

PEMERANAN TOKOH ALEXIS ALEXANDROVITCH DALAM NASKAH *LANGKAH-LANGKAH CATUR KARYA* KENNETH SAWYER GOODMAN TERJEMAHAN PANDU BIROWO

Hal | 13

Anggi Hamdi Saputra
Desi Susanti
Pandu Birowo

Prodi Seni Teater, Fakultas Seni Pertunjukan
Institut Seni Indonesia Padang Panjang
Jl. Bahder Johan Padangpanjang, Sumatera Barat 27128
saputraanggihamdi@gmail.com

ABSTRAK

Pemeranan Tokoh Alexis Alexandrovitch Dalam Naskah *Langkah-Langkah Catur* Karya Kenneth Sawyer Goodman Terjemahan Pandu Birowo merupakan penciptaan seni peran yang dilakukan untuk mewujudkan tokoh Alexis sebagai sebuah pertunjukan teater. Proses penciptaan tokoh menggunakan metode *if* dan *given circumstances* dengan pendekatan realisme. Proses penciptaan tokoh diawali dengan deskripsi tokoh, meliputi relasi tokoh, aspek psikologi sebagai struktur dan fisiologi dan sosiologi sebagai tekstur. Hasil dari analisis deskripsi tokoh ini akan menjadi pedoman bagi pemeran untuk mewujudkan tokoh Alexis ke atas panggung.

Kata Kunci: Karakter Alexis, *Langkah-Langkah Catur*, Kenneth Sawyer Goodman, *If* dan *Given Circumstances*, realisme.

PENDAHULUAN

Alexis Alexandrovitch merupakan tokoh dalam naskah *Langkah-langkah Catur* karya Kenneth Sawyer Goodman terjemahan Pandu Birowo. (Penulisan naskah *Langkah-Langkah Catur* karya Kenneth Sawyer Goodman terjemahan Pandu Birowo ini hanya akan ditulis dengan

kata *Langkah-langkah Catur* saja pada pembahasan selanjutnya). Tokoh Alexis Alexandrovitch adalah tokoh yang mewakili kaum pemerintahan, sering melakukan penindasan pada masyarakat Rusia di kota St. Petersburg. Masyarakat yang terkena dampak penindasan adalah kaum tani dan kaum buruh. Penindasan ini memicu timbulnya pemberontakan dari kaum

revolusioner pembela rakyat dengan tujuan revolusi. Pergerakan kaum revolusioner ini lebih sering bergerak secara individu, hal itulah yang menyebabkan pergerakan mereka mengalami kegagalan, beberapa di antara mereka ada yang di asingkan, ada yang dibunuh langsung dan disiksa sampai membusuk di penjara (Woods, 2017).

Tokoh Alexis Alexandrovitch dalam naskah *Langkah-langkah Catur* menceritakan tentang seorang Gubernur yang bertanggung jawab akan keamanan negara. Menurutnya, bermain catur adalah tempat dimana ia bisa mengasah otak dan mengatur strategi untuk menghadapi para pemberontak. Ia ditemani oleh bawahan sekaligus mata-matanya yang bernama Constantine untuk mempersiapkan diri ketika akan berhadapan dengan Boris Ivanovitch Shamrayeff, dimana dia adalah musuh dari Alexis. Boris adalah seorang pemberontak revolusioner yang anti pemerintah. Ketika Alexis bermain catur dengan Constantine. Alexis membayangkan bahwa langkah catur yang digerakkan oleh Constantine adalah strategi pemikiran Boris yang nanti akan dihadapinya setelah permainan catur selesai. Pergerakan anak catur saat bermain dengan Constantine, diumpamakan sebagai loncatan-loncatan pemikiran Boris yang divisualkan dalam wujud ucapan dan gerak gerik (gestur dan mimik) tubuh Boris.

Sebetulnya, mudah bagi Alexis untuk menangkap dan membunuh Boris dengan cepat, karena Boris datang ke rumahnya seorang diri tanpa ditemani anggotanya. Sedangkan Alexis memiliki banyak anak buah. Tetapi Alexis tidak mau melakukan hal demikian, karena di dalam kepala Alexis sudah memiliki strategi dan pertimbangan yang matang untuk menghadapi Boris. Meskipun belum bertemu secara langsung,

namun riwayat hidup Boris semenjak kecil sampai ia dewasa sudah dipelajari dengan baik oleh Alexis. Kelebihan tokoh Alexis adalah pembawaan yang tenang dan tegas meski bahaya mengancam, pandai mengelabui dan merekayasa cerita sehingga lawan main bisa terpengaruh. Pertahanan sangat ia andalkan ketimbang menyerang, sehingga dapat memenangkan permainan.

Konflik antara Alexis dengan Boris merepresentasikan kaum bangsawan dengan rakyat jelata yang pernah terjadi di kota St. Petersburg Rusia pada abad ke-18, masa kekaisaran Tsar Alexander II (1855-1881). Keadaan Rusia dan masyarakatnya pada zaman itu masih terbelakang yang kemudian terbagi menjadi dua golongan, yaitu tuan tanah (bangsawan) dan petani (rakyat jelata). Rusia saat itu masih menjadi negara agraris dan sebagian penduduknya merupakan petani miskin, mayoritas tidak terdidik, dan tertindas yang harus tunduk kepada tuan tanah.

Kaum intelektual revolusioner melihat rakyat dalam kaum tani sebagai kekuatan yang punya potensi revolusioner. Gerakan ini mengambil akar dari titik balik besar dalam sejarah rusia pada 1861. Pembebasan kaum hamba yang berlangsung pada tahun itu bukanlah karena kebaikan hati Tsar Alexander II, melainkan karena ketakutan akan ledakan sosial setelah kekalahan Rusia yang memalukan dalam perang Krimea 1853-1856. Bukan untuk pertama kalinya dan juga bukan untuk terakhir kalinya kekalahan militer mengekspos kebangkrutan rezim autokrasi ini dan memberikan dorongan kuat untuk perubahan sosial, tetapi dekrit ini tidak menyelesaikan apa-apa dan malah membuat kaum tani menjadi semakin sengsara.

Para tuan tanah mengambil tanah yang lebih subur, tanah-tanah yang tandus

diberikan kepada kaum tani. Kenyataan yang terjadi pada kaum tani setelah tahun 1861 adalah bertamabah miskin karena hanya memiliki sepetak tanah dan hutang yang banyak. Kaum tani tersebut melakukan serangkaian pemberontakan lokal sehingga memicu gerakan terorisme individu yang dilakukan oleh kaum revolusioner untuk membunuh polisi, gubernur, dan Tsar Alexander II. Gerakan pemberontakan kaum tani ini sering mengalami kegagalan. Permasalahan inilah yang belatar belakangi lahirnya naskah *Langkah-langkah catur* (Woods, 2017).

Kenneth Sawyer Goodman merupakan salah satu dramawan Amerika yang banyak menulis naskah satu babak. Naskah yang ia tulis pernah berkolaborasi bersama Ben Hecht maupun bersama Thomas Wood Stevens, dan juga ada naskah yang ia tulis sendiri. Naskah-naskahnya yaitu *The Wonder Hat*, *The Hero of Santa Maria*, dan *An Idyll of the Shops. Idyll, The Masque of Montezuma*, salah satunya yang terkenal adalah *The Game Of Chess*. Naskah ini ditulis oleh Kenneth Sawyer Goodman pada tahun 1913 saat terjadinya perang dunia ke-1, ketika ia berusia 31 tahun (Digital Chicago, 2021).

Naskah *The Game Of Chess* ini pertama kali diproduksi oleh B. Iden Payne di bawah otoritas The Chicago Theatre society, The Fine Arts Theatre, pada 18 November 1913 dan diterbitkan jadi buku pada tahun 1914. Publik Indonesia mengenal naskah ini melalui saduran WS Rendra pada tahun 1960 dengan judul *Lawan Catur* yang berlatar di Spanyol. Pemeran bisa mengambil kesimpulan demikian, karena dilihat dari penamaan tokoh yang dalam naskah asli bernama Alexis Alexandrovitch diganti oleh WS Rendra menjadi Samuel Glaspel. Nama ini

tentunya adalah nama orang Spanyol, bahkan WS Rendra menyelipkan kata salam “*bois nastardas*” yang diucapkan oleh tokoh Samuel Glaspel dan Oscar Yakob merupakan salam orang Spanyol dengan arti “langsung saja pada intinya”. Tentunya tokoh Samuel Glaspel berbeda dengan tokoh Alexis Alexandrovitch, dimana yang satunya bercerita tentang pemerintahan di Spanyol dan yang satunya lagi bercerita tentang pemerintahan di Rusia.

Pemberian nama yang mirip orang spanyol pada karya saduran WS Rendra sangat dapat dimengerti, karena ia terpengaruh oleh lakon karya Fritz Hochwalder dengan judul *Das Heiliege Experiment*. WS Rendra kemudian menyadurnya menjadi *Paraguay Tercinta* dengan nama-nama tokoh yang diadopsi dari nama orang Spanyol walaupun berlatar tempat di Amerika Latin. WS Rendra juga terpengaruh karena mempelajari naskah *Monserat* karya Immanuel Robles, yang dialih bahasakan oleh Asrul Sani, dimana ceritanya berkaitan dengan Spanyol. Sesuatu yang kelihatan sepele tetapi penting untuk diperhatikan adalah soal nama pengarang yang ditulis WS Rendra pada naskah sadurannya. WS Rendra menulis nama pengarang naskah *Lawan Catur* yang seharusnya ditulis Kenneth Sawyer Goodman namun oleh WS Rendra diganti dengan Kenneth Artur. WS Rendra juga menulis nama kota Brudenburg yang merupakan nama negara bagian di Jerman bukan di Spanyol. Hal ini cukup membingungkan pemeran dalam menganalisis naskah, karena terdapat kesalahan dalam pencantuman nama pengarang dan nama kota (Susanto, 2021).

Melihat hal demikian setelah berdiskusi dengan calon sutradara, maka diterjemakanlah naskah *The Game Of Chess*

ini ke dalam Bahasa Indonesia. Penerjemahan naskah ini juga dilakukan oleh calon sutradara, yaitu Pandu Birowo menjadi *Langkah-langkah Catur* pada tahun 2021. Naskah ini diterjemahkan untuk memenuhi Tugas Akhir yang akan pemeran tempuh. Terjemahan ini bertujuan untuk merealisasikan tempat kejadian dan penamaan tokoh yang sesuai dengan naskah aslinya. *The Game Of Chess* Menceritakan tentang kejadian yang ada di Rusia pada kisaran tahun 1855-1881 seperti yang telah pemeran jabarkan di atas. Nama-nama tokohnya juga mengikuti bentuk asli dari naskah tersebut yaitu Alexis Alexandrovitch, Boris Ivanovitch Shamrayeff, Constantine dan Pesuruh.

Naskah terjemahan Pandu Birowo dalam perkembangan alur ceritanya tidak jauh berbeda dengan naskah saduran WS Renda, namun keruntutan cerita, latar tempat, dan bagaimana kehidupan para tokoh yang diungkap lebih jelas dibanding naskah saduran WS Rendra. Sejauh pencarian pemeran, naskah *The Game Of Chess* ini baru 1 kali pementasan yaitu di Amerika seperti yang telah pemeran uraikan di atas. Pemeran juga belum menemukan data yang pasti mengenai tokoh Alexis Alexandrovitch agar dapat pemeran jadikan sebagai objek material pada Tugas Akhir ini. Berdasarkan penjelasan di atas, itulah alasan kenapa pemeran mengangkat naskah yang telah diterjemahkan oleh Pandu Birowo. Pemeran berharap dengan penciptaan tokoh Alexis ini dapat menambah suatu pengetahuan baru.

Ketertarikan pemeran terhadap naskah *Langkah-langkah Catur*: pertama karena naskah ini bergaya realisme. Kedua peristiwa ini diangkat berdasarkan kisah nyata yang terjadi di Rusia, bercerita tentang desakan kaum revolusioner terhadap

revolusi yang ditempuh melalui pertumpahan darah. Ketiga, naskah ini ditulis dengan intensitas tangga dramatik yang baik. Keempat, naskah ini bercerita tentang taktik yang dimiliki seseorang dalam menghadapi lawannya untuk mencapai tujuan, ini sangat relevan dengan keadaan manusia dalam kehidupan sehari-hari dimana setiap orang memiliki taktiknya masing-masing dalam menghadapi kehidupan untuk mencapai tujuan.

Ketertarikan pemeran terhadap tokoh Alexis karena tokoh ini memiliki dinamika emosi berubah-ubah saat berhadapan dengan tokoh lain. Saat berhadapan dengan Constantine, tokoh Alexis bersikap tegas dan berwibawa. Adakalanya Alexis bisa bersikap santai tanpa selalu memperlihatkan kewibawaannya seperti disaat mereka sedang bermain catur. Ketika berhadapan dengan pesuruh, Alexis Alexandrovitch bersikap tegas pada tokoh ini, namun Alexis Alexandrovitch tidak terlalu bersikap santai dengannya karena tokoh ini hanyalah seorang bawahan yang selalu mengikuti perintahnya. Adegan berikutnya, saat berhadapan dengan Boris Ivanovitch Shamrayeff, Alexis Alexandrovitch akan bersikap lebih tenang dan tidak tergesa-gesa. Agar semua rencananya bisa berjalan dengan lancar, Alexis Alexandrovitch memakai semua taktik yang sudah dipikirkan dan dipersiapkann guna memojokkan sekaligus membunuh Boris Ivanovitch Shamrayeff.

Sisi lain yang membuat pemeran tertarik pada tokoh Alexis adalah pemeran tertantang untuk memainkan karakter tokoh yang berwibawa dan cerdas dalam menghadapi musuh. Pemeran harus berperan sebagai seorang gubernur yang harus terbiasa dengan taktik dalam menghadapi setiap lawan. Taktik itu

didapatkan dari kebiasaan dalam bermain catur. Pencapaian karakter ini sangat penting dalam proses latihan, karena pengalaman yang dialami tokoh Alexis belum pernah dialami pemeran. Selama pemeran berkesenian di Institut Seni Indonesia Padang panjang, pemeran banyak mendapatkan peran dalam naskah-naskah tradisi sehingga kecenderungan dan kebiasaan pemeran mengarah pada aksentuasi kedaerahan. Melalui naskah *Langkah-langkah Catur* ini, pemeran ingin menantang diri pemeran sendiri agar dapat terlepas dari aksentuasi kedaerahan dalam bermain dan bisa lebih leluasa memainkan karakter setiap peran yang dibutuhkan.

Pemeran menggunakan metode akting Stanislavsky untuk mewujudkan tokoh Alexis Alexandrovitch ke atas panggung. Metode yang pemeran pakai adalah *if* (pengandaian atau sekiranya) yang berlandaskan pada buku Stanislavsky yang berjudul *Persiapan Seorang Aktor* sebagai jalan untuk merumuskan penafsiran terhadap tokoh, dan seluruh aktifitas yang pemeran lakukan dalam mewujudkan tokoh Alexis Alexandrovitch. Buku *Persiapan Seorang Aktor* Karya Stanislavsky ini berisi pembahasan tentang apa saja yang perlu dipersiapkan oleh seorang aktor untuk memerankan sebuah peran di atas panggung.

PEMBAHASAN

A. Konsep Perancangan Tokoh Alexis Alexandrovitch

Konsep perancangan merupakan sebuah tahapan kerja yang dilakukan oleh pemeran untuk mencapai kerja aktor dalam mewujudkan tokoh. Untuk itu seorang pemeran harus terlebih dahulu memahami teks lakon, sebagai referensi utama dari dalam pentas teater. Meskipun pada

dasarnya analisis atas teks lakon secara keseluruhan adalah tugas seorang dramaturg, atau wilayah kerja dramaturgi, namun seorang pemeran memerlukan analisis lakon dengan penekanan pada analisis karakter di dalam teks lakon. Melalui dialog dan perintah pemementasan, teks lakon secara implisit mengawal dan memberi batasan dalam menciptakan tanda-tanda di atas pentas, sesuai yang diamanatkan oleh teks lakon itu sendiri (Pramayoza, 2013).

Tokoh Alexis dalam naskah *Langkah-Langkah Catur* pemeran wujudkan sebagai tokoh yang *round character*. Melalui tokoh Alexis pemeran ingin menunjukkan kepada penonton bahwa kita manusia yang hidup di dunia ini tidak bisa hanya mengandalkan kekuatan fisik semata. Kita juga mesti menggunakan akal kita sebagai seorang manusia dan mesti mengasahnya terus seiring waktu. Karena dengan menggunakan akal kita bisa keluar dari situasi seburuk dan seberat apapun. Pemeran juga ingin menyampaikan bahwa hidup ini harus mempunyai strategi yang matang dan terukur. Apabila kita tidak menggunakan akal dan memiliki strategi dalam hidup maka kita tidak akan pernah bisa menghargai dan menikmati keindahan dunia ini.

Pemeran memerankan Tokoh Alexis dengan menggunakan metode akting Stanislavsky. Metode akting Stanislavsky adalah serangkaian pendekatan sistematis yang dibuat oleh Stanislavsky berdasarkan pengalamannya, untuk melatih keaktoran dalam mewujudkan tokoh. Metode akting Stanislavsky yang pemeran gunakan adalah *If* dan *given circumstances*.

If menjadi dasar pelatihan aktor yang membuat rangsangan dan stimulus atas citraan tokoh. Teknik *if* pemeran gunakan sebagai stimulus untuk membangun tokoh

Alexis, dengan rumusan “jika dan hanya jika”. Jika pemeran seolah-olah menjadi tokoh Alexis maka pemeran merasakan bagaimana rasanya berada dalam situasi yang dialami tokoh Alexis. Hal itu terjadi jika perasaan diri pemeran sendiri mengatakan bahwa menjadi seorang gubernur yang akan bertemu dengan teroris memiliki perasaan berkecamuk, penuh ketakutan dan menegangkan. Tetapi jika dan hanya jika menjadi seolah-olah tokoh Alexis, maka perasaan murni dalam diri pemeran menjadi berani, dan semangat.

Given circumstances menjadi landasan bagi pemeran untuk mewujudkan tokoh Alexis. Pemeran membutuhkan keadaan terberi yang diberikan oleh pengarang naskah untuk mempermudah pemeran dalam menentukan *blocking* dan *movement*. *Given circumstances* berkaitan dengan latar yang telah digambarkan oleh pengarang dalam naskah.

B. Metode Pemeranan

Secara umum, dikenal adanya dua logika pemeranan atau keaktoran, yakni pendekatan presentasional dan pendekatan representasional. Pemeranan presentasional adalah memerankan watak tokoh dengan menggali motivasi laku untuk melahirkan karakter yang bertujuan untuk membangun empati dengan penonton. Dengan kata lain pada saat menjadi tokoh seorang aktor menggunakan teknik akting yang berorientasi pada kedalaman psikologis. Sementara pada pendekatan representasional, aktor berfungsi sebagai peraga dari suatu karakter tokoh, sehingga motivasi pemerannya bergeser ke arah tindakan fisik, yang cenderung mengalami stilisasi, yaitu pembesaran-pembesaran tertentu, jika dibandingkan dengan tingkah

laku fisik sehari-hari (Pramayoza, 2020: 171). Metode yang kedua ini, terkadang dinamakan juga sebagai pendekatan teaterikalitas (Pramayoza, 2016).

Berdasarkan dua logika tersebut, pemeran menetapkan pendekatan yang pertama sebagai cara untuk mewujudkan tokoh Alexis Alexandrovitch. Dengan pendekatan ini, seorang aktor harus mampu keluar dari dirinya serta mengolah tubuh, jiwa, dan kecerdasan yang dimiliki untuk dapat mewujudkan tokoh yang akan diperankan, maka dari itu dibutuhkanlah metode. Pemeran dituntut harus bisa memahami naskah dan harus bisa menguasai peran. Penciptaan tokoh Alexis Alexandrovitch dalam naskah *Langkah-langkah Catur* dengan menggunakan metode pemeranan Stanislavsky yang terdapat dalam buku *Membangun Tokoh* beberapa di antaranya:

1. Menemukan Tokoh Alexis Alexandrovitch

Tahapan awal yang dilakukan pemeran ketika mendapatkan sebuah naskah adalah menemukan tokoh yang akan diperankan. Menemukan tokoh adalah upaya melihat tokoh yang akan diciptakan, yang telah tergambarkan dalam teks naskah. Pemeran berupaya untuk meninjau lebih jauh terlebih dahulu tokoh yang akan menjadi objek penciptaan peran dan menyesuaikannya dengan keinginan dalam diri pemeran.

2. Menganalisis Karakteristik Tokoh Alexis Alexandrovitch

Setelah menemukan tokoh yang akan diperankan maka langkah selanjutnya pemeran akan menganalisis karakteristik tokoh yang telah ditetapkan oleh pemeran.

Analisis karakteristik ini digunakan untuk melihat lebih jauh tokoh yang akan diciptakan. Seperti melihat lebih jauh psikologis, fisiologis, sosiologis tokoh. Hal ini berguna sebagai tafsiran pemeran atas unsur intrinsik dalam tokoh agar dapat diwujudkan dalam diri pemeran.

3. Mengimajinasikan Tokoh Alexis Alexandrovitch

Setelah melakukan analisis karakteristik terhadap tokoh, kemudian pemeran mengimajinasikan tokoh Alexis Alexandrovitch untuk menemukan gambaran tokoh yang utuh. Mengimajinasikan tokoh Alexis Alexandrovitch dari hasil analisis karakteristik, merupakan cara bagi pemeran untuk mendekati pikiran dan perasaan tokoh Alexis Alexandrovitch yang akan dimainkan, sehingga dapat menempatkan diri pemeran dalam situasi yang dialami Alexis Alexandrovitch.

Langkah imajinasi merupakan suatu bentuk upaya untuk menggambarkan atau membayangkan suatu objek tertentu. Imajinasi merupakan kata imaji atau bayangan dari suatu objek yang ada, berbeda dengan fantasi yang berdasarkan dari suatu ketiadaan menjadi suatu bentuk yang ada dalam persepsi. Imajinasi adalah langkah lanjutan yang akan pemeran gunakan untuk membayangkan bentuk tokoh mulai meraba-raba lalu merasakan tindakan dan laku tokoh serta emosi-emosi yang diwakilkan tokoh itu sendiri.

Imajinasi menjadi penting karena imajinasi adalah kekuatan untuk menemukan gambaran realita representasi tokoh. Hasil imajinasi yang telah dibentuk dan digagas menjadi suatu sarana atas bentuk kerja pemeran di atas panggung.

Tanpa imajinasi, pemeran tidak bisa membayangkan dan menggambarkan dalam pikiran pemeran bagaimana sosok Alexis Alexandrovitch, karena tokoh Alexis Alexandrovitch tidak dijelaskan secara rinci. Bentuk tubuh tidak digambarkan sehingga pemeran mengimajinasikan tokoh Alexis Alexandrovitch memiliki tubuh kurus sama dengan pemeran.

4. Menubuhkan Tokoh Alexis Alexandrovitch

Mewujudkan tokoh di atas panggung, pemeran terlebih dahulu harus menubuhkan tokoh yang akan diperankan. Menubuhkan tokoh Alexis Alexandrovitch di atas panggung adalah sebuah kebenaran representatif dibutuhkan tidak hanya menggali kedalaman batiniah, namun juga bentuk lahiriah tokoh. Bentuk lahiriah disini adalah upaya pemeran untuk menggali laku fisik tokoh mulai dari ekspresi wajah, berjalan dan gestur yang sesuai dengan emosi dan motifasi yang menggerakannya dalam mewujudkan tokoh Alexis Alexandrovitch.

Pada tahapan ini, pemeran akan mencoba menemukan bentuk karakter untuk citra sosok pribadi tokoh Alexis Alexandrovitch dari analisis karakteristik yang telah dilakukan guna menyampaikan kepada penonton ruh dan citra tertentu dari tokoh Alexis Alexandrovitch. Tahapan ini cara yang pemeran lakukan adalah dengan memahami karakter diri pemeran dan tokoh Alexis Alexandrovitch. Karakter pemeran yang pendiam, dialog yang didramatisir, tubuh yang kaku akan pemeran kurangi dan mencoba masuk dalam karakter Alexis Alexandrovitch yang tegas, berwibawa dan tenang. Buku *Membangun Tokoh* menjelaskan bahwa “tanpa bentuk lahiriah, penokohan batiniah maupun ruh dari apa

yang diciptakan mustahil sampai ke penonton. Penokohan lahiriah menjelaskan dan memberikan ilustrasi dan dengan demikian menyampaikan pola batiniah tokoh lakon yang kalian perankan pada penonton”.

5. Mengekang dan Mengendalikan Tokoh Alexis Alexandrovitch

Mengekang dan menguasai gestur, pemeran akan merasakan ekspresi fisik menjadi lebih baik, semakin rapi dan transparan. Saat ini dilanjutkan dengan penguasaan intonasi suara dan kelenturan ekspresi wajah untuk menyampaikan nuansa halus emosi dan kehidupan batin tokoh Alexis Alexandrovitch. Hal ini dilakukan agar akting yang pemeran mainkan tidak berlebihan dan monoton. Pemeran juga memberi fokus kepada energi yang sudah dimiliki pemeran.

Usaha memfokuskan energi itu adalah usaha menyerahkan diri sepenuhnya kepada aksi dramatis naskah drama karena transformasi adalah usaha memfokuskan diri yang dilakukan dalam latihan. Dari hari pertama sampai pertunjukan, pemeran akan merasa aliran energi dari rantai aksi dan reaksi pertunjukan, pemeran akan merasakan bukan saja dirinya tetapi juga dia juga menjadi tokoh Alexis Alexandrovitch. Tahapan ini pemeran membiasakan diri untuk berdialog sendiri sampai pemeran merasakan nyaman dalam penggunaan diksi, intonasi, dan dinamika yang tepat dan juga ekspresi yang wajar. Hal ini berguna agar akting tidak menjadi kaku dan dialog yang didramatisir.

6. Mendandani Tokoh Alexis Alexandrovitch

Mendandani tokoh merupakan Langkah yang harus dilewati oleh pemeran, mendandani tokoh tidak hanya berhubungan dengan visual tokoh (rias kostum) melainkan lebih kepada laku dari tokoh Alexis Alexandrovitch seperti bicara dan bergerak. Perancangan kostum tokoh Alexis Alexandrovitch merupakan penunjang aspek visual yang penting.

Kostum yang digunakan akan menggambarkan identitas siapa tokoh Alexis Alexandrovitch sesungguhnya, umur, kebangsaan dan status sosial. Kostum juga mampu menunjukkan hubungan psikologi satu tokoh dengan tokoh-tokoh lain. Rias berfungsi untuk menghidupkan perwatakan laku tokoh Alexis Alexandrovitch, dengan mengubah wajah pemeran sesuai dengan konteks usia, ras ataupun bentuk wajah. Hal ini memberikan penegasan tokoh Alexis Alexandrovitch yang wajar. Perancangan rias akan disesuaikan dengan analisis psikologi.

C. Perwujudan Tokoh Alexis dalam Pementasan

Pementasan merupakan tahapan akhir dari rancangan yang pemeran lakukan. Pementasan adalah hasil akhir dari proses yang pemeran lakukan kurang lebih empat bulan. Tahapan pementasan merupakan penyajian keseluruhan unsur pentas sebagai perwujudan tafsiran naskah *Langkah-Langkah Catur* dalam suatu pertunjukan yang utuh. Masing-masing unsur merupakan kesatuan yang saling terkait untuk tujuan terciptanya harmoni. Pementasan ini dilaksanakan di Teater Arena Mursal Estein ISI padangpanjang, pada hari kamis tanggal 20 januari 2022. Bentuk Perwujudan

pertunjukan *Langkah-Langkah Catur* sebagai berikut:

1. Perwujudan setting panggung



Gambar 1.

Perwujudan setting panggung dalam pertunjukan *Langkah-Langkah Catur* (Foto: Tumang, 2021)

2. Perwujudan Handprop



Gambar 2.

Perwujudan *handproperty* dalam pertunjukan *Langkah-Langkah Catur* (Foto: Tumang, 2021)



Gambar 3.

Perwujudan *handproperty* dalam pertunjukan *Langkah-Langkah Catur* (Foto: Tumang, 2021)



Gambar 4.

Perwujudan *handproperty* dalam pertunjukan *Langkah-Langkah Catur* (Foto: Tumang, 2021)

3. Perwujudan Rias Tokoh Alexis Alexandrovitch



Gambar 5.

Perwujudan rias tampak kanan tokoh Alexis dalam pertunjukan *Langkah-Langkah Catur* (Foto: Tumang, 2021)



Gambar 6.

Perwujudan rias tampak kiri tokoh Alexis dalam pertunjukan *Langkah-Langkah Catur* (Foto: Tumang, 2021)



Gambar 7.

Perwujudan rias tampak depan tokoh Alexis dalam pertunjukan *Langkah-Langkah Catur* (Foto: Tumang, 2021)

4. Perwujudan Kostum Tokoh Alexis



Gambar 8.

Perwujudan kostum tokoh Alexis dalam pertunjukan *Langkah-Langkah Catur* (Foto: Tumang, 2021)

PENUTUP

Tokoh Alexis Alexandrovitch dalam naskah *Langkah-Langkah Catur* merupakan tokoh yang digolongkan sebagai tokoh protagonis atau tokoh utama. Tokoh protagonis merupakan tokoh yang dititipkan

pesan oleh pengarang naskah yang akan disampaikan kepada penonton. Goodman melalui tokoh ini ingin memperlihatkan bahwasanya sebagai seorang manusia yang memiliki kedudukan tinggi. Tidak hanya meletakkan nasib pada kekuatan tangan atau fisik semata, melainkan juga harus mengaktifkan peralatan yang ada di bawah tengkorak kepala bersama akal secara efektif. Peralatan tersebut juga mesti dilatih atau diasah secara terus-menerus siring waktu. Apabila peralatan itu berhenti bekerja atau mengalami kemacetan maka habislah atau berhentilah hakikat kita sebagai manusia.

Pemeran memakai konsep realisme sebagai objek formal yang digunakan sebagai landasan dalam proses penciptaan tokoh Alexis Alexandrovitch. Realisme dalam pertunjukan teater bukan berarti hanya memindahkan sebuah peristiwa apa adanya ke atas panggung melainkan refleksi kehidupan sehari-hari kedalam teks. Bahwa panggung bukanlah tiruan, melainkan produk yang dihasilkan oleh pengarang naskah yang secara lebih lanjut akan diperankan oleh seorang aktor. Para pemeran akan memerankan tokoh yang telah mereka pilih dan berusaha untuk bisa membuat sebuah realisasi. Realisasi yang dibuat berkaitan tentang apa yang sebenarnya terjadi pada penggalan-penggalan naskah agar bisa menjadi sebuah pertunjukan yang bisa mendekati realisme tersebut.

Analisis yang pemeran lakukan terhadap tokoh Alexis Alexandrovitch pada setiap proses penciptaannya berdasarkan beberapa kategori. Kategori-kategori ini digunakan agar membantu mempermudah pemeran dalam mewujudkan tokoh Alexis Alexandrovitch ke atas panggung. Tahapan analisis awal yang pemeran lakukan adalah

menganalisis tokoh berdasarkan dimensi tokoh. Analisis dimensi tokoh ini bertujuan untuk melakukan tinjauan terhadap tiga aspek tokoh, yaitu fisiologis, psikologis dan sosiologis.

Setelah pemeran menganalisis dan memahami tiga aspek dimensi tokoh maka tahapan berikutnya yang pemeran lakukan adalah menganalisis tokoh berdasarkan tipe penokohan. Analisis tipe penokohan berguna untuk membantu pemeran menentukan karakter tokoh yang akan diperankan. Tahapan selanjutnya yang pemeran lakukan adalah melakukan analisis tokoh berdasarkan jenis dan kedudukan tokoh. Analisis jenis dan kedudukan tokoh berguna untuk menentukan tokoh protagonis atau tokoh utama dalam naskah.

Tokoh protagonis adalah tokoh yang menggerakkan alur/plot cerita dari awal sampai akhir, dan pada tokoh inilah pengarang naskah menitipkan pesan yang akan disampaikan pada penonton. Setelah menganalisis dan memahami dimensi tokoh, tipe penokohan dan jenis dan kedudukan tokoh di atas, maka hal selanjutnya yang pemeran lakukan adalah menganalisis relasi tokoh. Relasi tokoh dalam konteks drama lebih kepada hubungan tokoh yang ada pada naskah. Relasi tokoh terbagi menjadi dua bagian yaitu, relasi tokoh dengan struktur lakon dan relasi antar tokoh.

Aktor adalah sarana paling krusial untuk menyampaikan cerita yang ada dalam naskah ke atas panggung. Aktor juga digunakan sebagai sarana penggerak jalan cerita dalam naskah melalui dialog-dialog yang sudah tertera di dalamnya. Kerja seorang aktor tidak serta merta hanya menghafal dialog, namun aktor juga harus melakukan analisis seperti yang telah pemeran jabarkan diatas. Hal ini bertujuan agar apa yang telah dianalisis oleh aktor

sejalan dengan apa yang dia lakukan dalam proses latihan.

Pemeran menggunakan metode yang telah dirancang oleh Stanislavsky dalam mewujudkan tokoh Alexis ke atas panggung. Metode yang pemeran gunakan adalah *if* (pengandaian tau sekiranya) dan *given circumstances* (keadaan tertentu). Sekiranya akan memberikan dorongan pada imajinasi yang tertidur dan keadaan terberi yang diberikan oleh pengarang naskah menjadi landasannya. Pemeran tidak akan bisa mewujudkan tokoh keatas panggung hanya dengan menggunakan imajinasi tanpa keadaan tertentu yang diberikan oleh pengarang naskah.

Pemeran banyak mendapatkan pengalaman dan pelajaran selama melakukan proses baik proses penulisan maupun proses latihan. Pemeran dapat menyingkronkan antara tulisan yang pemeran buat dengan proses latihan yang pemeran lakukan. Tentunya untuk dapat menyinkronkan dan meruntutkan pemikiran dengan baik dibutuhkan bacaan-bacaan dari beberapa buku dan melakukan diskusi dengan pembimbing dan beberapa teman. Hal ini bertujuan agar apa yang pemeran tulis tidak bertolak belakang dengan apa yang pemeran lakukan di atas panggung.

Memerankan tokoh Alexis ukanlah hal yang mudah, ada banyak kendala dan pertimbangan yang pemeran lakukan dalam mewujudkan tokoh tersebut. Pertama, status sosial antara pemeran dan tokoh yang akan pemeran perankan sangat jauh berbeda. Pemeran adalah seorang mahasiswa sedangkan tokoh yang akan pemeran perankan adalah seorang gubernur. Tentunya pemeran membutuhkan beberapa sumber bacaan maupun tontonan untuk dapat memerankan tokoh Alexis dengan baik ke atas panggung. Kedua, Kedua

pemeran agak kesulitan dalam merubah aksen pemeran yang cenderung mengarah pada aksentasi kedaerahan, sedangkan naskah yang akan pemeran perankan adalah naskah luar negeri. Ketiga pemeran kesulitan mendapatkan nada dasar dalam berdialog, terkhusus saat mengambil nada berat pada naskah yang akan pemeran perankan ini. Keempat pemeran mengalami beberapa kendala karena kekurangan bahan baik informasi naskah yang meliputi latar belakang naskah, ciri khas yang ada pada naskah dan informasi mengenai tokoh Alexis.

KEPUSTAKAAN

- Elsaptaria, Rikrik. 2006. *Acting Handbook: Panduan Praktis Acting Film dan Teater*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Harymawan, RMA. 1993. *Dramaturgi*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Pramayoza, Dede. 2013. Pementasan Teater Sebagai Suatu Sistem Penandaan. *Dewa Ruci: Jurnal Pengkajian dan Penciptaan Seni*, Vol. 8, No. 2, pp. 230-247.
- Pramayoza, Dede. 2016. Tonel: Teaterikalitas Pascakolonial Masyarakat Tansi Sawahlunto. *Jurnal Kajian Seni*, Vol. 1, No. 2, pp. 114-129.
- Pramayoza, Dede. 2020. *Melukis Di Atas Pentas: Selisik Penyutradaraan Teater Wisran Hadi*. Yogyakarta: Penerbit Deepublish.
- Pramayoza, Dede. 2021. Melihat Teks Lakon Sebagai Mitos: Analisis Drama Dengan Strukturalisme Levi Strauss. *Melayu Arts and Performance Journal*, Vol. 4, No. 2, pp. 114-129.
- Soemanto, Bakdi. 2001. *Jagad Teater*. Yogyakarta: Media Pressindo.

- Stanislawski, C. 2008. *Membangun Tokoh*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Stanislawsky, C. 1980. *Persiapan Seorang Aktor*. Jakarta: Dunia Pustaka Jaya.
- Yudiariyani. 2002. *Panggung Teater Dunia*. Yogyakarta: Pustaka Ghondo Suli.
- Waluyo, Herman J. 2007. *Drama: Naskah, Pementasan dan Pengajarannya*. Surakarta: UPT Penerbitan dan Pencetakan UNS.
- Woods, Alan. 2017. *Bolshevisme: Jalan Menuju Revolusi (Jilid 1: 1883-1905)*, Terj. Ted Sprague. Yogyakarta: Resist Book.

Digital Chicago, 2021. "Introduction to the book: to restore the old visions and win the new" Kenneth Sawyer Goodman, Penulis Drama. Link unduhan <https://digitalchicagohistory.org/exhibits/show/kenneth-sawyer-goodman/goodman-short-plays-intro>. Diakses pada september 2021.

Susanto, Edy. 2021. "Memahami Subtext dan Analogi Lawan Catur Terjemahan W.S. Rendra", 20 Mei. <https://borobudurwriters.id/seni-pertunjukan/memahami-subtext-dan-analogi-lawan-catur-terjemahan-w-s-rendra/>. Diakses pada September 2021

Daftar Video

- Seni Teater IKJ, Lawan Catur Karya Kenneth Sawyer goodman I Mahasiswa Prodi Seni Teater FSP-IKJ, Video dokumentasi, 2020. Dapat diakses pada <https://youtu.be/gMJrRjzNh4o>
- Andy Seni Budaya, Lawan Catur – Demam Teater Surabaya, Video dokumentasi, 2020. Dapat diakses pada <https://youtu.be/yRmt0Ffcic>.