



Pemeranan Tokoh HAM Dalam Naskah End Game Karya Samuel Beckett Terjemahan Asrul Sani Menggunakan Tehnik Akting Meisner

**Alfian Ramadhan
Enrico Alamo
Wenhendri**

Prodi Seni Teater, Fakultas Seni Pertunjukan,
Institut Seni Indonesia Padangpanjang, Indonesia
alfianramadha@gmail.com
godottwo@gmail.com
wensikumbang1@gmail.com

Copyright ©2025, The authors. Published by Program Studi Seni Teater Fakultas Seni Pertunjukan ISI Padangpanjang
Accepted: 30 Mei 2025; Published: 5 Juni 2025

ABSTRACT

This research explores the application of dramatic elements in portraying the character HAM from End Game by Samuel Beckett (translated by Asrul Sani), using the Meisner method. Techniques such as emotional preparation, improvisation, and repetition are employed to develop the role. The process begins with analyzing HAM's structural aspects—physiological, psychological, and sociological—followed by a texture analysis focusing on dialogue and spectacle. These analyses inform the actor's creative process, emphasizing role embodiment through inner emotional depth and imagination. The portrayal of HAM becomes a medium to reengage with Beckett's absurdist thought, revealing the coexistence of tragedy and comedy within the character. This study highlights the interplay between method acting and the philosophical underpinnings of absurd theatre.

KEYWORDS

*Character Ham
Samuel Beckett
Meisner*

This is an open access article under the [CC-BY-NC-SA](#) license



ABSTRAK

Penelitian berjudul Penerapan Unsur Dramatik Dalam Pertunjukan Teater Pemeranan tokoh HAM dalam lakon End Game karya Samuel Beckett, terjemahan Asrul Sani menggunakan pendekatan metode Meisner dengan teknik persiapan emosional, improvisasi dan pengulangan sebagai formula untuk mewujudkan tokoh HAM pada sebuah pertunjukan teater. Penciptaan pemeranan tersebut diawali dengan analisis struktur dan tekstur tokoh HAM. Bagian dari analisis struktur tokoh HAM meliputi aspek fisiologi, psikologi dan sosiologi tokoh. Analisis tekstur tokoh meliputi dialog dan spektakel. Hasil dari analisis dan tafsir pemeran terhadap tokoh tersebut dijadikan pedoman dalam upaya proses penciptaan tokoh, dengan bertumpu pada pendekatan peran dan daya cipta melalui potensi dan kekayaan batin, yang secara akademik dimiliki oleh pemeran. Penciptaan tokoh HAM pada pertunjukan teater adalah satu upaya untuk memahami kembali pikiran-pikiran absurd yang tercermin berdasarkan perwujudan tokoh yang menunjukkan keadaan tragis dan juga komedi.

KATAKUNCI

*Tokoh Ham
Samuel Beckett
Meisner*

This is an open access article under the [CC-BY-NC-SA](#) license



PENDAHULUAN

Aktor merupakan seorang pemeran yang berlaku dan berikan anugerah di atas panggung. Seperti kondisi dan situasi tokoh yang terjadi untuk merasakan sebagai suatu pengalaman dalam hidup, Oleh seorang aktor. Seperti yang terjadi dalam tokoh Ham mengalami kekurangan fisik terhadap matanya yang menjadi buta dan kakinya yang lumpuh. Dunianya hanyalah di atas kursi roda, di tengah-tengah ruang, Ham berada di sebuah ruangan dengan dua buah jendela, kiri dan kanan, dengan ketiga tokoh lainnya. Ham memiliki seorang pelayan, yaitu Clov, yang tidak lain adalah anak angkatnya sendiri, yang sepanjang hari, tak henti-henti dipanggil setiap waktu. Ham yang selalu berpikir apa yang akan terjadi selanjutnya, dengan keadaan hidup yang menunggu “akhir” mereka yang penuh pendertiaan ini. Tokoh Ham mampu melewati hari-harinya dengan membuat usaha lelucon-lelucon sebagai penghibur kehampaannya, ketika dia sadar bahwa hidup yang di jalani sudah tidak bermakna lagi.

Ketertarikan pemeran tokoh Ham dalam lakon End Game karya Samuel Beckett terjemahan Asrul Sani, merupakan tokoh yang menarik untuk di wujudkan secara penokohan, dalam pencermatan pemeran dalam membaca kondisi yang terjadi dalam tokoh Ham, hal ini membuat pemeran mengalami cerminan diri atas kondisi absurd yang di alami, lalu melihat bahwa kondisi yang hadir saat ini kontekstual dengan kehidupan manusia saat ini. Terhadap jiwa dan pikiran, perasaan “keniscayaan” dengan “absurditas”¹ . Tokoh yang dihadirkan didalam naskah mewakili kondisi manusia yang berada didalam absurditas. Dampaknya dari kondisi tersebut adalah keputusan, kesulitan komunikasi antara sesama manusia, seolah-olah tidak ada lagi cinta di antara sesama manusia, bahkan

kecacatan itu menjadi daya untuk menciptakan eksistensi manusia ditengah realitas masyarakat.

Cerita tentang tokoh-tokoh di dalam naskah End Game karya Samuel Beckett, selalu di warnai dengan tong, kursi roda, dan peti mati, yang dimana Ham merupakan seorang yang terisolasi di dalam ruangan bersama tiga tokoh lainnya Clov, Nagg, Nell, yang dimana mereka hidup pasca- apokaliptik, yang tidak terindetifikasi di dunia luar, sehingga menampilkan kecemasan dan ketakutan yang tak terduga di luar sana, yang menyebutkan bahwa mereka sedang menunggu "akhir" yang tidak ditentukan, yang tampaknya merupakan akhir dari hubungan mereka, yaitu kematian, dan akhir dari permainan sebenarnya itu sendiri. keempat tokoh mengalami situasi yang sama, namun mengalami kekurangan fisik yang berbeda, terutama dalam penderitaan Ham seorang lelaki yang mengalami kekurangan fisik, terhadap matanya yang buta dan kaki yang lumpuh, sehingga membuat Ham bergantung kepada Clov untuk segala kegiatan di setiap harinya, dengan memperlihatkan darah di sapu tangan sebagai rasa sakit dalam penderitaan, hidup adalah menderita bagi Ham, dengan itulah Ham ingin mengakhiri hidupnya yang penuh penderitaan yang mempengaruhi sifat kekanak-kanakan Ham, dengan kondisi bermain-main karena kejemuan, yang dimana dihadapkan pada situasi masalah diri yang dilematis sehingga hanya bisa menanti di akhir dari kehidupan yang senantiasa mereka jalani.

Dapat di tafsirkan hubungan saling ketergantungan Ham kepada Clov yang saling menguntungkan, dan juga saling ingin meninggalkan, saling bertentangan, namun tetap bergantung satu sama lain. Hal itu terlihat dalam tokoh Ham yang selalu berusaha menahan Clov, di saat Clov ingin pergi meninggalkannya dengan berbagai macam cara dan pertanyaan aneh yang

di lontarkan Ham. Sebab, apabila Clov pergi meninggalkannya, yang terjadi kepada Ham, ia akan menunggu mati, karena tidak ada lagi orang yang memberi makan kepadanya. Begitupun dengan Clov, jika ia pergi, maka ia juga akan mati, karena Ham sumber makanan terakhir baginya. Kunci lemari makanan hanya Ham yang mengetahuinya kombinasi kuncinya, yang membuat Clov bergantung kepada Ham, membuat Clov sangat membenci Ham, dan menganggap Ham seorang yang merasa diri yang berkuasa seperti seorang pemimpin yang sering memberi perintah kepada Clov, untuk menepis ketidakberdayaan Ham. Ham memiliki kedua orang tua, yang Nagg dan Nell, orang tua Ham mengalami kecelakaan yang mengakibatkan kaki mereka tidak utuh, mereka hidup dalam sebuah kotak besar. Masing-masing tokoh begitu kuat memperlihatkan kegiatan menerima hidup, keputusan dalam menjalani hidup karena segala sesuatu yang tidak pasti yang akan terjadi dalam hidup mereka. Empat tokoh terisolasi meyakini bahwa mereka layak dan masih hidup dan bertahan, karena bagi mereka dunia luar sudah mati.

Pembawaan dari Ham selalu ingin tidur untuk meredakan rasa sakit yang terjadi di tubuhnya. Saat tergabung, itu merupakan upaya mengalihkan pikiran selama ia menunggu waktu yang tepat untuk meminum obat penahan rasa sakit. Sebab, kepastian untuk meminum obat penahan rasa sakit, hanya Clov yang menentukan. Clov di jadikan kaki tangan dalam aktifitas Ham, karena dengan kondisi Ham yang lumpuh cuma bisa duduk di kursi roda dan membuat situasi tragis yang terjadi, yang dimana Clov menggantikan segala kegiatan Ham, sehingga melihat sisi ketidakberdayaan Ham, yang membuat Ham bergantung dan berharap kepada Clov untuk segala aktifitas, di sisi lain Ham merasa diri seorang yang berkuasa atas apa yang terjadi dalam ketokohan tersebut.

Naskah End Game karya Samuel Beckett ini pertama kali dipentaskan pada tanggal 3 April 1957 di Royal Court Theatre di London dalam produksi berbahasa Prancis. Naskah dalam

berbahasa Inggris Endgame diterbitkan pada tahun 1958 oleh Samuel Beckett dan produksi pertama kali dengan teks bahasa Inggris, pertunjukan ini berlangsung di Theater Cherry Lane di New York pada tanggal 28 Oktober 1958. (Esslin & Mukhid, Teater Absurd, 2008)

Naskah End Game menceritakan tentang dimana situasi dan kondisi kehidupan sehari-hari manusia dilakukan aktivitas untuk kelangsungan hidupnya, tapi terisolasi dari dunia luar, dibalik itu manusia juga menemukan aktivitas yang sama setiap harinya yang menimbulkan kejenuhan, situasi manusia berputar asa dengan kejenuhan yang di temukan disetiap harinya, disinilah sisi absurditas muncul. Absurditas adalah kehidupan yang sulit di pahami dan irasional, kebingungan dengan aktivitas dan pertanyaan yang diulang setiap waktu, itulah yang diangkat dalam naskah End Game ini perihal kejenuhan akan aktifitas yang sama setiap harinya, pertanyaan-pertanyaan yang diulang setiap waktu, peristiwa yang setia diceritakan setiap hari kepada orang yang sama, tercerabut dari realitas karna hanya hidup didalam ruang yang sempit bersama tiga orang tokoh lainnya kegiatan yang monoton dalam hidup namun seakan tidak ada pilihan selain menjalaninya.

Karya Samuel beckett diciptakan untuk mencoba mengembalikan ke sifat-sifat dasar manusia, urusan dari hal-hal kecil tiba-tiba berbalik menjelaskan tentang hakikat hidup. Dalam naskah Endgame kita di hadapkan pada suatu ekspresi rasa kematian yang amat dashyat, mengenai kegelapan yang pekat dan rasa putus asa, mengungkapkan pengalaman kesementaraan dan keniscayaan mengenai rasa kesukaran yang tragis untuk bisa menyadari diri sendiri dalam proses pembaruan dan penghancuran tanpa belas kasihan yang terjadi seiring dengan perubahan waktu. Naskah Endgame telah menjadi semacam mata tombak yang di bidikkan tepat di jantung kedirian. (Esslin, Pengalaman Naskah beckett, 2008) Namun tantangan di balik naskah ini sama sekali bukan keputusan. Merupakan sebuah tantangan untuk menerima kondisi manusia apa adanya,

dengan segala misteri dan absurditasnya, dan menanggungnya dengan bermartabat, mulia, dan bertanggung jawab; justru karena tidak ada solusi yang mudah terhadap misteri keberadaan, karena pada akhirnya manusia sendirian di dunia yang tidak berarti. Melepaskan solusi-solusi mudah, ilusi-ilusi yang menenangkan, mungkin menyakitkan, namun meninggalkan rasa kebebasan dan kelegaan, tetapi naskah *Endgame* menampilkan mekanis yang terhenti.

Pemeran menyimpulkan, bahwa tokoh Ham tidak mudah untuk diperankan, mulai dari sifat angkuh, sensual yang mendominasi, dari fisik terhadap matanya mengalami kebutaan dan kaki yang lumpuh yang menjalani hidup dengan menunggu 'akhir' yang harus di jalani. Pemeran melihat dari tokoh Ham untuk mengangkat problematisasi terhadap tokoh yang akan pemeran wujudkan Ketertarikan pemeran terhadap naskah *End Game* karya Samuel Beckett karena naskah ini bergenre tragedi comedy dan bergaya absurd. Pertama, melihat kondisi absurd yang terjadi di tokoh Ham mewakili kondisi manusia di saat ini berada dalam absurditas. Kedua, Kondisi fisik Ham mengalami kebutaan terhadap matanya dan kaki yang lumpuh, hal tersebut sangat berbeda dengan apa yang di alami oleh pemeran itu sendiri, hal tersebut menjadi tantangan oleh pemeran untuk berlaku sembari melakukan proses latihan untuk eksekusi okoh ke atas panggung, dengan Teknik Akting Meisner.

PEMBAHASAN

Konsep Perancangan Tokoh Raja

Menggunakan Teknik Akting Meisner, pendekatan yang intens dan terfokus pada pengembangan keterampilan akting yang otentik dan responsif, Aktor di ajarkan hidup sepenuhnya di dalam situasi imajiner karakter mereka. Ini melibatkan kemampuan untuk melepaskan ego dan pengalaman pribadi untuk meresapi sepenuhnya kehidupan karakter akan di ciptakan dengan Teknik meisner.

A. Persiapan emosional

Teknik Meisner ini mengharuskan seorang aktor untuk memasuki sebuah adegan secara emosional dengan memanfaatkan imajinasi atau pengalaman nyata untuk mengakses keadaan emosional karakter. Aktor kemudian harus fokus pada mitra adegan mereka dan perilaku naluriah manusia untuk mendorong tindakan, membuktikan bagaimana emosi pribadi yang menyiksa dapat digunakan untuk meningkatkan keadaan emosi sang aktor, sehingga menciptakan penampilan yang lebih jujur.

Teknik persiapan emosional Meisner adalah metode yang dirancang untuk membantu aktor mengakses dan memicu emosi spontan saat tampil. Teknik ini didasarkan pada prinsip bahwa emosi tidak dapat dipaksakan, tetapi harus muncul secara alami dari dalam diri aktor. Aktor dilatih untuk mengamati dan merasakan dunia di sekitar mereka dengan penuh perhatian. Mengamati bagaimana orang lain bereaksi dalam situasi emosional dan mencoba memahami apa yang mendasari reaksi tersebut.

Hal ini juga didorong untuk menggali pengalaman pribadi mereka sendiri untuk menemukan emosi yang serupa. Melatih untuk menggunakan imajinasi mereka untuk menciptakan skenario dan karakter yang memicu emosi tertentu. Mereka membayangkan diri mereka berada dalam situasi yang memicu emosi yang ingin mereka tampilkan dan membiarkan diri mereka merasakan emosi tersebut secara alami. Pemeran melakukan latihan khusus untuk membantu mereka mengakses dan memicu emosi. Latihan ini dapat mencakup latihan pernapasan, relaksasi, dan improvisasi dan ingatan sensorik pemeran untuk membangkitkan emosi dan mengingat sensasi fisik dan emosional yang mereka alami saat mengalami emosi tertentu di masa lalu. Teknik persiapan emosional Meisner membutuhkan waktu dan latihan untuk

dikuasai. Namun, dengan latihan yang konsisten, aktor dapat belajar untuk mengakses dan memicu emosi spontan dan otentik saat tampil, yang dapat menghasilkan pertunjukan yang lebih hidup dan menarik. Teknik persiapan emosional Meisner hanyalah salah satu dari banyak metode yang dapat digunakan aktor untuk mengembangkan keterampilan emosional mereka. Ada banyak metode lain yang tersedia, dan aktor harus bereksperimen untuk menemukan metode yang paling cocok untuk mereka.

B. Improvisasi

Teknik Meisner ini mendorong sikap spontan, membatasi pemikiran, dan memungkinkan karakter berinteraksi sealaminya mungkin. Teknik Meisner menyatakan bahwa aktor hanya boleh bereaksi ketika diprovokasi oleh rangsangan yang terjadi secara alami dalam adegan. Ketika aktor sepenuhnya terhubung dengan sebuah adegan dan pemain lainnya, improvisasi menjadi organik, dan reaksi mencerminkan kebenaran. Teknik akting Meisner adalah salah satu pendekatan yang terkenal dalam dunia seni peran. Dikembangkan oleh Sanford Meisner, teknik ini fokus pada respons dan reaksi alami dalam situasi yang diberikan. Berikut adalah beberapa cara melakukan improvisasi dalam konteks teknik akting Meisner:

- 1) Berfokus pada Reaksi Dalam improvisasi, daripada merencanakan dialog atau tindakan sebelumnya, fokuslah pada respons alami terhadap pasangan akting dan situasi yang berkembang
- 2) Latihan Berpasangan, Praktekkan improvisasi dengan pasangan. Meisner menekankan pentingnya interaksi antartokoh untuk mendapatkan respon yang otentik
- 3) Observasi dan Respon, Amati pasangan akting Anda dengan

cermat. Tanggapi apa yang mereka lakukan atau katakan secara spontan dan jujur, tanpa merencanakan respons anda.

C. Pengulangan

Teknik Meisner ini merupakan permainan pengulangan kata untuk mendorong "hidup jujur dalam keadaan imajiner", dan untuk melatih respons para aktor. Teknik pengulangan Meisner adalah latihan yang dirancang untuk membantu aktor mengembangkan kemampuan mereka untuk mendengarkan, mengamati, dan bereaksi secara spontan terhadap lawan main mereka. Teknik ini didasarkan pada prinsip bahwa aktor harus selalu berada di saat ini dan bereaksi secara spontan terhadap apa yang terjadi di sekitar mereka. Dalam bentuk contoh dua aktor berhadapan, aktor pertama memulai dengan mengucapkan kalimat sederhana kepada aktor kedua. Aktor kedua mengulangi kalimat yang sama persis dengan intonasi dan ekspresi yang sama seperti aktor pertama.

Aktor pertama kemudian mengucapkan kalimat lain, dan aktor kedua kembali mengulangnya. Proses ini diulang selama beberapa menit, dimana aktor pertama yang terus memberikan kalimat baru dan aktor kedua yang terus mengulangnya. Tujuan dari teknik pengulangan adalah untuk membantu pemeran untuk mengembangkan kemampuan mereka untuk mendengarkan dan memperhatikan lawan main mereka. Membantu pemeran untuk mengembangkan kemampuan mereka untuk bereaksi secara spontan dan otentik terhadap apa yang terjadi di sekitar mereka. Membantu pemeran untuk mengembangkan kemampuan mereka untuk tetap berada di saat ini dan fokus pada lawan main mereka.

Teknik pengulangan Meisner adalah latihan yang sederhana namun kuat yang dapat membantu aktor meningkatkan keterampilan mereka. Meningkatkan kemampuan aktor untuk mendengarkan dan memperhatikan lawan main. Teknik pengulangan Meisner dapat digunakan oleh aktor dari semua tingkatan pengalaman. Ini adalah latihan yang bagus untuk pemula yang ingin mempelajari dasar-dasar improvisasi, dan juga dapat bermanfaat bagi aktor yang lebih berpengalaman yang ingin meningkatkan keterampilan mereka. Teknik pengulangan Meisner hanyalah salah satu dari banyak latihan improvisasi yang tersedia. Ada banyak latihan lain yang dapat digunakan aktor untuk mengembangkan keterampilan mereka, dan aktor harus bereksperimen untuk menemukan latihan

yang paling cocok untuk mereka.

Metode Pemeranan

Secara Perancangan pemeranan diwujudkan berdasarkan tokoh, gaya dan genre lakon yang dipilih. Lakon End Game karya Samuel Beckett dikategorikan sebagai lakon bergaya absurd. Sebagaimana ciri-ciri lakon absurd, biasanya memperlihatkan gejala dialog antar tokoh yang melompat-lompat, tidak memiliki struktur cerita atau alur yang apik dan jelas, tidak ada pemecahan masalah secara tuntas, penyajian tokoh yang dalam keadaan tertekan serta penuh keputusan. Genre lakon End Game adalah tragedi-komedi di mana itu juga merupakan ciri khas lakon absurd yang menggabungkan dua genre yang jelas sangat berbeda.

Dalam tragedi, manusia selalu dikuasai oleh nasib dan alam. Adapun dalam komedi, manusia mampu menunjukkan kebahagiaan atas kekuatan-kekuatan dalam menangani takdir kehidupan dengan cara mengejekkan. Tragedi dalam pesimismenya yang sangat menyedihkan, sedangkan komedi dalam optimisme yang membahagiakan. Drama tragedi-komedi secara terbuka dan sederhana menggabungkan secara jelas unsur kesedihan dan humor. Lakon End Game lebih mengedepankan fokus pada dialog yang memiliki makna dalam dan gerakan fisik yang memiliki arti sebagai sajian utama untuk menarik perhatian saat pertunjukan. Ekspresi perancian yang menjadi inti pada lakon ini diungkapkan dalam bentuk dialog yang memiliki makna "perih" sekaligus tindakan-tindakan yang mengundang kekonyolan.

Dalam perwujudan tokoh HAM tentunya memerlukan proses dan kemampuan khusus bagi pemeran, terutama dalam mengolah kekuatan rasa, ekspresi, tubuh, dan vokal ketika memerankan tokoh tersebut. Hal itu juga menjadi tantangan tersendiri bagi pemeran, sebab pemeran harus sanggup mengantisipasi kelemahan-kelemahan, baik tubuh, vokal dan penghayatan yang memang memiliki untuk kebutuhan perwujudan tokoh HAM di atas panggung. Diawali dengan proses latihan dan analisis teks, terutama analisis penokohan. Demikian juga penokohan praktek laku peran, diperlukan ketepatan cara agar dapat dicapai hasil maksimal. Pelatihan vokal, rasa, dan daya penghayatan dari tokoh HAM menjadi fokus utama.

Sebagai seorang pemeran, sudah selayaknya mempunyai kemampuan dan keterampilan untuk mengolah berbagai teknik dan penghayatan. Hal tersebut

seperti penghayatan suasana, peristiwa, dan permasalahan yang dihadapi oleh tokoh yang sedang diperankan. Semua langkah-langkah tersebut dilakukan dengan penuh kekuatan serta intensitas yang baik sehingga, bisa menciptakan tokoh yang sesuai tafsiran pemeran dalam lakon maupun di atas panggung.

Tokoh HAM dalam lakon End Game adalah gambaran dari manusia yang mengalami kondisi kecemasan dan ketakutan atas kehidupan yang sia-sia. HAM merupakan tokoh yang memiliki Kecemasan atas kehidupan yang membuat dirinya sendiri merasa tersisih dari dunia luar. HAM mengalami keterbatasan fisik dan menjalani hari-harinya yang suram, sehingga ia berharap dan menunggu datangnya suatu akhir pada kisahnya. Kenyataan yang dihadapinya seolah-olah HAM kehilangan penjelasan inti dan maknanya, ia juga dihadapkan pada waktu yang tidak dapat ditentukan dan karena itu tidak ada pilihan lain kecuali mereka harus menjalaninya.

HAM yang merupakan tokoh paling berperasaan dalam memerankan emosi tokoh lainnya menjadi tantangan tersendiri bagi pemeran untuk mengolah peran dan mengolah dinamika permainan dengan baik. Mengenai kondisi emosional HAM yang setiap saat berubah tentunya pemeran juga harus bereksplorasi dan mampu mengatur daya penghayatan, artikulasi, intonasi, dan diksi yang tepat. Dalam hal ini, pemeran berusaha mewujudkannya dengan melakukan gerakan-gerakan yang menggambarkan keadaan karakter tersebut yang harus menggambarkan kondisi batin tokoh HAM.

Pemeranan tokoh HAM harus sanggup memproyeksikan suatu keaktoran yang menyatu dalam peran atau tokoh. Pencapaian peran tersebut akan ditandai dengan keberhasilan pemeran dalam melibatkan apa yang ada pada diri pemeran terhadap situasi dan kondisi dari tokoh HAM. Dengan demikian proyeksi lakuan yang akan ditempuh dalam proses kreatif pemeranan tokoh HAM merupakan pendekatan peran melalui potensi dan kekayaan batin, yang secara privat dimiliki oleh pemeran.

Metode Penciptaan Peran

Dalam pencapaian terwujudnya tokoh HAM yang akan diperankan di atas panggung, tentunya tidak akan terapkan begitu saja tanpa adanya capaian- capaian yang metodis dalam proses penciptaan citra seorang tokoh dapat dihangin melalui tahapan analisis terlebih dahulu, sehingga untuk merelaksikan apa yang telah pemeran analisis, pemeran akan menentukan beberapa langkah proses atau metode yang dirasa cukup efektif dan sesuai dengan yang dibutuhkan. Penentuan metode yang akan digunakan ini tidak terlepas dari segala macam pertimbangan yang disesuaikan dengan kemampuan atau kesanggupan pemeran dalam mempraktekkannya.

Dalam pencapaian terwujudnya tokoh HAM yang akan diperankan di atas panggung, tentunya tidak akan terapkan begitu saja tanpa adanya capaian- capaian yang metodis dalam proses penciptaan citra seorang tokoh dapat dihangin melalui tahapan analisis terlebih dahulu, sehingga untuk merelaksikan apa yang telah pemeran analisis, pemeran akan menentukan beberapa langkah proses atau metode yang dirasa cukup efektif dan sesuai dengan yang dibutuhkan. Penentuan metode yang akan digunakan ini tidak terlepas dari segala macam pertimbangan yang disesuaikan dengan kemampuan atau kesanggupan pemeran dalam mempraktikkannya.

Inti dari metode Meisner adalah agar aktor tidak fokus pada diri sendiri melainkan fokus pada lawan mainnya. Untuk membangun koneksi ini, Meisner menggunakan latihan repetisi verbal. Aktor akan mengulang-ulang kalimat tertentu dengan lawan mainnya, namun fokusnya bukanlah pada arti kalimat itu sendiri melainkan pada emosi yang mendasarinya. Latihan inti dalam Meisner. Aktor bertalih mengulang kalimat sederhana yang diucapkan oleh lawan mainnya. Fokusnya bukan pada kata-kata itu sendiri, tetapi pada menanggapi perubahan nada, emosi, dan subteks yang disampaikan lawan main. Seiring berkembangnya latihan, aktor didorong untuk menambahkan reaksi yang jujur secara emosional.

Latihan ini melatih observasi dan

kemampuan berimajinasi. Aktor akan secara diam-diam mengamati sesuatu atau seseorang dan kemudian menggambarkan pengamatan tersebut dalam bentuk improvisasi. Latihan ini membuat aktor tetap waspada terhadap detail dan menanggapi lingkungan sekitar mereka.

Pemeran belajar mengakses emosi yang dibutuhkan peran dengan menggali pengalaman pribadi mereka atau menciptakan keadaan imajinasi yang memicu emosi tersebut. Ini membantu aktor menghindari akting yang dangkal dan menghasilkan penampilan yang lebih efektif.

Selain komponen di atas, teknik Meisner juga menekankan improvisasi dan kemampuan untuk tetap hadir penuh pada saat itu (*present in the moment*) bersama lawan main. Dengan melatih keterampilan ini secara bertahap, aktor diharapkan dapat menghasilkan performa yang alami dan penuh konsistensi emosional.

Beberapa teori penciptaan peran yang telah dikonsepsi oleh tokoh-tokoh teater terdahulu, tentunya menjadi landasan bagi pemeran sebagai upaya untuk mewujudkan tokoh HAM secara maksimal di atas panggung. Namun dalam hal ini, mengingat bahwa selama pemeran berkecimpung di bidang akademik khususnya seni peran, pemeran juga memiliki pengalaman lapangan dan telah mewujudkan setiap peran yang pemeran mainkan. Tidak lepas dari pemahaman peran terhadap teori-teori penciptaan peran yang telah ada, maka pemeran mencoba menyusun langkah-langkah yang dirasa cukup efektif untuk mewujudkan tokoh HAM pada pertunjukan teater.

Sejauh ini pemahaman pemeran terhadap metode penciptaan peran yang digagas oleh beberapa tokoh-tokoh teater yang juga berkecimpung di bidang pemeranan, pada intinya pemeran menemukan adanya kemiripan pada beberapa langkah yang diciptakan meskipun orang yang membuat teori itu berbeda, dan hanya saja bahasa atau penamaannya yang berbeda. Maka untuk mewujudkan tokoh HAM, pemeran akan mencoba membahasakan langkah-langkah penciptaan peran, sesuai pemahaman dan pengalaman akademik pemeran pada bidang seni peran.

Hal ini bukan berarti pemeran bermaksud membuat atau menciptakan metode sendiri, namun hanya susunan dan pemaknaan teknis yang menurut pemeran sesuai dengan apa yang pemeran lakukan. Jelas hal ini tidak ingin menepis adanya kemiripan dengan metode yang telah digagas sebelumnya oleh beberapa tokoh teater terdahulu, karena bagaimanapun secara tidak ada kutub langsung pemeran juga tetap menggunakan langkah kerja pemeranan yang telah terpetik sebelumnya.

Adapun langkah-langkah yang akan digunakan pemeran dalam upaya mewujudkan tokoh HAM dalam lakon *End Game* karya Samuel Beckett terjemahan Asrul Sani berbagai di antaranya mirip dan mendekati dengan langkah kerja yang diciptakan dalam proses, beberapa langkah tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Persiapan emosional

Teknik persiapan emosional Sanford Meisner adalah metode akting yang berfokus pada pengembangan emosi pemeran selama sebuah pertunjukan. Meisner percaya bahwa aktor harus mampu memicu emosi aktor sendiri dalam waktu nyata, daripada mengandalkan emosi yang dipelajari atau dipelajari. Berikut adalah beberapa prinsip kunci dari teknik Meisner:

Pemeran harus fokus pada apa yang terjadi di sekitar mereka di atas panggung dan bereaksi terhadapnya secara spontan. Mereka tidak boleh memikirkan apa yang akan terjadi selanjutnya atau apa yang telah terjadi sebelumnya. Pemeran harus menggunakan semua indera mereka untuk merasakan apa yang terjadi di sekitar mereka. Mereka harus memperhatikan apa yang mereka lihat, dengar, cium, rasa, dan rasakan.

Pemeran harus berpikir dalam hal tindakan emosi yang di rasakan oleh ham misalnya alih-alih berpikir "Saya merasa marah", aktor harus berpikir "Saya akan mengatakan tentang apa yang saya benci." Pemeran menggunakan imajinasi mereka untuk menciptakan rasa percaya dalam diri mereka sendiri dan dalam tokoh mereka. Mereka dapat membayangkan diri mereka dalam situasi yang mirip dengan orang yang mereka alami di atas panggung.

Meisner mengajarkan bahwa aktor

dapat melatih teknik pemeran dengan melakukan latihan.

Imajinasi merupakan kekuatan semua kreativitas pemeran, karena melalui daya imajinasi tadi tokoh yang tadinya hanya sekedar ide pengarang dan terbingkai dalam teks dapat dihidupkan di atas panggung. Tahap imajinasi ini merupakan awal proses bagaimana pemeran mendapatkan gambaran mengenai tokoh HAM. Namun untuk mencapai tahap ini, terlebih dahulu pemeran melakukan langkah identifikasi teks. Mengidentifikasi teks lakon dilakukan guna menemukan konteks dialog. Dalam hal ini, pemeran pada akhirnya mengetahui motivasi dari dialog-dialog tokoh HAM dan berupaya mengatur tempo dan dinamika dialog dengan baik, memilih intonasi yang tepat, artikulasi yang jelas dan emosi yang sesuai dengan tafsir dialog. Dalam mengidentifikasi teks ini, salah satu cara yang pemeran lakukan adalah dengan berdiskusi bersama sutradara maupun lawan main lainnya. Diskusi dilakukan agar terwujudnya penyesuaian tafsir atas konteks dari teks, sehingga pemeran dapat memerankan tokoh HAM yang sesuai dengan karakterisasi tokoh dan bermain ensambel dalam sebuah pertunjukan teater.

Setelah adanya identifikasi teks, dalam mengatur tempo dan dinamika dialog pemeran mencoba berbagai kemungkinan yang tepat saat pengucapan dialog, hingga motivasi dialog tersampaikan. Begitupun dengan artikulasi, latihan dasar untuk mengolah vokal dilakukan pemeran agar artikulasi jelas ketika pengucapan dialog, sekaligus menentukan warna vokal yang akan pemeran gunakan dalam memerankan tokoh HAM.

Setelah tahap identifikasi teks, pemeran akan melanjutkan ke tahap identifikasi tokoh. Tahap ini dilakukan guna mengetahui karakteristik tokoh yang lebih spesifik, sehingga pemeran dapat mengimajinasikan sosok HAM yang akan dihadirkan pada tubuh dan emosi pemeran. Agar tokoh teridentifikasi dengan baik, pemeran membedah setiap dialog tokoh HAM, sehingga pemeran dapat mengambil suatu kesimpulan mengenai aspek fisiologi, psikologi dan sosiologi tokoh HAM, sekaligus membayangkan ciri khas tokoh,

baik itu sikap maupun hal-hal kecil yang menjadi kebiasaan tokoh HAM. Adanya diskusi dengan sutradara maupun pemain lainnya, maka tokoh akan teridentifikasi dengan baik.

2. Improvisasi

Teknik Meisner ini mendorong sikap spontan, membatasi pemikiran, dan memungkinkan karakter berinteraksi sealami mungkin. Teknik Meisner menyatakan bahwa aktor hanya boleh bereaksi ketika diprovokasi oleh rangsangan yang terjadi secara alami dalam adegan. Aktor harus berlatih berimprovisasi adegan dengan aktor lain. Ini membuat aktor untuk bereaksi terhadap situasi yang tidak terduga dan untuk mengembangkan rasa kepercayaan diri pemeran. Meskipun teknik Meisner tidak secara khusus berfokus pada improvisasi komedi atau cerita yang dibuat di tempat, tetap ada manfaat yang bisa diterapkan pada improvisasi. Inti dari improvisasi Meisner adalah improvisasi emosional. Berbeda dengan improvisasi komedi yang mungkin menuntut kecerdasan atau lawakan cepat, improvisasi Meisner menekankan hubungan dan reaksi terhadap tokoh Ham.

Bertindak berdasarkan Impuls Pertama: Teknik Meisner menganjurkan para aktor untuk pergi dengan impuls pertama mereka dan tidak terlalu berpikir tentang apa yang akan mereka katakan selanjutnya. Ini memperkuat kejujuran emosional dan membantu menciptakan momen yang tak terduga di atas panggung.

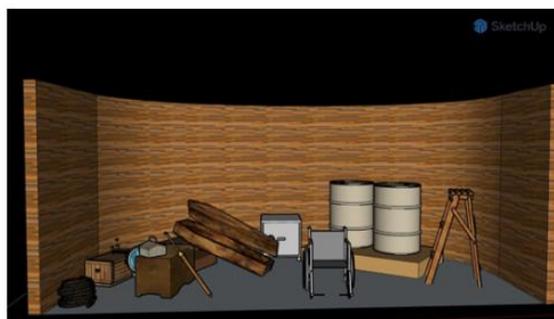
Improvisasi Meisner bertujuan menciptakan adegan yang emosional dan dinamis melalui hubungan yang kuat dengan tokoh Ham, kejujuran emosional, dan kemampuan untuk bereaksi secara spontan. Meskipun berfokus pada humor atau cerita yang dibuat di tempat, teknik ini dapat membawa keterampilan bereaksi yang kuat ke dalam improvisasi pemeran.

Perwujudan Tokoh Raja 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 drama *Prabu Maha Anu* karya Robert Pinget terjemahan Saini KM dalam suatu pertunjukan yang utuh. Masing-masing unsur merupakan kesatuan yang saling terkait untuk tujuan terciptanya harmoni. Pementasan ini dilaksanakan di Teater Arena Mursal Esten ISI Padangpanjang, pada hari Kamis tanggal 2 Januari 2025. Bentuk Perwujudan pertunjukan naskah drama *Prabu Maha Anu* karya Robert Pinget terjemahan Saini KM sebagai berikut:

1. Perwujudan setting panggung



Gambar 1.

Perwujudan setting panggung dalam pertunjukan
END GAME

(Foto: Faridho Yudha, 2024)

PENUTUP

Lakon *End Game* karya Samuel Beckett, terjemahan Asrul Sani merupakan lakon yang bergaya absurd dan bergenre tragedi-komedi. Lakon ini bermaksud mencoba mengembalikan manusia pada sifat-sifatnya yang mendasar. Suatu usaha untuk membuat manusia menyadari realitas kondisinya yang mengungkapkan keniscayaan, ketidak bermaknaan kondisi manusia, mengenai pencarian tanpa akhir akan realitas di sebuah dunia di mana segala sesuatunya tidak pasti dan garis batas antara mimpi dan jaga saling tumpang tindih.

Secara terbuka dan sederhana, lakon ini menggabungkan secara jelas unsur kesedihan dan humor. Hal ini dihadirkan melalui tokoh HAM yang begitu kuat memperlihatkan aktifitas yang menjemukan dan keputusan dalam menjalani hidup karena segala sesuatunya tidak pasti. HAM meyakini

bahwa ia dan ketiga tokoh lainnya adalah makhluk yang masih bertahan, karena bagi HAM dunia di luar sudah mati.

Analisis tokoh HAM diorientasikan pada aspek fisiologi, psikologi, serta sosiologinya, karena melalui analisis terhadap tiga aspek tersebut maka tokoh HAM dapat teridentifikasi-kan. Dari hasil analisis inilah yang nantinya akan pemeran gunakan sebagai acuan untuk mewujudkan tokoh HAM pada sebuah pertunjukan teater. HAM yang mengalami lumpuh, matanya yang buta, dan sensitivitas tubuhnya yang sangat tinggi, mengharuskan ia hidup dalam hari-hari yang sial baginya. Benturan hidup, pertentangan antara rasional dan emosionalnya membuat ia selalu terjebak dan seolah-olah menjadi penutur ulang, sehingga baginya kehidupan itu sia-sia. Kejayaannya pada masa lampau membuat ia menjadi merasa paling berkuasa. Merujuk pada hal tersebut, maka mekanisme kerja pemeran tokoh HAM mengarah pada upaya pemeran dalam memproyeksikan suatu keaktoran yang menyatu dalam peran atau tokoh.

Proses perwujudan tokoh HAM pada sebuah pertunjukan direalisasikan melalui beberapa tahap proses penciptaan atas pengalaman akademik pemeran, khususnya dalam bidang pemeranan. Tahapan penciptaan tersebut meliputi tahap Persiapan emosional tokoh yang terlebih dahulu dilakukan identifikasi teks dan tokoh. Kemudian pencarian gestur tokoh, penggalian imajinasi pada tubuh, penyesuaian rias dan kostum dan finishing. Proses latihan yang mendasar pada si pemeran juga tetap dilakukan demi terwujudnya tokoh HAM. Adapun proses latihan tersebut meliputi reading, dramatik reading, pemanasan, olah vokal, konsentrasi, hingga dilanjutkan pada penanaman emosi tokoh HAM. Secara umum, proses kreatif tokoh HAM

secara maksimal adalah melalui pendekatan peran dan daya cipta melalui potensi dan kekayaan batin, yang secara akademik dimiliki oleh pemeran untuk peran tokoh HAM selanjutnya kapanpun itu, analisis terhadap tokoh yang akan diperankan sangatlah penting. Sebab, analisis secara mendalam dan detail mengenai tokoh dapat membangun imajinasi pemeran untuk mengembangkan daya cipta pemeranan secara matang.

KEPUSTAKAAN

- Barttow, A., and Y. Desyatova. *Sistem Sekolah Amerika*. Komunitas Teater dan Terry Menethu, 2013.
- Batubara, A. R. "Mewujudkan Pemeranan Tokoh Baga dalam Lakon Prabu Maha Anu Karya Robert Pinget Terjemahan Saini KM." *Creativity and Research Theatre Journal*, vol. 5, no. 1, 2023, pp. 87–98.
- Beckett, Samuel. *Drama Pengulangan sebagai Alat Dramatisasi Tulisan Samuel Beckett*. Vital Voronau, 2010.
- Esslin, Martin, and A. Mukhid. *Teater Absurd*. Pustaka Semburatbudaya, 2008.
- Harymawan, R. M. A. *Drama Turgi*. Remaja Rosda Presindo, 1993.
- Hasanuddin, W. S. *Drama: Karya dalam Dua Dimensi*. Cet. 2009, Angkasa, 1996.
- Hasanuddin, W. S. *Drama Karya Dua Dimensi: Kajian dan Analisa*. Angkasa, 1996.
- Longwell, Dennis. *Sanford Meisner on Acting*. Guendel Abraham, 1987.
- Meisner, Sanford, Dennis Kraus, and Smith. *Buku Kerja Satu: Kerja Aktor*. Amerika Serikat, 1994.
- Meisner, Sanford, Dennis Kraus, and Smith. *Buku Kerja Dua: Kebahasaan Emosional*. Amerika Serikat, 1994.
- Pramayoza, Dede. *Pementasan Teater sebagai Suatu Sistem Pengajaran*. 2nd ed., UNS Press, 2013.
- Zubaedi. *Filsafat Barat: Dari Logika Baru Descartes hingga Revolusi Sains*

ala Thomas Kuhn. 2nd ed., AR-RUZZ
Media, 2010.

[BByEFoLJyb7hN-](#)

Dokumentasi

Video

 <https://youtu.be/WDY3wuYiTM8?si=JlODGz44beIBBBOQ>

 <https://youtu.be/okTv3jczNzg?si=CI>