



## *Pemeranan Tokoh Liswati dalam Naskah Mainan Gelas Karya Tennessee Williams Adaptasi Suyatna Anirun dengan Metode Akting Boleslavsky*

Puji Sri Hartini<sup>1</sup>, Martozet<sup>2</sup>

Jurusan Sendratasik, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Medan  
 E-mail: pujisrihartini889@gmail.com, sutanozet@gmail.com

ARTICLE INFORMATION	A B S T R A C T
<p><b>Submitted:</b> 2022-04-05  <b>Review:</b> 2022-04-15  <b>Accepted:</b> 2022-05-10  <b>Published:</b> 2022-05-30</p>	<p>Penelitian ini bertujuan agar dapat memerankan tokoh Liswati dalam naskah <i>Mainan Gelas</i> karya Tennessee Williams adaptasi Suyatna Anirun menggunakan metode akting Boleslavsky. Hasil ataupun capaian dari penelitian ini adalah sebuah pertunjukan teater. Permasalahan yang terdapat di dalamnya ialah persoalan yang berhubungan dengan kondisi saat ini, suasana rumah yang tidak harmonis, kondisi mental anak yang mengalami tekanan batin dari orangtuanya dan kondisi percintaan yang mengorbankan perasaan orang lain khususnya pada masyarakat desa Dalu X B Tanjung Morawa. Adapun teori yang digunakan ialah 1). Teori kepribadian Jung (Carl G Jung) yang membahas tentang <i>introvert</i> dan <i>ekstrovert</i>. 2). Teori akting yaitu <i>presentasi</i> dan <i>representasi</i>. Metode yang digunakan adalah metode kualitatif, di antaranya: pengumpulan data dilakukan dengan cara; 1. Studi Pustaka: buku, jurnal, skripsi, dan data tertulis; 2. Studi Lapangan, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sampel penelitian ini adalah narasumber seorang perempuan bernama Hijrah Monika (24 tahun). Berdasarkan penelitian pemeran berusaha menjadikan kisah narasumber sebagai penguat karakter tokoh Liswati ke dalam sebuah pertunjukan akhir dengan menggunakan konsep latar Jawa.</p>
KEYWORDS/KATA KUNCI	
<p><i>Mainan Gelas</i>; Pemeranan; Liswati; Metode Akting Boleslavsky</p>	
CORRESPONDENCE	
<p>pujisrihartini889@gmail.com</p>	

### PENDAHULUAN

Naskah *Mainan Gelas* mengangkat tentang permasalahan perempuan pada hari ini, yaitu permasalahan di dalam rumah tangga dimana dia sulit menyuarakan suara hatinya yang merasa bahwa perempuan mempunyai martabat atau hak lebih rendah dari laki-laki. Hal ini mencerminkan kedudukan wanita dan laki-laki di era masa kini.

Naskah *Mainan Gelas* adalah drama keluarga dimana menceritakan tentang permasalahan di dalam rumah. Dimana terdapat konflik antar tokoh ibu dan anak, konflik yang berkepanjangan membuat suasana di dalam rumah nampak muram dan tak ada keceriaan dan keharmonisan di dalamnya. Naskah *Mainan Gelas* terdapat tokoh Liswati sebagai anak, Arini sebagai ibu, dan Taufik sebagai adik Liswati.

Kondisi ini juga dialami oleh tokoh Liswati yang merupakan tokoh yang introvert dan memiliki permasalahan terhadap dirinya sendiri. Liswati mengidap cacat fisik pada kakinya dan mengalami trauma yang mendalam akibat kekerasan dan tindakan yang tidak senonoh yang dilakukan ayahnya. Akibat dari trauma itu, Liswati menjadi tidak normal. Ia hanya hidup dalam imajinasi dunia *Mainan Gelas*nya.

Tennessee Williams berasal dari keluarga yang tidak harmonis. Ayahnya merupakan seorang pecandu alkohol dan suka berbicara kasar. Hal tersebut selalu menyebabkan terjadinya pertikaian dalam keluarga Tennessee. Kehidupan rumah tangga yang bermasalah menjadikan mental keluarganya menjadi tidak karuan, sehingga menyebabkan kondisi kehidupan masa lalu Tennessee didominasi oleh ketakutan dan memandang masa depan dengan pesimis. Tekanan dari sang ayah membuat keluarga Tennessee mengalami konflik berkepanjangan, sehingga membuatnya sangat membenci sang ayah.

Tennessee Williams merupakan seorang penulis drama dan teater Amerika. Melalui karya-karyanya Tennessee mencoba memberikan jawaban atas permasalahan manusia di abad 20. Tennessee menampilkan permasalahan keluarga, karena menurutnya keluarga merupakan sumber ekspresi. Nilai-nilai Dramatik dalam naskahnya mencerminkan fakta emosi, sosial dan isu-isu moral yang dikemas dengan gaya bahasa yang kuat. Ia menghadirkan pengalaman masa lalunya

sebagai sumber dari naskahnya. Salah satunya adalah naskah *Mainan Gelas* ini yang menceritakan tentang manusia yang memandang masa depan dengan penuh ketakutan, pesimis, melihat masa lalu sebagai suatu penyesalan dan menjalankan masa sekarang dengan kesadaran yang rendah.

Hal inilah yang digambarkan oleh Tennessee William melalui tokoh Liswati. Liswati berusia 24 tahun, anak pertama dari dua bersaudara. Tokoh Liswati cenderung pendiam, tidak suka berinteraksi langsung dengan orang lain sehingga hanya menghabiskan dirinya dengan berdiam di rumah dan menjadikan *Mainan Gelas* sebagai teman dan hiburan untuk dirinya. Semasa kecilnya Liswati mendapat perlakuan dari ayahnya dengan penuh seksual, lalu pergi meninggalkan dirinya juga ibu dan adiknya. Akibatnya ia menjadi sosok yang pendiam. Ibunya yang otoriter kerap kali menuntut jodoh yang kaya untuk anak-anaknya agar memiliki masa depan yang cerah. Ibu Liswati juga memperlakukan anak-anaknya seperti anak kecil yang tidak mampu mengambil keputusan sendiri, sehingga membuat Liswati dan adiknya taufik menjadi tidak nyaman.

Pada tahun 1960 naskah *Mainan Gelas* diadaptasi oleh Suyatna Anirun ke dalam bahasa Indonesia. Suyatna adalah seorang tokoh seni modern di Indonesia. Ia mulai menekuni dunia seni sejak tahun 1955. Kemudian pada tanggal 30 Oktober 1958, ia bersama dengan enam orang temannya berhasil mendirikan studi Teater Bandung (STB).

Suyatna banyak melakukan perubahan pada naskah yang diadaptasinya mulai dari perubahan nama aktor, perubahan latar tempat, latar waktu, suasanya hingga perubahan pada artistik menjadi Indonesia, (Dewi Haryaningsih, Mumuh, M.Z, Gugun Gunardi dalam jurnal Kajian Psikologi Individual Dalam Penggambaran Tokoh Drama *Mainan Gelas* Karya Tennessee Williams, Universitas Padjajaran, Panggung Vol. 24 No. 1, Maret 2014).

Kondisi yang terjadi dalam naskah *Mainan Gelas* karya Tennessee Williams adaptasi Suyatna Anirun memiliki ketertarikan yang kuat dengan suku Jawa. Mulai dari penerjemah yang bersuku Jawa, hingga alur cerita, *setting* dan dekorasi rumah juga berhubungkait dengan suku Jawa. Suyatna mengubah cara bicara, berpakaian dan mengangkat isu tentang wanita Jawa yang masih berlangsung hingga saat ini.

Seperti yang diketahui bahwa pada umumnya kaum wanita terkenal dengan sifatnya yang anggun, sopan dan santun dalam berperilaku dan berbicara, serta mematuhi peraturan yang berlaku di lingkungan masyarakat. Dalam hal ini dapat diketahui bahwa peranan wanita Jawa yang terasingkan dan dianggap kurang penting dalam lingkungan sosial. Akibatnya, hal ini dapat mempengaruhi kondisi psikologi dan mental pada wanita Jawa itu sendiri. Dari kondisi di atas dapat dihubungkan dengan kondisi yang terjadi pada masa saat ini dalam naskah *Mainan Gelas* karya Tennessee Williams adaptasi Suyatna Anirun bahwa masih banyak

wanita yang tidak berani berpendapat dan menyuarakan isi hatinya.

Tokoh Liswati ingin menjadi representasi perempuan hari ini yang juga mengalami peristiwa serupa dengan perempuan hari ini. Pemeran merasa tertarik untuk memerankan tokoh Liswati, karena menggambarkan sosok wanita Jawa yang terkesan santun dan lemah lembut namun mengalami tekanan mental. Dalam hal ini pemeran memilih lokasi yang hampir seluruh masyarakatnya adalah bersuku Jawa, yaitu desa Dalu X B kecamatan Tanjung Morawa.

Dengan narasumber seorang perempuan bernama Hijrah Monika berusia 24 tahun dengan kondisi kaki yang tidak sempurna namun tetap menempatkan dirinya dalam lingkungan sosial, pemeran berusaha memahami tentang kehidupan perempuan-perempuan Jawa dengan melihatnya dari sudut pandang, sifat, perilaku dan ruang lingkungannya. Hal ini dilakukan karena pemilihan pemeranan berkaitan dengan kemampuan seorang pemeran dalam mempraktikkan perilaku yang diperankan (Haikal & Saaduddin, 2020).

Kondisi ini menjadi daya tarik tersendiri bagi pemeran untuk menghadirkan cerita yang sama tetapi dengan kondisi yang berbeda yang dimana Tennessee Williams mengangkat tentang kondisi wanita di Amerika Serikat dengan Suyatna dengan kondisi wanita Jawa, dan pemeran dengan kondisi wanita di Sumatera Utara khususnya di desa Dalu X B kecamatan Tanjung Morawa.

Permasalahan yang terjadi di dalam naskah ini mengadirkan persoalan manusia dengan dirinya sendiri serta nasibnya. Hal semacam ini juga sering terjadi pada zaman sekarang khususnya pada desa Dalu X B kecamatan Tanjung Morawa, bahwa masih banyak anak yang merasa terbebani oleh tuntutan dan keinginan orang tua yang menginginkan anaknya sempurna, memiliki masa depan yang cerah, yang akhirnya menyebabkan si anak merasa pesimis dan terbebani. Konflik batin yang terjadi pada naskah ini lebih kepada konflik batin yang di alami sosok Hijrah yang diperankan dalam tokoh Liswati pada naskah *Mainan Gelas* karya Tennessee Williams adaptasi Suyatna Anirun.

Berdasarkan analisis naskah *Mainan Gelas* karya Tennessee Williams adaptasi Suyatna Anirun pemeran memilih untuk memerankan sosok Hijrah yang dihadirkan dalam wujud tokoh Liswati dengan menggunakan metode akting Boleslavsky. Metode Boleslavsky digunakan untuk menyempurnakan kerja seorang aktor di atas panggung. Seorang aktor harus berkonsentrasi, menghidupkan suasana dan intesitas panggung. Hal ini ini dilakukan agar adanya penggambaran objek dan sosok tokoh yang dihadirkan secara sempurna dan objektif (Fitri & Saaduddin, 2018). Sosok Hijrah menjadi menarik untuk diperankan karena perubahan-perubahan emosi yang disebabkan oleh rasa trauma dalam menerima kenyataan. Hijrah yang dihadirkan dalam tokoh Liswati dapat menjadi sangat pendiam pada situasi tertentu, namun di sisi lain Hijrah dapat

mengekspresikan kesedihannya melalui benda-benda kesayangannya. Dari sinilah penulis memilih seni peran sebagai tugas akhir, untuk mewujudkan seni peran yang dinilai baik serta dapat menjadi referensi bagi semua pelaku seni di Indonesia khususnya Sumatera Utara dan hal ini memperlihatkan bahwa kesenian, terutama seni teater merupakan pertunjukan yang merespon perkembangan teknologi dan selera masyarakat penonton yang senantiasa berubah (Saaduddin & Novalinda, 2017).

## METODE

Setidaknya terdapat dua metoda pelatihan dan tehnik pemeranan yang berbeda. Pendekatan yang pertama akan difokuskan pada obsevasi yang intensif terhadap perilaku manusia yang dianggap mewakili karakter tokoh, sedang yang kedua akan lebih memfokuskan diri pada pengolahan imajinasi si pemeran sendiri terhadap karakter tokohnya (Pramayoza, 2020: 127).

Jika Metode Boleslavsky dengan enam pelajaran bagi aktor adalah metode yang pemeran pilih sebagai penguat akting. Dalam bukunya Boleslavsky menyebutkan ada enam pelajaran yang harus dikuasai oleh seorang aktor, di antaranya adalah kosentrasi, ingatan emosi, laku dramatis, pembangunan watak, pengamatan atau observasi, irama. Dalam bukunya Boleslavsky menyebutkan bahwa persiapan batin dan jiwa yang tenang adalah hal utama yang harus dimiliki oleh seorang aktor.

Richard Bolelavsky adalah seorang seniman teater asal Polandia yang melanjutkan karirnya di atas panggung teater Moscow, Rusia. Ia sempat menjadi aktor terkemuka di tahun 1906 sebelum akhirnya ia tiba di Amerika Serikat pasca perang dunia. Ia menjadi sutradara kenamaan yang akhirnya menjadi salah satu orang paling terkemuka di dunia teater dan film Amerika.

Aktor yang baik harus sanggup untuk menghidupkan dan menjiwai suatu watak di depan penonton. Untuk menghasilkan suatu pertunjukan yang baik, tentu diperlukan waktu latihan dan pengalaman yang lumayan lama. Dalam hal ini, seorang aktor diberikan kesempatan untuk mengamati seseorang yang akan dipertunjukkan di atas panggung, aktor harus mempertunjukkan manusia yang lengkap, manusia yang punya kelampauan, hari ini dan masa depan.

Pada tahapan ini pemeran menggunakan metode akting Boleslavsky sebagai metode pemeran untuk mengadirkan tokoh Liswati dalam naskah *Mainan Gelas* karya Tennessee Williams adaptasi Suyatna Anirun.

### 1. Konsentrasi dan Pemusatan Pikiran

Konsentrasi akan menetapkan identitas tokoh dan berusaha menjadikan itu sebagai panduan. Aktor harus mengorbankan dirinya sepenuh hati untuk seni peran. Semuanya dimulai dari pikiran. Selanjutnya, pelatihan tubuh, intelektual dan pengetahuan kebudayaan. Menjaga objektivitas tafsir agar perkembangannya tidak menyimpang, tidak

mengada-ada, tidak ditambah-tambah, dan tidak dikurang-kurangi. Konsentrasi karakter harus berlangsung secara terus-menerus dari awal hingga akhir. Dalam tahapan ini dimulai dari riding sampe terbentuknya *blocking* dan pelatihan gabungan. Dalam Proses ini pemeran melakukan pelatihan yoga.

### 2. Ingatan Emosi

Semua ingatan emosi yang pernah dialami aktor adalah kekayaan pikiran. Semuanya, menurut Bolavsky, akan bisa mendukung perkembangan seorang aktor dalam menjiwai karakternya. Maka, aktor dituntut untuk tetap mempertahankan dan memanggil kembali ingatan emosi yang pernah dialaminya untuk dihadirkan dan dimasukkan dalam karakter yang dibangun. Dalam buku Boleslavsky memanggil kembali memori pemeran yang kebetulan memiliki kesamaan dengan apa yang dialami oleh tokoh yang akan dimainkan. Kondisi-kondisi yang pernah pemeran alami memiliki persamaan dengan situasi kondisi yang Liswati pernah alami. Pengingatan kembali memori yang pernah terjadi atau peristiwa yang pernah dialami oleh pemeran yang kebetulan memiliki persamaan dengan yang dialami oleh tokoh Liswati dari awal hingga akhir. Kesadaran memori ini penting agar situasi dan kondisi yg pemeran tampilkan betul-betul hadir secara jujur. Ingatan emosi yang pertama pemeran dapatkan ketika observasi Hijrah Monika yaitu ingatan-ingatan trauma ketika dibully. Ingatan ini pemeran gunakan sebagai salah

satu sumber emosi yang akan dimanfaatkan ketika diatas panggung.

### 3. Laku Dramatis

Perbuatan yang dilakukan aktor, baik dalam bentuk gestur, maupun lisan mesti berupa bentuk dari pengekspresian emosinya. Maka latihan ini merupakan lanjutan dari latihan ingatan emosi yang dibutuhkan aktor untuk mengaplikasikan emosi didalam kepalanya. Apa yang didapat dalam tafsir secara objektif itu akan diekspresikan dalam laku yang acak. Apa yang sudah dikonsentrasikan sehubungan dengan karakter atau watak secara objektif akan dihayati dan dicerna secara pikiran dan perasaan. Sehingga pemeran akan mencoba membayangkan bagaimana tokoh Liswati merasakan dan memikirkan kondisi-kondisi yang dihadapinya. Mentransfer pemahaman atas tafsir tokoh yang objektif yang dilakukan dengan penuh konsentrasi kedalam jiwa, lalu kemudian pelaku dramatis mengekspresikan dalam bentuk aksi-aksi atau laku-laku yang di dalam latihan disebut *move dan blocking*.

### 4. Pembangunan Watak

Pada pelatihan ini karakter memiliki struktur psikis sendiri, yang dibangun berdasarkan naskah atau mungkin permintaan sutradara. Aktor membangun watak berdasarkan data-data yang didapatkan dari naskah. Maka membangun watak seorang aktor juga butuh latihan dan pembiasaan agar tidak kesulitan untuk melakukannya. Tentunya,

semua latar sosiologis, psikologis, antropologis dan sebagainya sangat penting dan memengaruhi pembangunan watak seorang karakter tersebut. Peran seseorang di era 1970-an tentunya berbeda dengan era 1920-an dan era 2000-an. Keadaan dan kebiasaan zaman itu menjadi salah satu faktor yang penting untuk memastikan karakter yang dibangun lebih tepat dan sesuai dengan alur cerita. Pembangunan watak dilakukan untuk menjiwai dan mentransfer penafsiran atau interpretasi kedalam perasaan dan pikiran.

### 5. Pengamatan/Observasi

Pelatihan ini seorang aktor wajib melakukan observasi, dimulai dari latihan untuk menumbuhkan ingatan lalu akhirnya mengamati orang-orang di sekitar. Tentunya, akan sangat sulit mengingat kembali emosi yang telah hadir di kepala pluhan tahun silam. Namun, seseorang bisa mencoba mengamati keadaan sekeliling untuk mencoba memanggil kembali ingatan-ingatan tersebut. Atau, untuk merasakan kembali kejadian-kejadian tersebut. Menguatkan laku, mengatur *blocking*, agar pemeran semakin merasa yakin dan menemukan kepastian atas ekpresi dan bentuk tindakan atau perbuatan tokoh yang pemeran hadirkan. Sebagai referensi penting untuk menguatkan dan meyakinkan pemeran atas *blocking* di panggung, maka pemeran akan perkuat itu dengan observasi.

Observasi yang dimaksud adalah dengan melihat *gesture*, prilaku, cara berbicara anak yang mengalami tekanan dan memiliki fisik

yang kurang sempurna. Observasi yang pemeran lakukan adalah mencari seorang gadis yang berumur kurang lebih 24 tahun yang umurnya sama dengan Liswati, kelas sosialnya hampir sama dan gadis yang mendapatkan masalah psikologi seperti tokoh Liswati hal ini akan membantu pemeran untuk menghidupkan tokoh Liswati. Pengamatan yang pemeran lakukan pada dua orang perempuan yang bernama Hizrah Monica dan Savira. Mereka mengalami hal serupa dengan tokoh yang akan pemeran mainkan mengalami cacat pada kakinya.

Pengamatan kedua dengan menonton film *The Girl In Glass* (1988), dipublikasikan kembali oleh channel AES Taro pada tanggal 18 Juli 2020. Dalam film ini pemeran akan menyimak dan mempelajari perkembangan emosi dan watak tokoh tetapi tidak mengobservasi bagian latar dan tata panggung. Karena, di dalam film ini latar yang digunakan adalah Amerika.

## 6. Irama

Irama adalah operator bagi seluruh pernyataan besar yang diawali dengan 'bagaimana'. Secara konkret irama dirumuskan sebagai perubahan-perubahan yang teratur dan terukur dengan segala unsur yang terkandung di dalam sebuah karya teater (dibaca: akting). Dalam rangkaian perubahan tersebut tindakan-tindakan harus merangsang atensi penonton dan sejalan dengan tujuan akhir pertunjukan. Terdapat tiga tingkatan dalam irama, yaitu kesadaran, datang saat dorongan-dorongan dari luar merasuk ke dalam diri kita, dan

tingkatb ketiga lahir dari penguasaan kesadaran atas diri sendiri dan orang lain. Bagaimana caranya seorang aktor menyadari irama? Bukankah hal tersebut terlalu abstrak untuk dipahami? Boley menawarkan agar aktor mendengarkan musik dan menghayatinya dengan pikiran terbuka. Rasakan setiap dentuman motivasi dan perubahan emosi yang disampaikan musik tersebut.

## PEMBAHASAN

### 1. Penciptaan Tokoh

#### a. Konsentrasi atau Pemusatan Pikiran

Tahapan ini dimulai dengan menciptakan kompleksitas perasaan, emosi, serta suasana yang intens. Konsentrasi atau pemusatan pikiran bertujuan untuk penguasaan bagi panca indera. Ada tiga langkah untuk mencapai konsentrasi dan pemusatan pikiran yaitu, latihan fisik, intelektual dan sukma. Ini adalah langkah pertama yang akan menentukan dalam perkembangan seorang aktor. Kesanggupan seorang aktor dalam mengarahkan semua kekuatan rohani dan fikiran kearah suatu sasaran yang jelas dan melanjutkannya terus-menerus selama kita hendaki.



**Gambar 1**  
Proses latihan olah tubuh

(Dokumentasi: Puji Sri Hartini, 4 Agustus 2021)

Aktor yang baik harus bisa menghadirkan sesuatu yang tidak hadir dalam dirinya. Aktor harus mampu menciptakan kompleksitas perasaan, emosi, serta suasana yang intens. Konsentrasi atau pemusatan pikiran bertujuan untuk penguasaan bagi panca indera. Ada tiga langkah untuk mencapai konsentrasi dan pemusatan pikiran yaitu, latihan fisik, intelektual dan sukma

### **b. Ingatan Emosi**

Setelah melakukan Konsentrasi, Pemeran akan masuk pada tahap yang paling penting atas tokoh Liswati yaitu ingatan emosi. Ingatan emosi mengisi ruang-ruang didalam tubuh dengan cara mengingat kembali represi psikologis pemeran itu sendiri dan mencoba menyelaraskan dengan represi psikologis Liswati sebagai seorang anak. Pemeran mencoba mengambil esensial emosional dan mentransformasikannya kedalam fisik, sehingga pemeran mampu menraik empati penonton dengan kejujuran yang dihadirkan.

### **c. Laku Dramatis**

Pada tahapan ini perbuatan yang dilakukan aktor, baik dalam bentuk gestur, maupun lisan mesti berupa bentuk dari pengekspresian emosinya. Maka latihan ini merupakan lanjutan dari latihan ingatan emosi yang dibutuhkan aktor untuk mengaplikasikan emosi di dalam kepalanya. Apa yang didapat dalam tafsir secara objektif itu akan diekspresikan dalam laku yang acak. Apa yang

sudah dikonsentrasikan sehubungan dengan karakter atau watak secara objektif akan dihayati dan dicerna secara fikiran dan perasaan. Sehingga pemeran akan mencoba membayangkan bagaimana tokoh Liswati merasakan dan memikirkan kondisi-kondisi yang dihadapinya. Mentransfer pemahaman atas tafsir tokoh yang objektif yang dilakukan dengan penuh konsentrasi kedalam jiwa, lalu kemudian pelaku dramatis mengekspresikan dalam bentuk aksi-aksi atau laku-laku yang didalam latihan disebut *move dan blocking*.

### **d. Pembangunan Watak**

Tahap selanjutnya, untuk mencapai kesuksesan berperan pemeran tidak cukup hanya menguasai emosi. peran harus mengisinya dengan bentuk (memperlihatkan tokoh tersebut secara fisik). Ketika Seorang aktor akan menghadirkan tokoh di atas panggung maka aktor harus menjadi watak yang sebagaimana semestinya. Seorang aktor harus bisa dilihat dari segi fisik, mental dan emosionalnya.



**Gambar 2**

Proses Pembangunan watak  
(Dokumentasi: Puji Sri Hartini, 7 Agustus 2021)

### e. Pengamatan/Observasi

Pada tahap ini, seorang aktor wajib melakukan observasi, dimulai dari latihan untuk menumbuhkan ingatan lalu akhirnya mengamati orang-orang di sekitar. Tentunya, akan sangat sulit mengingat kembali emosi yang telah hadir di kepala puluhan tahun silam. Namun, seseorang bisa mencoba mengamati keadaan sekeliling untuk mencoba memanggil kembali ingatan-ingatan tersebut. Atau, untuk merasakan kembali kejadian-kejadian tersebut. Menguatkan laku, mengatur *blocking*, agar pemeran semakin merasa yakin dan menemukan kepastian atas ekspresi dan bentuk tindakan atau perbuatan tokoh yang pemeran hadirkan. Sebagai referensi penting untuk menguatkan dan meyakinkan pemeran atas *mopping dan blocking* di panggung, maka pemeran akan perkuat itudengan observasi.

Observasi yang dimaksud adalah dengan melihat *gesture*, prilaku, cara berbicara anak yang mengalami tekanan dan memiliki fisik yang kurang sempurna. Observasi yang pemeran lakukan adalah mencari seorang gadis yang berumur kurang lebih 24 tahun yang umurnya sama dengan Liswati, kelas sosialnya hampir sama dan gadis yang mendapatkan masalah psikologi seperti tokoh Liswati, hal ini akan membantu pemeran untuk menghidupkan tokoh Liswati. Pengamatan yang pemeran lakukan pada dua orang orang perempuan yang bernama Hizrah Monica dan Savira. Mereka mengalami hal serupa dengan tokoh yang akan pemeran mainkan mengalami cacat pada kakinya.

Pengamatan kedua dengan menonton film *The Girl In Glass* (1988), dipublikasikan kembali oleh channel AES Taro pada tanggal 18 Juli 2020. Dalam film ini pemeran akan menyimak dan mempelajari perkembangan emosi dan watak tokoh tetapi tidak mengobservasi bagian latar dan tata panggung. Karena, di dalam film ini latar yang digunakan adalah Amerika.

### f. Irama

Terdapat tiga tingkatan dalam irama, yaitu kesadaran, datang saat dorongan-dorongan dari luar merasuk ke dalam diri kita, dan tingkat ketiga lahir dari penguasaan kesadaran atas diri sendiri dan orang lain. Bagaimana caranya seorang aktor menyadari irama? Bukankah hal tersebut terlalu abstrak untuk dipahami? Boley menawarkan agar aktor mendengarkan musik dan menghayatinya dengan pikiran terbuka. Rasakan setiap dentuman motivasi dan perubahan emosi yang disampaikan musik tersebut.

## 2. Proses Ansembel

### a. *Reading* atau Membaca Teks

*Reading* atau membaca teks adalah tahap awal dari proses latihan yang pemeran jalani untuk menyatukan penafsiran naskah dalam bimbingan sutradara. Tujuan lain dari membaca naskah adalah pencarian nada dasar vokal bagi kebutuhan peran dalam mencari ketepatan diksi, intonasi, dan artikulasi vokal. Membaca naskah juga bertujuan untuk meenentukan karakter dan perubahan emosi setiap tokoh dalam naskah. Pada tahap ini, hal

yang dilakukan adalah membaca naskah antara pemain satu dengan pemain yang lain, sesuai dengan karakter yang akan diperankan. Selain itu, membaca naskah juga bertujuan untuk menciptakan dialog, mengatur tempo dialog, ketepatan dalam aksi dan reaksi verbal, juga keterlibatan emosi dalam menyebutkan kata demi kata. Dalam latihan pementasan *Mainan Gelas* pelaksanaan *reading* dilakukan dalam 12 kali pertemuan.



**Gambar 3.**  
Proses *reading*  
(Dokumentasi: Puji Sri Hartini, 13 Mei 2021)

#### b. Latihan Perbagian

Latihan perbagian adalah dimana para aktor yang sudah mendapatkan peran masing-masing akan latihan perbagian terlebih dahulu, bersama lawan mainnya. Setelah itu latihan dilanjutkan secara keseluruhan pada adegan tertentu, sesuai dengan babak dan adegan yang ditampilkan. Hal ini guna membangun karakter dan emosional pada setiap lawan main yang tentu saja sesuai dengan konteks yang ada pada naskah yang dimainkan.



**Gambar 4**  
Proses latihan pencarian *blocking*  
(Dokumentasi: Puji Sri Hartini 17 Agustus 2021)

#### c. Latihan Keseluruhan

Latihan keseluruhan adalah latihan yang dilakukan secara lengkap dilakukan secara berturut sebelum pementasan. Pada tahap ini seluruh aktor sudah memasuki *blocking* kasar.



**Gambar 5**  
Proses latihan pencarian *blocking*,  
(Dokumentasi: Puji Sri Hartini 18 Agustus 2021)

#### d. *Blocking* Kasar

Setelah melakukan tafsir, *reading*, latihan perbagian, dan latihan secara keseluruhan,

maka latihan selanjutnya adalah penyusunan *blocking*. *Blocking* kasar adalah tahap penempatan pemain di atas panggung, mengatur langkah-langkah para pemain untuk membentuk pengelompokan karena perubahan suasana dalam lakon.

Sebelum melakukan *blocking* kasar maka pemeran atas arahan Sutradara akan melakukan pencarian *gesture* dan *move* dengan cara acak dan dapat berubah-ubah. *Blocking* kasar bertujuan untuk mengukur kemampuan dramatik aktor yang terkait dengan kesadaran ruang dan elastisitas tubuh dalam mengukur kemampuan berucap yang disertai kemampuan gerak. Tahapan *blocking* kasar dalam *Mainan Gelas* dilakukan secara intensif selama 8 kali latihan.

#### e. *Blocking* Halus

*Blocking* halus adalah tahapan latihan yang bertitik tolak dari *blocking* kasar di atas. Pada tahapan ini, hal yang dilakukan adalah menyeleksi semua capaian-capaian *blocking* dalam adegan demi adegan. Perubahan atau perombakan *blocking* akan diputuskan oleh Sutradara agar setiap *blocking* yang dilakukan dapat menghasilkan sebuah permainan yang menyenangkan. *Blocking* halus bertujuan untuk mengembangkan penghayatan peran, *blocking* halus dalam latihan pementasan *Mainan Gelas* dilakukan selama 6 kali pertemuan.

### 3. Pertunjukan

Untuk menciptakan suatu pertunjukan yang baik ada beberapa tahapan yang harus

dilakukan, diantaranya:

#### a. persiapan

Sebelum melakukan pertunjukan tentulah adanya persiapan, mulai dari persiapan panggung dan artistik, rias dan kostum, pencahayaan, *sound system* dan persiapan musik.

##### 1) Penataan Set Dekor

Persiapan panggung saat penting dilakukan sebelum menjelang pertunjukan, tahapan ini dilakukan oleh tim produksi.

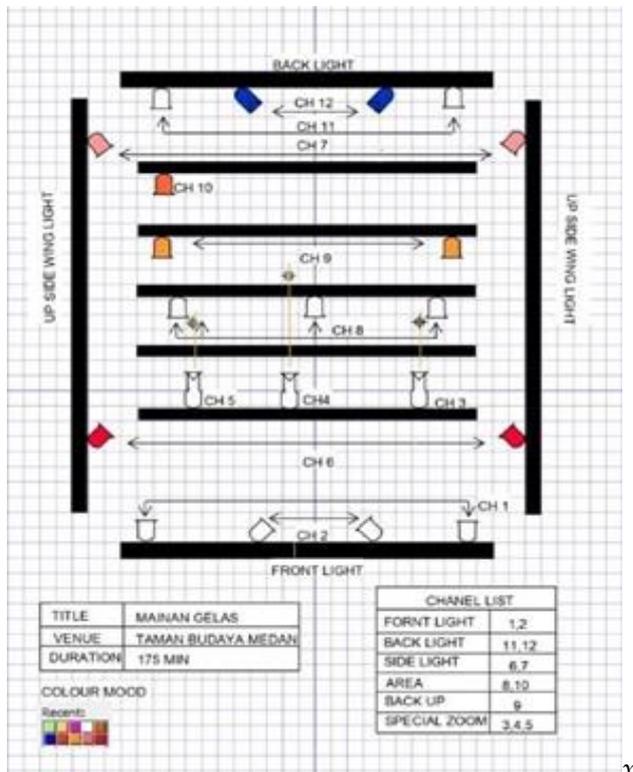
Set dekor dalam pementasan *Mainan Gelas* ini terjadi atas kesesuaian antara *sett-décor* dengan pilihan bentuk pementasan, yaitu *Realisme*. Secara menyeluruh visualisasi *setting* diwujudkan sesuai dengan penekanan dalam perancangan yang dirujuk dari tema lakon. Dekor juga menghadirkan kesan sebuah "keluarga menengah keatas nomor dua" dengan pilihan latar waktu di tahun 1960 an. Secara keseluruhan penataan set dekor dalam pementasan meliputi: ruang rumah berlantai dua (Nampak bagian depan), di ruang depan terdapat satu set meja makan, satu set sofa, mesin ketik, gramophone, meja mainan gelas dan perhiasan gelas, kaca, laci, dan telpon rumah.

##### 2) Penataan Cahaya

Cahaya dalam pementasan ini berfungsi sebagai pendukung suasana kejadian, penanda waktu dan pergantian adegan (Pramayoza, 2013). Penanda waktu tata cahaya diarahkan

kepada intensitas yang disesuaikan dengan waktu kejadian dalam lakon. Fungsinya sebagai pendukung suasana lakon, lampu didesain sesuai dalam penempatan maupun kombinasi warnanya.

Untuk awal dan akhir pertunjukan digunakan teknik *black in out*. Konsep *black in out* adalah cara memulai dan mengakhiri adengan dengan mematikan atau menghidpkan cahaya. Suasana yang akan dicapai dari penataan lampu adalah suasana didalam rumah yang penuh suram dan tidak harmonis. Adapun lampu yang digunakan untuk pementasan *Mainan Gelas* adalah lampu *Zoom pot, Fresnel*, dan *Par*.



**Gambar 6**

Setting lampu pertunjukan *Mainan Gelas* karya Tennessee Williams  
 (Desain :Rizky Fachlevy. 2021)

### 3) Persiapan rias dan kostum



**Gambar 7**

Proses persiapan rias dan kostum  
 (Dokumentasi: Puji Sri Hartini 5 september 2021)





**Gambar 8**

Rias dan Kostum Liswati pada beberapa adegan  
(Dokumentasi: Puji Sri Hartini 5 september 2021)

#### 4) Penataan Musik

Musik yang digunakan adalah jenis musik yang disesuaikan dengan perubahan suasana dan penekanan-penekanan dalam alur. Pembentukan musik didasari pada musik tema yang diciptakan dengan bertolak pada suasana dominan pada naskah. Musik yang digunakan adalah beberapa jenis instrumen akustik, antara lain biola, *cello*, *contra bas*, *keyboard* dan vokal.

Pada bagian awal pertunjukan musik yang diperdengarkan adalah suatu ansemble keroncong bernuansa ketenangan dan keceriaan. Suasana ini dipilih untuk melahirkan suasana di dalam rumah dengan nuansa Jawa. Disela-sela babak diisi musik kesedihan, ketegangan dan romantis. Selain itu dalam pementasan ini juga menggunakan berbagai efek untuk ilustrasi latar cerita. Pada adegan kesedihan musik yang digunakan merupakan

musik *original soundtrak* yang berjudul 'Mainan Gelasku' yang di dalamnya menyinggung perihal mainan gelas dan kasih sayang.

#### 5) Gladi Resik

Sebelum melakukan pertunjukan yang sesungguhnya, biasanya dilakukan geladik resik, tahapan ini berguna untuk menentukan apakah pertunjukan sudah layak ditampilkan atau belum. Dan biasanya ketika sudah melakukan geladi resik maka pertunjukan sudah siap ditampilkan.

#### b. Pertunjukan

Tahapan pertunjukan merupakan penyajian keseluruhan unsur pentas dalam suatu pertunjukan yang utuh. Masing-masing memiliki peranan penting dan saling terkait. Pertunjukan tersebut dilaksanakan di *Ex Taman Budaya Sumatera Utara*.

Pertunjukan dimulai dengan pembawa acara yang membacakan judul naskah, nama mahasiswa teruji, sinopsis naskah dan seluruh tidam dan pendukung karya pertunjukan.



**Gambar 9**

Suasana Pertunjukan

(Dokumentasi: Puji Sri hartini 17 September 2021)



**Gambar 10**

Suasana Pertunjukan

(Dokumentasi: Puji Sri hartini 17 September 2021)

## 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 diciptakan oleh Boleslavsky dalam bukunya yang berjudul *Pelajaran Pertama Bagi Aktor*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anirun, Suyatna. 1998. *Menjadi Aktor*. Reka Media Multi Perkasa.
- Diana, Liska. 2016. Tokoh Arini Dalam Naskah *Mainan Gelas* Karya Tennessee Williams Saduran Suyatna Anirun. Skripsi Jurusan Teater, Fakultas Seni Pertunjukan, ISBI Bandung.
- Faruk, A. R. 2018. Tokoh Taufik Dalam Lakon *Mainan Gelas* Karya Tennessee Williams Saduran Suyatna Anirun Dan Jim Adhi Lima. Skripsi Jurusan Teater, Fakultas Seni pertunjukan, ISBI Bandung.
- Fitri, Y., & Saaduddin, S. (2018). Reinterpretasi Dramaturgi Lakon *Kebun Ceri* Karya Anton P Chekhov. *Laga*, 4(2), 149-162.
- Haikal, M., & Saaduddin, S. (2020). Pemeranan Tokoh Comol dalam Naskah *Lautan Bernyanyi* Karya Putu Wijaya dengan Metode Akting The System Stanislavsky. *Laga-Laga*, 1(2), 1-6. <https://doi.org/10.26887/cartj.v3i1.2136>
- Haryananingsih, Dewi. et.al. 2014. Kajian Psikologi Individual Dalam Penggambaran Tokoh Drama *Mainan Gelas* Karya Tennessee Williams. *Jurnal Seni Budaya*, Universitas Padjadjaran.
- Mindorep, Albertine. 2015. *Psokologi Sastra: Karya, Metode, Teori, Dan Contoh Kasus*. Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Monica, Febby. et.al. 2020. Penciptaan Tokoh Arini Dalam Naskah *Mainan Gelas* Karya Tennessee Williams Saduran Suyatna Anirun. *Jurnal Laga-Laga*, Seni Pertunjukan, ISI Padang Panjang.
- Novianto, Wahyu. 2015. Dramaturgi Teater Realisme Siasat Dramatik Dan Artistik Mencipta Ilusi Realitas. *Jurnal Penelitian Seni Budaya*, Program Studi Seni Teater, ISI Surakarta.
- Pramayoza, D. (2013). Pementasan Teater Sebagai Suatu Sistem Penandaan. *Dewa Ruci: Jurnal Pengkajian Dan Penciptaan Seni*, 8(2), 230-247. <https://doi.org/10.33153/dewaruci.v8i2>.

1105

- Pramayoza, D. (2020). *Melukis di Atas Pentas: Selisik Penyutradaraan Teater Wisran Hadi*. Penerbit Deepublish.
- Riantiarno, Norbertus. 2003. *Kitab Teater*. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Saaduddin, & Novalinda, S. (2017). Pertunjukan Teater Eksperimental Huhh Hahh Hihh: Sebuah Kolaborasi Teater Tari. *Ekspresi Seni: Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Karya Seni*, 19(1), 39-57. <https://doi.org/10.26887/ekse.v19i1.128>
- Sugiono. 2011. *Metode Penelitian Bisnis*. CV Alfabeta Bandung.
- Sugiono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. CV Alfabeta Bandung.
- Sani, Asrul. 1960. *Enam Peladjaran Pertama Bagi Tjalon Aktor*. Djaja Sakti- Djakarta.
- Suryanto. 2012. *Prilaku Pencarian Informasi*". Jurnal Ilmu Perpustakaan, Universitas Diponegoro.
- Susanti, Desi. 2019. "Tokoh Gusti Biang Dalam Lakon Bila Malam Brtambah Malam Dengan Menggunakan Metode Stanislavsky", *Creativity and Research Theatre Journal*, ISI Padang Panjang.

#### DAFTAR ACUAN INTERNET

<https://m2indonesia.com/tokoh/sastrawan/suyatna-anirun.html>

<https://agieltertawa.wordpress.com/2013/07/15/sekilas-tentang-drama/>

<https://www.pojokseni.com/2020/09/enam-pelajaran-akting-pertama-menurut.html>