naskah *Mainan Gelas* karya Tennessee Williams saduran Suyatna Anirun akan dilaksanakan pada tanggal 5 Agustus 2019 di Gedung Teater Arena Mursal Esten ISI Padangpanjang.

4. Rancangan Artistik

a. Set Panggung

Set panggung dalam naskah *Mainan Gelas* karya Tennessee Williams saduran Suyatna Anirun adalah disebuah rumah. Adegan pertama, kedua, ketiga, keempat dan kelima terjadi di ruang makan dan ruang tamu. Adegan keenam terjadi di ruang tamu, hal ini digambarkan secara jelas di dalam naskah melalui teks samping (*neben text*):

TEMPAT TINGGAL KELUARGA WIRAATMAJA, ADALAH SEBUAH RUMAH BESAR. PANGGUNG DEPAN: KAMAR MUKA, SEBUAH MEJA KECIL DIMANA TERLETAK BARANG-BARANG PERHIASAN/ MAINAN DARI GELAS. ADA POTRET SANG AYAH, MUDA DAN TAMPAN



Gambar 1.
Rancangan *Setting* Panggung.
(Desain : Irvan, 2019)



Gambar 2.
Setting Pertunjukan *Mainan Gelas*.
(Dokumentasi : Safira, 2019)

b. Properti

Properti tidak hanya sebagai unsur pelengkap dari sebuah pertunjukan teater, tetapi memiliki fungsi yang lebih penting lagi terutama untuk kebutuhan pemeran. Terutama properti yang menempel di tubuh aktor atau *hand property*. Dalam pertunjukan *Mainan Gelas* karya Tennessee Williams saduran Suyatna Anirun, properti dan *hand property* yang di butuhkan untuk menunjang perwujudan tokoh Arini adalah tas, *handphone*, lap tangan.



Gambar 3.
Property Adegan 1 di meja makan.
(Dokumentasi : Safira, 2019)



Gambar 4.
Property Adegan 4 di meja makan.
(Dokumentasi : Safira, 2019)



Gambar 5.
Hand Property Adegan 2.
(Dokumentasi : Amalia, 2019)



Gambar 6.
Hand Property Adegan 3.
(Dokumentasi : Amalia, 2019)



Gambar 7.
Hand Property Adegan 3.
(Dokumentasi : Amalia, 2019)

c. Musik

Musik *live* digarap oleh penata musik beserta *player* yang akan memainkan alat musiknya. Alat musik yang diperlukan berupa keyboard dan saxophone. Musik yang akan dimainkan adalah musik yang dapat mencair

suasana. Penghadiran musik pada pertunjukan, selain memberikan isian musik sebagai bagian dari pertunjukan, musik *live* juga menjadi pengiring mood dan mengisi suasana pada dialog aktor. Tujuannya untuk mendapatkan capaian-capaian dramatik yang diinginkan pengkarya.

d. Kostum dan Rias

Kostum dan rias berperan penting dalam pertunjukan teater untuk membantu menghidupkan perwatakan pemeran, membedakan seorang pemeran dari pemeran yang lainnya dan memberi fasilitas dan membantu gerak pelaku. Kostum dalam pertunjukan *Mainan Gelas* karya Tennessee Williams saduran Suyatna Anirun adalah pakaian sehari-hari masyarakat menengah kebawah pada zaman sekarang di Indonesia.



Gambar 8.
Rancangan Rias Tokoh Arini
(Desain : Jesca, 2019)



Gambar 9.
Rias Tokoh Arini
(Dokumentasi : Safira, 2019)



Gambar 10.

Rancangan Kostum Arini Adegan
1 dan 2.
(Desain : Ami, 2019)



Gambar 11.

Kostum Arini Adegan 1
dan 2.
(Dokumentasi : Sapira,
2019)



Gambar 12.

Rancangan Kostum Arini Adegan
3.
(Desain : Ami, 2019)



Gambar 13.

Kostum Arini Adegan 3.
(Dokumentasi : Sapira,
2019)



Gambar 14.

Rancangan Kostum Arini Adegan
4.
(Desain : Ami, 2019)



Gambar 15.

Kostum Arini Adegan 4.
(Dokumentasi : Sapira,
2019)



Gambar 16.

Rancangan Kostum Arini Adegan
5 dan 6.
(Desain : Ami, 2019)

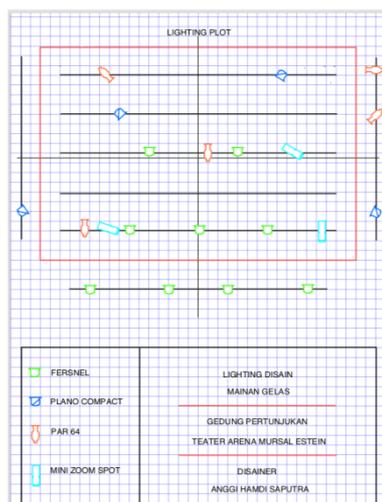


Gambar 17.

Kostum Arini Adegan 5
dan 6.
(Dokumentasi : Sapira,
2019)

5. Tata Cahaya

Tata cahaya atau *lighting* dalam pertunjukan tidak hanya berfungsi untuk menerangkan tetapi juga berfungsi untuk membuat bagian-bagian pentas sesuai dengan keadaan dramatikanya. *Lighting* juga berfungsi untuk menentukan keadaan jam, musim, cuaca dan membantu permainan lakon dalam melambangkan maksudnya dan memperkuat kejiwaannya. Adegan pertama lampu yang dipakai general, adegan kedua lampu yang dipakai general, adegan ketiga lampu yang dipakai general tambah suasana *orange filter 204*, adegan keempat lampu yang dipakai general, adegan kelima dan adegan keenam lampu yang dipakai general 20% tambah suasana *orange filter 402*.



Gambar 18.

Rancangan *Lighting Plot*
(Desain : Anggi, 2019)

PENUTUP

Bidang Pemeranan merupakan kreativitas paling penting dalam penciptaan pementasan teater. Keberlangsungan dan terwujudnya pementasan sangat ditentukan oleh kemampuan akting para pemerannya. Dengan demikian, pemeran tidak sekedar mengetahui aspek-aspek seni peran tetapi juga harus mampu menerjemahkan secara tuntas

gagasan-gagasan dasar yang tersirat dalam naskah sebagai titik tolak pembentukan seni perannya.

Naskah *Mainan Gelas* karya Tennessee Williams saduran Suyatna Anirun adalah naskah yang memiliki gaya realisme psikologi. Hal tersebut dapat dilihat dari alur cerita yang menceritakan kondisi kehidupan masa lalu si pengarang dan didominasi oleh ketakutan, serta traumatik konflik masa lalu tokoh di dalamnya. Pemeran menggunakan metode yang di ciptakan oleh Stanislavsky dalam bukunya yang berjudul *Building A Character (Membangun Tokoh)*.

Melalui pertunjukan *Mainan Gelas* karya Tennessee Williams saduran Suyatna Anirun pemeran ingin memperlihatkan realita yang masih terjadi pada saat ini. Pada umumnya manusia tidak bisa terlepas dari masa lalunya, fikiran manusia merekam kejadian yang pernah ia lewati secara sadar maupun tidak sadar. Pengalaman baik atau buruk yang dialaminya di masa lalu mempengaruhi kepribadian seseorang. Hal ini perlu diperhatikan dalam proses perancangan pemeran bagi seorang pengkarya untuk mengetahui karakter tokoh yang diperankan. Seorang pemeran harus memiliki pemahaman dan analisa yang kuat terhadap tokoh yang diperankan, sehingga mempermudah para penata dalam mewujudkan latar naskah.

Pemeran berharap laporan ini bermanfaat bagi mahasiswa maupun pembaca sebagai bahan acuan bagi yang akan memainkan atau memahami tentang karakter tokoh dengan konflik yang sangat kompleks dalam dirinya. Semoga laporan ini dapat menjadi rujukan untuk pengembangan kepada para pemeran selanjutnya.



Gambar 19.

Taufik marah kepada Arini karena dituduh berbohong.

(Dokumentasi : Rozy, 2019)



Gambar 20.

Arini mengingat suaminya.

(Dokumentasi : Rozy, 2019)



Gambar 21.

Arini membangunkan Taufik untuk makan bersama.

(Dokumentasi : Rozy, 2019)



Gambar 22.

Arini merasa sedih mengingat nasib yang akan terjadi pada Liswati.

(Dokumentasi : Rozy, 2019)

KEPUSTAKAAN

Anirun, Suyatna, *Menjadi Aktor*, Bandung: STSI Bandung Press, 1998.

Constantin Stanislavsky, *Building A Character (Membangun Tokoh)*, Jakarta: PT Gramedia, 2008.

Harymawan, *Dramaturgi*, Bandung: CV. Rosdakarya, 2002.

Hasanuddin WS, *Drama Karya Dalam Dua Dimensi*. Bandung: Angkasa, 1996.

Mitter, Shomit. Terjemahan Yudiarni, Stanislavsky, Brecht, Grotowsky, Brook, *Sistem Pelatihan Lakon*. Yogyakarta: MSPI dan Arti. 2002.