



Pemeranan Tokoh Hamm Naskah *End Game*

FABIO YUDA¹

¹ Universitas Negeri Padang, Indonesia. E-mail: fabioyuda@gmail.com

ARTICLE INFORMATION

Submitted: Desember 2018.

Review: Januari 2019.

Accepted: April 2019.

Published: November 2019

KEYWORDS/KATA KUNCI

End Game; Hamm, Presentasi

CORRESPONDENCE

Phone: 081364799334

E-mail: fabioyuda@gmail.com

A B S T R A C T

Tulisan ini menguraikan tentang pemeranan tokoh Hamm dalam naskah *End Game* karya Samuel Beckett terjemahan Djoko Quartantyo. Tujuan penulisannya adalah untuk menguraikan tahapan-tahapan yang dilalui dalam proses mewujudkan tokoh Hamm. Pendekatan yang digunakan dalam mentransformasikan tokoh Hamm dengan menggunakan pendekatan presentasi. Pendekatan presentasi sangat cocok untuk memerankan naskah-naskah absurd termasuk naskah *End Game*. Samuel Beckett menggambarkan Hamm dalam naskahnya sebagai orang yang cacat, tidak bisa melihat dan memiliki kelumpuhan. Tokoh Hamm dalam naskah *End Game* tidak harus di tafsirkan sebagai makhluk antah-berantah untuk mewujudkannya di atas panggung. Metode akting yang digunakan dalam memerankan tokoh Hamm adalah metode Stanislavsky yaitu "menjadi" dan itu juga tidak tertutup kemungkinan untuk pemeran melakukan sedikit stilisasi terhadap beberapa lakuan yang dianggap perlu.

GAGASAN PENCIPTAAN

Keberhasilan setiap pertunjukan teater pada dasarnya tidak dapat dilepaskan dari keberadaan aktor, yang mampu berperan secara baik untuk menyampaikan pesan yang tersimpan di dalam teks lakon yang mendasari pertunjukan itu. Tanpa keterlibatan aktor dapat dipastikan bahwa sebuah teks lakon tidak akan bisa dipentaskan. Meski kehadiran aktor di atas pentas harus didukung oleh beberapa elemen penting lainnya, seperti dramaturgi, naskah drama (teks lakon), penyutradaraan, penataan

artistik, musik dan penonton, dimana kehadiran berbagai elemen ini secara bersama akan membentuk kesatuan yang bertujuan untuk mencapai kesempurnaan suatu pertunjukan, namun dapat disimpulkan bahwa aktor adalah elemen terpenting dalam setiap pertunjukan teater.

Aktor merupakan seorang pembawa peran yang mentransformasikan karakter yang terdapat di dalam naskah drama (teks lakon) menjadi tokoh yang hidup di atas pentas. Dalam praktiknya, seorang aktor menggunakan dialog antar tokoh yang berisi pesan-pesan. Dialog-dialog yang disampaikan oleh para aktor

akan lebih terasa dengan ekspresi wajah dan tubuh yang mencirikan karakter tokoh yang dimainkan. Oleh sebab itu, setiap aktor harus memiliki kemampuan dasar yang harus dikuasai seperti, penguasaan tubuh, vokal, rasa dan kemampuan hafalan di dalam naskah drama sehingga aktor mampu mengaplikasikan pemahaman tersebut dengan menghidupkan tokoh ke atas panggung.

Japi Tambajong (1981; 89) memberikan sebuah opini dalam bukunya, *Dasar-dasar Dramaturgi*, dengan mengatakan bahwa: "Aktor di atas panggung menjadi suatu bagian yang memancarkan kehidupan realitas lakon. Berdasarkan pendapat tersebut, dapat dikatakan bahwa panggung teater tidak akan 'bernyawa' tanpa kehadiran aktor. Demikian juga rias, kostum, maupun properti tidak akan berarti tanpa dimanfaatkan oleh aktor.

Perwujudan naskah lakon ke atas panggung mensyaratkan aktor-aktor yang mampu menghidupkan tokoh yang terdapat di dalam naskah menjadi sosok yang nyata di atas panggung. Aktor adalah alat untuk memperagakan tokoh. Secara tidak langsung aktor juga mempunyai wewenang membuat refleksi dari naskah melalui dirinya. Agar bisa merefleksikan tokoh menjadi sesuatu yang hidup, aktor

dituntut menguasai aspek-aspek pemeranan yang dilatihkan secara khusus, yaitu jasmani (tubuh/fisik), rohani (jiwa/emosi), dan intelektual.

Uraian di atas menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang sangat erat antara aktor dan naskah lakon dalam sebuah penggarapan teater. Transformasi teks lakon mempunyai karakterisasi tersendiri, yaitu harus menghidupkan bahasa kata (tulisan) menjadi bahasa pentas (lisan). Menurut Suyatna Anirun (1988: 55) fungsi utama naskah lakon adalah memberi inspirasi kepada para seniman. Fungsi kedua adalah mensuplay kata-kata yang harus diucapkan oleh si aktor. Itu sebabnya naskah lakon biasa disebut buku kata-kata atau buku teks. "Selain sutradara memberikan pemahaman tentang lakon, aktor juga menafsirkan lakon agar lebih memahami hakikat dari lakon yang akan dimainkan.

Berangkat dari penjabaran di atas pemeran memilih naskah *End Game* ini dengan mengangkat persoalan kejemuhan akan aktifitas yang sama setiap harinya, pertanyaan-pertanyaan yang diulang setiap waktu, peristiwa yang setia diceritakan setiap hari kepada orang yang sama, kegiatan yang monoton dalam hidup namun seakan tidak ada pilihan selain menjalaninya.

Naskah *End Game* karya Samuel Beckett menceritakan empat orang tokoh yaitu Hamm, Klov, Nagg dan Nell. Tokoh Klov dan Hamm saling memberikan gambaran tentang percakapan manusia yang sebenarnya jenuh dengan hidupnya namun terkurung dalam perasaan ketergantungan. Selain mereka, ada lagi sepasang suami istri Nagg dan Nell yang murung seakan terjebak dalam tong yang berbeda dan tidak bisa keluar. Meski mereka dan Hamm merupakan orang tua dan anak, tapi tidak ada hubungan yang menandakan kekerabatan. Setiap hari Hamm menceritakan roman-roman membingungkan ciptaan dirinya sendiri yang harus didengar orang tuanya yang meringkuk di tong dan Klov sang pembantu setianya yang cacat mental.

Mengamati empat tokoh yang ada dalam naskah *End Game*, pemeran memilih untuk memerankan tokoh Hamm. Ketertarikan pemeran terhadap tokoh ini dikarenakan Hamm adalah seorang pria buta yang tak bisa bergerak. Dunia Hamm hanyalah di atas kursi roda, di tengah-tengah ruang. Sepanjang hari, ia tak henti-henti memanggil pembantunya, Klov yang selalu berkata, "Ada yang harus kukerjakan di dapur".

Pemeran memilih untuk menggunakan pendekatan akting

presentasi dalam memerankan tokoh Hamm. Pendekatan ini dipakai sebagai rujukan utama dalam proses mengaplikasikan tokoh ke atas panggung. Eka D Sitorus dalam bukunya *The Art of Acting* menyatakan bahwa pendekatan presentasi mengutamakan identifikasi antara jiwa si aktor dengan jiwa si karakter, sambil memberi kesempatan kepada tingkah laku yang berkembang, yang berasal dari situasi-situasi yang diberikan si penulis naskah (Sitorus, 2002:29).

Pendekatan akting presentasi di atas, pemeran mencoba untuk memahami sebuah teknik akting yang di dasari atas lakuan karakter yang dimainkan sehingga aktor bebas untuk berekspresi menjadi karakter yang dimainkan. Jabaran tentang pendekatan presentasi di atas membuktikan bahwa pemeran harus mampu membuat penonton ikut larut dalam situasi yang dibangun di atas panggung, dengan pendekatan akting presentasi pemeran menggunakan metode akting Stanislavsky.

DESKRIPSI DAN PROSES PENCIPTAAN

Metode pemeranan tokoh Hamm yang pemeran perankan, dalam penampilan lakon *End Game* karya samuel Becket, terjemahan Djoko Quartantyo ialah merujuk pada pendekatan akting presentasi. Akting presentasi adalah bentuk

akting mengutamakan identifikasi antara jiwa si aktor dengan jiwa si karakter sambil memberi kesempatan kepada tingkah laku untuk berkembang. Tingkah laku yang berkembang ini berasal dari dari situasi-situasi yang diberikan si penulis naskah (Sitorus 2002:29). Dalam hal ini naluri seorang aktor sangat menentukan bagaimana ia mampu membangun tokoh secara utuh. Secara keseluruhan permainan ia tetap harus mencoba mempertahankan konsistensinya memberikan bentuk aksi-aksi dengan pola yang lebih dinamis sehingga dinikmati penonton. Tak luput dari hal itu spontanitas akan memberikan suspense yang begitu mengundang pola aksi reaksi yang baik antar aktor. Lebih kongkritnya pemeran mencoba menggunakan teknik akting *as if* (andai jika) Stanislavsky yang di mana pemeran mengumpamakan seseorang yang benar benar mengalami keadaan hidup, fisik, ruang, waktu, dan tempat seperti yang dialami tokoh. Maka pemeran akan memberikan wujud pemeranan dari cara pemeran sendiri dalam keadaan seperti itu. lebih logisnya akting aktor ialah bertumpu pada karakter ia sendiri membangun karakter tokoh.

Sepadan dengan hal itu, acuan pendekatan akting Stanislavsky menjadi motifasi pemeran karena usaha untuk mengisi gudang pengalaman hidup dengan

kehidupan spritual tentu menuntut aktor untuk merefleksikan yang terbaik dan terdalam dari jiwanya.

A. Proses Penciptaan Peran

Pada proses ini, pemeran memilih lakon *End Game* karya Samuel Beckett, terjemahan Djoko Quartantyo. Lakon ini pemeran memiliki interpretasi makna yang beragam, dan permainan emosional yang sangat terlihat jelas. Selain itu, lakon ini sarat dengan dinamika psikologis yang menjadi salah satu kekuatan untuk mewujudkan karakter tokoh secara jujur, sederhana.

Proses penciptaan peran awal yang pemeran tempuh adalah pendekatan presentasi. Maka seluruh tampilan akting dengan menciptakan lakuan yang mencapai kewajaran, yang wajar menegaskan pentingnya penghayatan dalam aksi atau lakuan. Penghayatan tersebut akan dicapai dengan melalui dua tahapan akting (sebagaimana dilansir Stanislavsky), yakni tahap “menghadirkan peran” dalam diri si pemeran dan tahap menampilkan kehadiran tersebut dalam instrument pemeranan yang berujud tubuh dan suara. Dalam kaitan ini, Yudiaryani (2002: 168) menyatakan bahwa setidaknya ada enam pesyaratan yang harus dimiliki calon aktor (aktor pemula) agar mampu menyempurnakan keaktorannya., yakni

hadir dalam lakuan yang sanggup meyakinkan penonton (sebagaimana tujuan lakuan dalam metode pemeranan Stanislavsky). Ke enam persyaratan tersebut adalah: Pertama aktor harus memiliki fisik yang prima, fleksibel dan yang terlatih. Kedua aktor harus mampu mengobservasi kehidupan sehingga mampu memperkaya lakuannya. Ketiga aktor harus menguasai psikisnya sehingga mampu menghadirkan imajinasinya. Keempat aktor harus menguasai lakon secara tepat. Kelima aktor harus memiliki konsentrasi yang tinggi terhadap lakuan yang dimainkannya dan yang keenam harus memiliki kesanggupan untuk mengasah kemampuannya secara terus menerus.

1. Pemilihan lakon

Terdapat beberapa pertimbangan dalam proses pemilihan lakon diantaranya adalah pesan yang terkandung, dialog yang menarik, dan karakter yang kuat. Pemeran melakukan proses penyeleksian terhadap beberapa naskah lakon dan memutuskan untuk menjadikan lakon *End Game* karya samuel Becket, terjemahan DDjoko Quartantyo.

2. Casting

Proses casting adalah proses pemilihan pemain berdasarkan

kriteria tertentu yang dilakukan oleh sutradara untuk menentukan pemeran yang “cocok” untuk masing-masing karakter dalam lakon. Secara umum, untuk mentransformasikan naskah di atas panggung dibutuhkan pemain yang mampu menghidupkan tokoh dalam naskah lakon menjadi sosok yang nyata. Pemain adalah alat untuk memperagakan tokoh, tetapi bukan sekedar alat yang harus “tunduk” kepada naskah. Pemain harus mempunyai inisiatif membuat refleksi dari naskah melalui dirinya agar bisa memujukan tokoh menjadi sesuatu yang “hidup”. Dengan demikian, pemain dituntut menguasai aspek-aspek pemeranan yang dilatihkan secara khusus, yaitu jasmani (tubuh/fisik), rohani (jiwa/emosi), dan intelektual.

3. Reading

Proses reading (membaca) adalah proses mengenal lakon baik secara individual ataupun ataupun dengan pemain lain dengan pemain lain dengan berbagai macam teknik seperti, membaca dengan tempo yang berbeda, membaca dengan suara yang keras dan lainnya. Proses ini dilakukan agar masing-masing pemain dapat menciptakan hubungan emosional

yang sesuai dengan tokoh dalam naskah lakon, selain itu, proses ini berfusi untuk memudahkan pemain dalam menafsirkan lakon karena dengan melakukan dialog dengan lawan main akan lebih membantu dalam proses memahami lakon. dalam proses ini pemeran melakukannya selama 11 kali latihan.

4. Blocking

Blocking adalah tata gerakan aktor diatas panggung, *Blocking* bertujuan untuk memberikan variasi visual kepada penonton agar pertunjukan terlihat lebih menarik. Selain itu blocking juga berfungsi untuk menciptakan ekspresi masing-masing karakter. Blocking diciptakan melalui eksplorasi gerak dan mimik para pemain berdasarkan arahan dari sutradara agar terlihat maksimal dan tidak terkesan kaku. Eksplorasi akan menghasilkan sebuah ketepatan dimana sebuah dialog dan gerakan akan menggambarkan tujuan dan makna setiap kalimat dalam lakon.

Pengenalan Properti

Proses ini bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada pemain mengenai properti yang akan digunakan dalam proses pertunjukan naskah lakon. Pengenalan ini

bertujuan untuk agar pemain dapat menyatu dengan properti yang akan digunakan tanpa terkesan menempel. Properti dibagi dalam dua jenis yaitu properti yang bersentuhan langsung dengan pemain dan properti yang menjadi latar dari sebuah adegan (*setting panggung*). Beberapa unit penting yang digunakan ialah Peti mati, peti kotak, kurisi roda, jenjang, jendela yang bergantung, dan dua buah tong besar.

5. Pengenalan Kostum

Pengenalan kostum adalah proses dimana masing-masing pemain diberi pemahaman mengenai kostum yang akan digunakan pada saat pertunjukan. Pengenalan kostum sangat berpengaruh terhadap kualitas akting yang akan dihasilkan oleh masing-masing pemain. Kostum secara tidak langsung dapat menggambarkan emosi dan karakter yang ada pada sebuah lakon. Proses pengenalan kostum ini berlangsung pada masa pertengahan latihan. Hal ini bertujuan untuk membiasakan pemain dengan kostum yang akan digunakan saat pertunjukan sebagai wujud pemahaman latar belakang budaya sesuai dengan naskah lakon. Selain itu penggunaan kostum saat latihan akan membantu terbentuknya ekspresi serta penghayatan dalam proses.

6. Latihan dengan Menggunakan Musik

Latar

Proses ini memudahkan para pemain untuk menciptakan suasana pada adegan tertentu dalam lakon. Proses ini diawali dengan membiarkan gambaran kepada penata musik mengenai situasi yang ada di dalam naskah lakon, kemudian penata musik melakukan eksplorasi untuk dapat menciptakan musik yang sesuai dengan situasi. Proses penataan musik ini disesuaikan dengan arahan sutradara untuk lebih memudahkan penata musik dalam proses penciptaan.

7. Gladi Resik (GR)

Gladi resik merupakan proses akhir dari latihan. Gladi resik akan menentukan kelayakan pementasan karena dalam gladi resik suasana telah diciptakan seolah-olah seperti pada saat pertunjukan utama. Proses gladi resik ini sudah menyertakan seluruh element pertunjukan seperti, setting, properti, kostum, rias, musik, dan pencahayaan.

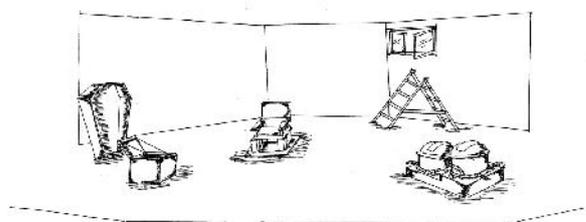
8. Pertunjukan

Pertunjukan merupakan puncak dari serangkaian proses produksi pemeranan atau pemeranan. Pertunjukan dilakukan setelah semua proses latihan sudah mencapai tahap maksimal, baik dari segi internal maupun eksternal karya.

C. Artistik Rancangan

1. Tata Artistik

Penciptaan setting panggung dalam lakon *End Game* karya samuel Becket, terjemahan Djoko Quartanty, diwujudkan berdasarkan latar kejadian, yakni sebuah ruang rumah yang dibangun secara imajiner tanpa ada dinding pembatas rumah. Yang ada hanya sebuah jendela yang tergantung berserta beberapa unit properti penting sebagai landasan permainan aktor seperti peti mati, peti kotak, kursi roda, jenjang segitiga dan dua tong besar. Semua tersusun secara abstrak namun membentuk kombinasi yang tidak logis namun mudah dimengerti dengan cara aktor menghidupkan setiap spektakel yang ada. Setting yang dirancang oleh pemeran merupakan sebuah tanda untuk memperegasi latar kejadian sekaligus upaya untuk mewujudkan situasi yang digambarkan oleh pengarang.



Rancangan Set Properti

2. Properti

Properti adalah semua peralatan yang dipergunakan untuk kebutuhan panggung. Properti yang digunakan dalam lakon *End Game* didasari pada gambaran properti yang terdapat dalam teks naskah lakon tersebut, diantaranya adalah peti mati, peti kotak, jenjang segitiga, kursi roda, dua tong besar, dan lainnya.

3. Tata Musik

Musik yang digunakan dalam penampilan lakon *End Game* adalah musik hasil eksplorasi dari penata musik dengan menggunakan beberapa instrument seperti cello, biola, gitar, dan kontra bas. Musik yang dirancang sudah disesuaikan dengan situasi yang ada dalam naskah lakon. Titik tolaknya adalah untuk membangun dinamika suasana dan dinamika emosi yang mendukung karakter para tokoh.

4. Tata Kostum

Tata kostum pada lakon *End Game* berguna untuk mempertegas karakter tokoh yang akan diperankan, selain untuk menyampaikan makna dibalik kostum tersebut. sebagai contoh: kostum yang dipakai adalah tokoh Hamm memakai kostum (pakiaan) kaum marjinal yang sedikit usang namun memakai gesper dan sepatu boot. Sementara tokoh Hamm memakai kostum yang lebih tertata

meskipun juga tampak usang namun lebih menunjukkan ia sebagai majikan Klov. Pemilihan tata kostum dimaksudkan untuk menggambarkan strata sosial yang terdapat pada tokoh, yakni kaum gelandangan yang menjadi korban kekerasan perang. Memilih desain kostum dan warna membutuhkan pemikiran dan pertimbangan yang matang karena kostum berfungsi untuk memperjelas pemeran pada lakon yang dimainkan.

5. Tata Rias

Tata rias dan busana dua rangkaian yang tidak dapat dipisahkan untuk pemeranan sebuah karya seni. Tata rias pada seni pertunjukan diperlukan untuk menampakkan ekspresi/karakter di atas panggung sebagai bagian dari sebuah konsep naskah yang dimainkan. Tata rias memiliki fungsi utama untuk menegaskan karakter tokoh. Dalam hal ini, tata rias yang digunakan adalah tata rias karakter sesuai usia masing-masing aktor. Pada tokoh Hamm akan dibuatkan rias efek seperti memar di wajah sehingga menghadirkan kesan garang namun diolah rias efek sadis pada wajah. Sedangkan Nagg dan Nel hanya disesuaikan dengan usia tokoh yang

tua.



Foto 1

Foto rias dan kostum tokoh Hamm
(Dokumentasi: Angga Pratanata 5 Agustus 2014)

6. Tata cahaya

Tata adalah susunan atau pengetahuan mengenai penyusunan, sedangkan cahaya adalah terang atau sinar matahari, bulan dan lampu. Tata lampu berfungsi untuk memberi penerangan aktor/pemain di atas panggung, disamping itu tata cahaya digunakan sebagai penerang, dan berfungsi untuk pengantar suasana, dan mempertegas suasana yang terdapat dalam lakon.

Kemudian dalam naskah *End Game* ditata untuk memberikan suasana “keburaman” hidup manusia pada masa paska perang dunia kedua. Perwujudan tata cahaya ini divisualkan pada awal masuk sebagai pengantar gimmick pada lakon. Selanjutnya tata cahaya akan dikembangkan sesuai pergerakan alur cerita selama pertunjukan berlangsung. Tata cahaya digunakan bukan saja.

Pemeranan lakon *End Game* karya Samuel Beckett, terjemahan Djoko Quartanty, dirancang dengan membatasi proses rancangan terhadap pemeranan tokoh Hamm. Proses ini berorientasi khusus yaitu mewujudkan kekuatan rasa, ekspresi, tubuh, dan vocal ketika memerankan tokoh tersebut. Hal tersebut menjadi tantangan tersendiri bagi pemeran, karena pemeran harus sanggup mengantisipasi kelemahan-kelemahan, baik tubuh, vocal, dan penghayatan yang pemeran miliki untuk kebutuhan perwujudan tokoh Hamm.

Perwujudan karakter tokoh Hamm memerlukan kemampuan khusus bagi pemeran. Kemampuan khusus tersebut diawali dengan kebutuhan analisis teks, terutama analisis penokohan. Sebagai contoh, untuk menciptakan karakter tokoh Hamm yang lumpuh, faktor pendukung dari luar seperti penggunaan properti kursi, membutuhkan respon terhadap properti yang harus diolah dan dilatih agar penggunaannya dapat terlihat dengan baik. Pelatihan vocal, rasa, daya penghayatan yang begitu berat dari tokoh Hamm menjadi fokus utama latihan pemeranan bagi pemeran. Sehingga nantinya spektakel, mood dan rythem dapat terwujud dengan baik di atas panggung.

Hal lain yang menjadi tantangan

adalah penggambaran tokoh Hamm yang secara tersirat digambarkan sebagai manusia yang “terasing” cacat kaki karena lumpuh, terlunta-lunta mencari kedamaian, seperti yang ia sebutkan diawal masuk, lalu tokoh Hamm berteriak memanggil Klov berulang-ulang. Teriakkan tersebut harus mencerminkan suasana, bahwa tokoh Hamm tersebut merupakan manusia terasing pada tata kehidupan di sebuah tempat.

PENUTUP

Lakon absurd pada dasarnya adalah upaya untuk merenungi kembali hakikat individu, hakikat masyarakat, suatu hakikat keberadaan sekaligus pencarian terhadap hakikat ketiadaan. Begitupun dalam lakon *End Game* yang ditulis oleh Samuel Beckett. *End Game* sebagai suatu ketidak pastian akan akhir kehidupan, kesimpang siuran semua itu bersifat sia-sia.

Lakon *End Game* mengetengahkan ketidak berdayaan manusia-manusia dalam kedudukannya sebagai individu, dan sebagai akibat ketidakjelasan asal muasal maupun tujuan akhir dari kehidupan. Lewat lakon *End Game*, Beckett sendiri menyadari kondisi absurd tersebut. Tidak ada tanda-tanda penolakan terhadap Tuhan dalam lakonnya. Beckett menyadari kerendahan derajat manusia yang tercerabut dari makna eksistensinya.

Kerendahan ini terlihat, bahwa manusia pada umumnya memiliki persoalan mendasar yang sama. Sikap Beckett ini ditegaskan dengan adanya tokoh dalam *End Game* yang tidak dapat berpisah. Naskah *End Game* mengingatkan bahwa drama absurd cenderung dibangun dengan tanda-tanda yang bersifat ambigu.

KEPUSTAKAAN

- Japi, Tambayong. 1981. *Dasar-dasar Dramaturgi*. Bandung: pustaka Prima.
M.A, Yudiaryani. 2002. *Panggung Teater Dunia*. Jogjakarta: Pustaka Gondho.
Stanislavsky. 1978. *Persiapan Seorang Aktor*. Jakarta: Pustaka Jaya.
Suyatna, Anirun. 2000. *Seni Akting*. Bandung: Rosda Karya.